

Deckel aufkleber!



NTSC: TOMBA! 2 – SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2!

03/2000 März

DM 6,50

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



DAS KOMPETENTE MAGAZIN

play PLAYSTATION

6 SEITEN TIPPS & TRICKS

PLAYER'S GUIDE ZU RESIDENT EVIL 3 NEMESIS – CHEATS
UND GAMEBUSTER-CODES ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

**PLAYSTATION 2
COUNTDOWN**

ALLE NEUEN SPIELE
IM ÜBERBLICK!

**RESIDENT EVIL
GUN SURVIVOR**

CAPCOMS EGO-SHOOTER IM TEST!

FINAL FANTASY IX-X-XI

SQUARESOFT ENTHÜLLT SEINE
NEUEN MEISTERWERKE!

SONYS SPACE
OPERA IM TEST!

**COLONY WARS
RED SUN**

N I G H T M A R E

EXKLUSSIVES
MATERIAL!

CREATURES

DER ÜBERRASCHUNGSHIT! KALISTO LEHRT DER KONKURRENZ DAS FÜRCHTEN!

4 SEITEN SPECIAL

PLAYSTATION 2 – 8 SEITEN VOLLGEPACKT MIT ALLEN NEUEN INFOS ZUR SUPERKONSOLE
SPIELWARENMESSA 2000 – WAS GAB ES NEUES IN NÜRNBERG?
F1 RACING CHAMPIONSHIP – ZU BESUCH BEI UBI SOFT IM VERSCHNEITEN MONTREAL

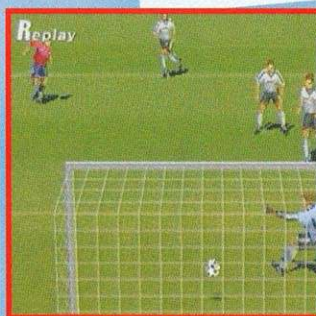
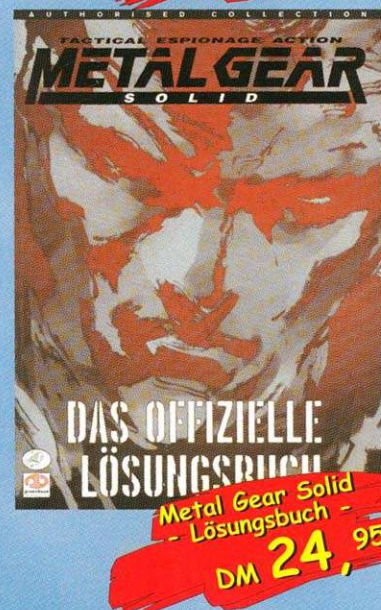
DEVIL II *** CHASE THE EXPRESS *** STREET SKATER 2 *** MUPPET RACE MANIA *** IN COLD BLOOD *** GRANDIA *** ROLLAGE STAGE II

Theo K R A N Z V E R S A N D

UND LADEN



HÄNDLER-ANFRAGEN ERWUNSCHT!
FAX: 0931-571602



UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

Verpackungskosten, Post-Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS-Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroschick bis 200,- DM oder Kartenzahlung) nur 4,- DM. Fernzustellung: 18,- DM. Rechnungsformulare ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. 10. Jubiläumsgeschenk: das aufgrund des niedrigen Preises bei portofreier Lieferung ab 3 Artikeln 3 Jahre portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt werden kann, gilt nicht für Ausland. Alle Angaben solange Vorrat reicht. Artikel freigegeben in DM. Teilgültig für Nachnahmebesteller. Fällt die NN-Gebühr an, ist das noch nicht bekannt.

3% Rabatt
(Skonto, ab 170,- DM Rechnungswert
nur Konsolenartikel!)

keine
Nachnahmegebühr
bei Kreditkartenzahlung!

Theo
KRANZ
VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum,
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikeln, die mit **portofrei** gekenn-
zeichnet sind, schicken wir jetzt
portofrei! Ab sofort können Sie
auch per **Kreditkarte** (nur  und
) bezahlen; hier sparen Sie
die Nachnahmegebühr! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre



Silent Hill
DM 89,95



Ronin Blade
DM 89,95



Ready 2 Rumble Boxing
DM 89,95



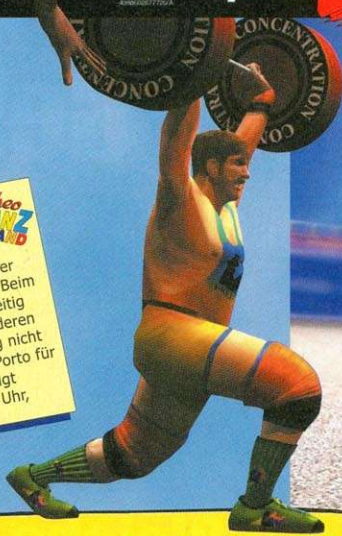
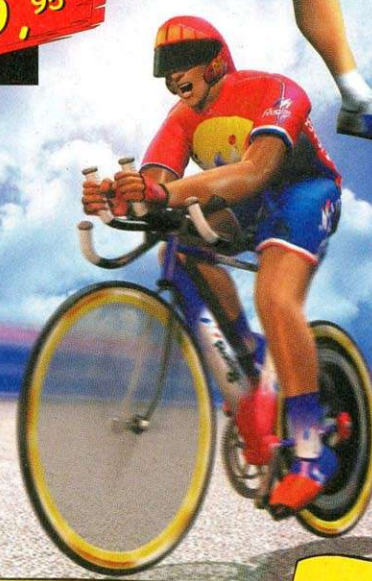
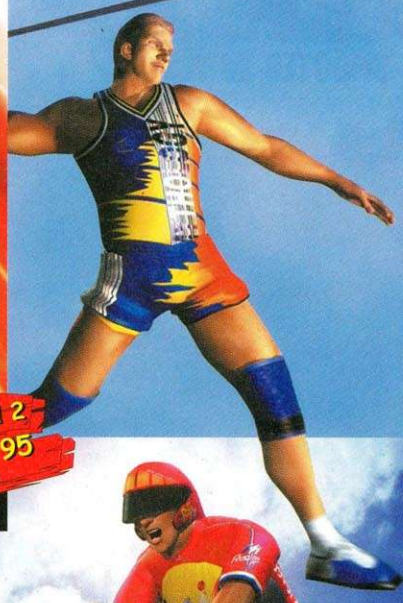
Legend of Kartia
DM 89,95



Hell Night
DM 89,95



Track & Field 2
DM 89,95



Theo Kranz Versand!
Schneller, schneller Theo Kranz Versand!
Der besonderer Schnellservice:
Bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Bestellen von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
noch **portofrei**! Nutzen Sie unseren besonderen
Bestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für
die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei! Bestell-Aannahme: 8:00-20:00 Uhr,
Sa. 10:00-16:00 Uhr.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Kostenlos - **Kostenlos** - **Kostenlos**
Fordern Sie unser **kostenloses** Coupons - oder
per Einwendung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de
magazin!

NTSC: TOMBA! 2
SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE2!

04-2000 April

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

4 394449 806504 0 3
CyPres

DM 6,50

Österreich52 ÖS
Schweiz6,50Sfr
Luxemburg156 LFR
Italien8400 Lit
Spanien690 ptas
Belgien156 BFR

16 Seiten Tipps und Tricks!
Player's Guide zu Resident Evil 3 Nemesis
Cheats und Gamebuster-Codes
zu den aktuellsten Games

PLAYSTATION 2 COUNTDOWN

Alle neuen Spiele im Überblick!

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

CAPCOMS EGO-SHOOTER IM TEST!

FINAL FANTASY

**Am 29.03.2000
wechseln wir unser Gesicht**

....die Seele bleibt die Gleiche



Liebe Leser!

Wie Ihr auf der linken Seite erkennen könnt, stehen uns schwerwiegende Änderungen ins Haus. Auf Anordnung des europäischen Sony Hauptquartiers in London wird die gesamte Fachpresse in Zukunft das Wort „PlayStation“, Logo und Shapes nicht mehr zu werbenden Zwecken auf dem Cover verwenden dürfen, da dies Sonys Ansicht nach eine Verletzung des Urheberrechts darstellt.

Uns stellt sich hier wirklich die Frage, wem hier wohl langweilig gewesen sein muss, um solch einen Geniestreich zu ersinnen. Nach „nur“ vier Jahren fällt diese Entscheidung aus heiterem Himmel und trifft unter anderem genau die, welche über diesen Zeitraum nichts anderes getan haben, als den Weg für den Erfolg dieser Konsole mit zu ebnen und in allen Belangen zu unterstützen. Über Sinn und Unsinn darf also durchaus laut nachgedacht werden.

In Folge dieser Marktbereinigung gibt sich künftig nur noch das Offizielle PlayStation Magazin mit dem Original Schriftzug eindeutig zu erkennen, denn für diese Publikation gelten die neuen Richtlinien nicht. Alle Mitbewerber werden sich aber erneut im Markt beweisen müssen. Im Gegensatz zu vielen anderen Magazinen hat es Eure play dabei noch relativ glimpflich erwischt.

Wir werden diesen Umstand als willkommene Gelegenheit wahrnehmen, play PLAYSTATION noch attraktiver für unsere Leser zu gestalten. Bereits auf der nächsten Seite dürft Ihr beispielsweise im brandneuen Inhaltsverzeichnis nach Euren Highlights schmökern.

So, genug Dampf abgelassen, konzentrieren wir uns auf die positiven Ereignisse dieses Monats. Allem voran natürlich unser hochexklusiver Bericht über das Horrorspektakel Nightmare Creatures II, denn immer dann, wenn man denken möchte, das Limit an technischer und grafischer Qualität unserer PlayStation sei erreicht, belehren uns limitierte Entwickler eines besseren. Toni besuchte den Hersteller Ubi-Soft im kalten Montreal, um einen ersten Eindruck von F1 Racing Championship zu gewinnen, sich über einen Motorschlittenausflug in den verschneiten Gebirgen Kanadas zu freuen und über ein verschobenes Kittie und Slipknot Konzert zu ärgern. Mark fühlte dem nunmehr dritten Colony Wars-Spektakel auf den Zahn und Dirk wird Euch im Detail erzählen, was ihm an Biohazard Gun Survivor nicht schmeckte. Von Frühjahrsmüdigkeit ist demnach auch in diesem Monat nichts zu spüren. Wir wünschen Euch viel Spaß beim lesen und sehen uns wie immer in vier Wochen wieder, wenn es dann heißt: play THE PLAYSTATION!

Rock on!
Euer play Team

**„Manchmal denke ich, ich sitze in meinem Kindergarten
auf dem Klo und träume das hier alles nur.“**

Originalzitat Sven Liebold

**PLAYSTATION 2
COUNTDOWN**

Was erwartet uns
zum Start der Superkonsole?

10:00:00:00
dd hh mm ss

22-29



**F1 RACING
CHAMPIONSHIP**

play vor Ort bei den
Entwicklern in Kanada

30-35



TOMBA! 2

Die bösen
Schweine
schlagen
zurück!

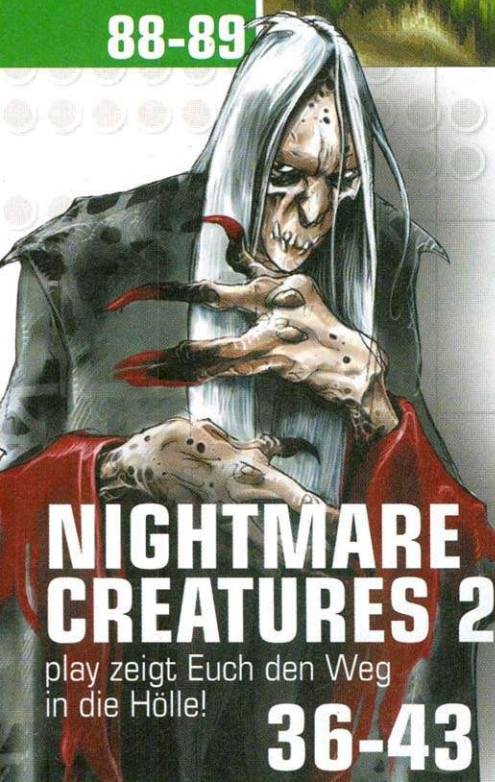
88-89



**NIGHTMARE
CREATURES 2**

play zeigt Euch den Weg
in die Hölle!

36-43



**COLONY WARS
RED SUN**

Der dritte Teil der
Weltraumsaga im Test!

100-103



GRANDIA

Rollenspiel-Kost
für Feinschmecker

112-113



JUSTIN SUE FEENA

TP 35 TP 9 TP 52

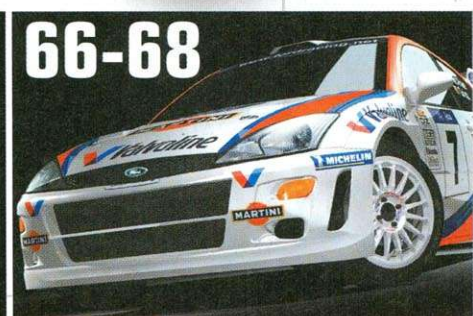
2 TREFFER! 49



**COLIN
McRAE
RALLY 2.0**

Erste
Probefahrt im
Ford Focus

66-68



**RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
KOMPLETTLÖSUNG**

play zeigt Euch den Weg
aus der Hölle!

67-74



PLAY TIPPS

Crash Team Racing, FIFA 2000 - Import, Metal Gear Solid - Platinum, NBA Showtime NBA on NBC - Import, No Fear Downhill Mountain Biking, Rainbow Six, South Park Chef's Luv Shack, Thrasher: Skate & Destroy, Tiny Tank, TOCA 2 Touring Cars - Platinum, Tomb Raider III Adventures of Lara Croft - Platinum, WWF Attitude...59-65

Gamebuster Codes 66

Player's Guide

Resident Evil 3 - Nemesis 67-74



PLAYCOVER

Nightmare Creatures 2 .. 36-43

SPECIALSCREEN

F1 Racing Championship. . 30-35

PlayStation 2 Countdown . 22-29

Spielwarenmesse 2000 .. 44-45

RUBRIKEN

PlayMail	12-13
PlayNews	14-19
PlayList	20-21
PlayCharts	126
PlayWitch Project	129
PlayNet	118-119
PlayTech	122
NextPlay	130
Impressum	130
Wertungssystem	85
Hefte nachbestellen	120

PlayCompetition

Konami of Europe 114

Sony Computer Entertainment Deutschland 21

WORKIN PROGRESS

Grind Session.	77
In Cold Blood.	80-81
Vanishing Point	78-79
WWF SmackDown!	54-55

PRESCREEN

Chase The Express	52-53
Colin McRae Rally 2.0	56-59
Gekido	50
Medieval 2	48-49
Micro Maniacs	84
Muppet Race Mania	82-83
N.Gen Racing	46-47
Street Skater 2	76

TESTSCREEN

Bio Hazard Gun Survivor	86
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	106
Colony Wars - Red Sun.	100-103
Die Hard Trilogy 2	108
Dune 2000	104-105
ECW Hardcore Revolution ..	110-111
Grandia	112-113
Grudge Warriors	92
Mobil 1 Rally Championship ..	98-99
OverBlood 2	87
Road Rash Jailbreak	90-91
Rollcage Stage 2	96-97
Samurai Shodown-Warriors Rage 2	109
Tomba! 2	88-89

DU HAST

ES GIBT KEIN VERSTECK. KEINER HÖ

CAPCOM



www.eidos.com

TANGST

RT DICH. DU HAST KEINE HOFFNUNG.

RESIDENT EVIL™ 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE

DU BIST

DAS GRAUEN NAHT. ES GIBT KEIN

CAPCOM



www.eidos.com

ALLEIN

EN AUSWEG. DU BIST VERLOREN.

RESIDENT EVIL 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE



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

Die Sache mit dem Bewertungssystem



Hallo play!

Ein paar Leserbriefe in den letzten Ausgaben haben mich bitter aufstoßen lassen. Verschiedene Leser haben in einem gewissen Maße das play-Bewertungssystem kritisiert. Hauptsächlich das Best Buy-Logo wurde in Frage gestellt. Meine Meinung: In die Bewertung eines Spieles fließt auch immer der persönliche Geschmack des Redakteurs mit ein - ist doch logisch! Für die Nörgler habe ich einen klugen Rat. Spiele kann man für wenig Geld entweder in Videotheken und Game-Shops ausleihen oder beim Händler um die Ecke anspielen. In meinen Augen sind Eure Berichte ideal; denn Ihr verrätet nicht alles im Voraus und man erhält alle notwendigen Fakten zur ersten Meinungsbildung. Mir ist es völlig egal, ob die Wertung 10, 100% oder 100° Celsius lautet - meine persönliche Wertung verpasse ich dem Spiel beim eigenen Probespielen. Die selbsternannten Wertungs-Kritiker sollten Euch in keinsten Weise einen Vorwurf machen, sondern sich selber mal an die Nase fassen; denn Geschmäcker sind verschieden.

Dieter Runkel, Ahlen



Deine Annahme, dass der persönliche Geschmack des Redakteurs eine große Rolle spielt, stellt in der Wirklichkeit nur im Geringsten die entscheidende Rolle dar. Vielmehr kommt es auf eine gesunde Portion Neutralität und Objektivität an; denn wir testen nicht für uns selber, sondern für Euch. Unser Credo: Jedem Stück PlayStation-Software nach dem Einlegen der CD eine Chance zu geben. Wir versuchen alle Spiele - frei von jeder Voreingenommenheit - unter die Lupe zu nehmen. Es verhilft nur intensives Testen, sprich Durchspielen, um eine aussagekräftige und unparteiische Aussage über das Produkt zu erhalten (Warum glaubst Du, sitzen wir bis in die Puppen vor unseren Konsolen...?). Der Geschmack des „Testers“ fließt nur begrenzt in sein Aufgabengebiet ein. Jeder

play-Redakteur hat ein Aufgabengebiet mit festgesteckten Grenzen bzw. Genres. Wenn wir letztendlich das Resümee für ein Spiel ziehen, kann jeder von uns auf ein Repertoire zahlreicher Vergleichstitel zurückgreifen, die er selbst schon ausgiebig gespielt hat. Der Leser möchte ja im Endeffekt wissen, ob der neue Titel A besser oder schlechter ist als die vorhandenen Titel B und C. Außerdem versuchen wir nicht nur mit den drei Zahlen im Bewertungskasten die Qualität eines Spiels zu veranschaulichen, sondern auch im Wortlaut unsere Erkenntnisse bestmöglichst den Lesern nahe zu bringen; denn kunterbunte Screenshots als Blickfänger und oberflächliche Bewertungen sollten für uns bzw. für Euch keine Befriedigung darstellen. Keine Angst, auf unsere Statements kann sich jeder ruhigen Gewissens verlassen. Die play ist ein Magazin, welches von Zockern für Zocker gemacht wird.

Zocker dieser Welt vereinigt Euch!



Hallöchen play!

Da man als kleiner Endverbraucher bei der Industrie eh kein Gehör findet, versuche ich es einmal über Euch, schließlich behauptet Ihr immer, dass die play mail ein Sprachrohr und Diskussionsforum sei. Von Letzterem habe ich im Übrigen noch nicht sehr viel mitbekommen. In Reminiszenz an die gute alte ASM (R.I.P.) - in denen sich die Leser verbal die Köpfe eingeschlagen haben - läuft es einem eiskalt den Rücken runter. Anscheinend schafft es niemand, hier mal den Stift in die Hand zu nehmen und etwas Kritisches oder Anregendes von sich zu geben - vom leidigen Thema Raubkopiererei mal abgesehen. Nun aber zum eigentlichen Anliegen. Ich finde es zum Kotzen, dass ich immer öfter Testberichte von hervorragenden Spielen lese, aber weit und breit davon nichts zu sehen ist.

Die Spiele Legacy of Kain: Soul Reaver und Medal Of Honor untermauern in jüngster Zeit am besten diese These. Und wer schreit als erster, dass sich die Spiele nicht gut genug verkaufen? Die Industrie. Obwohl

doch

gerade diese selbst daran schuld ist. Erst großartig mit Veröffentlichungsterminen den Mund wässrig machen und dann die Spieler auf dem Trockenen sitzen lassen. Und was ist das Ende vom Lied? Die Games verkaufen sich grottenschlecht.

Jan Pruhst, Kerpen



Ach ja, die gute alte ASM. Das waren noch Zeiten. Da hatte Zocken noch was mit Abenteuer und spielerischer Romantik zu tun. Doch aus einer technischen Pfadfinderbewegung (die C64- und Amiga-User einmal bei Seite gelassen) entstand im Laufe der Zeit eine finanzstarke Industrie. Nun zu Deinem Begehren. Hurra, endlich ist mal einer unserer Meinung, der auch im richtigen Rahmen seinen Dampf ablässt. Wir alle kennen das Gefühl: Aufregung und Geduld aufgrund eines neuen Spiels. Sehnsüchtigst wartet man auf den Tag der Veröffentlichung. Alle Gedanken drehen sich nur noch ums Spiel. Und was folgt dann? Ein Schlag in Gesicht, der einen auf den Boden der Tatsachen zurückholt. Die Sprüche „Ist noch nicht da ...“ oder „... ist verschoben worden“ sind schon zum traurigen Alltag eines Zockers geworden (egal was für eine Plattform es ist). Am liebsten würde man der Person hinter der Theke an die Kehle springen, aber letztendlich kann sie auch nichts dafür. Die Verkäufer sind genauso abhängig von der übermächtigen Industrie wie wir. Zum Leidwesen der „Schwachen“ wird die teilweise abstruse Marktpolitik auf dem Rücken der Käufer bzw. Spieler ausgetragen. Doch eines Tages reißt jeder noch so dicke Geduldsfaden - zweifelsohne auch unserer. Die Publisher sollten zuweilen darüber nachdenken, warum so manche lang versprochene Umsetzung nach wenigen Wochen zum potentiellen Ladenhüter verdammt ist. Mal unter uns, eigentlich brauchen sich die Firmen zum Teil nicht beschweren, wenn viele Zocker aufgrund der Entzugserscheinungen auf eine verpönte Import-Version

zurückgreifen. Die Moral an der Geschichte: Leider sind wir im Angesicht des Videospiele-Herrn alle gleich, d. h. nur primitive Endverbraucher. Und die kann man ja lukrativ an der Nase herumführen. Außerdem können wir nur bedingt mit der Faust auf den Tisch hauen. Gekauft werden die angekündigten Spiele - ja sowieso. Die Industrie kann immer wieder einen Joker aus dem Ärmel zücken - unsere hingebungsvolle Sucht zum Spielen. Der protestierende Geist ist willig, aber das verspielte Fleisch ist schwach... Stimmt's oder haben wir recht? Ring frei für einen heißen Meinungsaustrausch!

Aufbruch im Grand Turismo 2-Fahrerlager



Moin!

Auch ich schließe mich Eurer Meinung vollends an: GT 2 ist ein wunderbares Spiel, dennoch fallen dem GT - Veteranen einige Dinge recht unangenehm auf. Gleich nach dem Umdrehen des Zündschlüssels stechen einige Merkmale ins Auge. Unter anderem, dass die Möglichkeit, einen guten Startplatz per Qualifikation zu erkämpfen, ersatzlos gestrichen wurde. Was soll das? Das gab Bonuspunkte und hat das Spielgeschehen deutlich aufgelockert. Außerdem kann man keine Fahrzeug-Setups mehr abspeichern. Soll ich jetzt vielleicht mit Papier und Bleistift hantieren und mir einen Ordner mit Einstelltdaten anlegen? Ein weiteres Manko: Die Wiederholungen sind zwar nett, aber das komplizierte Handling, mit dem sie weggeklickt werden müssen, ist hochgradig penetrant. Ferner sind die Replays vollgepfropft mit Grafikfehlern. Bei Tahiti Road fährt beispielsweise das Verfolgerfeld am Himmel entlang. Wozu braucht der Spieler einen Cabrio-Cup, Luxus-Limousinen-Cup oder einen Cup für historische Sportwagen etc., wenn man mit so gut wie allem Vehikeln an den Start gehen kann? Für mich stellt die erschreckend schlechte Bedienungsanleitung einen weiteren Kritikpunkt dar. Zur Verdeutlichung: Eine Beschreibung zum Laden der Lizenzen aus GT 1 ist überhaupt nicht dokumentiert - und wer sich hier beim Menü „Datenübertragung“ auf den Menüpunkt Lizenz stürzt, hat schlichtweg verloren. Könntet Ihr kurz und bündig erklären, wo sich der von Euch im Test genannte „Rennplaner“ versteckt. Und was ist mit der sechsten Lizenz? Wie erhält man diese Konzession? Ich will um Gottes Willen nicht, dass in einem Test das ganze Spiel vorweggenommen wird. Beim Lesen des GT2-TestScreens Bericht klingt die sechste Lizenz nicht nach geheimnisvollem Special oder Bonus. Was verbirgt sich dahinter? Ich hoffe, dass ich mit diesem Leserbrief im Namen vieler GT-Asphaltcowboys spreche.

Marc Götzmann, Bremen



Zu Sony's Gran Turismo 2 erreichten uns in dieser Ausgabe mehrere Einsendungen, in denen (leicht) empörte GT-Fans ihrem Ärger über das Sequel Luft machten. Stellvertretend für alle anderen Mails haben wir den Brief von Marc Götzmann herausgepickt, der so ziemlich alle wichtigen Anfragen und Kritikpunkte enthält. Los geht's:

Warum Polyphony Digital die (von manchen Spielern anscheinend hochgeschätzten) Qualifikationsrunden einfach unter den Tisch fallen ließ, können wir Euch leider nicht erklären. Fakt ist jedoch, dass diese von den meisten Zockern (uns eingeschlossen) ohnehin weggeklickt werden, da sie für einen Sieg in keinsten Weise relevant sind. Das Ding mit den nicht speicherbaren Wagen-Setups ist hingegen ein böser Fauxpas seitens der Entwickler, den wir trotz des immensen Umfangs unseres Testberichts nicht mehr untergebracht haben - genauso wie die Tatsache, dass man eben ein paar Knöpfchen drücken muss, um die automatisch gezeigten Replays zu beenden. Es soll nämlich sogar einige Leute geben, die sich die Wiederholungen gerne ansehen. Die darin vorkommenden Grafikfehler und die nicht vorhandenen Startbedingungen für die meisten Spezialrennen sind uns beim Test ebenfalls unangenehm aufgefallen; jedoch sagte man uns in einem Gespräch mit Sony, dass diese Mankos nur in unserer noch nicht zu hundert Prozent fertiggestellten Version vorkämen und bis zum Erscheinen der Verkaufsversion komplett der Vergangenheit angehören würden. In diesem Punkt waschen wir also, auch was das wenig informative Handbuch betrifft, unsere Hände in Unschuld. Zum Thema sechste Lizenz: Diese wird erst anwählbar, nachdem man alle anderen Lizenzen erfolgreich absolviert hat. Ein kleiner Pfeil oben rechts im Auswahlbildschirm der fünf „normalen“ Lizenzen bringt Euch zur Super-Lizenz. Wer auch diese meistert, findet den Rennplaner bei den Spezialrennen im letzten Auswahlbildschirm. Zum Abschluss noch ein kleiner Tipp unsererseits: Kritik in allen Ehren, aber wer zu kleinlich wird, verdirbt sich selbst den Spaß am Spielen!!!



AB 19. 1. 2000

ACE COMBAT 3 electrosphere

MIT GROSSER GEWINNSPIELAKTION

READY FOR TAKE-OFF MIT ÜBER 16 VERSCHIEDENEN JETS. IHRE MISSION: AUSSCHALTUNG DER TERRORISTENSTELLUNGEN IN SEKTOR 81. JP 12 BEREIT FÜR LUFTBETANKUNG AUF NNW. AKTIVIEREN SIE PLASMA-TORPEDOS. FEINDLICHE TORNADOS AUF SSO. GOOD LUCK. OVER AND OUT.

IM LUFTKAMPF HILFT NUR FLUGERFAHRUNG ODER DER SCHLEUDERSITZ. DESHALB VERLOST PLAYSTATION EINEN ÜBERSCHALLFLUG MIT EINER MIG 29. BEVOR SIE JEDOCH DEN STEUERKNÜPPEL SELBER IN DIE HAND NEHMEN. ERWARTET SIE EIN EXKLUSIVES DREITÄGIGES TRAININGSPROGRAMM IN MOSKAU. GEWINNFRAGE: WIE VIELE JETS STEHEN IM ACE COMBAT 3 HANGAR?

AN SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, LYONER STR. 26, 60528 FRANKFURT

NAME _____
ADRESSE _____
E-MAIL _____
ANTWORT _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SCED sind nicht teilnahmeberechtigt. Einlösung des Gewinns nur durch gesundheitlich geeignete Personen (ärztliches Attest erforderlich) über 18 Jahren. Einsendeschluss ist der 15. 3. 2000.



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE/ACECOMBAT3



IT'S NOT A GAME

namco

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE is a trademark of Sony Corporation. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE © 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



PLAY NEWS

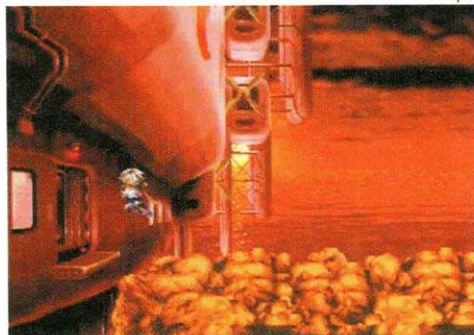
MARTIN WEIDNER

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Neue RPGs von Working Designs

Neben GameArts' Lunar 2 Eternal Blue, das bereits im Frühling in den Vereinigten Staaten erscheinen soll, hat Working Designs noch drei weitere heiße Eisen im Feuer: Arc The Lad I-III, die von Arc Entertainment, einem der Satellitenstudios von Sony Computer Entertainment Inc. entwickelt wurden.

Während die Anthologie in Japan einzeln erschienen ist, plant Working Designs, alle drei Teile als Set zu veröffentlichen. Arc The Lad Collection wird in einer Deluxe Box mit vier Spiele-CDs, einer Soundtrack- und einer Making-of-CD ausgeliefert. Zur Storyline: Arc, ein kleiner Junge aus Tovil, einem Dorf im Herzen von Samaria, begibt sich auf die Suche nach dem Artefakt Ark. Dieses soll sich irgendwo in Samaria befinden und die Macht der Götter freisetzen können. Um Ark zu finden, muss er zuvor aber noch mit sechs Begleitern fünf heilige Steine aufstöbern. Startschuss für die Produktion des Spiels war im November 1999. Vor Ende dieses Jahres wird Arc The Lad Collection jedoch nicht erscheinen.



Neues von den LiveWire!-Machern

Die Code Monkeys arbeiten nach ihrem Tüftelspiel LiveWire!, das im letzten Jahr von SGI veröffentlicht wurde, an zwei neuen PlayStation-Projekten. Während der Cartoon-Shooter Park Commandos bis September fertiggestellt werden soll, wird ihr Ufo-Rennspiel Foo Fighters erst Weihnachten 2000 erscheinen. Für beide Titel sind die Code Monkeys noch auf der Suche nach einem Publisher.



Hasbro Interactive kündigt NASCAR Racers an

Hasbro Interactive geht eine Allianz mit Saban Entertainment ein, Fox Kids Networks neue TV-Serie NASCAR Racers für die PlayStation umzusetzen. Während die Fernsehserie bereits im Februar anlaufen soll, wird das Videospiel im Herbst erscheinen. NASCAR Racers soll drei Spielmodi (Adventure, Single Player, Two Player Challenge), acht Strecken und acht Fahrzeuge beinhalten und soll zum ersten Mal auf der American International Toy Fair vorgestellt werden, die vom 13.-17. Februar in New York stattfindet.

Matt Hoffman's Pro BMX

Activision verpflichtet Matt „Condor“ Hoffman als Namensgeber für ihr erstes BMX-Spiel, das auf einer überarbeiteten Version von Neversofts Tony Hawk's Skateboarding-Engine basieren soll. Matt Hoffman's Pro BMX soll neben dem neunfachen Weltmeister ein Dream Team von sieben weiteren Profifahrern beinhalten, die alle mit markanten Tricks aufwarten. Das Spiel wird eine Vielzahl von Spielmodi, sowohl für Gelände- als auch für Straßenwettbewerbe und u.a. einen geteilten Bildschirm für zwei Spieler bieten.



Update



Take 2 Interactives Wirtschaftssimulation Railroad Tycoon II (vgl. TestScreen in play 2/2000) erscheint als lokalisierte Version, d.h. mit deutschen Bildschirmtexten.

Driver 2

Reflections Interactive kündigt für September ein Sequel zu ihrem Rennspiel Driver an. Als Schauplätze stehen diesmal Chicago, Las Vegas, Havanna und Rio de Janeiro zur Auswahl. Darüber hinaus soll es dem Spieler ermöglicht werden, aus seinem Fahrzeug auszusteigen und auf ein anderes, wie einen Bus oder einen Truck, umzusatteln. Insbesondere die Storyline, welche die 40 Missionen miteinander verknüpft, soll mit neuen Cut Scenes in den Vordergrund des Spiels gerückt werden, aber auch ein „Racing“- und ein Two Player Mode befinden sich derzeit im Gespräch.



Top 10 Videogames 1999

USA

Titel	Plattform	Hersteller
1. Pokémon Blue	Gameboy	Nintendo
2. Pokémon Red	Gameboy	Nintendo
3. Pokémon Yellow	Gameboy	Nintendo
4. Pokémon Pinball	Gameboy	Nintendo
5. Pokémon Snap	Nintendo64	Nintendo
6. Donkey Kong 64	Nintendo64	Nintendo
7. Gran Turismo	PlayStation	SCEA
8. Super Smash Bros.	Nintendo 64	Nintendo
9. Driver	PlayStation	GT Interactive
10. Spyro the Dragon	PlayStation	SCEA, UIS

JAPAN

Titel	Plattform	Hersteller
1. Pokémon Gold/Silver	Gameboy	Nintendo
2. Final Fantasy VIII	PlayStation	Square
3. Resident Evil 3 Nemesis	PlayStation	Capcom
4. Super Smash Bros.	Nintendo 64	Nintendo
5. Gran Turismo 2	PlayStation	SCEI
6. Dance Dance Revolution	PlayStation	Konami
7. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 2	Gameboy	Konami
8. Derby Stallion '99	PlayStation	ascii
9. Everybody's Golf 2	PlayStation	SCEI
10. Pokémon Pinball	Gameboy	Nintendo

(Quelle: Weekly Famitsu)

Get the C4

Vibration Feedback

Das krasse Lenkradfeeling durch unsere kraftvollsten Servomotoren

FEATURES
VIBRATION
FEEDBACK

Formel 1 Schalthebel

Das Original – Schalten wie die Profis in der Formel 1

Gummiertes Lenkrad

Rutschfestes Material für extrem geniales Fahrgefühl

1-22-001 Concept 4

Analoge Pedale

Richtig auf's Gas gehen oder gefühlvoll in die Bremsen steigen

Hol Dir Dein INTERACT® Equipment für PC, PSX, N64 und Game Boy™ im Fachhandel

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

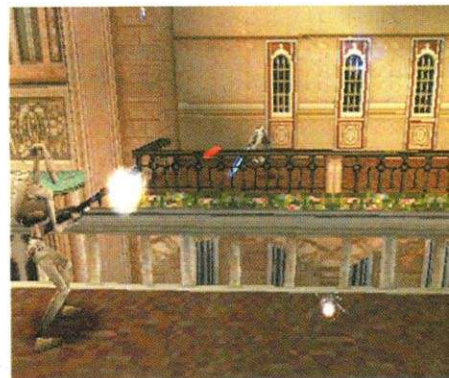
PLAY
NEWSStar Wars Episode I
Jedi Power Battles

Genre Beat'em Up
 Spieler 1-2
 Hersteller THQ
 Entwickler LucasArts Entertainment
 Erhältlich ab April



Jedi Power Battles versetzt den Spieler in eine Serie von Ein- und Zwei-Spieler-Gefechten zwischen fünf verschiedenen Jedi-Rittern, die einem Angriff von den Sith, den Droiden der Handelsföderation, Söldnern, Attentätern und dem gefürchteten Darth Maul ausgesetzt sind.

Während sie sich durch insgesamt zehn Level kämpfen, können die Spieler eine ganze Reihe von Special Moves erlernen, die ihnen bei dem Zusammentreffen mit den Endgegnern eines jeden Levels hilfreich sein werden. Bei Jedi Power Battles hat der Spieler die Wahl zwischen Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi und den Mitgliedern des Jedi-Rates Mace Windu, Plo Koon und Adi Gallia als Spielfigur. Mace Windu ist der ausgewogenste Charakter. Er kämpft mit mittlerer Geschwindigkeit und Konstitution und ist in der Lage, sein Lichtschwert mit Hilfe der Macht zu verstärken. Obi-Wan ist vor allem schnell und agil und hat eine besonders gute Konstitution. Seine Macht ist dagegen aufgrund seiner mangelnden Erfahrung und seiner Jugend etwas geringer. Die vielen Jahre, die Qui-Gon bereits mit dem Jedi-Training verbracht hat, bescheren ihm eine besonders starke Macht und er zeichnet sich durch große Fähigkeiten in Sachen Heilung und Verteidigung aus. Seine Konstitution ist jedoch nicht so stark. Plo Koon ist mit unglaublicher Macht gesegnet; dafür ist er der langsamste der fünf Charaktere. Adi Gallia schließlich ist die schnellste unter den Jedi-Rittern. Ihr Kampfgeschick ist dafür aber nicht sehr ausgeprägt. Jeder Level in Jedi Power Battles ist in einer bestimmten Umgebung von Star Wars: Episode I angesiedelt. Die Auswahl reicht von einem unheilverkündenden Droidenschiff der Handelsföderation über die raue Wüstenlandschaft von Tatooine bis hin zu den Straßen von Theed und den Sümpfen von Naboo.

Tomb Raider
für Dreamcast

Sega-Fans mußten in der Vergangenheit mit Tomb Raider I Featuring Lara Croft vorlieb nehmen, das im Oktober 1996 für den Saturn veröffentlicht worden war. Tomb Raider II & III erschienen in der Konsolenwelt ausschließlich für die PlayStation - das Resultat einer im September 1997 zwischen Sony Computer Entertainment und Eidos Interactive eingegangenen Vereinbarung. Nachdem dieser Deal Ende letzten Jahres ausgelaufen war, wird Tomb Raider IV The Last Revelation nun im März für Dreamcast auf den Markt kommen.

PlayStation
Platinum-Nachschub

Titel	Genre	Publisher	Test in play	Rating	Erhältlich ab
TOCA 2 Touring Cars	Rennsimulation	Codemasters	11/98	10	Februar
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami of Europe	03/99	10	Anfang März
Tomb Raider III Adventures of Lara Croft	Action-Adventure	Eidos	12/98	10	10. März

Rayman 2 The Great Escape

Ein 80köpfiges Team arbeitet bei Ubi Soft nun bereits seit September 1997 an einem Sequel zu Rayman in 3D. Für Michel Ancel, den Director des Spiels, nimmt die Storyline eine deutlich stärkere Rolle als im ersten Teil ein: „Rayman 2 ist schwungvoller und nicht mehr so albern - ein Gesichtspunkt, den wir in Zukunft weiterverfolgen werden“, so Ancel. Der spritzige Humor des Vorgängers soll deshalb aber nicht zu kurz kommen. Neben zweibeinigen Raketen und Roboterpiraten bekommt es Rayman diesmal sogar mit Zombie-Hühnchen zu tun, und kommt nicht umhin, sich

auf die Hilfe seiner Freunde zu verlassen.

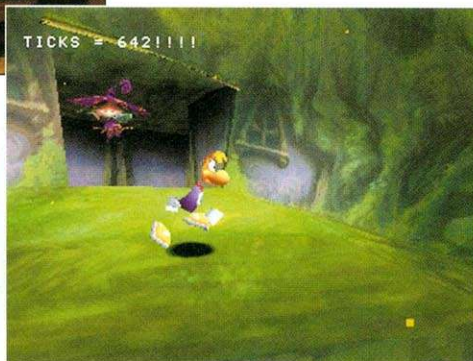
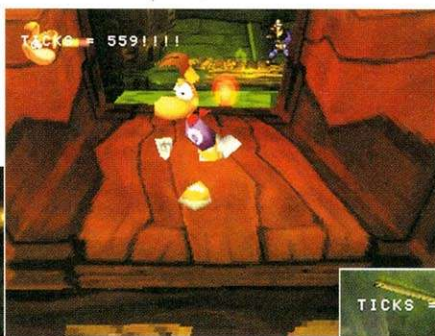
Ly z.B. unterstützt ihn mit ihrer Geschicklichkeit, Clark gibt ihm neue Kraft, der Magier Polochus neue Fähigkeiten, und wenn Ihr eine Schlange befreit, könnt Ihr sogar Wasserski fahren.

A propos „Wasserski fahren“ - Raymans Aktionsmöglichkeiten sind so umfangreich wie eh und je: Er geht, läuft, klettert und schwimmt, seine

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

Haare verwandeln sich beim Fliegen zu Rotoren, er hangelt sich über Hindernisse hinweg oder rutscht auf dem Eis entlang. Sein schlagkräftigstes Argument, die Vielzahl an Gegenständen greifen oder Feinde bekämpfen konnte, läßt sich nun auch als Anker oder als Fackel gebrauchen. In erster Linie zeichnet sich das Sequel aber durch die 3D-Welt aus, d.h. Ever Good Guy läßt sich völlig frei durch das Spieleuniversum lenken. Darüber hinaus werden wohl viele Spieler, die den ersten Teil zu schwierig fanden, aufatmen. „Rayman 2 wird ausgewogener ausfallen.“, kündigt Ancel an. „Wir lassen uns aber für die Profis wieder eine Menge verborgener Wege einfallen, die dem Spiel sehr viel Tiefe verleihen werden.“. Was vergleichbare Spiele betrifft, zitiert er Crash Bandicoot und Zelda: „Crash Bandicoot

wegen des Spielrhythmus' und Zelda wegen der Spiellogik. Beides sind lineare Spiele, wirken aber nicht so. Der Spieler kann an vielen Orten herumlaufen und im Verlauf des Spiels auch einmal nicht weiterkommen. Dadurch, dass er Dinge untersucht und mitnimmt, erinnert sich der Spieler an viele Stellen, an denen er nicht weitergekommen ist, und kann unter Umständen zurückgehen und die Lösung finden. Dasselbe gilt für Rayman 2. In den meisten freien 3D-Spielen kann der Spieler stundenlang riesige Welten erforschen, ohne dass um ihn herum etwas passiert, und manchmal ist er nicht sicher, was er überhaupt tun soll. In Rayman 2 dagegen hat er nicht eine Sekunde Zeit zu verschlafen, denn da bricht alles unter seinen Füßen zusammen. Doch es gibt auch einige riesige, offene Durchgänge mit einem tollen Ausblick, danach wieder kleinere Wege, die man eher intuitiv und schneller hinter sich bringen muß, bevor man wieder auf ein unglaublich tolles Panorama stößt.“. Rayman 2 PSX soll sich von den anderen Versionen durch „nicht ganz so umfangreiche, dafür aber mehr Spielabschnitte unterscheiden.“



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

+++ Die 3DO Company gewinnt Sammy Sosa als Namensgeber für **High Heat Baseball 2001**, das im Frühling in den Vereinigten Staaten erscheinen soll. +++ Jack Sorensen verläßt **LucasArts Entertainment**. Simon Jefferey, der ehemalige Product Development Director der Firma, wird Sorensens Amt übernehmen. Jefferey stieg 1998 bei LucasArts ein. +++ Pixelogic, d.h. die Entwickler von Crime Wave (Interplay) und **Jeff Wayne's The War of the Worlds** (GT Interactive), arbeiten an einer Adaption von Andy McNabs Spionagethriller **Crisis 4**. +++ ITE Media beabsichtigt, **Hugo and the Kikurean Sunstones** auf der Milia 2000-Messe vorzustellen, die vom 15.-18. Februar in Cannes stattfindet. +++ Infogrames und Microsofts European Developer Relations Group veranstalten vom 9.-10. Februar in Sheffield (Großbritannien) die **Emerging Technologies Conference 2000**. +++ SCI verpflichtet Stirling Moss als Namensgeber für ihr Rennspiel **Mille Miglia** (vgl. Work in Progress in play 2/2000). +++ Die Stormfront Studios arbeiten für Electronic Arts an einem Sequel zu **Hot Wheels Turbo Racing**. +++ Virgin Interactive bekommt den Zuschlag für die europäischen Distributionsrechte an den ersten PlayStation-Titeln von Studio 3, darunter Guilty Gear, Crisis Beat und Battle **Arena Toshinden 4**. Alle Titel sollen im Frühling erscheinen. +++ THQ erwirbt von Warner Bros. die interaktiven Rechte an den **Scooby-Doo-Charakteren**. Ihr erstes **Scooby-Doo-PlayStation-Spiel** soll im Herbst erscheinen. +++

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

PLAY NEWS

Walt Disney
World Racing

Genre Rennspiel
 Spieler 1-2
 Hersteller Eidos Interactive
 Entwickler Crystal Dynamics
 Erhältlich ab Frühling

Neben 102 Dalmatiner: Rette die Welpen und einer noch ungenannten Disney-Lizenz arbeitet Crystal Dynamics, eine Tochtergesellschaft von Eidos Interactive, an Walt Disney World Racing, in dem ein bis zwei Spieler durch die verschiedenen Attraktionen von Disney World rasen. Neben dem eigentlichen Rennen gilt es, die in alle Winde verstreuten Einzelteile einer Feuerwerksmaschine einzusammeln, damit das Feuerwerk auf dem Disney-Schloß rechtzeitig beginnen kann. Hat man alle acht Streckenfahnen erobert, erhält man zur Belohnung den Zugang zu einer geheimen Strecke. Zudem sind auf jedem der acht Parcours drei Disney World-Wimpel versteckt. Sobald der Spieler einen Wimpel eingesammelt hat, darf er ihn behalten, egal, welchen Platz er im Rennen belegt. Hat er alle Wimpel entdeckt, wird zur Belohnung eine Bonusfigur freigeschaltet. Zu Beginn stehen einem acht Charaktere zur Auswahl, von denen jeder unterschiedliche Eigenschaften wie Mut, Ausdauer, Glück usw. hat. Außerdem unterscheiden sich selbige in ihrer Höchstgeschwindigkeit, Wendigkeit, Beschleunigung und Gewichtsklasse. Zwischen den Hauptrennen warten auf den Spieler sogar noch einige Bonusrennen. Für den Two Player Mode stehen drei eigene Bereiche zur Verfügung.

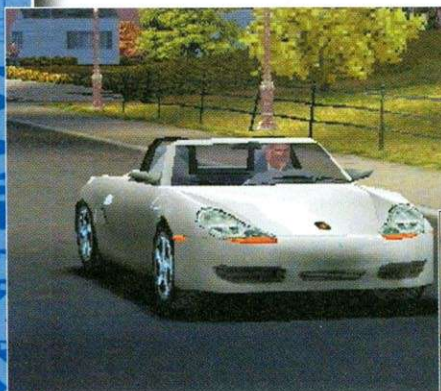


Need for Speed Porsche

Genre Rennsimulation
 Spieler 1-4
 Hersteller Electronic Arts
 Entwickler Electronic Arts
 Erhältlich ab 31. März

Electronic Arts kündigt für Ende März Need for Speed Porsche an, das über 60 Modelle aus der Firmengeschichte des Automobilherstellers beinhalten wird, angefangen beim 356 Roadster aus dem Jahr 1946 bis hin zum 2000er Modell 996 Turbo. Während Ihr in der No Limits-Spielvariante – diesmal innerhalb von einzelnen Missionen – Verfolgungsjagden mit den Cops bestreitet, feilt Ihr neuen Evolution Mode an Eurer Karriere. Neu ist, dass der Wert Eures Wagens an dessen aktuellem

stand bemessen wird. Auch das Alter und die gefahrenen Kilometer entscheiden über den Verkaufspreis. Darüber hinaus orientieren sich die Preise im Ersatzteillager an Angebot und Nachfrage und die Schäden sollen realistischer ausfallen. An Schauplätzen sind Deutschland, Frankreich, Kanada und die USA geplant. Der fünfte Teil der Serie lässt sich zudem via Multiplayer zu viert gleichzeitig spielen.



The Flintstones Bedrock Bowling

Genre Bowling
 Spieler 1-8
 Hersteller SouthPeak Interactive
 Entwickler Adrenalin Interactive
 Erhältlich ab Sommer

Simulationscharakter sollte man SouthPeak Interactives Bowlingspiel nicht unbedingt attestieren. Vielmehr

wurde Fred und Barneys Dorf zu einer riesigen Bowlingbahn umfunktioniert. Alle bekannten Locations wie Fred Feuersteins Haus, die Mine oder das Drive-In sollen vertreten sein. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und ein Multi-Player-Mode für bis zu acht Spieler sollen integriert werden. In Deutschland erscheint The Flintstones Bedrock Bowling via Ubi Soft.



Legend of Dragoon

GenreRPG
Spieler1
HerstellerSCEA
EntwicklerSCEI
Erhältlich ab13. Juni - USA

Sony Computer Entertainment America kündigt für den 13. Juni eine in-house Produktion von SCEI an - das vier

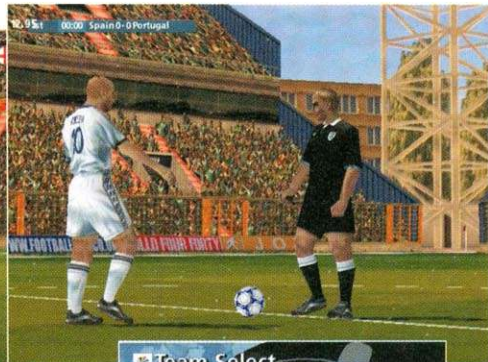
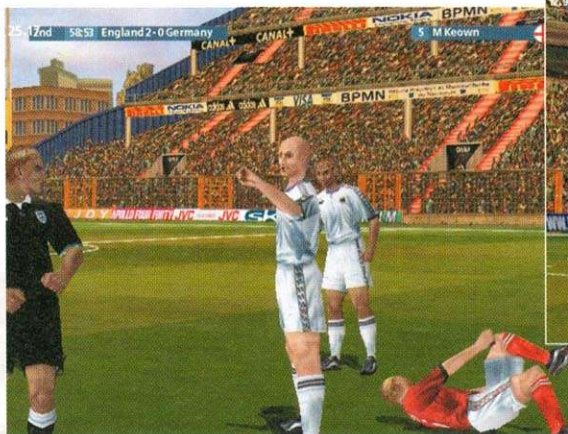
CDs umfassende RPG Legend of Dragoon, welches innerhalb von drei Jahren von einem über einhundert Mann starken Team auf die Beine gestellt wurde. Die Legende beginnt in einem Land, das von 108 verschiedenen Rassen auf schwimmenden Städten bevölkert wird. Nur mit Hilfe der Kräfte der Drachen, der 105. Rasse, gelingt es den Menschen, d.h. der 106. Rasse, den geflügelten Wesen (Rasse No. 107) in den großen Drachenkriegen Paroli zu bieten. Friede soll der Legende zufolge die 108. Rasse bringen. Eine andere Legende besagt jedoch, daß gerade diese Rasse die Apokalypse herbeiführen wird. SCEA stellt eine Spielzeit von über 80 Stunden in Aussicht. Die FMVs und die Storyline sollen Squares Final Fantasy-Reihe anklängen lassen.



Euro 2000

GenreSportsimulation
Spieler1-8
HerstellerElectronic Arts
EntwicklerEA Sports
Erhältlich ab11. Mai

Wer nicht bis zur Endrunde der Euro 2000 am 10. Juni in Brüssel warten will, kann die Fussballeuropameisterschaft schon vorab spielen: 51 Nationalteams kämpfen in der Vorrunde um die begehrten Endrundenplätze in Holland und Belgien. Neben Managementfunktionen hat EA Sports auch an historische Eurospiele und „Out of Play“-Sequenzen gedacht, in denen sich das Maskottchen „Benelucky“ in die Endrunde einmischt. Als Kommentatoren werden Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann eingesetzt.



Karosserie-Tuning für Deine PlayStation!

Nase voll von der mausgrauen Serienlackierung Deiner 32-Bit-Maschine?

play und Electronic Arts schaffen Abhilfe!

Einfach den Sticker abziehen und auf die Motorhaube Eurer PlayStation kleben - fertig!

Garantiert mit ABE.

Achtung!: Dieses Upgrade dient nur der optischen Aufwertung und beinhaltet weder Chip-Tuning noch Turbolader!





PLAYLIST

Vorbei ist es mit der Qual der Wahl beim Spielekauf. Für den Hardcorezocker bis hin zum Neueinsteiger soll ein klarer Durchblick im ständig anwachsenden PlayStation-Spielschub gelingen. Viel Spaß beim Durchforsten der Hitparade!

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

Die besten PlayStation-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgestellt in Ausgabe:
Jump 'n Run 2D:			
1. Heart Of Darkness	Infogrames	★★★★	play07/98
2. Skull Monkeys	Dream Works Interactive	★★★★	play02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	★★★★	play09/98
Jump 'n Run 3D:			
1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer	SCEE	★★★★★	play11/99
2. Tomba! 2 - US-Import	SCEA	★★★★	play04/98
3. Ape Escape	SCEE	★★★	play07/99
Beat 'em Up 2D:			
1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	★★★	play03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	★★★	play04/99
3. Marvel Super Heroes	Capcom	—/—	play—/—
Beat 'em Up 3D:			
1. Ehrgeiz	Square	★★★★★	play02/99
2. Tekken 3	Namco	★★★★★	play08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	★★★★	play04/99
Shooter 2D:			
1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	—/—	play—/—
2. R-Type	Irem	★★★★	play01/99
3. Thunderforce V	Tecnosoftware	—/—	play—/—
Shooter 3D:			
1. Medal of Honor	Order in Time	★★★★★	play12/99
2. Colony Wars - Red Sun	SCEE	★★★★	play03/00
3. Forsaken	Acclaim Entertainment	★★★★★	play04/98
Lightgun-Shooter:			
1. Indiziert	Namco	—/—	play—/—
2. Point Blank 2	Namco	★★★	play07/99
3. Point Blank	Namco	★★★	play04/98
Rennspiel:			
1. Gran Turismo 2	SCEE	★★★★★	play02/00
2. Colin McRae	Codemasters	★★★★★	play06/98
3. Gran Turismo	SCEE	★★★★★	play05/98
F1 Racer:			
1. Formel 1 99	SCEE	★★★★	play11/99
2. Racing Simulation 2	Ubi Soft	★★★★	play04/99
3. Formel 1 98	Psygnosis	★★★★	play11/98
Motocross:			
1. Supercross Circuit - US-Import	989 Studios	★★★	play01/00
2. Motocross Championship	THQ	★★★	play12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	★★	play01/00
Motorrad Racing:			
1. Road Rash 3D	Electronic Arts	★★★★	play10/98
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	★★★	play03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	★★★	play08/99
Fun Racer:			
1. Crash Team Racing	SCEE	★★★★★	play11/99
2. Speed Freaks	SCEE	★★★	play 09/99
3. Chocobo Racing	Square Soft	★★★	play05/99*
Future Racer:			
1. wipEout 2097	Psygnosis	★★★★★	play—/—
2. Killer Loop	Crave Entertainment	★★★★	play09/99
3. Rollcage	Psygnosis	★★★★	play02/99
Fußball:			
1. FIFA 2000	Electronic Arts	★★★★★	play11/99
2. UEFA Striker	Infogrames	★★★★	play11/99
3. ISS Pro Evolution	Konami	★★★★	play02/00
Basketball:			
1. NBA Live 2000	Electronic Arts	★★★★	play12/99
2. NBA Live '99	Electronic Arts	★★★★	play01/99
3. Total NBA '98	989 Studios	★★★	play05/98
Eishockey:			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play10/99
2. NHL '99	Electronic Arts	★★★★	play10/98
3. NHL Championship 2000	Fox Sports Interactive	★★★	play11/99

Die besten PlayStation-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgestellt in Ausgabe:
American Football:			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play10/99
2. NFL Blitz 2000	Midway	★★★★	play02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play10/98
Golf:			
1. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play06/98
2. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play12/99
3. Tiger Woods 99	Electronic Arts	—/—	play—/—
Tennis:			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	—/—	play—/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play10/98
Wrestling:			
1. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	★★★★	play08/99
2. WCW Mayhem	Electronic Arts	★★★	play11/99
3. ECW Hardcore Revolution	Acclaim Entertainment	★★★	play03/00
Boxen:			
1. Box Champions 2000	Electronic Arts	★★★★	play12/99
2. Ready 2 Rumble Boxing	Midway	★★★	play01/99
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play01/99
Funsport:			
1. Tony Hawk's Skateboarding	Activision	★★★★★	play09/99
2. Thrasher - Skate and Destroy	Take 2 Interactive	★★★★	play01/00
3. Cool Boarders 3	989 Studios	★★★★	play11/98
sonstige Sportarten:			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play05/99
2. International Track & Field 2	Konami	★★★	play02/00
3. International Track & Field	Konami	—/—	play02/98
Flipper:			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play02/99
Adventure:			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	—/—	play—/—
Action-Adventure:			
1. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play07/99
2. Metal Gear Solid	Konami	★★★★★	play03/99
3. Tomb Raider III	Eidos	★★★★★	play12/98
Survival Horror:			
1. Resident Evil 1	Capcom	—/—	play—/—
2. Silent Hill	Konami	★★★★	play—/—
3. Dino Crisis	Capcom	★★★	play11/99
Rollenspiel/Action-RPG:			
1. Final Fantasy VII	Square Europe	★★★★★	play11/97
2. Final Fantasy VIII	Square Europe	★★★★★	play10/99
3. Brave Fencer Musashi - US Import	Square/Electronic Arts	★★★★	play01/99
Strategie/Echtzeitstrategie:			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★	play05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play03/98
3. Command & Conquer - Alarmstufe Rot	Westwood Studios	★★★★★	play12/97
Wirtschaftssimulation:			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play04/98
3. Theme Park	Electronic Arts	—/—	play—/—
Denkspiel/Geschicklichkeit:			
1. Worms Armageddon	Hasbro Interactive	★★★	play11/99
2. Bust-A-Move 3	Acclaim Entertainment	★★★	play03/98
3. Devil Dice	SCEE	★★★	play01/99
Exoten:			
1. Guitar Freaks	KCEJ	—/—	play11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play12/99
3. PaRappa The Rapper	SCEE	—/—	play—/—

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	GENRE	VORR. RELEASE
Acclaim		
Armored in Project Swarm	ShooterAnfang	April
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Anfang März
Jeremy McGrath Supercross	Racing	Ende April
Vanishing Point	Racing	April
Crave Entertainment		
Galerians	Action-Adventure	Mai
Codemasters		
Colin McRae Rally 2.0	Racing	April 2000

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL	GENRE	VORR. RELEASE	TITEL	GENRE	VORR. RELEASE
Codemasters			Infogrames		
Fußball Manager (Arbeitstitel)	Wirtschaftssimulation	März	Radical Bikers	Racing	31. März
Micro Maniacs	Racing	März	Rallymasters	Racing	Ende Mai
Prince Naseem Boxing	Sportsimulation	April	Ronaldo V-Football	Sportsimulation	26. März
Snooker	Snooker-Simulation	März	Konami		
Toca 2 Touring Cars - Platinum -	Racing	März	Beatmania (inkl. DJ-Controller)	DJ-Simulation	Ende März
TOCA WTC	Racing	Mai	Bishi Bashi Special	Mini-Game-Sampler	Mai
Eidos Interactive			Hydro Thunder	Racing	April
Disney World Racing	Racing	März	Metal Gear Solid - Platinum -	Action-Adventure	Anfang März
Fear Effect	Action-Adventure	17. März	NBA In The Zone 2000	Sportsimulation	Mitte März
Tomb Raider III - Platinum -	Action-Adventure	10. März	NHL Blades Of Steel	Sportsimulation	1. Quartal
UEFA Championsleague Season 99/00	Sportsimulation	31. März	Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	2. Quartal
Urban Chaos	Action-Adventure	17. März	Paperboy	Action	Mai
Electronic Arts			Vandal Hearts 2	Rollenspiel	April
Alien Resurrection	Action	25. Mai	Mindscape Entertainment		
Die Hard Trilogy 2	Action	13. April	Panzer General IV-Western Assault	Strategie	1. Halbjahr
Euro 2000	Sportsimulation	11. Mai	Sony Computer Entertainment		
F1 2000	Racing	30. März	Barbie Super Sports	Sportspiel	19. April
Moto Racer 2 - Platinum -	Racing	02. März	Colony Wars 3 Red Sun	Shooter	22. März
Need For Speed - Porsche	Racing	30. März	Everybody's Golf 2	Sportspiel	26. April
Road Rash Jailbreak	Racing	16. März	Ghoul Panic	Shooter	12. April
Street Skater 2	Sportsimulation	30. März	Jet Rider 3	Racing	März
Superbike 2000	Racing	02. März	MediEvil 2	Action-Adventure	19. April
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	23. März	Muppet Race Mania	Racing	19. April
Tiger Woods PGA Tour 2000	Sportsimulation	16. März	NHL Faceoff 2000	Sportsimulation	01. März
Empire Interactive			Rollage Stage 2	Racing	08. März
Ford Racing	Racing	1. Quartal	Saga Frontier 2	Rollenspiel	22. März
Sheep!	Shear 'em Up	1. Quartal	Star Ixiom	Shooter	29. März
Speedball 2100	Arcade	April	Star Ocean	Rollenspiel	12. April
The Golf-Pro	Sportsimulation	1. Quartal	Take 2 Interactive		
GT Interactive			Martian Gothic: Unification	Action-Adventure	März
Duke Nukem: Planet Of Babes	Action	31. März	Railroad Tycoon	Wirtschaftssimulation	März
Infogrames			Silicon Valley	Jump 'n Run	März
4x4 World Trophy	Racing	19. April	THQ		
Anstoß Premier Manager	Wirtschaftssimulation	29. März	Brunswick Circuit Pro Bowling 2	Sportsimulation	Ende März
Army Men Sarge Heroes	Action	Ende März	Rugrats Studio Tour	Genre-Mix	Ende März
BattleTanx - Global Assault	Action	Ende März	Star Wars: Episode 1		
Bugs Bunny Favourite Heroes	Jump 'n Run	26. April	Jedi Power Battle	Beat 'em Up	April
Crusaders of Might and Magic	Action-Adventure	Mitte März	WWF SmackDown!	Wrestling	Mitte April
Gekido	Beat 'em Up	21. April	Ubi Soft		
Lucky Luke Heroes	Jump 'n Run	01. März	F1 Racing Championship	Racing	März
Midnight in Vegas	Gambling-Simulation	Anfang März	Flintstones	Racing	April
N.Gen (Jet X)	Flugsimulation	05. Mai	Grandia	Rollenspiel	März
Player Manager 2000	Wirtschaftssimulation	17. März	Rayman 2	Action-Adventure	Mai
Premier Manager	Wirtschaftssimulation	April	The Dukes Of Hazard	Racing	März

Viel Spaß beim Durchstöbern der voraussichtlichen Veröffentlichungstermine. Wie Ihr wisst, kann sich der ein oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

Was gibt's zu gewinnen?

5x Gran Turismo 2 Special Edition,
bestehend aus Spiele-CDs, Tasche
und Schlüsselanhänger

5x Gran Turismo 2 T-Shirt

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

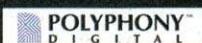
Beantwortet uns einfach folgende Frage:

„Welche Spiele haben Polyphony Digital, die Designer von Gran Turismo 2,
noch für die PlayStation entwickelt?“

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, Stichwort: GT,
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 7. März 2000.



PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelligence
+ PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ artificial intelli
gence +++ +++ PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ arti

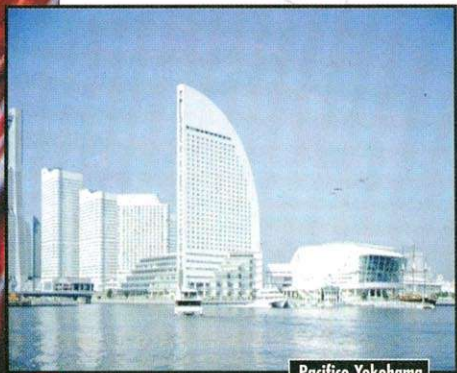
PlayStation



Martin Weidner

play sichtet die neuesten Ankündigungen rund um die PlayStation2 und wirft einen Blick auf den Millennium-Event, den der japanische Publisher Square am 29. Januar in Tokio abhielt.

Die Erwartungshaltung der Besucher im Pacifico Yokohama war natürlich entsprechend hoch. Während viele mit dem Debüt von Final Fantasy IX rechneten, kamen die ersten Videoclips von Final Fantasy X und XI für die PlayStation2 überraschend. Driving Emotion Type-5 und Gekikuukan Pro Baseball: The End of the Century 1999 waren bereits voll spielbar, All-Star Pro Wrestling und The Bouncer wurden als Videoclips gezeigt. Zudem kündigte Square ihr Breitbandnetzwerk PlayOnline an.



Pacifico Yokohama

- PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker -

+++ LucasArts Entertainment sucht einen Lead Programmer für ihr erstes PlayStation2-Projekt. Star Wars Episode I - Obi Wan anyone? +++ Das britische Studio Code Monkeys arbeitet an einem Gokart Rennen mit dem Arbeitstitel **2 Stokers**. +++ Acclaim Entertainment beabsichtigt, zur „Launchperiode“ in den Vereinigten Staaten und Europa mit drei Titeln vertreten zu sein. +++ Auf der Demo-CD, die der PlayStation2 beiliegen wird, sollen sich u.a. Demos von From Softwares **Armored Core 2**, **Eternal Ring** und **EverGrace** befinden. +++ Polygon Studio arbeitet für Infogrames an dem Actionspiel **Burning**. +++ Rage Software akquiriert das in Bristol ansässige Entwicklerstudio Wayward Design. Wayward plant, nach der Fertigstellung von B17 Flying Fortress The Mighty Eighth erste Spielkonzepte für die PlayStation2 und andere Plattformen zu erstellen. +++ Der Microprocessor Report kürte am 27. Januar im kalifornischen Santa Clara die in Kooperation von Sony Computer Entertainment Inc. und Toshiba designte **Emotion Engine** zum besten Mikroprozessor. +++ Sony Computer Entertainment Inc. veröffentlicht am 4. März ein **neues MultiTap** für die PlayStation2. +++ **LQ Remix** soll bereits Ende März in Japan erscheinen. +++ **Konamis Jikkyou World Soccer 2000** (in Europa: International Superstar Soccer) soll über 100 Mannschaften und acht Spielmodi beinhalten: Exhibition, League, International Cup, Olympic Mode, Success, Scenario, Training und Elfmeterschießen. +++

- PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker - PlayStation2 Ticker -

gence +++ +++ PlayStation 2 ++++ code34359901AK +++ arti

10:00:00:00

dd

hh

mm

ss

2 Countdown

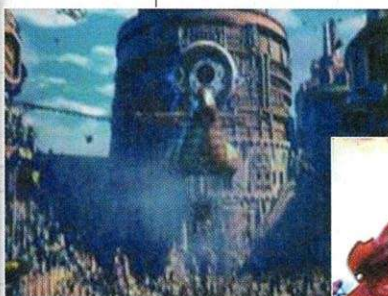
Final Fantasy IX

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Sommer 2000 - Japan

Back to the roots! Square entfernt sich in Final Fantasy IX für die PlayStation1 von den westlich anmutenden Charakteren des Vorgängers und setzt wieder auf die Anime-Figuren, die den Zeichenstil von Final Fantasy I-VI prägten. Squares Executive Vice President Hironobu Sakaguchi kündigte auf dem Event an, daß das Spiel bereits nahezu fertiggestellt sei und im Sommer in Japan erscheinen werde. Ein anderer Grund für den recht späten Erscheinungstermin dürfte wohl Enix' RPG Dragon Quest VII sein, das im Frühling erscheinen soll. Eine erste Demo von Final Fantasy IX dürfte Vagrant Story beiliegen.



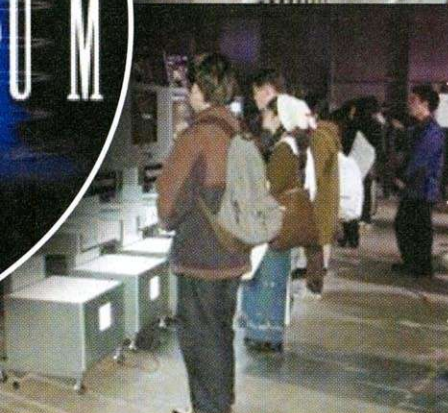
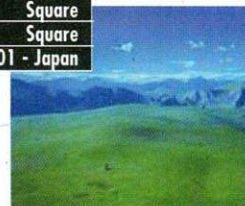
Hironobu Sakaguchi,
Squares Executive
Vice President



Final Fantasy X

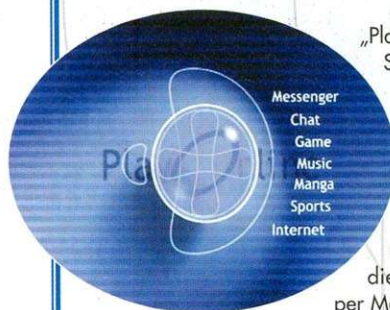
Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Frühling 2001 - Japan

Final Fantasy X, Squares erstes RPG für die PlayStation2, soll im Frühling 2001 parallel zum Start von Squares PlayOnline-Projekt in den Handel kommen. Parallel deshalb, weil Final Fantasy X ein Online Manual enthalten wird, das zu jedem Zeitpunkt eines laufenden Spiels aufgerufen werden kann. Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto mehr Items, Infos und besondere Ereignisse werden in dem „Handbuch“ enthüllt. Downloads sind natürlich ebenfalls möglich. Über die Storyline sind noch keine Details bekannt. Das Intro liest sich jedenfalls wie folgt: „1.000 Jahre lang tot... Terror steigt aus der Tiefe empor... Er breitet sich auf dem Land aus... Legenden klingen noch immer nach... Das Schicksal läßt sich nicht verleugnen... Die Bürde wiegt schwerer... Bis zum Königreich der Sonne... Zu unbekannten Königreichen... Über das weite Meer... Die Reise nach Hause beginnt...“. Final Fantasy X stellt den ersten Teil der Serie dar, der eine Echtzeit-3D-Engine und eine Third Person-Perspektive aufweist.



PlayStation Countdown 2

Final Fantasy XI: Online Another World

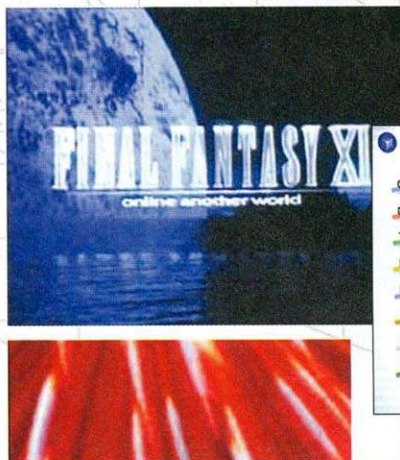


„PlayOnline“ - unter diesem Namen starten Square, DigiCube und NTT Communications im Frühling 2001 ein Breitbandnetzwerk aus Messenger, Chat, Gaming, Musik, Manga, Sport, Internet, e-commerce und e-distribution. Square zeigte ein Promovideo, in dem sich die beiden Schüler Takeshi und Natsumi per Messenger zu einer Final Fantasy XI-Party verabreden. Während Takeshi bereits mitten im Spiel ist, steigt Natsumi erst später ein. Beide werden jedoch in dem Sirius-Dungeon vernichtend geschlagen. Was tun? Natsumi lädt ihr Adreßbuch von Memory Card und bittet Kazu per e-mail zu Hilfe, der ihr auch prompt antwortet und sich auf den langen Weg nach Sirius macht. Takeshi entscheidet sich inzwischen dafür, vorerst aus dem Spiel auszusteigen und sich anderen, interessanteren Dingen zuzuwenden. Genauer gesagt, schließt er den Memory Stick seines Memory Stick Walkmans, der vor kurzem in Japan erschienen ist, an die PlayStation2 an. Mit dem Dual Shock2 Controller wechselt er vom Gaming- in den Music Mode und lädt die neuesten Songs auf seinen Memory Stick herunter. Danach geht er auf die Manga-Seite und lädt dort zwei Comics, um sich bis zum Auftauchen von Kazu etwas die Zeit zu vertreiben. Natsumi hingegen surft auf der Sport-Seite. Nachdem Kazu eingetroffen ist, entschließt sich das Trio, den Online-Player's Guide zu Rate zu ziehen, um aus dem Dungeon herauszugelangen - (japanische) Zukunftsmusik aus dem Hause Square. Vom eigentlichen Spiel wurden einige erste Produktionsskizzen gezeigt. Ein Square-Sprecher betonte aber, daß die Storyline entgegen anderen Online-RPGs wie z.B. EverQuest und Ultima Online deutlich in den Vordergrund gerückt werden und die Kameraführung so dramatisch ausfallen soll, wie es die Fans der Final Fantasy-Serie gewohnt sind.

Genre	Online-RPG
Spieler	„Up to 6 billion players“
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Sommer 2001 - Japan



„PlayStation 2“ - unter diesem Namen starten Square, DigiCube und NTT Communications im Frühling 2001 ein Breitbandnetzwerk aus Messenger, Chat, Gaming, Musik, Manga, Sport, Internet, e-commerce und e-distribution. Square zeigte ein Promovideo, in dem sich die beiden Schüler Takeshi und Natsumi per Messenger zu einer Final Fantasy XI-Party verabreden. Während Takeshi bereits mitten im Spiel ist, steigt Natsumi erst später ein. Beide werden jedoch in dem Sirius-Dungeon vernichtend geschlagen. Was tun? Natsumi lädt ihr Adreßbuch von Memory Card und bittet Kazu per e-mail zu Hilfe, der ihr auch prompt antwortet und sich auf den langen Weg nach Sirius macht. Takeshi entscheidet sich inzwischen dafür, vorerst aus dem Spiel auszusteigen und sich anderen, interessanteren Dingen zuzuwenden. Genauer gesagt, schließt er den Memory Stick seines Memory Stick Walkmans, der vor kurzem in Japan erschienen ist, an die PlayStation2 an. Mit dem Dual Shock2 Controller wechselt er vom Gaming- in den Music Mode und lädt die neuesten Songs auf seinen Memory Stick herunter. Danach geht er auf die Manga-Seite und lädt dort zwei Comics, um sich bis zum Auftauchen von Kazu etwas die Zeit zu vertreiben. Natsumi hingegen surft auf der Sport-Seite. Nachdem Kazu eingetroffen ist, entschließt sich das Trio, den Online-Player's Guide zu Rate zu ziehen, um aus dem Dungeon herauszugelangen - (japanische) Zukunftsmusik aus dem Hause Square. Vom eigentlichen Spiel wurden einige erste Produktionsskizzen gezeigt. Ein Square-Sprecher betonte aber, daß die Storyline entgegen anderen Online-RPGs wie z.B. EverQuest und Ultima Online deutlich in den Vordergrund gerückt werden und die Kameraführung so dramatisch ausfallen soll, wie es die Fans der Final Fantasy-Serie gewohnt sind.



PlayOnline™

DigiCube TODAY'S SELECTION

GAME	WonderSwan	DVD/VIDEO	Final Fantasy XI
DVD/VIDEO	Final Fantasy XI	PC	Final Fantasy XI
PC	Final Fantasy XI	FASHION	Final Fantasy XI
FASHION	Final Fantasy XI	MUSIC CD	Final Fantasy XI
MUSIC CD	Final Fantasy XI	WATCH	Final Fantasy XI
BOOKS	Final Fantasy XI	WATCH	Final Fantasy XI

Gekikuukan Pro Baseball: The End of the Century 1999

Squares erste Baseballsimulation Gekikuukan Pro Baseball: The End of the Century 1999 war bereits voll spielbar und überzeugte nicht nur durch die herausragende Präsentation im TV-Stil und die professionelle Kameraführung, sondern vor allem durch die fast schon zum Greifen nahen Spieler. Die per Motion Capturing aufgenommenen Animationsphasen lassen sich schon als „fast perfekt“ einstufen. Nicht nur, daß das von Japans Professional Baseball Organisation lizenzierte Spiel die Team- und Player Roster der Saison

Genre	Sportsimulation
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Ende März 2000 - Japan

1999 verwendet, Square verpflichtet hierfür auch Sprecher des Nippon TV Networks. Sobald PlayOnline ans Netz geht, werden sich tagesaktuelle Statistiken über das „Sports“-Menü downloaden lassen.



The Bouncer

Genre	Beat 'em Up
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	Square
Entwickler	Dream Factory
Erhältlich ab	Ende März 2000 - Japan

Den selben Trailer, den sie bereits auf der Tokyo Game Show '99 Autumn ablaufen ließen. Zur Storyline ist noch herzlich wenig bekannt. Hier der offizielle Wortlaut von Square: „Sion, ein einsamer Mann voller Stärke und Güte, der sich nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern kann, trifft auf Dominique. Beide wohnen in der Dog Street.“. Designt wird The Bouncer von Dream Factory, den Machern von Ehrgeiz und Tobal No. 1 & 2.



Volt Krueger

Sex: Male
Age: 27
Height: 19

Die Präsentation von The Bouncer fiel für viele enttäuschend aus. Square zeigte nämlich lediglich denselben Trailer, den sie bereits auf der Tokyo Game Show '99 Autumn ablaufen ließen. Zur Storyline ist noch herzlich wenig bekannt. Hier der offizielle Wortlaut von Square: „Sion, ein einsamer Mann voller Stärke und Güte, der sich nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern kann, trifft auf Dominique. Beide wohnen in der Dog Street.“. Designt wird The Bouncer von Dream Factory, den Machern von Ehrgeiz und Tobal No. 1 & 2.

速報 SQUARE LENNIUM

スクウェア ミレニアム

All-Star Pro Wrestling



Genre	Sportsimulation
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	Square
Entwickler	Square
Erhältlich ab	Ende März 2000 - Japan

Yukes Toukon Retsuden-Reihe beweist nur allzu deutlich, daß japanische Entwickler doch die besten Wrestlingssimulationen auf die Beine stellen. Zur Zeit entwickelt Yukes WWF SmackDown! für THQ. Square zeigte ihr All-Star Pro Wrestling

jedoch lediglich als Videoclip. Dessen ungeachtet soll ihre erste Wrestlingssimulation bereits Ende März in Japan erscheinen.

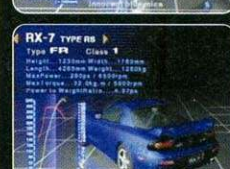
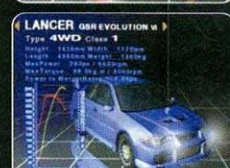
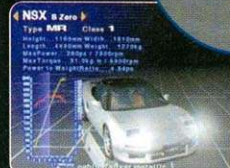
Driving Emotion Type-S

Genre	Rennsimulation
Spieler	1-2
Hersteller	Square
Entwickler	Escape
Erhältlich ab	Ende März 2000 - Japan

Der Fuhrpark in Squares Driving Emotion Type-S fällt nicht gerade bescheiden aus: Alfa Romeo GTV, BMW 328Ci Coupé, Ferrari 360 Modena, Ferrari F50, Honda Civic, Honda S2000, Honda Integra, Honda NSX, Mazda Roadster Eunos, Mazda Savanna RX-7, Mazda Roadster RX-7, Mitsubishi FTO, Mitsubishi GTO, Mitsubishi Lancer, Mitsubishi Pajero, Nissan Fairlady Z, Nissan 180SX, Nissan Primera, Nissan Silvia, Nissan Skyline, Nissan Cube, Porsche 911 GT3, Porsche Boxster S, Subaru Impreza, Subaru Legacy, Toyota Celica, Toyota Chaser, Toyota Corolla Levin, Toyota MR2, Toyota MR-S, Toyota Supra, TVR Griffith.

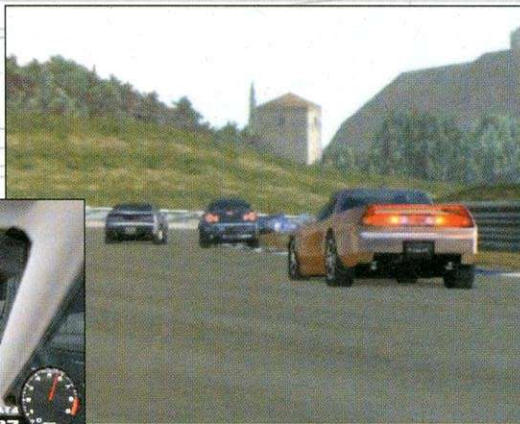
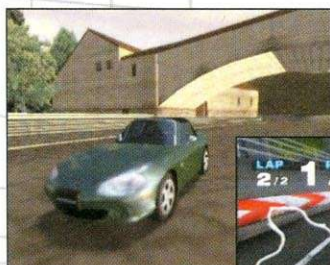
Bemerkenswert ist vor allem, daß Square auch Porsche-Fahrzeuge im Fuhrpark hat - wohl ein Resultat des Joint-ventures EA Square. Square befindet sich derzeit aber noch in Verhandlungen mit anderen führenden Automobilherstellern, d.h. die Fahrzeugauswahl könnte sich bis zum Erscheinen des Spiels noch kurzfristig ändern. In der Cockpitansicht legen

sich die Fahrer sogar in die Kurven. Die einzelnen Fahrzeuge lassen sich nach Belieben tunen und lackieren. Square stellt aber auch optimale Settings für Einsteiger in Aussicht. Zu den Strecken sollen u.a. Suzuka und Tsukuba gehören. Driving Emotion Type-S wird ebenfalls Squares PlayOnline-Projekt unterstützen.



25

SPECIAL SCREEN



Stormfront Studios' PlayStation2-Pläne

Die in Kalifornien beheimateten Entwickler Stormfront Studios arbeiten an einem neuen Rennspiel und an einer Adaption des SSI-RPGs Pool of Radiance 2. Rollenspiele stellen für das Studio kein Neuland dar, entwickelte es doch in der Vergangenheit Byzantine The Betrayal (1997), Star Trek Deep Space Nine Harbinger (1996), und Stronghold (1993), Treasures of the Savage Frontier (1992), Gateway to the Savage Frontier und das Online-RPG Neverwinter Nights (beide: 1991) für SSI. Zu den bisherigen PlayStation-Titeln der Stormfront Studios zählen Hot Wheels Turbo Racing, NASCAR 99, NASCAR 98 und Andretti Racing.

PLAYSTATION®FESTIVAL 2000

PS2の体験版がドカーンともらえる

大チャンス!

通常に手に入れるためには、販売店を回り、購入しておくのがおすすめです。

日時: 2000年3月19日
10:00~17:00
場所: 豊洲シーサイド
北斎ホール(有明)
入場料: 一般入場料(中学生以上)
・前売 1000円(税込)
・当日 1500円(税込)
小学生未満: 無料
出演タイトルリスト
チケット情報はこちら
追加情報はこちら



Driving Emotion Type-S



Eternal Ring



Tekken Tag Tournament



DrumMania

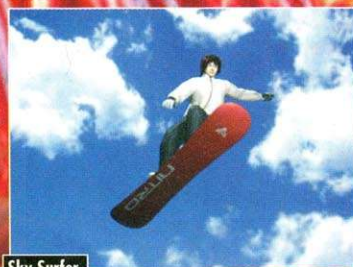


A6 A-Train Reisha de Ikou 6

PlayStation Festival 2000

Sony Computer Entertainment Inc. kündigt an, auf ihrem PlayStation Festival 2000, das vom 19.-20. Februar in Tokios Makuhari-Messe-gelände stattfinden wird, 28 PlayStation2-Titel auf über 500 Displays vorzustellen.

Titel	Hersteller
A6 A-Train Reisha de Ikou 6	Artlink
Be on Edge	SCEI
Border Crossing	EA Square
Driving Emotion Type-S	Square
DrumMania	Konami
Eternal Ring	From Software
EverGrace	From Software
EX3 The Street Fighter	Capcom
Fantavision	SCEI
FIFA 2000	EA Square
Golf Paradise	T&E Soft
Gran Turismo 2000	SCEI
I.Q. Remix	SCEI
Jikkou World Soccer 2000	Konami
Kessen	Koei
Love Story	Enix
Gekikukan Pro Baseball: The End of the Century 1999	Square
Ridge Racer V	Namco
Sky Surfer	Idea Factory
Tekken Tag Tournament	Namco



Sky Surfer



Gekikukan Pro Baseball:
The End of the Century 1999



Kessen



EverGrace



EX3 The Street Fighter



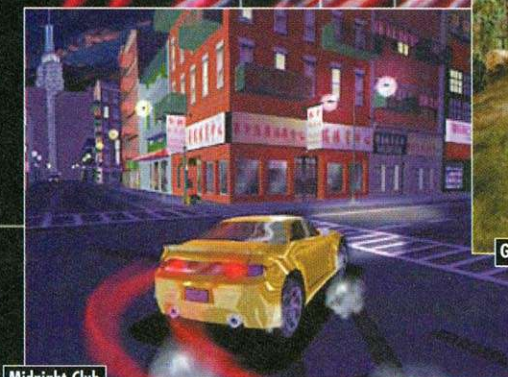
Ridge Racer V

Stepping Stage

Jaleco begibt sich am 7. März mit Stepping Stage in direkte Konkurrenz zu Konamis DrumMania für die PlayStation2. Nicht bloß, daß die Doppel-CD mit optionalem Controller auffallend an Konamis BeatMania-Reihe erinnert, Jaleco hat auch bekannte Songs von Avex und BMG lizenziert, wie z.B. „5, 6, 7, 8“ und „Love's Got A Hold On My Heart“ von Steps, „Baby One More Time“ von Britney Spears und „Larger Than Life“ von den Backstreet Boys.

Midnight Club: Street Racing und Getaway von Take 2 Interactive

Neben einem neuen Duke Nukem-Titel von n-Space arbeitet nun auch Angel Studios an zwei ersten PlayStation2-Titeln für Take 2 Interactive. Während Midnight Club: Street Racing illegale Straßenrennen zum Thema hat, liefert man in Getaway Schmuggelware ins Ausland, verfolgt von der Polizei und anderen Hehlern. Eure Helfershelfer reagieren hier auf Eure Anweisungen, die Verfolger abzulenken oder abzufangen. Zu den bisherigen Konsolenprojekten der Angel Studios zählen Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. und Ken Griffey Jr.'s Slugfest für das Nintendo 64.



Midnight Club



Getaway

PlayStation Countdown 2

Tecmos PlayStation2-Pläne

Die wichtigste Nachricht gleich vorab: Tecmo hat noch nicht mit der Arbeit an einer PlayStation2-Adaption ihres Coin-ops Dead or Alive 2 begonnen. Die Dreamcast-Version soll nämlich zuerst fertiggestellt werden. Erst danach wird über eine Sony-Umsetzung des Automaten bzw. dessen Nachfolgers entschieden. Was die Entwicklung von Ninja Gaiden Code-name Kunai betrifft, befindet sich das 60köpfige Team Ninja noch in einer sehr frühen Phase. Die Designer testen in einem Tutorial-ähnlichen Level sämtliche Moves des Hauptcharakters. Was den Plot des Spiels betrifft, sind sie sich ebenfalls noch etwas im Unklaren. Kunai wird jedoch auf der Dead or Alive 2-Engine basieren und soll auf der E3-Messe, die im Mai in Los Angeles stattfindet, erstmals dem breiten Fachpublikum in spielbarer Form vorgestellt werden.

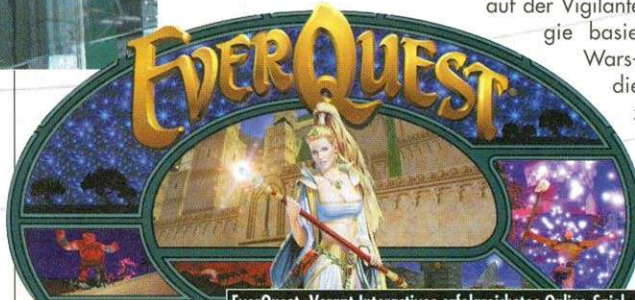
Als Veröffentlichungstermin wird Herbst 2000 anvisiert - parallel zum US-Start der neuen PlayStation, da sich in der Vergangenheit insbesondere die Amis für die Abenteuer von Ryu Hayabusa begeistern konnten. Tecmos NFL Bowl soll erst 2001 erscheinen.



Dead or Alive 2, Coin-op

Star Trek Online

Nachdem Activision und Viacom Consumer Products im September 1998 eine strategische Allianz eingegangen waren, nach der Activision weltweit die exklusiven Veröffentlichungsrechte am gesamten Star Trek-Stoff erhielt, kündigt Activision nach Star Trek Red Squad für die PlayStation1 (vgl. SpecialScreen in play 10/99) nun Star Trek Online für den PC und die Next Generation PlayStation an. Activision und Sony Online Entertainment werden diesbezüglich ein Joint-venture gründen. Designt wird das Projekt, das innerhalb von 24 Monaten online gehen soll, von Verant Interactive, den Machern der Online-Spiele EverQuest, Tanarus, Sovereign und Trivial Pursuit. „Wegen unserer Beziehung zu Sony werden wir auch die Kommunikations- und Multiplayer-Komponenten der Next Generation Videospielkonsole von Sony ausnutzen.“, so Activisions Chairman und Chief Executive Officer Robert Kotick im Bericht für das 3. Quartal des laufenden Geschäftsjahres. Activision geht darüber hinaus eine Vereinbarung mit LucasArts Entertainment ein, gemeinsam ein auf der Vigilante 8-Technologie basierendes Star Wars-Rennspiel für die PlayStation zu entwickeln und zu veröffentlichen.



EverQuest, Verant Interactives erfolgreichstes Online-Spiel.

www.jp.playstation.com



Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) gründete am 1. Februar die Tochtergesellschaft PlayStation.com Japan. Die neue Division wird für die e-commerce Website www.jp.playstation.com verantwortlich sein, die am 18. Februar online gehen und zunächst Hard- und Software rund um die PlayStation2 anbieten wird. Musik-CDs und DVDs sollen 2001 vermarktet werden. Die Publisher Namco, Square, Enix, Capcom, Bandai, Konami und Koei, und die Ketten Seven-Eleven Japan, Culture Convenience Club, DigiCube und Happinet gingen eine Minderheitsbeteiligung in Höhe von insgesamt 20% an der neu gegründeten Firma ein.

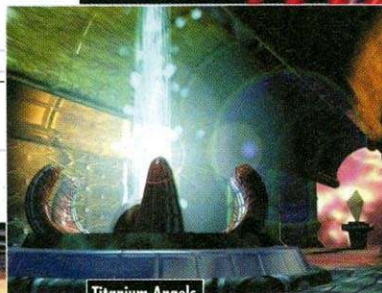
Eidos Interactives PlayStation2-Pläne

In einer Pressemitteilung zu ihrem derzeitigen Börsenkurs ging Eidos Interactive u.a. auf ihre Pläne bezüglich der Next Generation PlayStation ein. Sieben Projekte, die allesamt innerhalb der nächsten 18 Monate erscheinen sollen, befinden sich derzeit in der Entwicklung

PlayStation Countdown 2

SCi PlayStation2 Line-up

SCi kündigt an, ihr Action-Adventure Titanium Angels (vgl. Work in Progress in play 1/2000) und eine Adaption der Sci-Fi-Serie Thunderbirds für die PlayStation2 zu veröffentlichen. Die digital restaurierte Thunderbirds-Serie soll im Herbst 2000 erneut auf dem britischen Sender BBC2 ausgestrahlt werden.



Titanium Angels



Sony Computer Entertainment America integriert 989 Studios

Sony Computer Entertainment America (SCEA) schließt sich am 1. April als Vorbereitung auf die PlayStation2 mit ihrer Tochtergesellschaft 989 Studios zusammen. 989 Studios trat zwei Jahre lang als eigenständiger Publisher von PlayStation- und PC-Software auf. Zu ihren bekanntesten Brands zählen Syphon Filter, Twisted Metal, NFL GameDay, NHL FaceOff und NBA ShootOut (in Europa: Total NBA). Shuhei Yoshida, der seit 14 Jahren bei Sony tätig und u.a. für die Gründung des heute 170 Mann starken in-house Entwicklerteams von Sony Computer Entertainment Inc. mitverantwortlich ist, steigt als Vice President of Product Development bei SCEA ein.

Unreal Tournament

Tim Sweeney, der Präsident von Epic Mega Games, am 23. Januar zur PlayStation2-Adaption ihres Ego Shooters Unreal Tournament: „Nach drei Wochen harter Arbeit gelang es Brandon Reinhart, die Engine in ihren Grundzügen zum Laufen zu bringen. Die nächsten Monate dürften für uns sehr aufregend werden, geht es doch jetzt darum, die Engine in stabile und schließlich in ausgereifte Form zu bringen. Anfangs waren die systemnahen Tools für uns als PC-Entwickler schon ein Kulturschock, aber inzwischen kommen wir wirklich gut voran. Lange leben die Hardwareregister und der direkte Zugriff auf den Speicher! Wir compilieren unsere Windows-, PlayStation2- und Linux-Versionen aus einem Basiscode, der mit Visual C++

und Gnu C++ kompatibel ist. Gerade deshalb ist es für uns nicht so schwierig, unsere Unreal Tournament Engine auf die PlayStation2 umzusetzen. Alle Plattformen verwenden nämlich dieselben Datenfiles und dieselben auf Windows basierenden Entwicklertools, d.h. UnrealEd und UnrealScript, später aber auch unsere Plug-ins für 3D Studio Max und Maya. Diese Vorgehensweise ist auch sehr sinnvoll, weil es zur Zeit einfach noch viel zu wenig PlayStation2-Entwicklersysteme gibt. Unser Team verwendet für die Entwicklung und das Testing PCs. Der größte Unterschied zwischen den Entwicklertools auf beiden Plattformen besteht nicht einmal in dem Code, sondern in den Stärken und Schwächen der jeweiligen Hardware. Bei Windows gilt es eine sehr breite Skala an Low End- und High End-PCs zu berücksichtigen. Bei einer Konsole hingegen bekommt man es mit einer vorgegebenen Hardware zu tun und kann den Code entsprechend darauf

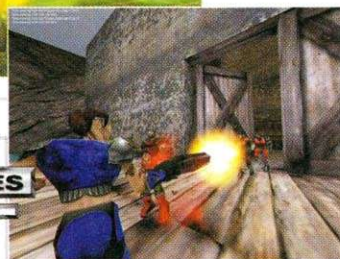
zuschneiden. Die PlayStation2 besitzt zwar sehr viel Rechenpower, aber keinen virtuellen Speicher und recht niedrige Fernsehauflösungen. Wer für Konsole entwickelt, ist gezwungen viel disziplinierter an ein Projekt heranzugehen. Dafür muß er sich aber nicht mit irgendwelchen Inkompatibilitäten, Treiberproblemen oder Patches herumschlagen. Bis jetzt sind wir von der PlayStation2 und Sonys Support sehr begeistert. In Zukunft werden wir der Entwicklung für Konsole einen hohen Stellenwert einräumen.“



Unreal Tournament, PC



EPIC
MEGA GAMES



Street Date von Tekken Tag Tournament verschoben



Ursprünglich war Tekken Tag Tournament von Namco neben Shin Ridge Racer als Launchtitel gedacht. Namco warb bereits in der japanischen Fachpresse für beide Spiele. Namco entschied sich nun jedoch, die PlayStation2-Umsetzung ihres System 12-Automaten erst am 30. März in Japan auszuliefern.

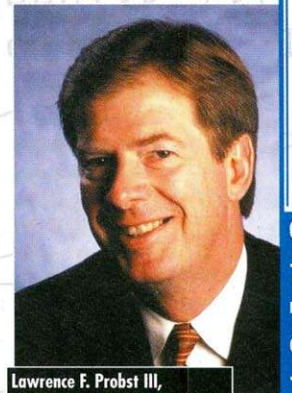


PlayStation2 - Titel zum Launch der Hardware am 4. März 2000

Titel	Hersteller
A6 A-Train Reisha de Ikou 6	Artdink
American Pinball	Astroll
DrumMania	Konami
Eternal Ring	From Software
Fantavision	SCEI
Golf Paradise	T&E Soft
Jikkyou World Soccer 2000	Konami
Kakinoki Shogi 4	ascii
Kanekyuu Billiard Master Q	ASK
Kessen	Koei
Mahjong Taikai II	Koei
Ridge Racer V	Namco
Sky Surfer	Idea Factory
Street Mahjong Trance Majin 2	Sunsoft

Electronic Arts for PlayStation2

Electronic Arts zählt zu den vehementesten Verfechtern der PlayStation2 und stellt einen der wenigen Publisher dar, die sich gegen Segas Dreamcast ausgesprochen haben. „Wir beabsichtigen, Updates zu unseren bestehenden Franchises zu erstellen und auch neue Brands auf der PlayStation2 zu etablieren. Wie bei der aktuellen Hardware besteht unser Ziel darin, der führende Third Party Publisher für die PlayStation2 zu werden, und wir werden zum Launch dieser revolutionären Plattform von Anfang an sehr stark im Markt präsent sein.“, so Lawrence F. Probst III, der Chairman und Chief Executive Officer von Electronic Arts in dem Brief an die Aktionäre aus Electronic Arts' Jahresbericht für 1999. Offiziell angekündigt sind bisher FIFA 2000 (EA Sports) und Command & Conquer Renegade (Westwood Studios). Daß Electronic Arts aber auch ihre anderen Brands wie Madden NFL, NBA Live, NHL, Need for Speed, Road Rash usw. auf der PlayStation2 einem Update unterziehen wird, steht außer Frage. Auf dem PlayStation Festival 2000, das vom 19.-20. Februar in Tokio stattfindet, sollen jedenfalls insgesamt vier EA Square-Titel vorgestellt werden, darunter FIFA 2000.

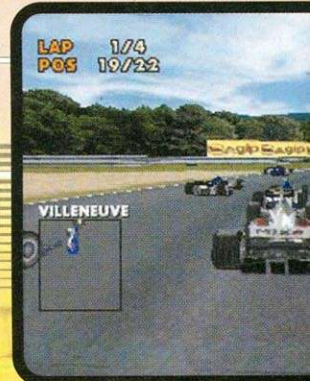


Lawrence F. Probst III,
Chairman & CEO, Electronic Arts

RIDGE RACER V

Namco enthüllt weitere Details zu Ridge Racer V, das parallel zur PlayStation2 in den Handel kommen soll. Fünf der Audioclips sollen von professionellen Künstlern eingespielt werden, darunter Mijk von Dijk und Boom Boom Satellites. Ridge Racer V soll fünf Spielmodi (Grand Prix, Duel, Vs. Battle, Time Attack, Free Run) bieten und Sonys Dual Shock2 Controller unterstützen, aber auch Namcos neGcon und joGcon. Ai, Namcos neues virtuelles Nummerngirl, wurde laut Hersteller am 12.12.1979 geboren. Ihre Maße: 88-58-86 - pardon - 168 cm.





TONI OPL

Im Oktober letzten Jahres unterzeichnete Ubi Soft zusammen mit Video System ein Abkommen, in dem die Entwicklung einer Reihe neuer Rennspiele mit der offiziellen Formel 1-Lizenz für die Saison 1999/2000 festgelegt wurde. Während das bereits seit April 99 erhältliche *Racing Simulation 2* zwar spielerisch vollends überzeugen konnte, wurde es von den wahren Formel 1-Fans aufgrund der fehlenden FIA-Lizenz doch nicht so richtig angenommen. Umso erfreuter waren die Ubi Soft-Entwickler, nun endlich mit den Original-Teams der Formel 1 zusammenarbeiten und dem Spieler somit ein Maximum an Authentizität bieten zu können. So werden in dem inoffiziellen Nachfolger alle Original-Features der FIA vertreten sein: 11 Teams, 22 Fahrer, alle Statistiken der 99er Saison und die offiziellen Formel 1-Strecken inklusive des neuen Malaysia-Kurses, für den extra ein Entwickler-Team nach Sepang gefahren ist, um alles genauestens zu recherchieren. Eifrig wurde in verschiedenen Studios an dem Spiel gearbeitet, wobei PlayStation, PC, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast jeweils mit einer eigenständigen Version bedacht wurden.



Die flotte Grafik-Engine von F1 Racing Championship erlaubt dem Spieler zudem eine hervorragende Weitsicht.

Am 28. Januar lud Pierre Szalowski, der leitende Produzent aller Versionen und dessen Team nahezu die gesamte europäische Fachpresse in die Ubi Soft Studios Kanada ein, um dort in einer eineinhalb-tägigen Präsentation die zum Teil schon fertig gestellten Fassungen für PlayStation, N64 und GBC vorzustellen. Selbstverständlich waren auch wir im verschneiten und bitterkalten Montreal vor Ort, um Euch einen ersten Eindruck von F1 Racing Championship für die PlayStation vermitteln zu können.

Im Gegensatz zu all den anderen Versionen entstand die PlayStation-Variante in einer Art Koproduktion zweier verschiedener Ubi Soft-Studios. Während Teile des chinesischen Teams in Shanghai hauptsächlich mit dem Programm-Code selbst beschäftigt

waren, saß der Großteil der Designer und Grafiker in Montreal. Insgesamt arbeiteten etwa 30 Entwickler an dem Projekt, von denen die meisten auch schon bei der Entstehung von *Racing Simulation 2* mitgewirkt haben - die nötigen Grundkenntnisse waren also reichlich vorhanden.

Eines der Hauptziele der Entwickler war es, nicht nur eine ultrarealistische Simulation auf die Beine zu stellen, in der nur Rennspiel-Profis eine Chance auf den Sieg haben, sondern auch Anfängern und eher action-orientierten Spielern einen leichten Einstieg in den F1-Rennzirkus zu ermöglichen. Deshalb ist der wohl nennenswerteste Unterschied von F1 Racing Championship zum Vorgänger *Racing Simulation 2* wohl der erweiterte Arcade-Mode - im Spiel „Pick-up & Play“ genannt - der mit einem extrem entschärften Fahrverhalten, kürzeren Bremswegen und einigen anderen „erleichternden“ Features aufwartet. Wie bei einem reinrassigen Spielhallen-Racer sind hier mehrere Checkpoints auf der Strecke verteilt, die





Blitzblank: Dank der effektiv in Szene gesetzten Spiegelungen muten die Boliden äußerst realistisch an.

F1 Racing

CHAMPIONSHIP



Das originalgetreue FOCA-Display am unteren Bildschirmrand zeigt im Simulationsmodus die Namen der führenden sechs Piloten an.

31

SPECIAL SCREEN

de - ungleiche Auseinandersetzungen sind somit völlig ausgeschlossen.

Erfahrenere Rennfahrer und Formel 1-Puristen lassen die Pick-up & Play-Variante jedoch außer Betracht und kommen gleich zum Wesentlichen, dem Simulationsmodus. Dort erwarten Euch insgesamt fünf weitere Möglich-

„Ein verbessertes optionales Aufhol-System, das sich in mehreren Stufen zuschalten lässt, sorgt dafür, dass schwächere Joypad-Raser auch mit deutlich überlegenen F1-Profis mithalten können.“

es innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zu passieren gilt, um nicht schon vorzeitig aus dem Wettkampf auszusteigen. Darüber hinaus bringt ein neuartiges Punktesystem noch mehr Spannung ins Rennen. Der Spieler bekommt nach jedem Lauf gemäß seiner schnellsten Rundenzeit und der finalen Platzierung Punkte gutgeschrieben. Am Ende einer kompletten Saison gibt es einen Grand Highscore für alle 16 Kurse. Selbstverständlich dürfen im Pick-up & Play-Modus auch zwei Spieler in einem Duell gegeneinander antreten, wobei hier aufgrund der begrenzten Rechenleistung der guten alten PlayStation keine zusätzlichen CPU-Piloten an den Start gehen werden. Ein verbessertes optionales Aufhol-System, das sich in mehreren Stufen zuschalten lässt, sorgt dafür, dass schwächere Joypad-Raser auch mit deutlich überlegenen F1-Profis mithalten können, indem der zurückliegende Wagen über eine deutlich stärkere Beschleunigung verfügt als der Füh-

keiten, ins Spiel einzusteigen. Ihr bestreitet wahlweise ein Single-Race auf einem der 16 frei wählbaren Kurse - selbstverständlich mit Eurem ganz persönlichen Lieblingspiloten wie Schumacher, Frenzen oder Häkkinen - oder steigt gleich in eine volle Saison ein, um am Ende bei entsprechend guten fahrerischen Leistungen auf dem Siegereckchen zu landen und als neuer Formel 1-Weltmeister gekrönt zu



Der wohl spektakulärste Blickwinkel - leider aber auch der am schwersten zu beherrschende!

UBI SOFT CANADA



Haarscharf: Spannende Positionskämpfe wie diese sind in der Formel 1 keine Seltenheit.

F1 Racing

CHAMPIONSHIP



Aufwendig: Der Stadtkurs von Monaco ist nach wie vor die optisch beeindruckendste Etappe in Formel 1-Simulationen.

werden. Bis es so weit ist, wollen natürlich alle Kurse erst einmal hübsch auswendig gelernt werden, denn nur wer die Anbrems- und Beschleunigungszeitpunkte im Schlaf beherrscht, hat eine Chance auf den begehrten Champion-Titel. Hierzu implementierten die Ubi Soft-Coder einen innovativen School-Mode, in dem Euch ein Energiebalken die momentane optimale Geschwindigkeit (bei Mittelstellung) signalisiert.



sieht. Schlägt die Anzeige nach links oder rechts aus, ist das eigene Fahrzeug entweder zu schnell oder zu langsam. In Verbindung mit einigen zusätzlichen On-Screen-Kommandos und der angezeigten Ideallinie kann man so

„Selbstverständlich ist auch im Simulationsmodus die Möglichkeit für ausgedehnte Zwei-Spieler-Matches gegeben.“

bequem die passende Fahrweise für jede Strecke einzeln eintrainieren und dann später im Time Attack die Bestzeiten Runde für Runde verbessern. Da der Spieler hier stets im Alleingang unterwegs ist, sorgt ein nach Belieben zuschaltbares Ghost-Car für den nötigen Ansporn. Selbstverständlich ist auch im Simulationsmodus die Möglichkeit für ausgedehnte Zwei-Spieler-Matches gegeben.

In punkto Einstellmöglichkeiten braucht sich F1 Racing Championship wohl kaum vor der Konkurrenz verstecken zu müssen - die Fülle an vorhandenen Optionen ist schier unüberschaubar. Neben dem deutlich vereinfachten Arcade-Handling kann der Spieler im Simulationsmodus aus drei weiteren unterschiedlichen Fahreigenschaften (Amateur, Pro und Expert) wählen. Diese unterscheiden sich hauptsächlich in der Länge der Bremswege und der Über- oder Unter-

steuerneigung der F1-Flitzer. Weitere grundsätzliche Einstellungen betreffen die Antriebsart des Wagens (manuelles oder automatisches Getriebe), die zuschaltbare Bremshilfe, die Euch beim Ansteuern der Turns unter die Arme greift, die Witterungsbedingungen (sonnig, bewölkt, regnerisch oder zufällig) und die möglichen Wagenschäden, die sich wiederum in drei Stufen regeln lassen. Auf Stufe 1 ist Euer PS-Monster praktisch unkaputtbar, auch die stärksten Rempel mit den Kontrahenten oder der Streckenbegrenzung verursachen nicht einmal einen Kratzer in der Lackierung. Zudem verbraucht der ansonsten äußerst durstige Motor hier nicht einen einzigen Tropfen Sprit. Während sich auf Stufe 2 sodann Reifen, Treibstoffvorrat und die für den nötigen Abtrieb sorgenden Flügel bei



Vom nackten Drahtgittermodell bis hin zum fertigen Flitzer. Nachdem das „Grundgerüst“, das etwa aus 600 Polygonen besteht, fertiggestellt ist, werden die vorher entworfenen Texturen „draufgeklebt“.



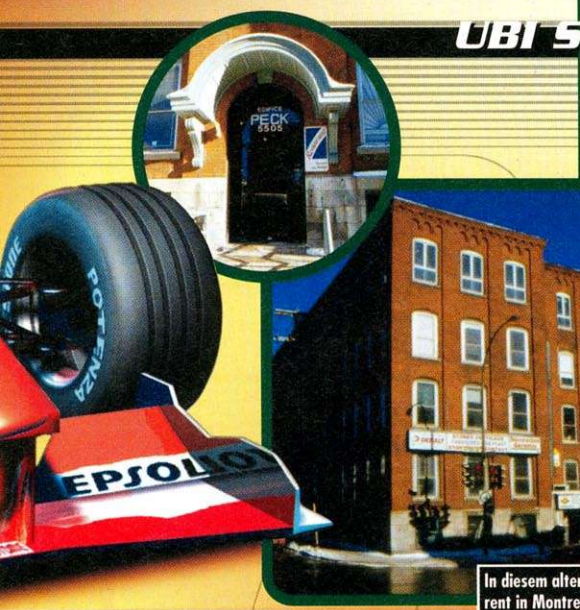
steuerneigung der F1-Flitzer. Weitere grundsätzliche Einstellungen betreffen die Antriebsart des Wagens (manuelles oder automatisches Getriebe), die zuschaltbare Bremshilfe, die Euch beim Ansteuern der Turns unter die Arme greift, die Witterungsbedingungen (sonnig, bewölkt, regnerisch oder zufällig) und die möglichen Wagenschäden, die sich wiederum in drei Stufen regeln lassen. Auf Stufe 1 ist Euer PS-Monster praktisch unkaputtbar, auch die stärksten Rempel mit den Kontrahenten oder der Streckenbegrenzung verursachen nicht einmal einen Kratzer in der Lackierung. Zudem verbraucht der ansonsten äußerst durstige Motor hier nicht einen einzigen Tropfen Sprit. Während sich auf Stufe 2 sodann Reifen, Treibstoffvorrat und die für den nötigen Abtrieb sorgenden Flügel bei



Detailbesessenheit: Selbst der Helm der Piloten wurde in aufwendiger Kleinarbeit nachgebildet.



UBI SOFT - Ein internationaler Konzern



In diesem alten Fabrikgebäude am Boulevard Saint-Laurent in Montreal befindet sich der Sitz der Ubi Soft Studios Kanada, wo die Präsentation von F1 Racing Championship stattfand. Ganze zwei Stockwerke des riesigen Gebäudes nimmt die Niederlassung für sich in Anspruch.

zu rüder Fahrweise in Wohlgefallen auflösen, kann es auf der höchsten Stufe durchaus passieren, dass Ihr wegen Ausfall der Maschine, einem defekten Getriebe oder eines anderen Total Schadens auf der Strecke liegenbleibt - Schumacher & Co. können davon ein Liedchen singen. Zusätzlich dürft Ihr vor jedem Rennen acht verschiedene Setup-Parameter wie Übersetzungsverhältnis, Wagenhöhe, maximaler Lenkeinschlag und Spoilereinstellung verändern, was teilweise enorme Zeitgewinne zur Folge hat. Weiterhin legt man die Anzahl der zu absolvierenden Runden (von minimal fünf bis hin zu fast 80 Umrundungen auf dem Kurs von Monaco), die künstliche Intelligenz der CPU-Gegner und die Gültigkeit des FIA-Reglements inklusive der umstrittenen 107%-Regel im Qualifying fest.

Zu all diesen Features kommen noch drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und die Auswahl des Teams hinzu, die ja schon auf gewissen Weise über die Härte des Spiels entscheidet, denn je schwächer das Team, desto schwieriger ist es, im vorderen Feld mitzufahren.

In grafischer Hinsicht hat man sich bei Ubi Soft im Vergleich zum Vorgänger noch einmal richtig ins Zeug gelegt, die frühe Preview-Version sah jedenfalls schon äußerst vielversprechend aus. Die gesamte Grafik ist etwas schärfer, sämtliche Streckentexturen wurden komplett überarbeitet und das „Grundgerüst“ der Boliden auf 600 Polygone aufgestockt. Trotz einer Vielzahl von Spezialeffekten wie herumfliegenden Grasbüscheln beim Verlassen der Strecke, sprühenden Funken, aufsteigendem Rauch und einiger animierter Objekte abseits der Piste wie beispielsweise vorbeiflie-



Jede Strecke besteht im Durchschnitt aus 25.000 Polygonen - optisch macht F1 Racing Championship ordentlich was her.

Im Jahre 1986 wurde der Konzern Ubi Soft von den fünf Brüdern Claude, Michel, Yves, Gérard und Christian Guillemont mit dem Ziel gegründet, interaktive Lern- und Unterhaltungssoftware zu publizieren und zu vertreiben. Seit der Firmengründung vor 14 Jahren hat Ubi Soft über 1200 Titel für den PC und die verschiedensten Konsolen auf den Markt gebracht, die in die vier Produktlinien Spiele, Pädagogik, künstlerische Bildung und Jugend unterteilt sind. 1995 gründete man in Düsseldorf eine eigene Niederlassung, um auch den deutschen Markt ausreichend mit Software bedienen zu können. Mittlerweile beschäftigt Ubi Soft etwa 1400 Mitarbeiter auf der ganzen Welt. Die Ubi Soft Studios befinden sich in Frankreich, Kanada, Italien, Spanien, Belgien, den Niederlanden, Skandinavien, Rumänien, Marokko, den Vereinigten Staaten, Brasilien, Großbritannien, Deutschland, China, Japan und Australien.

Auf technologischer Basis arbeitet Ubi Soft unter anderem mit Firmen wie Intel, 3D Labs Inc., AMD, Matrox Electronic System und natürlich Sony, Sega und Nintendo zusammen. Zu den zahllosen Marketing-Partnern zählen beispielsweise AT&T, Castrol, Compaq, Delta Airlines, Fuji, Eurosport, Haribo, Lego, Pizza Hut, Pepsi und viele weitere bekannte Marken. Durch die im letzten Jahr unter-

zeichneten Lizenzabkommen mit Warner Bros. Interactive Entertainment und Disney Interactive, Inc. plant Ubi Soft für die nächsten fünf Jahre etwa 20 Titel für verschiedene Systeme, die auf Batman, dem Dschungelbuch und Donald Duck basieren werden - Comic-Fans dürfen also gespannt sein!



Ausstattung von Feinsten: Durch die vorhandenen Internet-, Video-, Grafik-, und Sound-Studios sind die Distributions- und Marketing-Teams bei Ubi Soft kaum auf fremde Hilfe angewiesen. Selbst die eigenen Werbespots für Rundfunk und Fernsehen sind eigenständige „In-house“-Produkte.

33

UBI SOFT - HISTORY

- 1986-88** Gründung von Ubi Soft durch die fünf Guillemont-Brüder; wichtige amerikanische Unternehmen wie Electronic Arts, Sierra OnLine, MicroProse und Novalogic betreuen die französische Firma.
- 1989-90** Die ersten Zweigniederlassungen in Großbritannien, den USA und Deutschland entstehen.
- 1991-93** Ubi Soft-Titel wie Star Wars: Das Imperium schlägt zurück oder Street Racer erobern die Konsolenwelt von Nintendo und Sega.
- 1994-95** Markteinführung von Rayman; eine eigene Design- und Produktionsstruktur wird eingerichtet und nach Fachgebieten auf mehrere Studios verteilt; Distributionseinheiten in Spanien und Italien werden gegründet.
- 1996-97** Gang an die Pariser Börse - Ubi Soft ist am Zweiten Markt notiert; Titel wie POD und F1 Racing Simulation kommen auf den Markt; in Shanghai und Montreal entstehen Produktionsstudios; Errichtung einer Distributions-Niederlassung in Australien.
- 1998** Weitere Distributions-Niederlassungen entstehen in den Niederlanden, Belgien und Dänemark, zusätzlich werden in Casablanca, New York, Barcelona, Mailand und Tokio neue Produktionsstudios eingerichtet; sowohl auf europäischer als auch auf internationaler Ebene werden Distributionsabkommen unterzeichnet (Criterion Studios, The 3DO Company usw.).
- 1999** Ubi Soft unterzeichnet Lizenzabkommen mit Warner Bros. Interactive Entertainment und Disney Interactive, Inc.; in Beijing entsteht ein weiteres Produktionsstudio, in Brasilien eine Distributions-einheit.



Bei der Einfahrt in die Boxengasse wird Euer Fahrzeug automatisch abgebremst - schließlich gibt's für eine Geschwindigkeitsübertretung in der Pit-Lane satte Zeit- und Geldstrafen.



Links im Bild erkennt Ihr das Radar-Fenster, das Euch sowohl den Namen als auch die Position des jeweiligen Angreifers mitteilt.



Perfekt eingeparkt: In extremen Situationen verzeiht auch das entschärfte Handling im Pick-up&Play-Mode nicht krasse Fahrfehler. Jetzt heißt's rangieren!

Version mit stets konstanten 25 Einzelbildern pro Sekunde über den heimischen Bildschirm flimmern. Mip-Mapping auf den Strecken und Environment-Mapping auf den Fahrzeugen, sprich realistische Spiegelungen und Licht-/Schattenwechsel, sorgen für eine möglichst wirklichkeitsgetreue Optik. Auf akustischer Ebene sorgen neue Umgebungsgeräusche, originale Motorensounds, gelegentlicher Funkkontakt mit der Pit-Crew und fetzige

Boxengasse um einige Sekunden verlängert. Damit der Spieler während eines Rennens nicht ständig den Button für die Sicht nach hinten betätigen muss, um zu wissen, wo sich die Konkurrenten vorbeidrängen wollen, integrierte man ein automatisch erscheinendes Radar-Fenster, welches Euch die genaue Position und Entfernung zu einem angreifenden Opponenten anzeigt. Weiterhin versprechen die Entwickler noch mehrere in Dynamik verbesserte Kameraansichten inklusive der TV-typischen On-Board-Perspektive, aus der man die auf den Fahrer wirkenden Kräfte anhand der regen Kopfbewegungen sehr gut erkennen kann. Hinzu kommen noch (funktionsfähige) Rückspiegel in der Cockpit-Ansicht und



„Als Resümee der aufwendigen Präsentation können wir schlussendlich sagen, dass F1 Racing Championship bei uns einen hervorragenden Eindruck hinterlassen hat.“

Gitarrenriffs für das passende Racing-Ambiente.

All die aufgezählten Tatsachen sind aber noch längst nicht alle Features von Ubi Softs neuestem Formel 1-Machwerk. Die Aufzählung aller Fakten würde den Rahmen dieses Berichts bei Weitem sprengen. Doch es gibt einige Besonderheiten, die an dieser Stelle trotzdem noch zu erwähnen sind. So wird es beispielsweise eine neue Pit-Stop-Sequenz in Form eines Full Motion Videos geben, bei der man in Ruhe das hektische Hantieren des Boxenteams begutachten darf. Ja nach Rennstall läuft diese Arbeit dann mehr oder weniger professionell ab, das heißt, dass hier auch schon mal die ein oder andere Panne vorkommen kann, die Euren Aufenthalt in der

die originalen FOCA-Displays und Replays, die man aus den Fernsehübertragungen kennt.

Als Resümee der aufwendigen Präsentation können wir schlussendlich sagen, dass F1 Racing Championship bei uns einen hervorragenden Eindruck hinterlassen hat und genug Potential erkennen lässt, um vielleicht alle Konkurrenzprodukte zu überholen. Bis zum geplanten Release im März dieses Jahres bleibt den Entwicklern auch noch genug Zeit, die letzten kleinen Ungeheimheiten auszubügeln.



TV-reif: Aus dieser Perspektive könnt Ihr den Piloten sehr gut „bei der Arbeit“ begutachten - vorausgesetzt, Ihr findet in der Hitze des Gefechts überhaupt Zeit dafür.



Splitscreen-Duelle lassen sich sowohl bei horizontal als auch bei vertikal geteiltem Bildschirm austragen - leider jedoch wieder gänzlich ohne CPU-Fahrer.

play: Gab es irgendwelche größeren Probleme bei der Entstehung von F1 Racing Championship, die die Produktion erheblich erschwerten?

Jean-Francois: Da zwischen den Kontinenten zwölf Stunden Zeitverschiebung liegen, war es für mich als leitender Designer die schwierigste Aufgabe, die Arbeit der beiden Teams in Shanghai und Montreal zu koordinieren und zu überwachen. Wir mussten vieles per E-Mail besprechen, wobei es uns die unterschiedlichen Landessprachen nicht unbedingt leichter machten, alles genauestens zu verstehen. Natürlich mussten die Mitarbeiter gelegentlich auch das jeweils andere Team besuchen. Insgesamt war es ein

natürlich alle sehr mit unserer Arbeit zufrieden, jedoch weiß man nie genau, ob die Öffentlichkeit derselben Meinung sein wird. Wir überlegten uns ständig, welche Verbesserungen wir uns noch vornehmen müssen, um wirklich jedermann zu überzeugen.

play: F1 Racing Championship ist ja nicht komplett neu programmiert worden, sondern basiert zu einem großen Teil auf Racing Simulation 2. Welche speziellen Elemente habt Ihr diesbezüglich „recycelt“?

Jean-Francois: Übernommen haben wir hauptsächlich das Fahrverhalten, die Wagenmodelle und einen Großteil der Strecken, wobei jedes einzelne Element nicht nur einfach kopiert, sondern auch weitestge-



Abhängig von der gewählten Schadensstufe kann solch ein Crash mit der Streckenbegrenzung fatale Folgen haben - Michael Schumacher hat dies schon eindrucksvoll demonstriert.

play im Gespräch mit Jean-Francois Dugas, Lead Designer F1 Racing Championship:



„Im Simulationsmodus kann man nach und nach die Anforderungen an das eigene Können in die Höhe schrauben - dadurch wird der Spieler stets mit neuen Herausforderungen konfrontiert.“

Jean-Francois Dugas, Lead Designer F1 Racing Championship

hend verbessert und weiterentwickelt wurde. Zusätzlich konnten wir natürlich unser gesamtes F1-Know-how einbringen, welches wir uns damals bei der Entwicklung von Racing Simulation 2 in äußerst mühevoller Arbeit angeeignet haben. Grundsätzlich haben wir versucht, alle guten Elemente des Vorgängers weiter auszubauen und die schlechten Aspekte zu eliminieren und durch bessere Lösungen zu ersetzen.

play: Woher bekommt Ihr eigentlich die Ideen für einen neuen Titel? Baut Ihr dabei nur auf den eigenen, früheren Spielen auf oder lasst Ihr Euch auch von Konkurrenzprodukten inspirieren?

Jean-Francois: Selbstverständlich werfen wir auch immer einen Blick auf die Mitbewer-

„Grundsätzlich haben wir versucht, alle guten Elemente des Vorgängers weiter auszubauen und die schlechten Aspekte zu eliminieren und durch bessere Lösungen zu ersetzen.“

Jean-Francois Dugas, Lead Designer F1 Racing Championship

anstrengendes Hin und Her, aber ich denke, dass sich die Mühen mehr als gelohnt haben.

play: Welche Zielgruppe wollt Ihr mit dem Sequel zu Racing Simulation 2 ansprechen?

Jean-Francois: Unser oberstes Ziel ist es, ein Massenmarkt-taugliches Produkt zu entwerfen, das sowohl den absoluten Neueinsteiger als auch den eingefleischten F1-Freak begeistert. Hierzu integrierten wir neben dem Simulationsmodus auch einen Arcade-Mode, der dem Spieler durch das entschärfte, leichtere Handling der Wagen einen schnelleren Einstieg in die Formel 1-Welt bietet. Im Simulationsmodus kann man nach und nach die Anforderungen an das eigene Können in die Höhe schrauben - dadurch wird der Spieler stets mit neuen Herausforderungen konfrontiert.

play: Was war eigentlich für Euch die größte Herausforderung? Was hat Euch nachts im Schlaf die meisten Alpträume bereitet?

Jean-Francois: Bis zur ersten Präsentation waren wir uns eigentlich nie so richtig sicher, ob F1 Racing Championship in puncto Handling und Gameplay wirklich zufriedenstellend ist. Innerhalb des Teams waren wir

aber, schließlich sollte man diesen Aspekt nicht gänzlich unbeachtet lassen. Schlussendlich versuchen wir jedoch stets, unsere eigenen Ideen zu verwirklichen und uns dadurch von der Konkurrenz abzuheben, was manchmal gar nicht so einfach ist, da andere Teams oft dieselben Ideen haben wie wir und umgekehrt. Speziell im Bereich der Formel 1 ist dies ein schwieriges Vorhaben, da sich an der Thematik an sich von Jahr zu Jahr kaum etwas ändert.

play: Wann wurde mit der Arbeit zu F1 Racing Championship begonnen und aus wie vielen Leuten besteht das Team?

Jean-Francois: Teile unseres Teams haben im März letzten Jahres mit den ersten Arbeiten angefangen, seit Juni läuft die Entwicklung mit etwa 30 Mann auf vollen Touren. Aber wie gesagt, wir haben uns durch die vorhandenen Grundkenntnisse bezüglich der Formel 1 und der fertigen Engine eine Menge Zeit erspart, ansonsten nämlich wäre die Version noch längst nicht so weit fortgeschritten.

play: Beim Anzocken der N64-Version von F1 Racing Championship ist uns aufgefallen, dass es interaktive Pit-Stops gibt, bei denen man den Aufenthalt in der Boxen-

verkürzen kann. Warum gibt es dieses Feature nicht in der PlayStation-Fassung?

Jean-Francois: Da jede Version von einem eigenständigen Team entwickelt wurde, weisen diese untereinander natürlich auch leichte Unterschiede auf. Während sich das N64-Team eben für einen interaktiven Pit-Stop entschied, inszenierte das PlayStation-Team den Boxenstop durch verschiedene FMVs. Wir respektierten diese Entscheidung, da den Teams ein gewisser Handlungsfreiraum eingeräumt wurde.

play: Gibt es noch weitere Unterschiede zwischen den beiden Versionen?

Jean-Francois: In der Nintendo-Fassung werden deutlich mehr Statistiken zu finden sein als in der PlayStation-Variante. Da der RAM-Speicher der PlayStation nahezu ausgelastet ist, konnten wir nicht so viele Statistiken einbauen wie wir eigentlich vorhatten. Darüber hinaus ist das Fahrverhalten ein klein wenig anders, ansonsten gibt es jedoch keine nennenswerten Unterschiede.

play: Ihr seid mittlerweile beim Feintuning angelangt - welche Aufgaben stehen Euch noch bevor?

Jean-Francois: Momentan sind wir hauptsächlich damit beschäftigt, die KI der Gegner an die verschiedenen Schwierigkeitsgrade anzupassen und dem Fahrverhalten der Wagen den letzten Schliff zu verpassen. Das hört sich zwar nicht gerade nach besonders viel Arbeit an, bedeutet jedoch noch eine Menge Aufwand. Bei der Fertigstellung von Racing Simulation 2 beispielsweise war ich fünf Monate beschäftigt, bis das Gameplay vollkommen ausgewogen war.

play: Gibt es irgendwelche versteckten Bonus-Features wie zusätzliche Teams oder Strecken, die Du uns an dieser Stelle schon verraten möchtest?

Jean-Francois: Wir haben da etwas in Planung, wobei noch nicht ganz sicher ist, ob wir noch die nötige Zeit dafür finden werden, da wir mit dem Feintuning noch länger beschäftigt sind. Vielleicht gibt es ja die eine oder andere Überraschung.

play: Vielen Dank für das ausführliche Gespräch!



NIGHTMARE

CREATURES

Sven Liebold

Man hörte fast ein ganzes Jahr nichts mehr von den französischen Entwicklern aus Bordeaux. Doch jetzt meldet sich Kalisto wieder zur Stelle und liefert uns mit Nightmare Creatures II den Beweis, was man aus einem Sequel eigentlich machen kann - wenn man sich die nötige Zeit lässt.

Immer aufgeschlossen für neue Taten widmete sich Crowley irgendwann der schwarzen Magie. Dank seiner vorher durchgeführten Experimente war er im Besitz verschiedener lebensverlängernder Mixturen und reiste zunächst mehrere Jahrzehnte über die Erdkugel, um seine neue schwarze Kunst zu perfektionieren. Doch der Gedanke an einen immer noch begrenzten „Aufschub“ des Todes schmeckte ihm nicht. Er wollte die Unsterblichkeit und allumfassende Macht. Er formierte in London die Bruderschaft Hecate und verwandelte die Stadt in einen Ort des Grauens und des Chaos. Doch kurz vor seinem Ziel wurde er von den PlayStation-Spielern in Form von Nadia und Ignatius gestoppt.

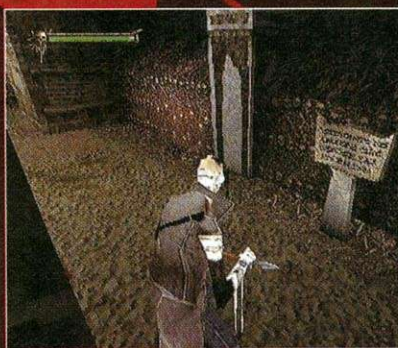
Trotz seiner Kapitulation fühlte er dennoch in derselben Nacht die Präsenz einer mächtigen Kreatur, die älter als die Menschheit selbst war. Weitere Jahrzehnte vergingen, in denen sich Crowley intensiv mit diesem Geschöpf der schlimmsten Alpträume auseinandersetzte. Ihm wurde klar, dass der einzige Weg zur ultimativen Weltherrschaft nur über die Vereinigung



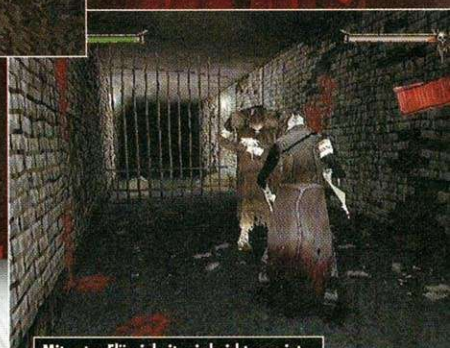
Eine raffinierte KI sorgt für spannende Kämpfe.



Die Vorhänge wiegen sich gespenstisch im Wind.



Stahl gegen Stein.



Mit roter Flüssigkeit wird nicht geegzt.



Mit dem Dynamit lassen sich neue Wege öffnen.

mit dem geheimnisvollen Wesen führte. Knapp ein Jahrhundert nach den Geschehnissen in Nightmare Creatures 1 meldet sich Adam Crowley nun zurück - mächtiger als je zuvor.

Der Spieler schlüpft jedoch diesmal in die Rolle von Herbert Wallace, einem Mitglied des „Zirkels“. Der Zirkel wurde kurz nach dem Sieg über Crowley von Ignatius und Nadia ins Leben gerufen. Eine geheime Vereinigung, die sich der Bekämpfung von böartigen übernatürlichen Kräften verschrieben hatte - praktisch eine Art Ghostbusters des 18. Jahrhunderts. Über die Jahre hinweg rekrutierte man neue Mitglieder und sammelte allerlei magische Gegenstände, die der Bekämpfung von Crowley oder ähnlichen Wesen dienten. Leider verlor das Ziel der Gruppe mit zunehmender Zeit an Bedeutung, da man im Prinzip nicht mehr mit der Rückkehr des Wahnsinnigen rechnete. Diese Tatsache konnte für den Bösewicht gar nicht günstiger sein, da der Zirkel zum Zeitpunkt seines Wiederauflebens nur noch ein Schatten seiner selbst war und sehr wenige Anhänger zählte. Wallace war einer dieser Vertreter des Zirkels, doch entdeckte auch er das nahende Böse zu spät. Während einer seiner Mis-

sionen wurde er wie durch Zufall Zeuge einer Zeremonie der Bruderschaft Hecate, die bis zu diesem Zeitpunkt eigentlich als ausgestorben und vergessen galt. Die dunklen „Brüder“ arbeiteten doch tatsächlich an der Wiederkehr des Alptraums Adam Crowley.

Seit diesem Tag galt Wallace als vermisst, doch in Wirklichkeit wurde er von der Bruderschaft entdeckt und gefangen genommen. Es folgten viele Wochen des Schmerzes und des Leids, da er von Crowley unglaublichen Torturen ausgesetzt wurde. Um den letzten Akt seiner Verschmelzung mit der mächtigen Kreatur durchzuführen, benötigte er ein magisches Artefakt, welches bereits seit vielen Jahren im Besitz des Zirkels war. Wallace jedoch schwieg und hoffte auf seine Chance zur Flucht, die ihm schließlich in spektakulärer Form auch gelang. Danach wurde er völlig irrsinnig umherwandernd in den Straßen von London gefunden und in eine psychiatrische Anstalt verfrachtet.

Ab diesem Zeitpunkt nimmt Ihr Einfluss auf das Geschehen. Ganz richtig, ihr steuert einen waschechten Psycho, der im Prinzip nur vom Gedanken an Rache vorangetrieben wird. Rache für die Qualen, die er durchleiden musste. Wir finden Wallace kauernd in seiner Zelle wieder und müssen versuchen aus dem Irrenhaus zu entkommen, um das Laboratorium unseres Peinigers zu fin-



Wallace auf den Spuren von Lara.



Das Wasser plätschert lustig von der Decke.



Kopfschmerzen? Hier hilft wohl auch kein Aspirin mehr.

**„Ich meine, da ist dieser Psycho und schwingt eine Axt.
Wie sollen seine Gegner denn sterben? Durch einen Herzinfarkt?“**

Cyrille Fontaine, Gamedesigner Nightmare Creatures II



Unser Fliegenzauber macht dem Zombie den Garaus.

den. Crowley hat nämlich mittlerweile die restlichen Mitglieder des Zirkels ausgelöscht und ist im Besitz des fehlenden Artefakts. Er wird nun mit Hilfe seiner Emissary-Kreaturen versuchen ein mächtiges Ritual einzuleiten, damit sich das mächtige Wesen in unserer Welt manifestieren kann.

Bereits nach den ersten fünf Minuten Spielzeit wird klar, dass der zweite Teil der Nightmare Creatures in eine etwas andere Richtung gehen wird als sein Vorgänger. Der erste Blick fällt selbstredend auf die brandneue Grafikeengine, die in der eher selten benutzten Auflösung 512 x 240 arbeitet. Im Prequel

musste man noch mit 320 x 240 Pixeln auskommen. Dieser „Upgrade“ wirkt sich erfreulich positiv auf die Qualität der Texturen aus, da man selbst aus nächster Nähe nicht mit allzu heftigen Pixelsuppen konfrontiert wird. Auch setzte man diesmal auf die bekannte Streamingtechnology, die in erster Linie der Gestaltung von sehr großen, detaillierten Levels zugute kommt. Satte 20 Megabyte umfasst nun ein Spielabschnitt inklusive Texturen. Dagegen wir-

ken die 350 Kilobyte großen Areale aus NC 1 schon sehr mager. Laut Aussage der Entwickler benötigt man trotz Wegkenntnis rund 1,5 Stunden, um einen der neun Level zu durchqueren. Die Schauplätze sind dabei in London und Paris angesiedelt. Man möchte es aber auch fast nicht glauben, dass dies immer noch die gute alte PlayStation ist, wenn man mit Wallace durch die Gegend streift. Mit einer unglaublichen Liebe zum Detail über treffen die Grafikkünstler sogar Optik-Meilensteine wie Soul Reaver. Im Vergleich zu den Örtlichkeiten in NC 2 wirkt Raziels Umgebung nämlich fast schon trist und karg. Nahezu in jedem Raum gibt es etwas Neues zu entdecken oder zu zerkleinern. Beispielsweise hängen in Crowlys Labor teilweise Ketten von der Decke, die bei Berührung sogar leicht zur Seite schwingen. Fast jeder Einrichtungsgenstand kann zerkleinert oder zumindest beschädigt werden. Vorhänge wiegen sich atmosphärisch im Wind, Wasser tropft von der Decke oder Glühbirnen werden von einem mystischen Schimmer umgeben. Die ganze Bandbreite an kleinen Details würde diesen Bericht in jedem Falle sprengen.



Pascal Barret – Gamedesigner, Chefgrafiker

play: Wann hast Du begonnen zu zeichnen und zog es Dich schon immer zur dunklen Seite hin?

Pascal: Seit ich ein kleines Kind bin, zeichne ich nun schon mit Begeisterung und habe noch nie aufgehört damit. Es ist einfach ein fester Teil von mir. Die dunkle Seite? Hmm, frag doch mal lieber Vader, der kennt sich da besser aus.

play: Wie hast Du Dich speziell beim Kreieren der Charaktere inspirieren lassen?

Pascal: Meine Hauptinspiration sind Comics. Sowohl amerikanische als auch europäische. NC2 sollte sich eng an diesem Stil orientieren, damit man diesen wirklich auf jedem Bild wiedererkennen kann.

play: Was, würdest Du sagen, hat sich stilistisch im Vergleich zu NC 1 geändert?

Pascal: Es hat sich nicht verändert, sondern einfach weiterentwickelt. Unser Team beherrscht jetzt die PlayStation in allen technischen Belangen. Dadurch konnten wir deutlich mehr Gewicht auf unseren persönlichen Stil legen.

play: Welchen NC2-Charakter hast Du als ersten fertig gestellt?

Pascal: Den Abgesandten.

play: Wurde das Aussehen des Hauptcharakters Wallace sehr oft geändert, bis Du mit ihm zufrieden warst?

Pascal: Wallace wurde mit viel Schmerz geboren. Er spukte schon sehr lange in meinem Kopf herum, aber es hat wirklich eine kleine Ewigkeit gedauert, bis ich ihn zu Papier brachte. Abgesehen von einigen kleinen Geometrie-Tunings hat er sich jedoch seither kaum geändert.

play: Hast Du irgendeine Lieblingsfigur im Spiel oder identifizierst Du Dich mit jemand Besonderem?

Pascal: Nein, ich habe kein Lieblingsmonster. Die haben alle ihre eigene Persönlichkeit. Wenn ich mich jedoch für eine Figur entscheiden müsste, wäre es entweder Wallace oder Crowley. Sorry, aber ich will leider kein großes Tentakel-Tier sein...(lacht)

play: Welches ist unter künstlerischem Aspekt Dein Lieblingsspiel?

Pascal: Ohne Zweifel ist das Soul Reaver. Ich glaube, die Entwickler dieses Spiels waren die Ersten, die wirklich einen eigenen Comic-Grafikstil für die PlayStation entwickelt und diesen auch kontinuierlich durchgesetzt haben. Genau in diese Richtung wollen wir mit NC2 auch gehen.

play: Wie kommt eine Kettensäge in das Jahr 1934?

Pascal: Ich wollte nur meinem langjährigen Freund Leatherface ein bisschen Respekt zollen.



Mühsam erklimmt Wallace die Leiter zum Obergeschoss.



No Pain - No Gain.



Dieser nette Bursche bricht durch eine Wand aus Gebeinen.



Mit einem Tritt sind die Kakerlaken platt.



Cyrille Fontaine – Gamedesigner

play: Was habt Ihr Euch bei der Entwicklung von NC2 für ein primäres Ziel gesetzt?

Cyrille: Wir wollten den Spielern in eine noch beängstigendere Atmosphäre versetzen. Nach dem Release von NC1 hatten wir außerdem sehr viel Feedback von der Presse und vielen Spielern. Wir wollten einfach ihren Erwartungen an eine Fortsetzung gerecht werden.

play: Warum habt Ihr nicht noch mehr Gewicht auf Rätsel- und Klettereinslagen gelegt à la Soul Reaver oder Tomb Raider?

Cyrille: Das ist einfach nicht Nightmare Creatures. Die Leute wollten mehr erkunden und genau das wird ihnen nun ermöglicht.

Man muss wirklich sehr überlegt seinen Weg durch die Levels finden. Selbst wenn sich der Spieler nie verirrt, muss er trotzdem nachdenken, wie er das eine oder andere Hindernis überwindet. Dies beinhaltet beispielsweise den Gebrauch eines Bolzenschneiders, Dynamit oder Schlüssels. Aber deshalb ist NC2 kein Puzzle-Game. Es gibt bereits gute Puzzle-Games, Du hast sie ja bereits genannt. Unser Feld ist mehr das Axtschwingen... (lacht)

play: Wann habt Ihr mit der Entwicklung begonnen?

Cyrille: Die Sache startete im September 1998. **play: Habt Ihr bereits mit einem Sequel gerechnet, als Ihr an NC1 gearbeitet habt?**

Cyrille: Nicht wirklich. Erst als sich große Hersteller gegen Ende der Entwicklung für das Produkt interessierten, dachten wir an ein Sequel.

play: Auf was seid Ihr in NC2 besonders stolz?

Cyrille: Zunächst einmal, dass wir tatsächlich fast fertig sind. Das war wirklich ein dicker Brocken. Wir sind stolz, das absolute Maximum aus der Konsole herausgekitzelt zu haben. Es gibt erhebliche große technische

Verbesserungen (Mip Mapping, unbegrenzten Speicher, asynchrones Laden, hohe Auflösung...), was vor allem dem Gameplay und der Atmosphäre zugute kommt. Die Level sind einfach riesig und sehr detailliert gestaltet. Du kannst im selben Abschnitt durch die Straßen wandern, ein Hotel erkunden, durch den Keller in die Abwasserkanäle hinabsteigen und später wieder auf Häuserdächern herumturnen. Alle Texturen sind jetzt viel deutlicher zu erkennen.

play: Warum habt Ihr Euch für die Axt als Wallace' einziger Hauptwaffe entschieden?

Cyrille: Die Axt passte einfach am besten zu seiner Persönlichkeit. Außerdem, wer braucht schon eine andere Waffe wenn man mit einer Axt unterwegs ist? (lacht)

play: Inwiefern habt Ihr das Kampfsystem verbessert?

Cyrille: Wir haben uns besonders der zwei Hauptkripunkte des ersten Teils angenommen: Die geringe Abwechslung und der Fakt, dass man die Gegner gegen die Wand drücken und dort leicht zu Boden bringen konnte. Jetzt hat jedes Monster seine eigene, sehr komplexe KI (künstliche Intelligenz).

Beispielsweise wird sich kein Gegner in seinem Handeln gleichen, wenn Du ihm die Arme oder den Kopf (kann Dich dann nicht mehr sehen) abschlägst. Wir haben das Combo-System simplifiziert und die Bewegungen während des Kampfes optimiert, um diesen intuitiver zu gestalten. Es gibt außerdem viele viele Fatalities.

play: Wer hat sich diese ganzen kranken Fatalities ausgedacht?

Cyrille: Eigentlich waren es viele andere Spiele, die uns dazu brachten Fatalities einzubauen. Nämlich genau die, die keine hatten. Wir dachten uns einfach, dass diese Tatsache doch sehr schade ist und vor allem den Realismus

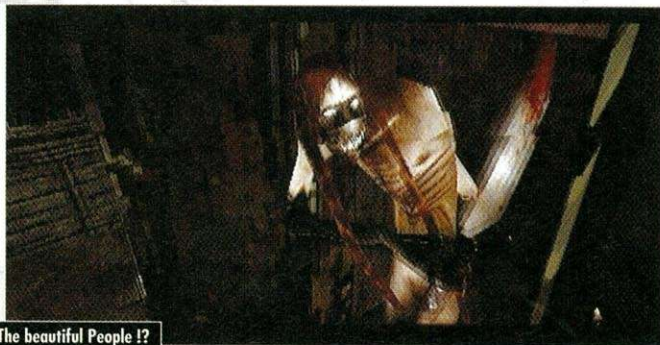
schmälert. Ich meine, da ist dieser Psycho und schwingt eine Axt. Wie sollen seine Gegner denn sterben? Durch einen Herzinfarkt? (lacht)...Die Frage ist eher, warum es in vielen anderen Spielen riesige Schwerter gibt, aber keine Fatalities.

play: Könntest Du dir einen Nightmare Creatures Kinofilm vorstellen und welche Rolle würdest Du gerne spielen?

Cyrille: Wuhhhh...Filme sind ja nun eine komplett andere Geschichte. Ich weiß nicht so recht. Ich denke aber, jeder möchte gerne der coole Typ mit der Axt sein, weil ja alle anderen abgeschlachtet werden... (lacht)

play: Wie kommt eine Kettensäge in das Jahr 1934?

Cyrille: Hast Du wirklich geglaubt die Leute haben 1934 noch Handsägen benutzt. Da waren sogar schon Flugzeuge am Himmel zu sehen. OK, wir haben zwar eine Art Sondermodell, aber Crowley ist ja schließlich ein Wissenschaftler, also hat er einfach eine Standardsäge etwas getunt und modifiziert.



The beautiful People !?



Kleinere Hindernisse werden mit einem Sprung überwunden.



Wallace muss auch im feuchten Naß kämpfen.

Man kann sogar an bereits besuchte Orte zurückkehren und erlebt immer wieder eine neue Überraschung in Form von Monstern oder ähnlichem Gezucht.

Doch wo wir gerade beim Zerkleinern von Gegenständen sind. Unser „Held“ führt als „Grundausstattung“ eine eindrucksvolle Axt mit sich, die selbst für Jack Nicholson in „The Shining“ die erste Wahl gewesen wäre. Hinzu gesellen sich eine abgesägte Schrotflinte sowie acht unterschiedliche Zaubersprüche, die grafisch imposant in Szene gesetzt wurden. Für die nötige Variation sorgen außerdem noch diverse Upgrades und unterschiedliche Munition der Flinte. Es ist wahrscheinlich leicht nachvollziehbar, dass Wallace bestimmt nicht zum Blumen pflücken gehen will.

Überhaupt mag man zu Beginn eigentlich nicht so recht glauben, dass man wirklich auf der guten Seite kämpft, da das Aussehen des gequälten Protagonisten alles andere als poliert wirkt. Gerade hier macht sich aber der erste Reiz des gesamten Konzepts bemerkbar, da man sich endlich von dem Schema F des „Good-Guys“ löste und einen echt fiesen Charakter schuf. Mit seinen flatternden Bandagen und dem furchteinflößenden Blick darunter möchte man ihm wahrscheinlich eher nicht im Dunkeln begegnen.

„Nightmare Creatures II ist mit Sicherheit eine der charismatischsten Entwicklungen der letzten Zeit.“

Er verfügt über 60 unterschiedliche Animationen, von denen allein 20 nur auf den Kampf ausgerichtet sind. Wallace kann nun tauchen, schwimmen, springen sowie Klippen und Leitern erklimmen. Die Bewegungsabläufe sind allesamt von beeindruckender Qualität und müssen sich nicht einmal hinter einer Disney-Pro-



Die transparente Wasseroberfläche verriet uns den Ausweg.

Nedy Djeghdir – Chefanimator



play: Hast Du schon immer an Videospielen gearbeitet?

Nedy: Nein, das ist das erste Mal. Ich wurde direkt nach meinem Kunststudium von Kalisto angeworben.

play: Hattest Du irgendwelche Vorlagen für bestimmte Bewegungsabläufe. Zum Beispiel bestimmte Tiere oder Ähnliches?

Nedy: Für bestimmte Monster war es recht nützlich die Bewegungsabläufe existierender Tiere als Inspiration zu verwenden. Es verleiht der Animation mehr Persönlichkeit und Realismus.

play: Was hältst du von Motion-Capture Aufnahmen? Wäre so etwas für NC2 in Frage gekommen?

Nedy: Nein, für NC2 wohl eher nicht. Wir wollten einen bestimmten Stil für unsere Arbeit und bestimmte Bewegungen sehr betonen, was sehr schwierig beim Motion Capture ist.

play: Die Animation der ganzen Bandagen sieht sehr cool aus. War das sehr schwierig zu bewerkstelligen?

Nedy: Tut mir leid, da muss ich Dich enttäuschen. Das wurde von einem sehr begabten Coder programmiert. Die Bandagen bestehen aus Polygonen, welche sich praktisch in Echtzeit den Bewegungen des jeweiligen Körpers anpassen.

play: Wo gab es am meisten Schwierigkeiten?

Nedy: Am härtesten waren Monster zu animieren, die nur aus Knochen bestehen oder viele Tentakel haben.

play: Gibt es irgendwelche Vorteile bei der Animation der Figuren, da sie doch nun praktisch aus einem Guss modelliert worden sind und nicht mehr aus Einzelteilen zusammengesetzt wurden?

Nedy: Rein von der visuellen Seite hat sich natürlich die Qualität der Modelle sehr verbessert, da die Clippingprobleme an den Gelenken praktisch völlig verschwunden sind. Auf Seiten der Animation entstanden ein paar neue Probleme, da bei zu ausladenden Bewegungen sehr seltsame Verzerrungen auf der Oberfläche entstehen.

play: Wie kommt eine Kettensäge in das Jahr 1934?

Nedy: Weil es einfach verdammt cool ist! Warum sollten wir keine Kettensäge verwenden? Ist doch nur virtuell...hehe.



Wir bahnen uns den Weg nach innen.



Stephane Le Dorze – Chefprogrammierer

play: Was ist Deine Hauptaufgabe im Team?

Stephane: Ich koordiniere die Arbeit zwischen meinem Programmiererteam und Pascals Gamedesign. Wir planen zusammen die gesamte Entwicklung und versuchen möglichst unsere gesteckten Ziele zu bewerkstelligen. Ich designte einige Teile der Engine wie Cubic Animation Compressing, Charakter- und Objektdarstellung, einige Effekte, den Systemeditor, Kollisionsabfrage, Logik, etc...

play: Wurde die gesamte Engine von neuem aufgebaut?

Stephane: Ja, die Engine wurde von Grund auf neu entworfen, um die PlayStation an ihr absolutes Limit zu führen und als Basis für kommende Plattformen zu dienen.

play: Hast Du auch schon an NC1 mitgearbeitet?

Stephane: Nein, ich arbeitete zu dieser Zeit an einem Shoot'em Up und einem Lernprogramm (bähh...).

play: Was sind die wichtigsten Eckdaten beim Einsatz der Streamingtechnology?

Stephane: Du kannst damit eine gewaltige Menge an Daten verwalten (Grafik, Musik, Animation). Es ist aber sehr schwer an das Limit zu stoßen, ohne dabei über die Stränge zu schla-

gen: 750 Polygone für Wallace, mehr als 1150 für den Endgegner und manchmal sogar 4000 gerenderte Polygone gleichzeitig. Mehr als 2 MB Sound pro Level. XM, XA und SFX gleichzeitig. Mehr als 600 Texturen pro Level nur für die Hintergründe, selbiges für Objekte. Echtzeitroutinen für die Kleidung. 7000 Liter Blut pro Minute. Ein Level umfasst also 20 Megabyte!!! Du siehst also, unsere Leveldesigner sind wahnsinnig!

play: Was war für Euch die größte Herausforderung?

Stephan: Das ganze Spiel in nur so kurzer Zeit auf die Beine zu stellen. Außerdem arbeiteten wir in einem sehr großen Team und da ich vorher nur alleine tätig war, ist das eine neue Erfahrung für mich gewesen. Die Zeit, in der Games in der Garage programmiert worden sind, ist eben vorbei.

play: Was ist Deiner Ansicht nach das technisch ausgereifteste Spiel?

Stephan: Crash Bandicoot und Metal Gear Solid, aber wegen unterschiedlicher Aspekte. Ich könnte mich jetzt nicht entscheiden, jedoch ist ein gemeinsamer Punkt die Effizienz ihrer Editoren.

play: Was würdest Du als das beste Feature der neuen Engine beschreiben?

duktion verstecken. Besonders die zahlreichen Monster und Kreaturen wurden mit

extrem realistisch wirkenden Animationen bedacht. Insgesamt existieren über 26 verschiedene Ausgeburten der Hölle, von denen jede ihre kleine Eigen-

hend auch in der eigentlichen Spielgrafik dargestellt werden.

Trifft man auf ein oder mehrere Monster, so wechselt das Game in eine Art Fightmode, bei der ein bestimmtes und überschaubares Gebiet in eine unsichtbare Arena verwandelt wird. Dies hat den Vorteil, dass man die Kameraperspektive im Kampfgeschehen viel besser optimieren konnte. Aber im Gegensatz zum Vorgänger gestaltete man das Kampfsystem nun wesent-

„Gerade hier macht sich aber der erste Reiz des gesamten Konzepts bemerkbar, da man sich endlich von dem Schema F des „Good-Guys“ löste und einen echt fiesen Charakter schuf.“

art hat. Das Erscheinen eines solchen Ekels wird oft von einer kleinen Cutszene begleitet. Im gesamten Spiel dürfen wir ca. 120 dieser kleinen „Echt-Zeit-Filmchen“ bewundern. Natürlich wird es auch neun Minuten an echten Videos geben, die aber wiederum weitestge-

lich „simulationslastiger“. Man kann beispielsweise nicht mehr einfach eine Kreatur an die Wand drücken und dort ordentlich vermöbeln, sondern sollte sich für jeden Kampf eine neue Technik zurecht legen, denn unsere Widersacher tun dies auch. Sie reagieren in ihrer Aggression sogar abhängig davon, wie viel Schaden ihnen schon zugefügt wurde.

Wallace beherrscht drei Basic-Moves (zwei Axthiebe und einen Kick) sowie fünf unterschiedliche Combos, die bei richtiger Anwendung nicht nur spektakulär anzuschauen sind, sondern sich ziemlich unschön auf die Energieleiste des Gegners auswirken. Schlägt man sich mit mehreren Feinden herum, besteht außerdem die Möglichkeit das Ziel mittels der R1-Taste zu „fixieren“. Dies hat den Vorteil, dass Wallace nun um seinen Kontrahenten tänzeln kann, ihn aber stets im Visier

Stephan: Sie ist absolut dynamisch und verfügt über einen virtuellen Speicher oder wie glaubst Du kriegen wir alles in 2MB unter. Schon einmal versucht einen Elefanten in die Hosentasche zu stecken?

play: Gibt es irgendwas in dem Spiel, was Du noch gerne realisiert hättest?

Stephan: Tomatensaft anstatt Blut und alles, was wir in das nächste Spiel stecken müssen. Runde Kurven, Raketenwerfer, Railgun, hmm, hmmm.....

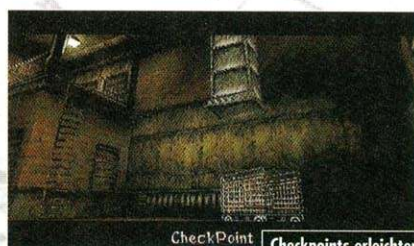
play: Wie kommt eine Kettensäge in das Jahr 1934?

Stephan: Hey, wir haben das nachgeprüft - Die gab es da wirklich schon und man hat auch früher schon neunmalklugen Journalisten damit ruhig gestellt. Willst Du Dir nicht mal kurz unseren Keller ansehen?.....(hämisches Gelächter)



Der Glühbirnen-Effekt sieht in Bewegung äußerst lecker aus.





Checkpoint Checkpoints erleichtern das Leben.



In die Schrotflinte können immer nur zwei Schuß geladen werden.



Sogar die Kette bewegt sich bei Berührung.



Fast jedes Objekt ist zerstörbar.

hat. Auch wurde die Kollisionsabfrage im Vergleich zu NC1 deutlich verbessert. Der Spieler kann sich praktisch aussuchen welches Gliedmaß des Gegners er als erstes verletzen will. In Sachen Brutalität dürfte Nightmare Creatures 2 sowieso neue Maßstäbe setzen, denn wenn Wallace einmal so richtig seine hieb- und stichfesten Argumente walten lässt, bleibt keine Wand und auch kein Boden trocken. Als ob diese rotfeuchte Pracht nicht schon ausreichen würde, setzten die Entwickler noch eins drauf und spendierten unserem charmanten Psycho für jeden einzelnen Monstertypus einen anderen Finishing-Move, die Mortal Raiden und Konsorten zur lustigen Wattebäuschenschlacht degradieren. Also, unbedingt einen starken Magen mitbringen, denn das ist nichts für schwache Nerven. Inwiefern das finale Produkt allerdings „deutschlandtauglich“ gemacht wird, ist noch nicht bekannt.

„Als ich den Soundtrack zu NC2 kreierte, saß ich oft mit geschlossenen Augen in einem total finsternen Raum und ließ die Musik wieder und wieder abspielen.“

Fred „el Mobo“ Motte, Soundtüftler Nightmare Creatures II

Eine weitere positive Entwicklung lässt sich im Gameplay erkennen. Es darf nun sehr viel erkundet werden, allein schon wegen der gigantisch großen Levels. Um frustige Erlebnisse auszuschließen, gibt es außerdem jede Menge Checkpoints, die unserem Beilschwinger und der Motivation sehr zugute kommen. Insgesamt warten 1200 Items darauf eingesammelt zu werden. Kleine Rätsel in Form von Schlüsseln und Schaltern oder Sprungpassagen prägen nun ebenso den

gen nicht mehr sehen!!“. Es sind ganz klar auch Einflüsse von der großen Leinwand spürbar. Das Team nannte Titel wie Hell Raiser, Evil Dead, die Tim Burton Filme, die ersten Marilyn Manson Videos sowie eine gute Portion Lovecraft als Inspirationsquellen. Neben einem düsteren In-Game Soundtrack hat Kalisto den Horror-Rocker Rob Zombie gewinnen können, der mit seinen harten Grooves die zahlreichen Videosequenzen untermalen wird.

Konami hat hier ein wirklich ganz heißes Eisen im Feuer. Besonders für Leute, die sich gerade mit Resident Evil 3 etwas warmgespielt haben, erwartet eine etwas andere Form des Horrors, die in vielen Punkten wesentlich intensiver ausgelebt wird. Auf den Punkt gebracht: Perfekte Optik, geniale Technik, haarsträubende Atmosphäre, komfortable Steuerung und spannende Geschichte....Was kann da noch schief gehen?



Wo mag nur dieser Schlüssel passen?

Fred „el Mobo“ Motte Musik und Soundeffekte

play: An welchen Spielen hast Du bereits gearbeitet?

el Mobo: Das waren schon so einige in den letzten 10 Jahren, aber um ein paar zu nennen: NC1, Dark Earth, Fury of the Furries, Ultimate Race Pro. Vor kurzem 4 Wheel Thunder für Dreamcast. (www.elmobo.com)

play: Was ist das Wichtigste, um eine gruselige Atmosphäre zu erzeugen?

el Mobo: Zuerst muss man so richtig in Stimmung kommen. Dann kramt man am besten nach sehr schrägen Tönen, um dunkle Musik zu komponieren. Als ich den Soundtrack zu NC2 kreierte, saß ich oft mit geschlossenen Augen in einem total finsternen Raum und ließ die Musik wieder und wieder abspielen. Das hatte einen richtig hypnotischen Effekt auf mich, der mich irgendwie packte....fühlte mich seltsam....verängstigt....Ich könnte schwören, da lauerte etwas im Dunkeln.

play: Wessen Stimme ist für die all die Schreie, Stöhner, Seufzer und alles andere verantwortlich?

El Mobo: Wir mischten menschliche und tierische Stimmen. Einige der Soundeffekte habe ich selbst in das Mikrofon geschrien - mit ein bisschen Nachbearbeitung natürlich.Geeehhhirnn....

play: Holst Du Dir auch Anregungen aus den Soundtracks von Kinofilmen?

El Mobo: Ich sehe mir viele Horrorfilme an (meistens alte, weil wir uns leider damit abfinden müssen, dass es einfach keine guten neuen mehr gibt). Ich mag auch die Arbeiten von Danny Elfman. Sleepy Hollow war einfach unglaublich. Solche Klänge sind ideal, um Deine Gedanken zu verdunkeln. Ich kann nicht sagen, dass die Musik von NC2 genauso klingt wie James Bernard oder Danny Elfman, aber sie zeigten mir definitiv den Weg auf.

play: Was ist Deine Lieblingsband?

El Mobo: Da gibt es viele...aber ich mag besonders Bands wie Korn, Slipknot, White Zombie (und Mr. Rob), Machinehead, Meshuggah, Limp Bizkit...

play: Wie lange dauert es im Durchschnitt einen Soundtrack aus dem Boden zu stampfen?

El Mobo: Das ist von Spiel zu Spiel verschieden. Ich würde sagen zwischen vier und fünf Monate.

play: Wie kommt eine Kettsäge in das Jahr 1934?

El Mobo: Bruce Cambell hat sie während seiner Zeitreise dort vergessen und wir haben sie gefunden....

SVEN LIEBOLD

SPIELWARENMESSE

International Toy Fair Nürnberg

Auch in diesem Jahr öffnete in Nürnberg die Spielwarenmesse wieder ihre Tore.

Rund 39000 Facheinkäufer besuchten an den ersten drei Tagen die verspielte Ausstellung im Herzen Frankens. Wie zu erwarten bildete sich besonders die Präsenz der Videogames-Industrie noch weiter aus und beanspruchte dieses mal sogar eine ganze Halle für sich. Bahnbrechende Neuheiten suchte man allerdings vergebens, da sich alle Hersteller ihre Goodies wohl bis zur großen E3-Show im Mai aufheben, wo man im sonnigen Los Angeles wieder förmlich von einer Spieleflut erschlagen wird. Nichtsdestotrotz konnten wir doch einige News bzw. Updates anlaufende Projekte für Euch an Land ziehen.

Activision

Zu Beginn gleich die beste Nachricht: **Tony Hawk Streetskater 2** wird noch in diesem Jahr für die PlayStation erscheinen. Eine Nachricht, die uns jetzt schon erfreulich die Hände reiben lässt. Ferner gab es noch einen weiteren Blick auf **Alundra 2**, welches noch im Laufe des Frühjahrs erscheinen soll. Mit einer neuen komplett in 3D gehaltenen Optik verspricht das Action-RPG mehr als 40 Stunden Spielspaß. Außerdem konnten wir ein Auge auf eine fortgeschrittene Version von **Spiderman** werfen. Neversoft polierte die Grafik des Netzschwingers noch einmal gehörig auf und implementierte bereits viele kleine Details. Nach jetzigen Prognosen dürfte die Comicumsetzung nicht minder attraktiv ausfallen als



Star Trek: Red Squad

Neversofts Skateboardspektakel. Ein weiterer Titel, in den wir große Hoffnung setzen, ist die Rückkehr eines bekannten Ninjas. **Tenchu 2** zeigt deutlich größere Areale und ein verfeinertes



Spiderman

Kampfsystem. Bis zum geplanten Release im Sommer wird es allerdings noch ein bisschen dauern. Alle Colony Wars Fans dürfen sich auf **Star Trek: Red Squad** freuen, dass zumindest in punkto Optik der erfolgreichen Space Opera in nichts nachstehen dürfte.

Konami

Nachdem sich bis jetzt nur Dreamcastbesitzer mit pfeilschnellen Rennbooten durch haarsträubende Kurse winden konnten, kommen nun auch alle PlayStation-Zocker in den Genuss von **Hydro Thunder**. Auch das in Japan hoch gefeierte **Beatmania** findet seinen Weg zu uns und erhält sogar einen extra Controller, der sich vom japanischen



Alundra 2



Tenchu 2

Modell erheblich unterscheiden wird. Sportfreunde werden sich mit **NBA In the Zone 2000** sowie **NBA Show-time** vergnügen, während Hobbykrieger noch immer verzweifelt auf **Gauntlet Legends** warten müssen. Auch vom Remake des Klassikers **Paperboy** gab es nicht viel Neues zu sehen.



Gauntlet Legends



Hydro Thunder



Beatmania mit dem entsprechenden Controller, der sich vom japanischen Vorbild erheblich unterscheiden wird.



BEAT!



Ronaldo Soccer



Army Men: Sarge's Heroes

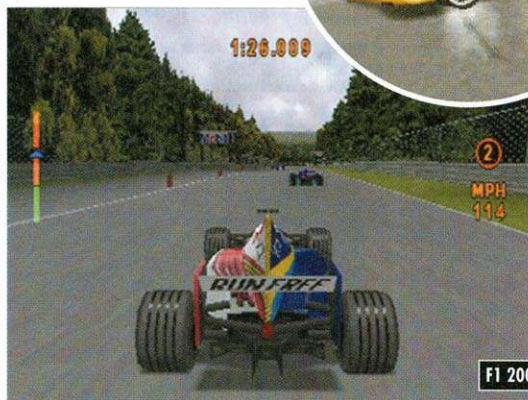
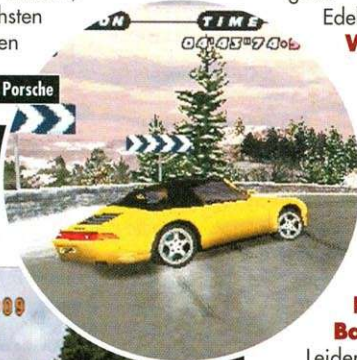
Infogrames

Infogrames lässt es zu Beginn des Jahres noch etwas ruhiger angehen. Große Hoffnung setzt man allerdings in **Ronaldo Soccer**. Ein Fußballspiel, bei dem vor allem der Spielspaß im Vordergrund stehen soll. Der ideale schnelle Kick nach Feierabend. Etwas martialischer geht es bei **Army Men: Sarge's Heroes** zu. In einem reinrassigen Third Person Shooter geht es wieder einmal um den Krieg zwischen den beiden Plastsoldatenparteien. Erfreulich ist, dass gegenüber der N64 Version die Kameraführung deutlich verbessert wurde. Ähnlich schießwütig sind die Rüsseltiere aus **Krieg der Schweine**, einem satirischen Kriegsspiel mit taktischen Elementen. Aus deutschen Landen wartet immer noch der **TechnoMage** auf seinen Einsatz, über den wir jedoch in der nächsten Ausgabe ausgiebig berichten werden.

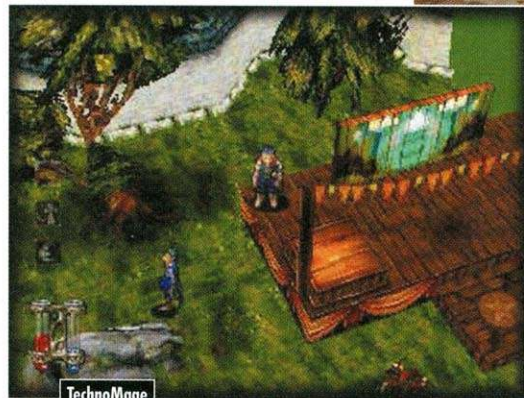
Need For Speed Porsche

Electronic Arts

Auch Electronic Arts hielt sich mit wirklichen Neu-



F1 2000



TechnoMage

erscheinungen sehr zurück. Das bereits in der letzten Ausgabe vorgestellte **F1 2000** machte deutlich Fortschritte und lässt auf vieles hoffen. Bei **Need for Speed : Porsche** dreht sich diesmal, wie der Name schon verrät, alles um die Sportwagenhistorie aus Stuttgart. Nach den ersten Proberunden fiel besonders die sehr schnelle und geschmeidige 3D-Optik auf, die im Gegensatz zum letzten Need for Speed sichtbar verbessert wurde.

THQ

Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten Edel-Wrestler

WWF SmackDown! konnten wir einen Blick auf den Prügler **Star Wars: Jedi Power Battles** werfen.

Leider wurde aber von den Lichtschwerter schwingenden Helden nur ein kurzes Video gezeigt. Nach dem Prinzip: Alle neu! darf man sich in **Brunswick Bowling 2** erneut im munteren Kugel werfen versuchen.

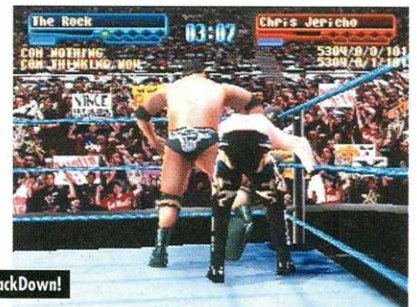


Krieg der Schweine

Sony Computer Entertainment Deutschland

„Hinter der blauen Tür!“, diese Worte gingen stets mit einem Raunen durch die Reihen der Fachbesucher, denn unter strenger Aufsicht konnte man in einem kleinen Kämmerlein einen ersten Blick auf die

heiß ersehnte **PlayStation2** werfen. Leider war das Gerät allerdings in einer Plexiglaspyramide versiegelt und nicht in Betrieb. Lediglich zwei Videos von **The Bouncer** und **Kessen** gab es zu bewundern. Schade eigentlich, denn an Videos haben wir uns leider mittlerweile satt gesehen - Lasst endlich Taten folgen! Ansonsten gab es in Sachen Software wenig Neues. **Medieval 2** lässt noch bis zum 19. April auf sich warten. Es wurde jedoch bestätigt, dass **Syphon Filter 2** als auch **Chase the Express** definitiv in Deutschland erscheinen werden.



WWF SmackDown!



Star Wars: Jedi Power Battles

MARTIN WEIDNER

N.GEN RACING

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames Motion, Curlymonsters
Erhältlich ab	5. Mai



Die Replays sind leider noch etwas arg pixelig geraten.



Wer drei Checkpoints innerhalb eines Rennens verpaßt, wird disqualifiziert.

„Jet:X?“ Laut Infogrames entschied man sich zu der Namensänderung in „N.Gen Racing“, um mit dem Konzept eines Next GENeration Racers konform zu gehen. Die Curlymonsters hingegen dürften aufmerksamen play-Lesern ein Begriff sein. Das Team um Nick Burcombe (Designer), Lee Carus (Artist), Chris Roberts (Programmer), Martin Linklater

(Programmer), Neil Thompson (Artist) und Andy Satterthwaite (Producer) war zuvor u.a. maßgeblich an dem Design von wipEout, wipEout 2097 und wipE-out 64 beteiligt. Traf der futuristische Racer im September 1995 noch den Nerv der Generation X, sieht die Sachlage heute schon deutlich anders aus. wipEout 3 blieb deutlich hinter den Erwartungen zurück. Nichtsdestoweniger versuchen die Curlymonsters, mit ihrem Rennspiel an frühere Erfolge anzuknüpfen. Matt Darey kann die Lücke, die Leftfield, Orbital & Co. hinterlassen haben, aber nicht ausfüllen, vom stylischen und coolen Ambiente eines wipEout oder dem Gefühl von High Speed ganz zu schweigen. Zunächst zumindest...

Ähnlich wie in Gran Turismo gilt es nämlich auch in N.Gen Racing, Lizenzen zu erwerben, um zu den einzelnen Ligen zugelassen zu werden, und mit Prämien sein Vehikel in den vier Kategorien Motor, Nachbrenner, Flugwerk und Aerodynamik zu tunen oder, noch besser, auf ein anderes umzusteigen. Der „Fuhrpark“ in N.Gen Racing fällt nämlich nicht gerade bescheiden aus. Angefangen bei einer J-6 Farmer SRM VI über eine MiG 21 Fishbed bis hin zu einer F-15 oder einer F-117 Stealth

warten insgesamt 36 Jet Fighter auf den oder die Spieler; im N.Gen-Modus wohlgernekt, denn im Arcade Mode sind es nur deren 24. Wer einen Flieger besonders lieb gewonnen, d.h. sämtliche Credits schon in etliche Tuningkits investiert hat, kann ihn auch in der nächsten



Im Aerolab wählt ihr innerhalb von vier Kategorien Eure Tuningsets aus.





Und es ist doch ein Rennspiel! Je tiefer man fliegt, desto effizienter arbeiten die Motoren, d.h. desto schneller fliegt man.

der anfangs vier Ligen einsetzen, oder man geht den umgekehrten Weg und verwendet seine X-Fighter-Klasse F-16 R-XL Edition, um die CPU-Gegner in der Trainer-Liga richtig aufzumischen und Punkte wiedergutzumachen. Wer sämt-

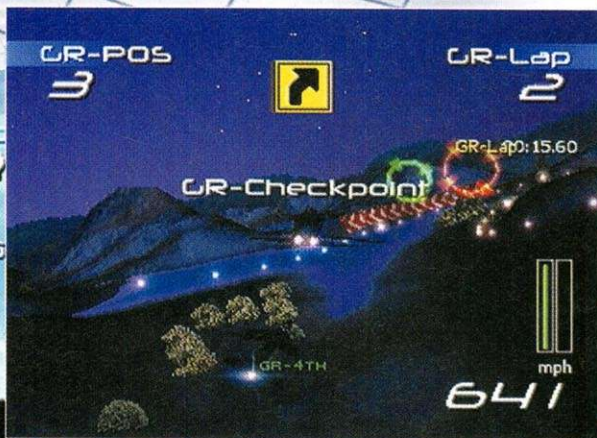
de-Variante vorlieb nehmen, in der einem der Autopilot hilfreich zur Seite steht, greifen fortgeschrittene Spieler auf die direktere Pro-Version zurück, in der man mit den Shoulder Buttons Rollen vollführt und die Seitenruder verstellt. Ein Nachbrenner ist in beiden Varianten verfügbar. In technischer Hin-

„Genug Stoff, um den Spieler lange Zeit bei Laune zu halten, sollte man glauben - und so ist es auch, vor allem, weil sich die 36 Jet Fighter nach Belieben aufmotzen lassen, ab der Fighter-Klasse auch Waffensysteme zugelassen sind und die Steuerung noch dazu sehr anspruchsvoll ausfällt.“

liche Events innerhalb einer Liga als Dritter beendet, erhält Zugang zu den zeitbasierenden Majic-12-Rennen. Wer schließlich alle vier Ligen mit dem ersten Platz abschließt, darf an der X:Fighter Ultra League teilnehmen, und wer selbst diese schafft, bekommt als Belohnung einen Bonusjet. Zu den weiteren Spielmodi im N.Gen Mode zählen Club, Time Trial und Free Flight.

Genug Stoff, um den Spieler lange Zeit bei Laune zu halten, sollte man glauben - und so ist es auch, vor allem, weil sich die 36 Jet Fighter nach Belieben aufmotzen lassen, ab der Fighter-Klasse auch Waffensysteme zugelassen sind und die Steuerung noch dazu sehr anspruchsvoll ausfällt. Während Einsteiger mit der vereinfachten Arca-

sicht braucht N.Gen Racing den Vergleich ebenfalls nicht zu fürchten. Sobald man genug Credits zusammengekratzt hat und diese in kostspieligere Jets investiert, wird die ohnehin sehr detaillierte Grafik richtig flott. Für die Curlymonsters stellt N.Gen Racing sicherlich eine deutliche Abkehr dar, für das Rennspiel-Genre aber sicherlich eine deutliche Bereicherung. Die uns zur Verfügung stehende Betaversion war noch etwa vier Wochen von der Fertigstellung entfernt, d.h. ein Test dieses vielversprechenden Racers folgt wohl bereits in der nächsten Ausgabe der play.



Während grüne Kreise eure Schilde aufbessern, erhaltet ihr bei roten einen Afterburner.



Optional zeigt N.Gen Racing die nächste Kurve an.



N.Gen Racing bietet fünf Ansichten zur Auswahl: eine Innenansicht mit bzw. ohne Cockpit und drei Außenperspektiven aus der Sicht eines Begleitflugzeugs.



In jedem Einzel- und Championshiprennen gilt es zunächst, das Qualifying zu bestehen.



MARK LIEBOLD

MEDIEVIL 2



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	19. April



Noch nie versprühten staubige Knochen und der faulig-süße Geruch des Todes so viel Charme und Witz wie bei Sir Daniel Fortesque. Über 500 Jahre sind vergangen, seitdem der untote Ritter ohne Furcht und Tadel dem bösen Hexenmeister Zarok, welcher das legendäre Reich Gallowmere mit Hilfe seiner willenlosen Zombies und vieler anderer scheußlicher Kreaturen an sich reißen wollte, das Handwerk gelegt und sich dadurch die langverdiente ewige Ruhe verdient hat. Doch dem armen Sir Dan wird keine Pause gegönnt. Nicht einmal zwei Jahre nach seinem ersten Auftritt auf der PlayStation wird der kieferlose Held von den englischen Cambridge Studios von neuem zum virtuellen Leben erweckt.

Nach fünf Jahrhunderten wird das Gleichgewicht zwischen dem Reich der Lebenden und der Toten erneut empfindlich gestört. Verantwortlich für dieses Malheur ist der durchtriebene



Möchtegernaristokrat Lord Palethorn. Der Hobbyschwarzmagier mit einem ungezügelmten Hang zu kriminellen Machenschaften ist im Besitz einiger Seiten von Zaroks Zauberbuch. Durch die magischen Formeln rief er eine Armee untoter Handlager herauf, die ihm bei der Übernahme der Welt zur Seite stehen sollen. Was Lord Palethorn bei seiner Beschwörung nicht bedacht hatte, war die winzige Kleinigkeit, dass er die schwarzkünstlerischen Worte der letzten Seite des Buches, welche sich natürlich nicht in seinem Besitz befindet, benötigt, um die Horden unter seine Kontrolle zu bringen. Zudem hat Palethorn durch das Hexenwerk Sir Daniel Fortesque, dessen lebloser Körper in der Gallowmere-Ausstellung des Museums zu bewundern war, ebenfalls wieder zum Leben erweckt. Was bleibt dem legendären Sir Dan anderes übrig, als sich aufzumachen und dem garstigen Lord Palethorn und seinen Schergen Einhalt zu gebieten - schließlich will er so schnell wie möglich wieder in das Reich der Toten zurückkehren.

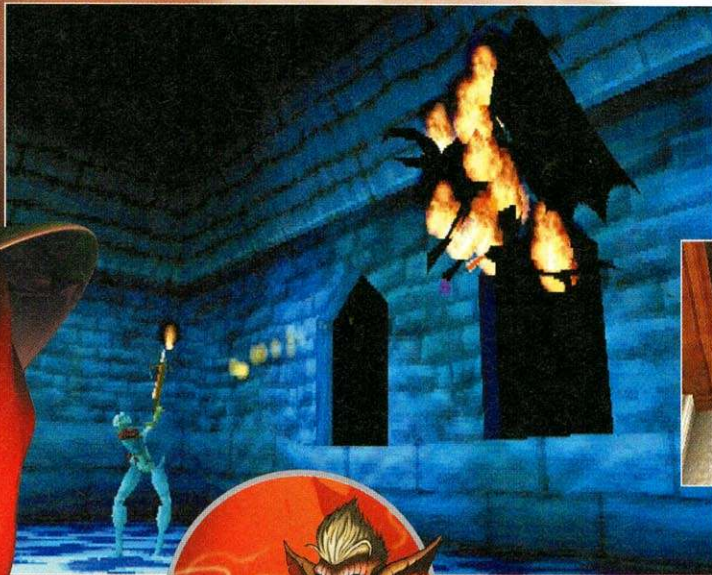
Das Museum, in dem Sir Dan

aufgebahrt lag, bildet den Ausgangspunkt für das große Abenteuer. In den großangelegten Ausstellungsräumen treiben zahlreiche Zombies, schwer gepanzerte dunkle Ritter, aber auch bewaffnetes Wachpersonal ihr Unwesen. Dank Winston, einem kleinen freundlichen Geist, der dem untoten Edelmann mit Rat und Tat unter die knöchigen Arme greift, habt Ihr im Handumdrehen eine Waffe gefunden, mit dem das leblose Gezücht schnell und bequem in verrottete Einzelteile zerlegt werden kann. Neben dem klassischen Schwert stehen dem Spieler noch weitere Waffen zur Verfügung, darunter etwa ein gigantischer Kriegshammer oder eine Donnerbüchse. Das todbringende Handwerkszeug ist meist noch mit einer Spezialattacke ausgestattet, mit deren Hilfe etwa mehrere Gegner auf einmal angegriffen oder unliebsame Gegenstände, welche den



Mit einem eiskalten Händchen als Körper seid ihr in der Lage selbst die kleinsten Winkel Londons zu erkunden.





Weg blockieren, zerstört werden können. Leider muss Sir Dan, bevor er an die Waffen gelangt, genau wie im Prequel in jedem Level einen unheiligen Gral finden, welcher mit den Seelen der erschlagenen Feinde gefüllt wird. Für jeden Seelenkelch erhält man von Professor Hamilton Kift, einem durchgeknallten Wissenschaftler, der zusammen mit Winston, Dan und der schönen ägyptischen Prinzessin gegen Lord Palethorn kämpft, eine der Waffen. Von dem Hauptquartier der obskuren Gruppe aus streift Ihr durch ganz London, um die letzte Seite des Buches zu finden, bevor der vikto-



sich im Grunde nicht viel geändert. In der Rolle des Sir Dan rennt, springt und schlägt Ihr Euren Weg durch die weitläufig gestalteten Level. Neben den Hack'n Slash-Elementen, welche im Vergleich zum Prequel weitaus abwechslungsreicher gestaltet wurden, da die Gegner nun auch den Angriffen des Protagonisten ausweichen, diese abblocken oder gar wegrennen, gilt es auch knifflige Rätsel zu lösen. Seit seinem zweiten Ableben konnte Sir Daniel Fortesque einige neue Fähigkeiten erlernen. So ist der knochige Ritter beispielsweise nun in der Lage Leitern und andere Steighilfen mühelos zu erklimmen. Ein weitere innovative wie auch witzige Neuerung ist das Dan Head- bzw. Dan Hand-Feature. Durch eine unkomplizierte Tastenkombination kann der vermoderte Edelmann seinen Kopf abnehmen und die-

„Noch nie versprühten staubige Knochen und der faulig-süße Geruch des Todes so viel Charme und Witz wie bei Sir Daniel Fortesque.“

rianische Hexenmeister diese in seinen Händen hält und so das Schicksal der Welt besiegelt. Die Suche nach den wertvollen Überresten führt Dan & Co. in 17 spektakuläre Level wie beispielsweise Greenwich, die berühmten Kew Gardens oder die verschlungenen Abwasserkanäle von London.

Am Spielprinzip des ersten Teils hat

sen zu unzugänglichen Stellen werfen, um beispielsweise einen besseren Überblick über den Level zu erlangen oder um ein optisches Rätsel schnell und einfach zu meistern. Der hohle, kieferlose Schädel bietet dem Spieler allerdings noch ein paar weitere schaurig-schöne Möglichkeiten. Er kann etwa auf eine Hand gesteckt werden, um so durch enge, für den Körper von Sir Dan undurchgängige Passagen zu gelangen.

Während das Prequel passend zu Halloween in den Verkaufsregalen stand, wird dem zweiten Auftritt des Sir Daniel Fortesque ein frühlingshafter Beigeschmack angeheftet sein. In Anbetracht der verbesserten Grafik, der neuen Features und der ausgemerzten Fehler des ersten Teils scheint dies allerdings durchaus passend.

Der freundliche Geist Winston sorgt nicht nur dafür, daß man seinen Spielstand sichern kann, sondern erteilt auch wertvolle Ratschläge.



Vergiß nicht - was unten nicht geht, geht vielleicht oben.



Zwielichtige Händler versorgen Euch mit wertvoller Munition für Eure Projektilwaffen.



Die Zombies in MediEvil 2 werden ihrem verrottenden Ruf mehr als gerecht. Bei jedem Schlag fliegt eine andere Extremität in hohem Bogen davon.

Den Schädel schnell auf den leblosen Körper des Golems gesteckt und schon ist Dankenstein fertig für den Kampf.



Im geheimen Unterschlupf von Professor Hamilton Kift überlegt das ungleiche Paar, was als nächstes zu tun ist.

DIRK GEMEINHARDT

GEKIDO

Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames Sheffield
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	21. April



In der Battle-Arena geht es garantiert immer heiß her.

Mit Gekido buddelt Infogrames ein längst tot geglaubtes Genre aus - Side-scrolling-Beat'em Ups im Look betagter Spielhallenklassiker, die schon einen Hauch von Videospiele-Nostalgie versprühen. In die Jahre gekommene Zockerveteranen geraten auch noch heutzutage bei Titeln wie Double Dragon, Final Fight oder Streets of Rage ins Schwärmen. Vor geraumer Zeit versuchte Eidos mit dem

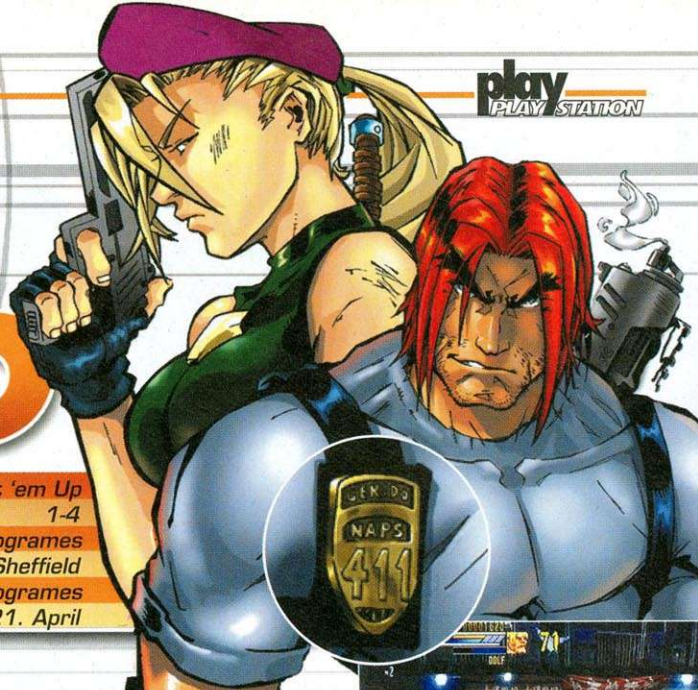


Da haben die bösen Schurken nichts zu lachen. Travis entlädt eine kernige Ladung aufgestauter Wut.

ersten Teil von Fighting Force dieses Genre in die dritte Dimension zu verfrachten, was aber im Endeffekt kläglich scheiterte. Im Gegensatz dazu möchte sich das Entwicklerteam von Infogrames Sheffield mehr an den Originalen orientieren.

Aller Voraussicht nach werden Euch drei verschiedene Spiel-Modi zur Auswahl stehen. Im Adventure-Mode kämpft sich der auserkorene Prügelknappe durch aufallend abwechslungsreiche Stages, die es faustdick hinter den Ohren haben. Bis zu 8 Gegner gleichzeitig stürzen sich an den verschiedenen Schauplätzen auf Euch. Angefangen bei korrupten Cops, die in punkto Schusswaffengebrauch nicht lange herumfackeln, über mit Katanas fuchtelnde Ninjas bis hin zu wuchtigen Battle-Mechs verfolgt Euch eigentlich ganz New Tokyo. Anfangs verteidigen Michelle, Travis, Tetsuo und Ushi - so die Vornamen der zu Beginn anwählbaren Charaktere - ihr Leben mit banalen Schlag- und Trittviationen. Je länger man jedoch gegen die Schergen standhält, desto mehr Brachial-Combos gesellen sich im Laufe der Zeit dazu.

Zudem verschaffen interaktive Objekte, z. B. in Form von Getränkeautomaten, Holzkisten, Autoreifen usw. einen zeitweiligen Vorteil. Während im seitwärts scrollenden Adventure-Mode ausschließlich der Fight gegen CPU-Gegner Vorrang hat, können dank des Multitaps bis zu 4 Spieler gleichzeitig in die Battle Arena steigen. In einer Art Kampfring malträtiert Ihr unter anderem mit den brandneuen Moves und den herumliegenden Gegenständen Eure Konkurrenten. Sollten einmal keine humanen Mitstreiter zur Stelle sein, ersetzt man sie kurzerhand durch künstliche Rivalen. Neben den bunten, jedoch nicht kitschig designten Modi schaffen die dynamischen Kamerafahrten optische Abwechslung. Außerdem variiert die automatische Zoom-Einstellung der Kamera mit dem Grundgedanken, dass Ihr im hektischen Getümmel den angepeilten Aggressor nicht aus den Augen verliert. Infogrames' Gekido stellt bereits in der Vorabversion eine kleine Überraschung dar. Hauptsächlich die Aufmachung mit leichtem Hang zum Manga-Style erinnert teilweise an Capcoms glorreiche Glanzzeiten im Beat'em Up-Sektor. Wer noch viel mehr über das unterhaltsame Prügelspiel wissen möchte, sollte auf keinen Fall den Test in einer der folgenden play-Ausgaben verpassen.



LESER WERBEN LESER

GRAN
TURISMO



TEKKEN 3



FINAL
FANTASY VII



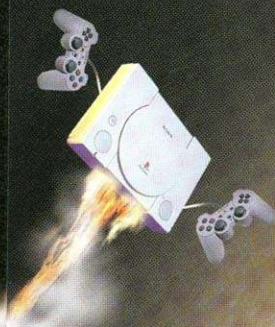
MEDIEVIL



BUST
A-MOVE 2



„PLAY“ - WE HAVE A PROBLEM...



LESER
WERBEN
LESER

...NICHT MIT

ABOLLO 13

DIE INTERGALAKTISCHEN ABO-VORTEILE BEWEISEN DIES!

MONAT FÜR MONAT INFORMATION, WISSEN UND KOMPETENZ • NACHBRENNERMÄßIG
LANDET DIE **PLAY** FREI HAUS ZIELGENAU IM HEIMATBRIEFKASTEN • 10% ERSPARNIS
GEGENÜBER EINZELVERKAUF AM GEWÖHNLICHEN WELTRAUM-KIOSK • NIE WIEDER

PROBLEME MIT PS-PROBLEMEN JEDI-GLICHER ART • JEDER **WERBER** ERHÄLT EINES DER IM
GESAMTEN UNIVERSUM BEGEHRTE **PLATINUM-PLAYSTATION-SPIELE** NACH WAHL • **UND:** DAS
NEUE, SPACIG-COOLE **PLAY-SHIRT** GIBT'S BEIM ABO-START NOCH DAZU • COUNTDOWN LÄUFT!



MARK LIEBOLD

CHASE THE EXPRESS

Genre	Action - Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEI
Entwickler	Sugar & Rockets
Testmuster	play PLAYSTATION
Erhältlich ab	sofort (Japan Version)



So viel ist sicher: Obwohl dies eine Küche ist, stammt das Blut an den Wänden nicht von einem Tier.



Eine Auto-Target-Option hilft Jack beim genauen Zielen.



Der hausinterne Sony Developer Sugar & Rockets zeichnete sich bis dato vor allem durch putzige Kiddie-Software wie Robbit Mon Dieu (Jumping Flash 3) oder Pet in TV verantwortlich. Deshalb ist es auch umso verwunderlicher, dass sich das japanische Entwicklerteam mit dem Action-Adventure Chase The Express in eine vollkommen andere Genrerichtung bewegt.

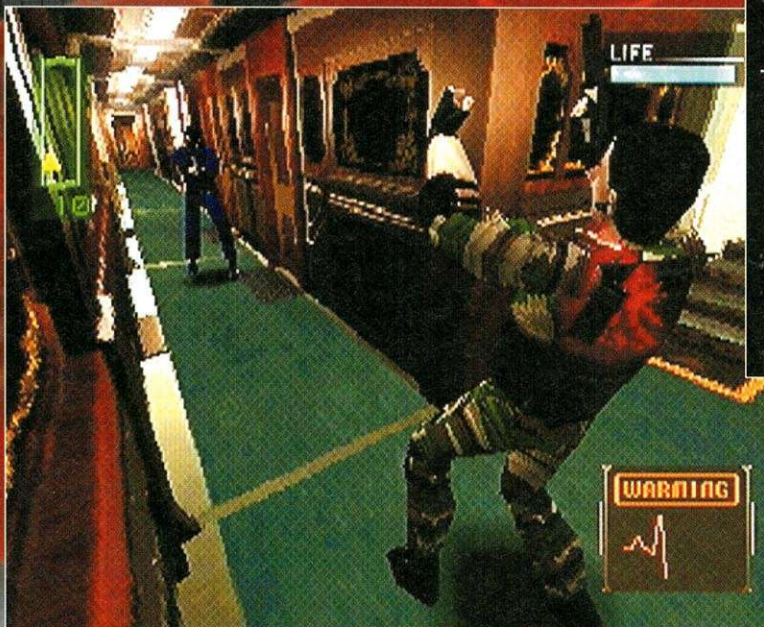
Langsam wagt der schwer gepanzerte Hochsicherheitszug „Blue Harvest“ aus dem Bahnhof von St. Petersburg. An Bord der rollenden Festung befindet sich der französische Botschafter Pierre Simon mit Frau und Kind. Die glückliche Familie ist auf dem Weg zurück in die geliebte Heimat. Bereits wenige Kilometer nachdem der Zug die Station verlassen hat, geschieht das schier Unmögliche. Trotz größter Sicherheitsvorkehrungen, zu der auch eine bewaffnete Hubschrauberbeskorte der NATO zählt, schafft es eine Gruppe Attentäter, die Kontrolle über das Stahlross an sich zu reißen. Geführt werden die „Knights of the Apocalypse“, so der Name der Terrorgruppe, von dem gewissenlosen Boris Zugoski. Die Hijacker verlangen für die Freilassung ihrer Geiseln 10 Milliarden US-Dollar. Untermuert wird diese Forderung durch eine kleine Atombombe, die sich mit im Zug befindet und im Falle einer

Befreiungsaktion oder schlechten Zahlungsmodalitäten im Endbahnhof Paris gezündet werden soll.

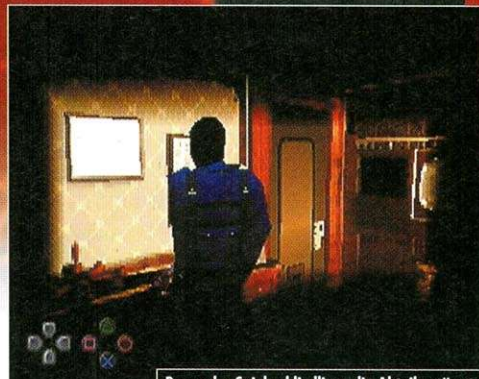
Bei dem Versuch der NATO-Kräfte, die Terroristen an dem Überfall zu hindern, wurde fast das gesamte Team der Spezialeinheit getötet. Nur ein Mann, der neunundzwanzigjährige Jack Morton, konnte dem massiven Kugelhagel lebend entkommen. Da der Angriff der „Knights of the Apocalypse“ so überraschend kam, wird es wohl einige Zeit dauern, bis sowohl die UN als auch die NATO zu einem Gegenschlag ansetzen



In den Toiletten kann man seinen Spielstand sichern und Ausrüstungsgegenstände deponieren.



Das Inventarmenü gibt Euch Infos über die Ausrüstung und den bereits zurückgelegten Weg des „Blue Harvester“.



Bevor der Spieler blindlings die Abteile stürmt, sollte er einen kleinen Blick durch die Sichtfenster riskieren.

können. Bis dies geschieht, liegt es an Jack Morton bzw. besser gesagt an Euch, den Botschafter und seine Familie zu retten die atomare Bedrohung von Europa abzuwenden und Boris Zugoski und seine Schergen zur Strecke zu bringen.

Das Abenteuer beschränkt sich ausschließlich auf die 15 Waggon des „Blue Harvester“. Euer Job beginnt auf dem Dach des 10. Eisenbahnwagens, wovon sich Jack einen Weg in das Innere des Zuges bahnen muss. Während das Spielgeschehen außerhalb des

zombiejagenden Pendants durch die zweistöckigen Waggon, dafür kann er sich durch Einsatz der Shoulder-Buttons mit einer gekonnten Seitrolle aus der Schussbahn hechten oder geduckt durch die Gänge streifen. Bei dem Einsatz seid Ihr nicht ganz auf Euch alleine gestellt, sondern könnt mit tatkräftiger Unterstützung rechnen. Zum einen steht Jack stetig mit dem UN-Sonderkommando in Funkverbindung und zum anderen greift Christina Wayborn, die Leibwächterin des französischen Botschafters, die der Spieler auf seiner

„Bei dem Einsatz seid Ihr nicht ganz auf Euch alleine gestellt, sondern könnt mit tatkräftiger Unterstützung rechnen.“

Zuges ein wenig an Sonys Syphon Filter oder Electronic Arts 007 - Tomorrow Never Dies erinnert, sind die Ähnlichkeiten zu Capcoms Grusel-Schocker Nr. 1 im Inneren der Waggon kaum noch von der Hand zu weisen. Der Protagonist wird, ähnlich wie Chris Redfield & Co., während seiner Mission von fest platzierten Kameras beobachtet, die im Falle eines ungünstigen Positionswechsels einfach umschalten. Allerdings können bei Chase The Express die Kameras manuell nachjustiert werden. Dieses Feature ermöglicht es Euch die Gänge und Abteile besser nach Extras und Gegnern abzusuchen. Auch die Rätsel und die zu erfüllenden Aufgaben könnten zumindest im Ansatz auch aus Raccoon City stammen. Der Unterschied dabei ist allerdings, dass Jack bei der Jagd nach Schlüsselkarten und abstrusen Gegenständen nicht Dutzende Untote, sondern scharnweise Terroristen aus dem Weg räumen muss. Bei den Schusswechseln mit den verummten Gangstern greift Euch die eher actionorientierte Steuerung unter die Arme. Zwar schlenzt der Protagonist ähnlich steif wie seine

Exkursion durch den „Blue Harvester“ trifft, mit den Attentätern ähnlich hart durch wie ihr männlicher Kollege.

Glücklicherweise hat Sony sich entschieden, Chase The Express auch in unserer Gefilden offiziell als PAL-Version zu veröffentlichen. Dies wird besonders die vielen Resident Evil-Fans, die mit diesem ähnlich gestrickten Abenteuer sicherlich ihren Spaß haben werden, mit Freudenschreien an die Decke springen lassen.



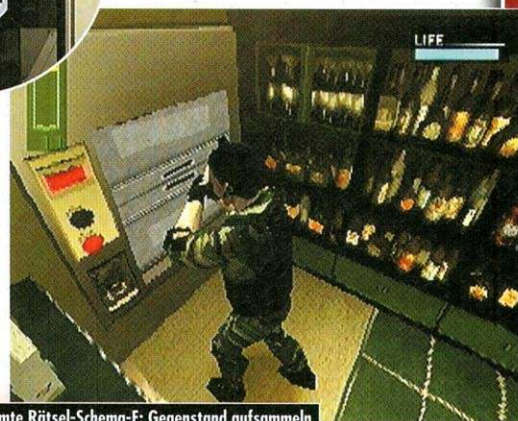
Sobald Jack einen Gegenstand benutzen oder aufheben bzw. eine andere Aktion ausführen kann, wird dies in der unteren linken Ecke durch ein blinkendes Kreis-Symbol angezeigt.



ウクライナ国境までだ 仲良くやろう

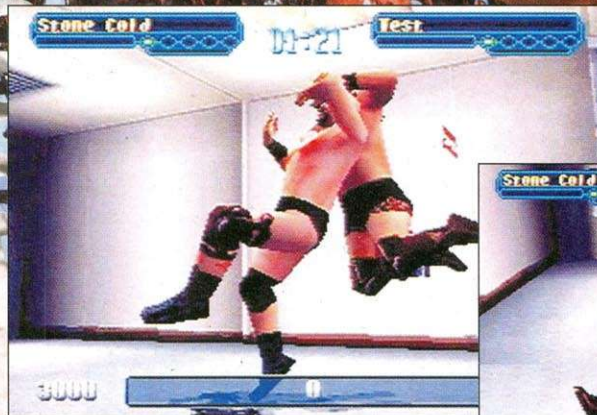


Das berühmte Rätsel-Schema-F: Gegenstand auf sammeln und an der passenden Stelle benutzen.

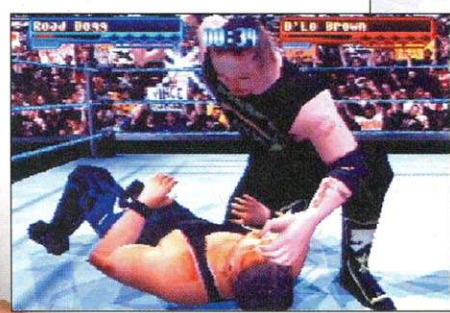


DIRK GEMEINHARDT

WWF SMACKDOWN!



Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Hersteller	THQ
Entwickler	Yukes
Erhältlich ab	Mitte April

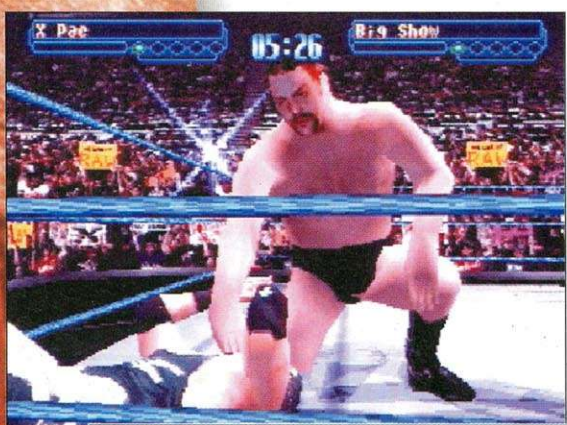


In den nordamerikanischen Gefilden dürfen sich Anhänger der World Wrestling Federation (WWF) über einen zu geringen Informationsfluss wahrhaftig nicht beklagen. Im Vergleich zum Wrestling-Entwicklungsland Deutschland werden die Wissbegierigen und Schaulustigen aus allen Ecken der Medienbranche ausreichend versorgt. Fachzeitschriften bzw. Radioshows - welche das Kampfspektakel live aus dem Stadion wortgewaltig kommentie-

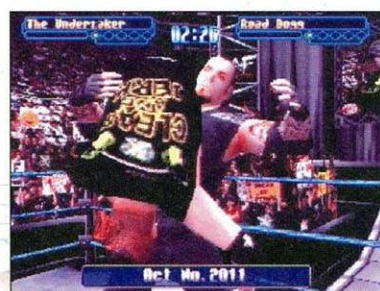
ren - tragen genauso viel zur Popularität der Liga und den dazugehörigen Gladiatoren bei wie die mehrstündigen TV-Sendungen. Besonders die Zuschauer von WWF SmackDown! würdigen dieses erstklassige Angebot mit stetig wachsenden Einschaltquoten. Zur besten Sendezeit spendiert der kleine Fernsehsender UPN den durchgeknallten Knochenbrechern satte anderthalb Stunden. Jeden Donnerstagabend ab 20.00 Uhr versuchen die bekannten Showstars - am Begriff des Athleten scheiden sich die Geister - den King im Ring auszufighten.

Viele unter den Lesern werden mit dem Spiel „Toukon Retsuden“ nicht allzu viel oder gar nichts anfangen können. Kein Wunder, da nur Teil 1 der bizarren New Japanese Pro Wrestling-Liga die PAL-Konvertierung schaffte. Unter dem Namen „Power Move Pro Wrestling“ schuf sich die theatrale Keilerei auch hierzulande vor annähernd vier Jahren eine kleine begeisterte Fangemeinde. Ein flotter Spielablauf und die simple Steuerung wussten schon zur damaligen Zeit die Spieler in eine regel-

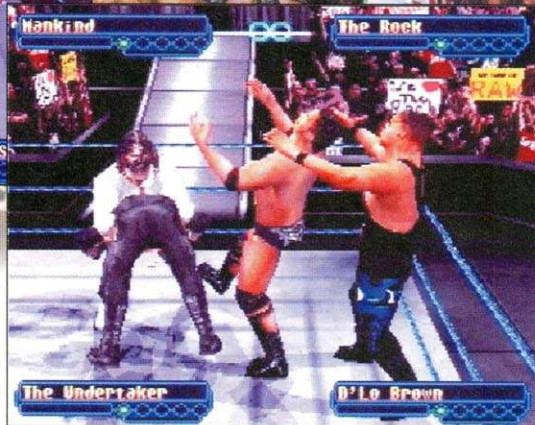
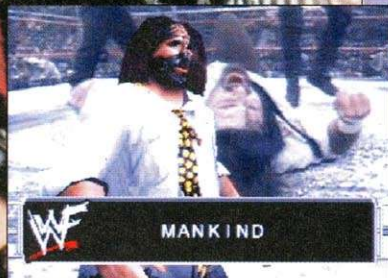
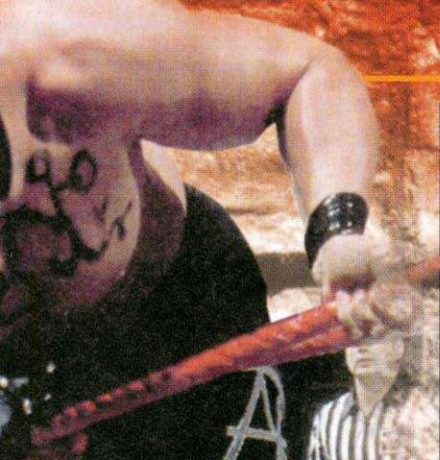
rechte Wrestle-Mania zu versetzen. Aufgrund des großen Erfolges ertönte zumindest im Land der aufgehenden Sonne der Gong zur zweiten und dritten Runde für die Prügelknaben. Da auf der PlayStation bis dato kein Wrestling-Spiel der „Toukon Retsuden“-Serie das Wasser reichen kann, entschloss man sich für alle westlichen Konsolen-Catcher unter dem Namen WWF SmackDown! ein artverwandtes Produkt zu entwickeln. Als virtuelle Ziehväter von Stone Cold Steve Austin, The Rock, Mankind, The Undertaker und dem Rest der zentnerschweren Raufbolde zeichnen sich Yukes verantwortlich. Seit nahezu vier Jahren setzen die Japaner ihre Trümpfe größtenteils auf die gekonnte Umsetzung von Wrestling-Software für Videospieldattformen. WWF SmackDown! wartet zur Freude aller WWF-Fanatiker mit einer Masse abwechslungsreicher Spielmodi auf. Bis zu vier Spieler können sich via Multitap im Survival Match, Single Match, Tag Match, King Of The Ring oder Hard Core bekriegen. Für's Erlernen der grundlegenden Hiebe und Tritte sowie der richtigen Taktik steht selbstverständlich ein Exhibition-Mode zur Auswahl. Obwohl das Spiel in den Kinderschuhen



Mittendrin statt nur dabei. Die häufigen Kamerafahrten bringen erst so richtig Schwung in die ganze Sache.



Do you smell what the Rock is cooking...?



Gusto selbst. Selbst wenn ein Spieler bereits angeschlagen auf der Matte liegt, kann er urplötzlich als strahlender Match Winner aus der johlenden Arena humpeln. Im Notfall krempelt der Schiedsrichter die Hemdsärmel hoch, um ohne langes Herumfackeln eigenhändig ins Geschehen einzugreifen. Mit WWF

SmackDown! sollen auch die sterilen, teilweise viel zu plump wirkenden Hintergründe endlich der Geschichte angehören.

Sobald die frisch eingeoilten Streithähne den ersten Schritt vor

die Tür des Aufenthaltsraumes setzen, beginnen tobende Zuschauermengen ihrem Liebling mit Schildern und Schlachtrufen zu huldigen. Sobald einer der Protagonisten unter den gleißenden Scheinwerfern einen Pile Driver, Frankensteiner, Reverse Suplex oder ein anderes waghalsiges Manöver an den Tag legt, blendet zusätzlich andauerndes Blitzlichtgewitter im Sekundentakt die im Rampenlicht stehenden

Mimen. Getragen von kreischenden Lauten über aufmunternde Zurufe bis hin zu garstigen Wutausbrüchen

nen. Mehrere Recken stehen sich Angesicht zu Angesicht gegenüber und beschimpfen sich aufs übelste. Stone Cold Steve Austin & Co versuchen schon im Vorfeld beim ziemlich vulgären „Pläuschchen“ den Herrn im Ring auszumachen. Andererseits könnt Ihr hinter vorgehaltener Hand auch geheime Abkommen mit den anderen Wrestlern treffen, um z. B. neue schlagkräftige Verbündete zu gewinnen. Da die dazu benötigten Sprachsamples den Umfang einer schwarzen Scheibe locker sprengen würden, verzichten die Entwickler auf eine Sprachausgabe. Als Abhilfe dient ein Textmodus, der bis zum Release in seiner wahren Pracht erscheinen wird. Dem Anschein nach könnte WWF SmackDown! für ein richtiges WWF-TV-Feeling sorgen. Aufgrund des einfachen Handlings, der abwechslungsreichen Modi und des detailverliebten Ambientes werden viele Spieler auf THQs neuesten Wrestling-Streich warten. Doch ist noch nicht aller Tage Abend. Letzten Endes werden wir erst in einer der nächsten Ausgaben erfahren, ob der Titel wirklich an Acclaims Wrestling-Thron zu rütteln vermag.

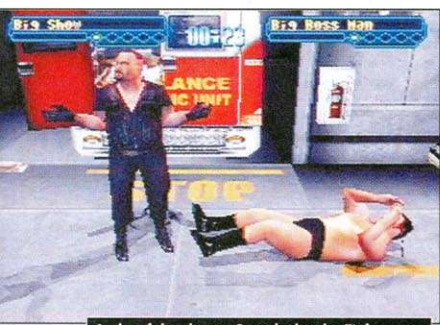


steckt, kristallisiert sich der Special Referee Event als Enfant terrible heraus. Der (un-)parteiische Ringrichter mischt im

„Dem Anschein nach könnte WWF SmackDown! für ein richtiges WWF-TV-Feeling sorgen.“

Laufe der Auseinandersetzung eine gehörige Portion mit; denn über Sieg bzw. Niederlage entscheidet Ihr je nach

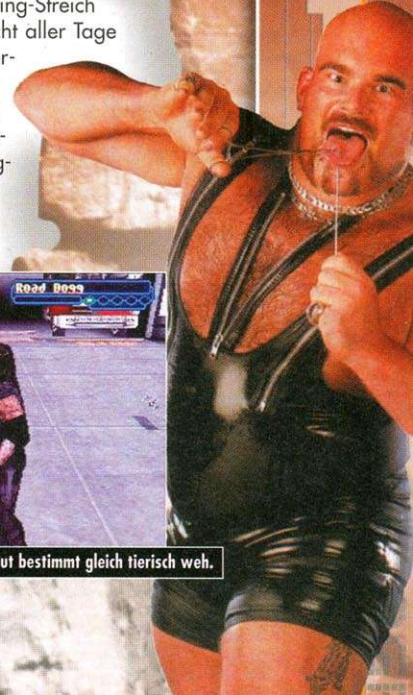
bewegt sich die Welle der Begeisterung immer wieder auf und ab. Als Austragungsstätte dienen neben dem altbewährten Schauplatz alle Lokalitäten, welche vor und nach dem Schlagabtausch für verbale und physische Auseinandersetzungen hinreichend Potential bieten. Eure auserlesenen Superstars nehmen beliebige Utensilien - sozusagen alles, was nicht niet- und nagelfest ist - in ihre Pranken und dreschen damit in vertrauter Wrestling-Manier ihrem Gegenüber, ohne mit der Wimper zu zucken, auf die Birne. Ein weiteres Novum soll der „Small Talk“ hinter diesen ominösen Kulissen darstellen. Eingefleischte WWF-Fans werden diese heißen Wortgefechte zur Genüge ken-



Auch auf dem harten Betonboden der Tiefgarage sind harte Kämpfe vorprogrammiert.



Das tut bestimmt gleich tierisch weh.





TONI OPL

COLIN McRAE RALLY 2.0



Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Testmuster	Codemasters
Erhältlich ab	2. Quartal



Anhand dieses Screenshots lässt sich die transparente Windschutzscheibe sehr gut erkennen. In der endgültigen Fassung werden Fahrer, Copilot und der Überrollbügel jedes Fahrzeugs eindeutig auszumachen sein.

In der Saison 1995 fuhr Colin McRae in der World Championship Rally einen grandiosen Sieg nach Hause, der allgemein als das bisherige Karriere-Highlight des Schotten angesehen wird. In den Jahren danach ließ er gute Leistungen allerdings schmerzlich vermissen. Es schien fast so, als ob Colin seine Hingebung für den Rallye-Sport vollkommen verloren hätte, was aufgrund der Unzuverlässigkeit seines Subaru Impreza auch niemanden wirk-

lich verwunderte. Mit dem Wechsel zu Ford allerdings hat McRae sowohl seine eigene Karriere als auch das gesamte Ford-Team wieder auf die Erfolgsspur gelenkt. Zusammen mit seinem erfahrenen Teamkollegen Carlos Sainz und dem neuen Ford Focus wirkt Colin ehrgeiziger und ambitionierter denn je - mit einer guten Aussicht auf den Sieg in der laufenden Saison.

Genau dieser Rallye-optimierte Ford Focus ist auch Star in Codemasters' Sequel zum erfolgreichsten PlayStation-Rallye-Spiel aller Zeiten. Doch in Colin McRae Rally 2

werdet Ihr natürlich nicht nur den aktuellen Wagen des Namensgebers fahren dürfen, sondern mit insgesamt zwölf weltberühmten Rallye-Boliden und Kit-Cars über die staubigen Pisten bügeln. Sicherlich werden sich darunter auch einige aus dem ersten Teil bekannte Karossen wie etwa der Mitsubishi Lancer oder der Renault Megane befinden. Der Nachfolger wird sich dabei nicht nur auf weitere Wagen und Strecken



Die Ford-Piloten und Beifahrer bei der offiziellen Einweihungsfeier des Ford Focus Rally Car. v.l.n.r.: Nicky Grist, Colin McRae, Carlos Sainz und Luis Moya.



Die unterschiedliche Vegetation spiegelt in Verbindung mit der jeweiligen Bodenbeschaffenheit den Charakter jedes Landes perfekt wider.

Schon gewusst?

Der Vorgänger Colin McRae Rally wurde in insgesamt 27 Ländern zur absoluten Genre-Referenz gekrönt. Allein in Europa ging der Titel 1,25 Millionen mal über den Ladentisch. Außerdem konnte Codemasters' Rally-Meisterwerk über 50 internationale Auszeichnungen einheimen - eine Ehre, die nur wenigen Spielen zu Teil wurde. Obwohl schon seit Juli 1998 erhältlich, hält sich Colin McRae Rally immer noch in den vorderen Rängen vieler Hitlisten.



Quer kommt man am besten durch die vielen Kurven - den Zuschauern gefällt's.

beschränken, sondern einige völlig neue Features aufweisen. Die Entwickler nahmen sich die zahlreichen Kritiken der Fachpresse hinsichtlich fehlender gegnerischer Fahrzeuge zu Herzen und implementierten einen zusätzlichen Arcade-Modus, der das anspruchsvolle und äußerst realistische Gameplay des Vorgängers mit den schweißtreibenden Positionskämpfen eines Spielhallen-Racers verbindet. Auf acht speziellen Rundkursen, die etwas breiter ausfallen

„Die Entwickler nahmen sich die zahlreichen Kritiken der Fachpresse hinsichtlich fehlender gegnerischer Fahrzeuge zu Herzen und implementierten einen zusätzlichen Arcade-Modus, der das anspruchsvolle und äußerst realistische Gameplay des Vorgängers mit den schweißtreibenden Positionskämpfen eines Spielhallen-Racers verbindet.“

als eine gewöhnlichen Rallye-Etappe, muss sich der Spieler gegen fünf weitere, permanent drängelnde Kontrahenten behaupten - wahlweise in einem Einzelrennen auf beliebiger Strecke oder einer Meisterschaft, bei der alle acht Parcours hintereinander absolviert werden.

Im altbewährten Rallye-Modus hingegen gilt es nach wie vor, alle internationalen Etappen in acht verschiedenen Ländern, von England über Finnland bis nach Australien, allein gegen die Stoppuhr zu durchfahren. Hier gibt es keine

CPU-gesteuerten Wagen, sondern lediglich deren vorgelegte Etappenzeiten, die Ihr selbstverständlich unterbieten müsst, um die Sektkorken knallen lassen zu können. Wiederum gibt es hier die obligatorischen Möglichkeiten, in ein Rennen einzusteigen (Championship, Single Stage und Time Trial). Darüber hinaus können sich zwei



Aufwendig inszenierte Replays zeigen die Matz über Stock und Stein aus vielen unterschiedlichen Perspektiven.

Colin McRae - von der Wiege in den Vollschalensitz

Nationalität: schottisch
Geburtsdag: 05 August, 1968
Familienstand: verheiratet mit Alison McRae
Tochter Hollie Jane
Wohnsitz: Lanark (Schottland),
..... Monaco und Verbier (Schweiz)

Von vielen Insidern und Fans wird Colin McRae als einer der beliebtesten und talentiertesten Rally-Piloten seiner Generation angesehen - und ist auf dem besten Weg, als einer der größten Fahrer aller Zeiten in die Geschichte einzugehen.

Schon im frühesten Kindesalter war abzusehen, dass er einmal in die Fußstapfen seines Vaters Jimmy McRae treten wird, der selbst fünffacher British Champion ist. Colin begann 1986 seine Karriere auf einem Talbot Sunbeam, als er gerade 18 Jahre alt war. Kaum ein Jahr später nahm der aufstrebende Star bereits an seiner ersten FIA World Rally teil. Neben mehreren Einzelerfolgen brachte er 1995 zum ersten Mal den Champion-Titel nach Hause. In den beiden darauffolgenden Jahren verpasste er das oberste Siegestreppchen nur knapp und landete auf dem zweiten Platz.

Seine bisherigen Erfolge auf einen Blick

Siege 1999:

..... Rally Portugal
..... Safari Rally

Siege 1998:

..... Rally China
..... Akropolis Rally, Griechenland
..... Rally Portugal
..... Rally Korsika, Frankreich

Siege 1997:

..... Network Q/RAC Rally
..... Rally Korsika, Frankreich
..... 555 Safari Rally
..... Rally San Remo
..... API Rally Australien

1995:

..... WORLD RALLY CHAMPION



Technische Spezifikationen des Ford Focus World Rally Car

Motor

Bezeichnung: Ford 2.0 L Zetec E mit Turbolader
Zylinder: 4
Ventile: 16
Hubraum: 2000 ccm
Leistung: 300 PS bei 6.500 Umdrehungen
Drehmoment: 550 Nm bei 4.000 Umdrehungen

Antrieb:

permanenter Vierradantrieb plus von Ford selbst entwickelte aktive Differenziale vorne und hinten mit elektronischer Steuereinheit

Getriebe:

Ford / XTrac 240, sechs Gänge, sequentielle Schaltung

Bremsen:

für Asphalt-Strecken:
luftgekühlte Bremsscheiben 380 mm (vorne) / 315 mm (hinten),

für Schotter-Strecken:
luftgekühlte Bremsscheiben 300 mm (vorne und hinten)

Räder (Größenangabe in Zoll):

Asphalt: 18 x 8
Schotter: 15 x 7
Schnee: 16 x 5

Abmessungen:

Länge gesamt: 4152 mm
Radstand: 2635 mm
Breite gesamt: 1770 mm
Höhe gesamt: 1520 mm
Gewicht: 1230 kg
Tank: 100 Liter
..... mittig angeordnet

Spezialausrüstung:

Komplette Chassis- und Motordatenauswertung für schnelle Fehlerdiagnosen und Leistungsüberwachung.
Ford Martini World Rally Team Partner:
Schmierstoffe: Valvoline
Reifen: Michelin
Felgen: OZ
Bremsen: Brembo
Rennbekleidung: Sparco



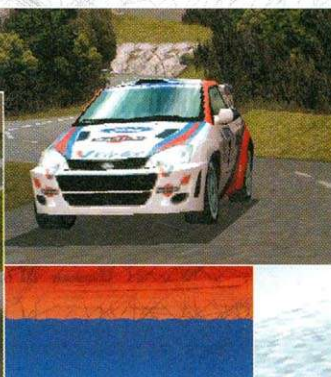
Auf den verschneiten Bergwegen Schwedens ist vor allem in den Kurven enorme Vorsicht geboten - Vollgas könnt Ihr hier vergessen.

menschliche Joy-pad-Raser bei einer Rally Challenge per Split-screen über die holprigen Fahrbahnen scheuchen. Ständig wechselnde Witterungseinflüsse tun in sämtlichen Spielmodi ihr übriges, um dem

klimatischen Bedingungen nicht während einer Etappe, durch die zufallsgenerierte Wetterauswahl werdet Ihr bei mehrmaligem Durchfahren bestimmter Länder jedoch immer aufs Neue überrascht. So kann es sein, dass eine Strecke zunächst staubtrocken ist, bei einem späteren Rennlauf auf dem gleichen Kurs sodann strömender Regen niederprasselt. Ein vor dem Rennen angezeigter Wetterbericht hilft dem Spieler dabei, die jeweils passende Einstellung für sein Gefährt zu finden. Vor allem die Wahl der Reifen ist von entscheidender Bedeutung, ansonsten artet die Fahrt schnell in eine gefährliche Rutschpartie aus. Doch wie auch im richtigen Leben ist die Wettervorhersage nicht immer hundertprozentig zuverlässig, weshalb man immer mit einer bösen Überraschung rechnen sollte. Für das nötige Geschwindigkeits-Feeling sorgen fünf unterschiedliche Kameraeinstellungen, die Ihr jederzeit im Spiel ändern dürft. Neben mehreren Ansichten hinter dem Wagen, einer Stoßstangen- und einer Motorhaubenperspektive ist wohl die „Head Cam“ aus der Sicht des Fahrers der spektakulärste Blickwinkel. Auf beeindruckende Weise werden hier die immensen Kräfte, die auf den Fahrer einwirken, visuell dargestellt.

Spiele die Herausforderung noch zusätzlich zu erschweren. Wer das Setup seines Wagens nicht konsequent an die zu erwartenden Bedingungen anpasst, fliegt in einer Tour von der Strecke, was deutlich erkennbare Beschädigungen am Wagen zur Folge hat. Die Spoiler zerbersten, Glasteile splintern und die Stoßdämpfer verweigern den weiteren Dienst, wodurch der Wagen unter starker Funkenbildung mit einer Seite auf dem Untergrund schleift. Bei zu rüder Fahrweise verwandelt sich der einst blitzblanke Bolide in ein schrottrefres, verbeultes Stück Altmotall. Diesen Effekt müsst Ihr dann nicht nur mit ansehen, sondern auch fühlen; denn das Fahrverhalten Eurer Karre leidet ebenso unter dem unfreiwilligen Kontakt mit Bäumen, Mauern und Zäunen wie ihr zuvor aufpoliertes Äußeres.

Zwar verändern sich die



Zwar beinhaltet unsere frühe Preview-Version nur drei verschiedene Strecken und einen Wagen, trotzdem konnte uns der grafische Gesamteindruck schon überzeugen. Die Umgebung zieht ruckelfrei an einem vorüber und der Ford Focus mutet durch den hohen Detailreichtum, die transparenten, aber dennoch spiegelnden Scheiben und die aus dem Endrohr entweichenden Flammen überaus realistisch an. Für den finalen Test holen wir schon mal Overalls und Helme aus dem Schrank.



Auch in der Realität keine Seltenheit: krasse Fahrfehler enden oft auf dem Dach.

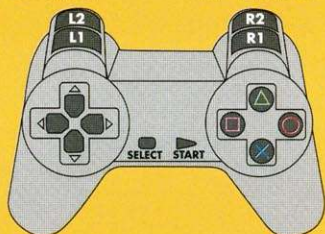
Die 2000er Saison im Überblick

Monte Carlo	(23. Januar)
Sieger:	Tommi Mäkinen (FIN), Mitsubishi
Schweden	(11.-13. Februar)
Safari	(25.-27. Februar)
Portugal	(17.-19. März)
Catalunya	(31. März - 4. April)
Argentinien	(12.-14. Mai)
Akropolis	(9.-11. Juni)
Neuseeland	(14.-16. Juli)
Finnland	(18.-20. August)
China	(8.-10. September)
Korsika	(29. September - 1. Oktober)
San Remo	(13.-15. Oktober)
Australien	(10.-12. November)
England	(24.-26. November)

Tipps & Tricks

inFormation

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



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTipps-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 03/2000

Crash Team Racing	61
FIFA 2000 - Import	63
Metal Gear Solid - Platinum	65
NBA Showtime NBA on NBC - Import	62-63
No Fear Downhill Mountain Biking	61-62
Rainbow Six	60-61
South Park Chef's Luv Shack	63
Supercross Circuit	63
Thrasher Skate & Destroy	63
TOCA 2 Touring Cars - Platinum	61-63
Tomb Raider III	
Adventures of Lara Croft - Platinum	59-60
WWF Attitude	64
Gamebuster Codes	66

Player's Guide

Resident Evil 3 Nemesis	67-74
-------------------------------	-------

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...

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Den momentanen Level vorzeitig beenden

Während des Spiels drückt Ihr schnell L2,R2,L2,L2,R2, L2,R2,L2,R2,L2, L2,L2,L2,R2,L2, R2,R2,R2,R2,L2, um den momentanen Level zu beenden und mit dem nächsten Level zu beginnen. Wenn Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben habt, dann sagt Lara „Nope“.



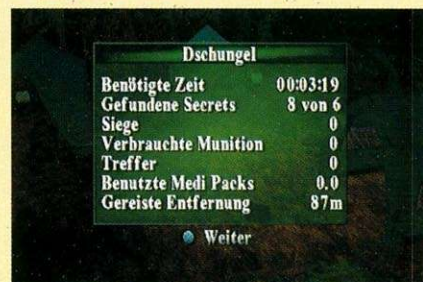
Alle Waffen

Um alle verfügbaren Waffen zu erhalten gebt Ihr schnell L2, R2,R2,L2,L2,L2,



L2,R2,L2,R2,R2,L2,R2,R2,L2,L2,R2,L2, L2,R2 ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann stößt Lara einen Schrei aus.

Alle Geheimnisse



>>>>>

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

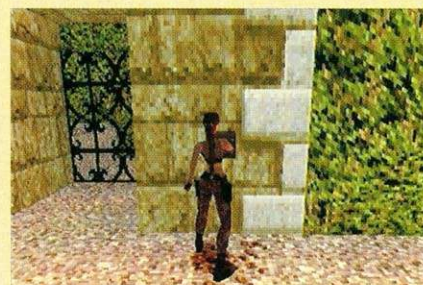
Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 3



Geht von hier aus in die Bibliothek auf der linken Seite. Im zweiten Regalabschnitt des Bücherregals auf der rechten Seite steht ein Buch auffällig weit heraus. Zieht es heraus, um das Feuer im Kamin zu löschen. Zündet eine Magnesium-Fackel an, klettert auf der rechten Innenseite des Kamins nach oben und folgt dem Gang. Um den Weg für den anschließenden Spurt in die Eingangshalle freizumachen, solltet Ihr den Sims hinaufklettern und in die Nische in der Wand gehen. Hier drückt Ihr die Kiste zweimal in den dahinterliegenden Raum hinein.

Geht durch die Türe auf der linken Seite die Treppe hinunter und öffnet die Türe mit dem Schalter auf der linken Seite. Kehrt auf den Sims zurück und drückt den Hebel an der linken Wand nach unten. Jetzt sind Timing und Geschick gefragt. Rennt den Sims entlang, rechts durch die Nische in der Wand, links die Treppe hinunter und springt über das Geländer in die Eingangshalle hinunter. Dreht Euch schnell um und lauft durch die hoffentlich noch offenstehende Türe auf der rechten Seite im Durchgang zur



>>>>>

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

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Platinum

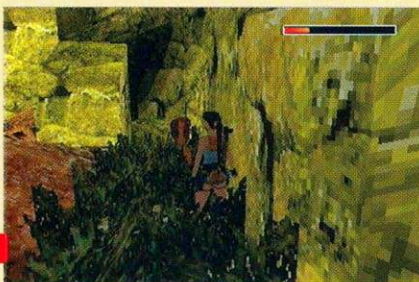
Wenn Ihr alle Geheimnisse eines Levels in der Statistik vermerkt haben wollt, dann gebt Ihr während des Spiels schnell
L2,L2,L2,L2,L2,R2,L2,L2,L2,R2,L2,R2,L2,L2,R2,L2,R2,L2,L2 ein. Auch die korrekte Eingabe dieses Codes bestätigt Lara mit einer Bemerkung.

Volle Lebensenergie

Wenn Ihr merkt, daß Euch die Lebensenergie ausgeht und Ihr kein Medi-Pack zur Hand habt, dann gebt Ihr schnell
R2,R2,L2,R2,L2,L2,L2,L2,L2,L2,R2,L2,



L2,L2,R2,L2,L2,L2,L2,L2 ein. Wenn Ihr den Code in der richtigen Geschwindigkeit eingegeben und Euch dabei nicht vertippt habt, dann stöhnt Lara erleichtert auf.



Der Race-Schlüssel in Laras Haus

Geht in den Trainings-Level. Dreht Euch sofort um und öffnet die Kammer hinter Euch mit dem Schalter an der rechten Wand. Nehmt die Magnesium-Fackeln mit und verlaßt den Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite des ersten Stocks kommt Ihr in einen Raum, in dem ein Fernseher und ein Sofa stehen.

Tomb Raider III Adventures Of Lara Croft

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Platinum



Der Race-Schlüssel-Cheat

Um Euch den oben beschriebenen Zirkus mit dem Schlüssel zu ersparen, gebt Ihr einfach im Trainings-Level in Laras Haus folgende Tastenkombination ein:
R2,L2,L2,L2,R2,
L2,L2,L2,L2,L2,
L2,R2,L2,L2,L2,
L2,L2,R2,L2,L2

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, sagt Lara als Bestätigung „Nope“.

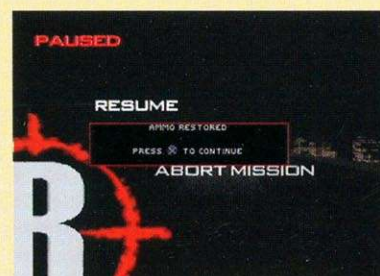


Trainingshalle. Geht die Treppen hinunter und zieht die Kiste auf der linken Seite einmal nach rechts und drückt sie einmal nach vorne. Klettert auf die Kiste hinauf und steigt durch die Lucke in der Decke. Folgt dem Gang und springt durch die Öffnung am Boden ins Wasser. Taucht komplett um die Glasscheiben herum und hebt den Schlüssel am Boden auf. Jetzt solltet Ihr so schnell wie möglich wieder zurückschwimmen und aus dem Wasser steigen. Kehrt in die Trainingshalle zurück.

Rainbow Six

Zusätzliche Munition

Um an zusätzliche Munition zu kommen, müsst Ihr lediglich das Spiel pausieren und L1 gedrückt halten, dann gebt Ihr folgenden Cheat ein: □, □, O, △, X, △, X, △. Alternativ könnt Ihr den Cheat auch im Hauptmenü eingeben.



Neue Energie

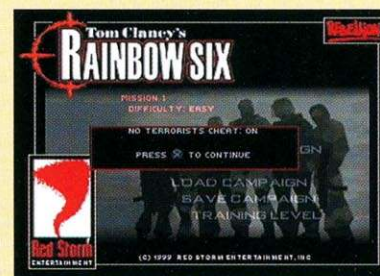
Um Euer komplettes Team mit neuer Energie zu versorgen, pausiert Ihr erneut das Spiel, haltet L1 gedrückt und gebt folgenden Code ein: △, △, X, O, O, X, □, □. Alternativ könnt Ihr den Cheat auch im Hauptmenü eingeben.

Unsterbliche Geiseln

Um die Geiseln unverwundbar zu machen, müsst Ihr lediglich das Spiel pausieren und L1 gedrückt halten, dann gebt Ihr folgenden Cheat ein: O, O, □, △, X, △, X, O. Alternativ könnt Ihr den Cheat natürlich auch im Hauptmenü eingeben.

Keine Terroristen

Um die lästigen Terroristen loszuwerden, pausiert Ihr erneut das Spiel, haltet L1 gedrückt und gebt folgenden Code ein: △, O, O, △, □, X, △, O. Alternativ könnt Ihr den Cheat natürlich auch im Hauptmenü eingeben.



Sesam öffne dich

Um alle Türen zu öffnen müsst Ihr lediglich das Spiel pausieren und L1 gedrückt halten, dann gebt Ihr folgenden Cheat ein: △, □, □, △, X, O, □, △. Alternativ könnt Ihr den Cheat wie immer im Hauptmenü eingeben.



Abspann

Um die Endsequenz zu bewundern müsst Ihr lediglich das Spiel pausieren und L1 gedrückt halten, dann gebt Ihr folgenden Cheat ein: □, △, □, □, O, O, X, △. Alternativ könnt Ihr den Cheat wie immer im Hauptmenü eingeben.



Crash Team Racing

Penta Penguin

Im Hauptmenü haltet Ihr L1 und R1 gedrückt und gebt anschließend die folgende Kombination ein:

○, ○, △, ○, ○, △, ○

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann ertönt ein Soundeffekt. Penta Penguin kann jetzt in Versus, Arcade, Time Trial und Battle ausgewählt werden.

N. Trophy

Im Hauptmenü haltet Ihr L1 und R1 gedrückt und gebt anschließend die folgende Kombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann ertönt ein Soundeffekt. Alternativ erhaltet Ihr N. Trophy, wenn Ihr im Time Trial die Runde Roos Tubes unter 1.47.87 beendet.

Ripper Roo

Im Hauptmenü haltet Ihr L1 und R1 gedrückt und gebt anschließend die folgende Kombination ein:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, dann ertönt ein Soundeffekt. Alternativ könnt Ihr auch den Red Gem Cup gewinnen.

TOCA 2 Touring Cars

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Platinum

phy CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Autos

Wenn Ihr „**MECHANIC**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingibt, dann habt Ihr in Euren folgenden Rennen alle Autos zur freien Auswahl, die Euch das Spiel zur Verfügung stellen kann.



Alle Strecken

Um alle Standard-Rennstrecken des Spiels freizuschalten, ohne sie zuvor erfahren zu haben, gebt Ihr im Einzelspieler-Modus „**BIGLEY**“ als Spielernamen ein.

Alle Bonus-Strecken

Ihr wollt auch noch alle Bonus-Rennstrecken freischalten? Hierfür solltet Ihr „**TECHLOCK**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingeben.



>>>>>

No Fear Downhill MountainBiking

phy CheatCard
PLAY STATION page 1

Bei den folgenden Zugangs-codes ist es wichtig, dass Ihr die Leerzeichen „_“ beachtet!

Alle Strecken

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „**YES**“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „**LOTSOFFEAR**“



Dry River Valley im Pro-Modus

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „**YES**“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „**ABDUCTION**“

Cartoon

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „**YES**“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „**TOON_IT_UP**“

Trick

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „**YES**“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „**MONKEYBIKE**“

Ceuvas Del Drac im Pro-Modus

Geht in den Time Trial-Modus und gebt

>>>>>

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

TOCA 2 Touring Cars

Platinum

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Der Oulton Park Island-Kurs

Um den Rundkurs namens Oulton Park Island freizuschalten, solltet Ihr Euren Spieler im Einzel-Spieler-Modus „DINKYBIT“ nennen.

Leichter zu beschädigen

Wenn Ihr „DUBBED“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingibt, dann ist Euer Auto nicht mehr so widerstandsfähig und die Teile fliegen schon, wenn Ihr irgendwo anrem-pelt.

Neue Option im Challenge-Modus

Ihr gebt im Einzel-Spieler-Modus „BANGBANG“ als Spielernamen ein und erhaltet einen neuen Menü-Punkt zu Eurer Auswahl. namen im Einzel-Spieler-Modus ein.



No Fear Downhill MountainBiking

play CheatCard
PLAY STATION page 2

„YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „JACKED_IN“

Alle Upgrades

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „LOTSOFGEAR“

Alle Rider

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „GOOBERS“

Mirror

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „EDOMRORRIM“

Watzman Path im Amateur-Modus

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „TYREFRAME“

Völlig schwerelos

Geht in den Time Trial-Modus und gebt „YES“ als Zugangscode ein. Anschließend müsst Ihr noch den folgenden Code eingeben: „BIGFLOATER“

Elite Parcours

Selektiert „Trick Trail“ im Hauptmenü, sobald das „Bike Setup“-Menü erscheint, wählt Ihr „Quit To Menu“. Nun selektiert Ihr „Single Race“ und schon könnt Ihr die Elite-Kurse anwählen. Falls Ihr über den Punkt „Pro Tracks“ drübergeht, dann müsst Ihr die Prozedur wiederholen.

NBA Showtime:
NBA on NBC

US-Import

Cheat Modus

Im Match-Up-Screen („Tonight's Match-Up“) gebt Ihr mittels Turbo-, Shoot- und Pass-Taste jeweils den entsprechenden Code ein. Anschließend drückt Ihr den passenden Richtungsbutton. Wenn also z.B. 1-2-3 ○ dasteht, dann bedeutet das, dass Ihr zunächst einmal Turbo, dann zweimal Shoot und schließlich dreimal Pass drückt, gefolgt von ○.

Effekt

Code

Anzeige der Trefferquote

0-0-1 ○

Tournament-Modus (keine Power-Ups!)

1-1-1 ○

Hotspot anzeigen

1-0-0 ○

Keine Hotspots für 1

2-0-1 ○

Nebel für 2

1-2-3 ○

Dichter Nebel für 2

1-2-3 ○

Sumpfnebel für 2

1-2-3 ○

Nächtlicher Nebel für 2

1-2-3 ○

Schnee für 2

1-2-1 ○

Schneesturm für 2

1-3-1 ○

Regen für 2

1-4-1 ○

Big-Head-Modus

2-0-0 ○

Keine Wiederholungen

3-3-1 ○

Team Uniform 1

4-0-0 ○

Midway Uniform

4-0-1 ○

Heimmannschaft Uniform

4-1-0 ○

Auswärtsmannschaft Uniform

4-2-0 ○

Alternative Uniform

4-3-0 ○

Kein Anwurf

4-4-4 ○

Wichtig:

1. Beide Teams müssen zustimmen.
2. Nur auf Courts unter freiem Himmel.

Bonus Courts

Unmittelbar nachdem Ihr die Spieler im „Choose Team“-Bildschirm ausgewählt habt, haltet Ihr eine der folgenden Kombinationen gedrückt, um auf den entsprechenden Courts zu spielen:

Court

Code

Team 1 (Links)

gedrückt halten **O** + Turbo

Team 2 (Rechts)

gedrückt halten **O** + Turbo

Straße Court

gedrückt halten **O** + Turbo

Insel Court

gedrückt halten **O** + Turbo

Midway Court

gedrückt halten **O** + Shoot + Pass

NBC Court

gedrückt halten **O** + Shoot + Pass

Beliebige Teams

Um einen Spieler in ein beliebiges Team zu verfrachten, müßt Ihr das folgende tun: Zunächst wechselt Ihr in den Eingabescreen für PINs. Hier gebt Ihr die anfänglichen drei Buchstaben des Teams, für das er in Wirklichkeit spielt, ein und anschließend seine Jersey-Nummer als PIN. Wenn Ihr also z.B. mit Scottie Pippen spielen wollt, dann müßt Ihr zunächst HOU eingeben und anschließend die 33 als PIN.

Alternative Trikots

Drückt **O** oder **O**, wenn Ihr einen neuen Charakter erschafft, um ihm ein alternatives Outfit zu verpassen

Supercross Circuit

Alle Bikes

Gebt das folgende Paßwort ein:
„ALLBIKES“

Schafherde

Gebt das folgende Paßwort ein:
„MUTTON“

Wheelie

Drückt **O** + **□** während des Rennengeschehens, um einen Wheelie zu machen.

South Park: Chef's Luv Shack

Spank The Monkey

Es ist Euch vielleicht schon aufgefallen aber die Affenärsche werden bei jedem Schlag von Mr. Mackey etwas röter. Wenn Ihr also das Muster vergessen habt, dann achtet auf die Reihenfolge, in der die Ärsche an Röte verlieren.

Mehr Vielfalt bei den Minigames

Wer mehr Abwechslung bei den kleinen Spielchen haben will, der kommt um Cartman nicht herum. Er ist der Einzige, der an den Rodeo- und den Beefcake-Minigames teilnehmen kann.

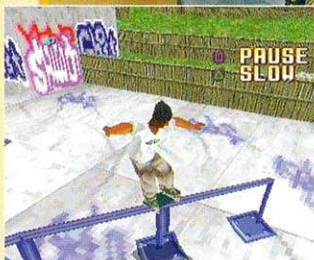
Beefcake Bonus

Wer es schafft, jede einzelne Dose Weight Gain 4000 im Beefcake-Minigame zu vertilgen, den erwartet am Ende eine kleine Bonusanimation.

Thrasher: Skate & Destroy

Extra Punkte

Pausiert das Spiel während eines Timed Runs und haltet die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Nun drückt Ihr wiederholt **O**, um Eure Punktzahl um jeweils 5000 zu erhöhen. Auf diese Weise lassen sich alle Kurse, alle Sponsoren und alle Tricks rasch freischalten, da Ihr nun leicht jeden Parcours erfolgreich beendet.



FIFA 2000

US-Import

Fette Spieler

Pausiert das Spiel und drückt anschließend **X**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **O**, **R1**, um alle Fußballer in dicke Spieler umzuwandeln.

TOCA 2 Touring Cars

Platinum

Weniger

Erdanziehungskraft

Ihr gebt „LUNAR“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein, und Euer Auto hebt schneller von der Piste ab und bleibt länger in der Luft, wenn Ihr einen Zusammenstoß mit einem anderen Auto habt oder mit voller Geschwindigkeit über eine Bodenwelle springt.

Der Turbo-Modus

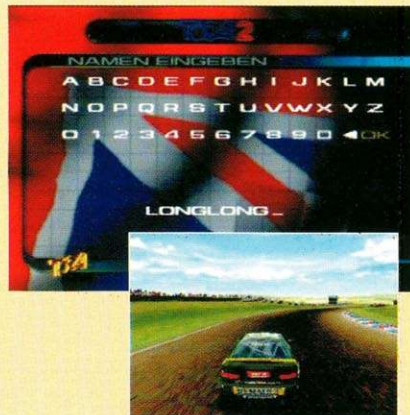
Um die Geschwindigkeit der Rennen zu steigern, gebt Ihr „FASTBOY“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein. Eure Auto fahren schneller und beschleunigen, als hätten sie einen Turbo an Bord.

Rennen mit 40 Runden

Wenn Ihr ein Rennen über 40 Runden bestreiten wollt, dann gebt Ihr als Spielernamen „LON-GLONG“ ein. Wenn Ihr jetzt das nächste Rennen startet, dann habt Ihr 40 Runden vor Euch, bevor Ihr das Ziel erreicht.

Kleine Autos

Ihr wollt einmal mit Mini-Autos über die Strecke breschen? Gebt doch einfach mal „MINICARS“ als Spieler ein.



WWF Attitude

Finishing und Trademark Moves

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

The Rock

Rock Bottom (finisher):

●, ●, ●, Punch

Status: Gegner bereit

Rock Bottom: ●, ●, ●, Punch

Status: Tie-up

Corporate/Peoples Elbow (trademark): Punch

Status: Rennend, Gegner am Boden.

People's Elbow (trademark):

●, ●, ●, ●, ●, Punch

Status: Gegner bewußtlos am Boden

Sable

Sablebomb (finisher): ●, ●, Kick

Status: Tied up

Sablecanrana (trademark):

●, ●, Kick

Status: Gegner in der Ecke

Sgt. Slaughter

Cobra Clutch (finisher): ●, Tie-Up

Status: Hinter dem Gegner

Piledriver (trademark): ●, ●, Punch

Status: Tied up

Shawn Michaels

Sweet Chin Music (finisher):

●, ●, Kick

Status: Stehend

Hurricanrana (trademark):

● ●, Tie-Up

Status: Stehend

Steve Austin

Stone Cold Stunner (finisher):

●, ●, ●, Kick

Status: Tie-up oder Gegner bereit

Vertical Body Press (trademark): Tie-up

Status: Rennend

Piledriver: ●, ●, ●, Tie-up

Status: Tie-up

Steve Blackman

Pump Kick (finisher): ●, ●, Tie-Up

Status: Stehend

4 Kick Combo (trademark):

●, ●, Tie-Up

Status: Gegner in der Ecke

Taka Michinoku

Michinoku Driver (finisher):

●, ●, ●, Punch

Status: Stehend

Swinging DDT (trademark): ●, ●, Kick

Status: Gegner in der Ecke

Thrasher

Stage Dive (finisher): Kick + Punch

Status: Auf den Seilen, Gegner am

Boden

Running Butt Bump (trademark): Kick

Status: Auf Gegner in der Ecke zurennend

Too Sexy

Tennessee Jam (finisher): Block + Tie-Up

Status: Auf den Seilen

Front Russian Leg Sweep (trademark):

●, Punch Status: Hinter dem Gegner

Undertaker

Tombstone Piledriver (finisher):

●, ●, Punch

Status: Gegner bereit

Chokeslam (trademark):

●, ●, ●, Punch

Status: Tie-up

Val Venus

Money Shot (finisher):

●, ●, ●, Tie-up

Status: Auf den Seilen, Gegner am Boden

Money shot: Kick, Punch

Status: Auf den Seilen, Gegner bewußtlos am Boden

Pornplex (trademark): ●, Punch

Status: Tie-up

X-pac

X-Factor (finisher): ●, ●, Punch

Status: Stehend, Bauch des Gegners anvisieren

Bronco Buster (trademark):

●, ●, Punch

Status: Gegner bewußtlos in der Ecke

Mark Henry

Death From Above (finisher):

●, ●, ●, Tie-Up

Status: Gegner am Boden

Gorilla Press Slam (trademark):

●, ●, ●, Punch

Status: Stehend

Mark Mero

TKO (finisher): ●, ●, ●, Tie-Up

Status: Stehend

Mero Salt (trademark): Kick + Block

Status: Auf den Seilen, Gegner am Boden

Mosh

Mosh Pit (finisher): Kick + Punch

Status: Auf den Seilen, Gegner am Boden

Running Butt Bump (trademark): Kick

Status: Richtung Gegner in der Ecke rennend

Owen Hart

Sharpshooter (finisher):

●, ●, ●, Kick

Status: Bei den Füßen des Gegners

Enzigurl (trademark): ●, ●, Kick

Status: Stehend

Paul Bearer

Buffetbuster (finisher): Tie-Up + Block

Status: Auf den Seilen

Bearhug (trademark): ●, ●, Punch

Status: Stehend

Road Dogg

Stretch Armstrong (finisher):

●, ●, Kick

Status: Hinter dem Gegener

Crazy knee drop (trademark):

●, ●, Tie-up

Status: Gegner bewußtlos am Boden.





Metal Gear Solid

Platinum

In Metal Gear Solid sind die Ziele, die Aufgabenstellung und die Vorgehensweise genauestens vorgegeben, allerdings enthält MGS trotzdem unzählige kleine Geheimnisse.

1. Stealth-Anzug

Um an den Stealth-Anzug zu gelangen, muß man während der Folter aufgeben. Am Ende des Spiels erhält man von Otacon denselben Anzug, den er und Ninja bereits im Spiel benützen. Startet man anschließend das Spiel erneut mit dem alten Speicherstand, so wird der Stealth Anzug zusätzlich im Inventar aufgeführt. Mit Hilfe des Anzugs kann sich Snake – außer in den Gefechten gegen die ehemaligen FOX-HOUND-Mitglieder (Vulcan Raven, Psycho Mantis usw.) – für seine Feinde unsichtbar machen.

2. Bandana

Das Bandana erhält Snake am Ende des Spiels von Meryl. Die Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß Snake die Folter überlebt. Um das Bandana, das den Spieler mit unendlich viel Munition versorgt, benutzen zu können, muß man mit seinem letzten Speicherstand das Spiel erneut von vorne beginnen.

3. Kamera

Um an die Kamera zu gelangen, benötigt man eine Level 6-Security-Karte. Snake muß zurück in den Keller der Panzerhalle gehen, in der er gegen Revolver Ozelot gekämpft hatte. Rechts neben dem aufgesprengten Durchgang, der ihn zu Ozelot und zu dem ArmsTech-Chef führt, befindet sich eine weitere Wand, die mit Hilfe einer C4-Ladung gesprengt werden kann. Dahinter liegt ein, von zwei Selbstschußkameras gesicherter Gang verborgen, in welchem sich zwei Türen befinden. Hinter der Level 6-Tür entdeckt unser Held die Kamera, mit der er während des Spiels Bilder schießen kann, um sie sich anschließend im Album Mode anzuschauen.

4. Fa-Mas-Laserpointer

Die Fa-Mas kann mit einem Laserzielvisier ausgestattet werden. Hierfür benötigt Snake das Bandana. Man muß warten, bis nur noch drei Schuß übrig sind. Anschließend benutzt Snake das

Bandana und kann dadurch die Fa-Mas (ähnlich der SOCOM) mit Hilfe eines Laserstrahls besser ins Ziel lenken.

5. Smoking

Beginnt Snake sein Abenteuer zum dritten Mal (rot markierter Spielstand), so zieht er sich im Aufzug wie gewohnt aus – allerdings steht er anschließend nicht mehr in seinem grauen Kampfanzug, sondern in einem feinen Smoking à la James Bond da.

6. Roter Ninja

Trifft Snake (während er seinen Smoking trägt) auf den Ninja, so ist dieser nicht mehr wie gewohnt grau, sondern rot.

7. Meryls Unterwäsche 1

Auf dem Weg durch die Lüftungsschächte zur Zelle des DARPA-Vorsitzenden trifft Snake zum ersten Mal auf Meryl. Sieht man ihr länger bei ihren Fitneßübungen zu, streift sie nach einiger Zeit ihre Hosen ab und trainiert in ihrer Unterwäsche weiter.

8. Meryls Unterwäsche 2

Verfolgt man Meryl schnell genug in die Damentoilette, so wird nicht Snake überrumpelt, sondern sie. Da sie sich nicht schnell genug umziehen konnte, führt sie den größten Teil des Gesprächs mit Snake in Unterwäsche.

9. Transporter

Mit Hilfe der Transporter kann sich Snake schnell von einem Punkt zum nächsten transportieren lassen. Hierfür muß er sich einfach vor dem LKW in einem Karton verstecken und so lange warten, bis eine Wache kommt.

Sobald der Genomsoldat den Karton entdeckt, wirft er diesen auf den Truck und fährt ihn zu dem Zielort, der auf dem Karton steht.

10. Beschämte Meryl

Starrt man Meryl zu lange an (Egoperspektive), so nimmt diese mit der Zeit eine feuerrote Hautfarbe an und fragt Snake immerzu, warum er sie so anstarrt?

11. Wolfshöhle

Es gibt zwei Möglichkeiten, um unbeschadet durch die Wolfshöhle zu gelangen. Bei der ersten muß man ein-

fach Sniper Wolfs Taschentuch in die Hand nehmen. Die zweite ist etwas komplizierter: Zuerst müssen alle Wölfe, bis auf das Jungtier neben Meryl, getötet werden. Anschließend schießt man auf Meryl und versteckt sich unter dem Faltkarton. Der kleine Wolf ist so verängstigt, daß er seine Notdurft auf dem Karton entrichtet. Von nun an kann Snake, wenn er den Faltkarton anwählt, ohne Probleme durch die Wolfshöhle kriechen.

12. Mei Ling verärgern

Hierfür muß Snake Mei Ling insgesamt zehnmal hintereinander anfunken, ohne zu speichern. Sie ist dadurch so verärgert, daß sie ihre Zunge herausstreckt und wortlos den Funkkontakt abbricht.

13. Meryl-Perspektive

Schaltet man kurz vor dem Kampf gegen Psycho Mantis in die Egoperspektive, so sieht man nicht durch Snakes, sondern durch Meryls Augen.

14. Aus der Folter seinen Nutzen ziehen

Überlebt man fünf Folterdurchgänge, werden Snake zur Belohnung sämtliche Items (Munition, Rationen usw.) bis auf das Maximum aufgestockt.

15. Kraft der Erinnerung

Befinden sich auf der Memory Card irgendwelche Saved Games von Konami-Titeln, so werden diese von Psycho Mantis aufgezählt. Der mental begabte Widersacher erkennt sogar einen Spielstand des Horror-Adventures Silent Hill.

16. Tierquälerei

Sprengt man im Blast Furnace mit ein paar Raketen den Lastenkrane, so erscheint an der Kante eine Maus. Diese muß schnell mit einer Handgranate getötet werden. Von diesem Moment an ist Snake in der Lage, Vulkan Ravens Raben abzuschießen.

17. Rationen erhitzen

Sollten die Rationen einfrieren, muß man nicht ewig darauf warten, daß diese von selbst wieder auftauen. Snake muß einfach in den Toilettenraum (Nuke Building B1) gehen und die Rationen dort unter den Händetrockner halten.



GAMEBUSTER CODES

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

Gran Turismo 2 - PAL

Unendlich Geld801D 1598 E0FF
.....801D 159A 05F5

Habe Gold B Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C CD31 0004

Habe Gold A Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C C6C9 0004

Habe Gold International C Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C C061 0004

Habe Gold International B Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C B9F9 0004

Habe Gold International A Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C B391 0004

Habe Special Lizenzen

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0AA4 0000
.....301C AD29 0004

Alle Extrastrecken und Wagen

freischalten im Arcade-Modus

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....5000 0A02 0000
.....801C 99C8 0505
.....301C 99DC 0005

L2 halten um durch die Gegend zu fahren

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....E00A 95E4 0080
.....800A 96CC 0006
.....E00A 95E4 0080
.....800A 9CE4 0006

Zeit im Rennen anhalten

.....8002 F894 0000
.....8004 6F44 0000

Starte in Runde ??

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....E00A 9CEC 0000
.....300A 9CEC 00??

Starte das Spiel mit viel Geld

.....8001 07A2 3C02
.....8001 07A0 05F5

Alle Strecken freischalten (1P/2P, alle

Strassen, Time Trial, mehr als 130!)

.....800F 3992 0083
.....800F 3996 0017
.....800F 399A 0027
.....800F 399C 0015
.....800F 399E 0006

Turbo Arcade Disc (Drücke R3)

.....D00A 956C 4000
.....800A 9D1E 0020
.....D00A 956C 4000
.....800A 9D22 0020

Endsequenz freigeschaltet (Select drücken im Spiele Filme-Menü)

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....D01C 97DA FFFE
.....8005 2714 0001

Schnell Rennen gewinnen

(Aktivieren: Die rote LED des Dual Shock-Pads ein, ausschalten während des Zugriffs auf die Memory Karte)

GameBuster 2.8 oder höher nötig

.....C01C 96DC 0001
.....D00A 9CEC 0000
.....800A 9CEC 0002
.....801D 589A 0200

Die Hälfte der Reverse Tracks

freischalten. (Nutze die Schnell-Rennen-Gewinnen-Codes für die andere Hälfte)

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....800F 3994 0001
.....5000 0A20 0000
.....8005 0B8C 0001

Hyper Mode (funktioniert in Time Trial und 2P-Spiel)

(Select drücken während des Rennens, L2 zum deaktivieren)

GameBuster 2.2 oder höher nötig

.....E01C 97DA 00FE
.....801D 0000 0001
.....D01D 0000 0001
.....801F 06B4 0004
.....E01C 97DB 00FE
.....801D 0000 0000

Auto-Modifizierer in Garage Platz 1 (Arcade) (Note 1)

.....801C D614 XXXX
.....801C D616 YYYY

Digits zum einsetzen für Auto-Modifizier-Code XXXX

.....Spoon S2000 - D758
.....Concept Car - A498
.....3000GT LM Edition - E59C
.....del Sol LM Edition - F71C
.....FTO LM Edition - E65C

.....GT-One Race Car '99 - 129C

.....Castrol Supra GT '96 - A59C

.....Zexel Skyline GT '99 - 121C

.....Kure R33 GT '97 - 155C

.....Nissan 300ZX GT '97 - 491C

.....Mazda RX-7 LM Edition - 821C

.....Drag 180SX - E25C

.....Mugen NSX GT '99 - 835C

.....Mugen Accord SiR-T - 72D8

.....Tom's T111 - E098

.....Mugen Prelude Type-S - 7698

.....Sileighty- 58 - 2258

.....Nismo 270R - 8058

.....Mazda RX-7 GT-C '99 - 1358

.....TRD2000GT - 3398

.....Tom's T020 - E0D8

.....Gulf GT40 Race Car - 559C

.....Legacy Wagon GT-B '96 - 12D8

.....Nismo 400R Preceding Model - 5698

.....Mine's R32.5 Skyline GT-R - 70D8

.....Mugen Beat - 7318

.....Mazda Demio A-spec '97 - F5D8

.....Mugen CR-X II - 70D8

.....Vitz F '99 - 0918

.....Clio 16V - D0D8

.....Lupo 1.4 - 67D8

.....Accord Type-R - B718

.....Chaser TRD Sports X30 - 2118

.....GTR 4Door Tuned by Nismo - C618

.....PT Spyder - A758

.....Cobra 427 '67 - D658

.....Phaeton- 98 - A798

.....MX-5 Miata A Spec - C2D8

.....MR-S Show Version '97 - 7798

.....Concept Car LM Edition - A49C

.....Mugen CR-X III - 7398

.....Europa - F7D8

.....XYR '99 - D398

.....Impreza Wagon STi Ver.V '98 - 1198

.....Mugen Accord Wagon - 7858

.....Stagea 260RS Tuned by Nismo - 7058

.....Mugen Ferio - 7418

.....Mugen Civic Type R - 7358

.....Mugen Integra Type R - 74DB

Note: Bitte beachten, dass dieses Spiel (wie die jap und US-Version auch) geschützt ist gegen einige Cheatmodule. Es funktioniert nicht mit dem GameBuster 1.99, wohl aber mit 2.81 und GameBuster Deluxe 3.2.

Note 1: Ihr müsst beide Digits einsetzen für beide Codes aus den beiden Tabellen. Zum Beispiel: Du willst das Concept Car. Dann trage ein: 801C D614 A498 und 801C D616 0E35. Oder den Spoon S2000. Trage ein: 801C D614 D758 und 801C D616 120D.



Dirk Gemeinhardt, Jan Urban

RESIDENT EVIL 3

Player's Guide NEMESIS

MARZ 2000

Der Player's Guide, welcher auf dem Spielmodus „Schwer“ basiert, sollte Euch die Flucht aus dem apokalyptischen Inferno deutlich erleichtern. Die einzelnen Abschnitte sind in Wort und Bild ausreichend dokumentiert, so dass sämtliche Rätsel und die abstoßenden Monster ein Klacks für Jill Valentine und ihren Wegbegleiter Carlos sein werden. Natürlich verhilft der vorgegebene Lösungsweg nicht alleine dazu, das Problem zu bewältigen. Des Öfteren werden aufzuspürende Gegenstände nur namentlich erwähnt. Auf die präzise Beschreibung des Fundortes wurde an dieser Stelle mit Absicht verzichtet, da das Spiel ansonsten viel zu einfach wäre. Um „todsicher“ an's Ziel zu gelangen, solltet Ihr Euch deshalb zusätzlich die hilfreichen Ratschläge zu Gemüte führen; denn jeder Gegner verlangt immer wieder auf ein Neues taktisches Handeln und ausreichend Zielwasser.

DIE ÜBERLEBENSHILFEN

Kochbuch für's Kanonenfutter

Neben den „Rezepten“ in der im Spiel implementierten Gebrauchsanleitung lassen sich noch weitere Mixturen mit den Munitionspulvern vom Typ A und B zusammenmischen. Versucht nicht zwanghaft Kombinationen wie z. B. AAA oder CCC zu mischen, da sich mancherorts viele Munitionsdosen an einem Ort befinden. Daher ist es töricht das Inventar auf den Kopf zu stellen und nach dem Schwarzpulver zu kramen. Hier ist eine Auflistung möglicher Kombinationen:

Munition A:15 Pistolen-Patronen
Munition B:7 Shotgun-Patronen
Munition C (=A+B):10 Granaten
Munition AA: ...35 Pistolen-Patronen
Munition BB: ...18 Shotgun-Patronen
Munition CC:10 Eisgranaten
Munition AC:10 Feuergranaten
Munition BC:10 Säuregranaten
Munition AAA: ...55 Pistolen-Patronen
Munition AAB: ...40 Pistolen-Patronen
Munition BBA: ...66 Pistolen-Patronen
Munition BBB: ...30 Shotgun-Patronen
Munition CCC: ...24 Magnum-Patronen

Die Geschichten der Jill Valentine...

Wenn man in der angegebenen Reihenfolge die aufgelisteten Dokumente einsammelt, bekommt Ihr aufschlussreiche Erkenntnisse über Jills Alltag abseits der Zombiejagd. Selbige ersetzen die Spielanleitung A, welche sich bereits zu Beginn des Spiels im Handgepäck befindet.

Bezeichnung des Gegenstandes	Ort
1. Spielanleitung A	zu Beginn im Inventar
2. Spielanleitung B	zu Beginn im Inventar
3. Glockenturm-Postkarte	Bar
4. Foto A	Südlich der brennenden Allee (Wohnviertel)
5. Marvin's Report R.P.D.	Polizeistation, Marvin's Körper (1F)
6. David's Memo R.P.D.	Polizeistation, Dunkelkammer (1F)
7. Fax von Kendo R.P.D.	Polizeistation, S.T.A.R.S. Büro (2F)
8. Tagebuch des Söldners	Einkaufsstraße, lebloser Körper
9. City Guide	Restaurant
10. Foto B	Zeitungsgebäude (1F)
11. Foto C	Zeitungsgebäude (2F)
12. Memo des Reporters	Zeitungsgebäude (2F)
13. Memo des Mechanikers	Straßenbahn
14. Bericht des Managers	Sales Office
15. Fax Sales	Office
16. Memo von Dario	Warenhaus (Wohnviertel)
17. Gebrauchsanleitung	Glockenturm, toter Mann in der Eingangshalle
18. Art Picture Postcard	Glockenturm, Bücherei (1F)
19. Söldner-Taschenbuch	Glockenturm (bei den Rätseln)
20. Tagebuch des Direktors	Hospital (tote Person im Raum mit Aufzug)
21. Photo D	Hospital, Data-Room (4F)
22. Med. Instr. Unterlagen	Hospital, im Labor (B3)
23. Photo E	kleiner Raum außerhalb des Parks
24. geschriebene Aufstellung	Park (tote Person)
25. Bericht des Supervisors	Friedhof
26. Fax vom Hauptquartier	Friedhof
27. Tagebuch des Managers	Kraftwerk (2F)
28. Sicherheitsunterlagen	Kraftwerk (1F)
29. Anleitung für Verbrennung	sofen Kraftwerk (1F)
30. Fotounterlagen	auf dem Weg zur Schienenkanone
31. Jills Tagebuch	ersetzt letzten Endes Spielanleitung A

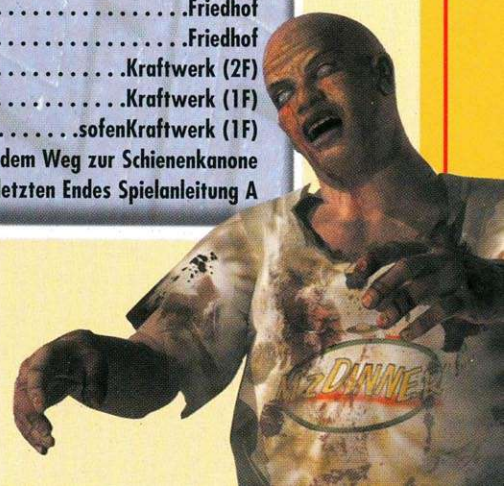
Alle Wege führen aus Raccoon City...

Damit Ihr nicht planlos durch die Gegend irrt, listen wir alle Karten auf. Jetzt müsst Ihr nur noch die Wegweiser richtig lesen.

Karte Nr.:Beschreibung
1.Wohnviertel
2.Polizeistation
3.Innenstadt
4.Glockenturm
5.Hospital
6.Park
7.Kraftwerk

67

PLAY TIPS



RESIDENT

Player's Guide

Rendezvous mit Nemesis...

Beim Streifzug durch Raccoon City werdet Ihr des Öfteren auf Nemesis treffen. Dieser unangenehme Kumpane taucht immer auf, wenn man ihn nicht braucht. Wenn man es schafft Nemesis zu besiegen, hinterlässt er am Ort des Geschehens nützliche Gegenstände. Dennoch sind einige Aspekte zu beachten. Um die Items in der unten aufgelisteten Appearance-List zu bekommen, muss Jill den Unhold Nemesis besiegen. Solltet Ihr dem Monster aus dem Weg gehen, verändert sich teilweise die Auflistung in Bezug auf dem Fundort. Hier ist die vollständige Aufstellung in der Reihenfolge der jeweiligen Erscheinungsorte:

1. Treffen:Außerhalb des Police Office...
2. Treffen:Innerhalb des Police Office...
3. Treffen:Restaurant oder Newspaper Office...
4. Treffen: ...Brennende Allee oder außerhalb der Sub Station...
5. Treffen:In der Nähe der Bürgermeisterstatue...
6. Treffen:Clocktower (2F)...
7. Treffen: ...Clocktower (1F) - Entweder im Piano Raum oder in der Eingangshalle...

Für die Tapfersten...

Die Tapfersten werden bei Resident Evil 3: Nemesis gebührend belohnt. Wer das Spiel komplett durchspielt, erhält im Anschluss an das normale Spiel einige Schmankerl.

1. Man kann den „Mercenaries“-Modus anwählen. Bei diesem Bonusspiel, müsst Ihr von der Stadtbahn bis hin zum ersten Speicher-raum im Lagerhaus rennen. Ihr trefft auf Horden von Zombies. Je mehr Ihr tötet und je schneller Ihr den Weg hinter Euch bringt, desto mehr Punkte kommen auf's Konto. Beendet Ihr das Bonus-Spiel mit exzellentem Erfolg, könnt Ihr neue Waffen und unendlich Munition kaufen.

2. Sollte man „Resident Evil 3: Nemesis“ besonders gut abschließen, erhält der Spieler den Schlüssel zur Boutique. Hier könnt Ihr Euch mit neuen Klamotten ausstatten. Folgende fünf Outfits verbergen sich in der Boutique:

1. Jill's S.T.A.R.S Uniform
2. Polizei-Uniform
3. Freizeit-Dress
4. Biker-Outfit
5. Reginas-Uniform aus Dino Crisis



ALLGEMEINE TIPPS, BEVOR ES LOSGEHT...

Achtet auf sämtliche Details in den jeweiligen Räumen. Oft liegen versteckte Farbbänder oder Munition in dunklen unscheinbaren Ecken. Speichert mit Vernunft. Sinnvoll ist es, vor einem Kampf mit einem Zwischen- bzw. Endgegner oder vor einer gefährlich wirkenden Passage zu speichern. Nehmt alle vorhandenen Bücher und Notizen akribisch unter die Lupe. Sie beinhalten wichtige Hinweise zum Lösen der Rätsel! Schießt niemals, ohne ein konkretes Ziel im Fadenkreuz zu haben durch die Gegend. Der Vorrat an Munition ist im Spielmodus „Schwer“ eher rar. Wer mit seinem Munitionsdepot nicht haushaltet, wird gegen Ende des Spiels ins Hintertreffen geraten. Kombiniert rote mit grünen Kräutern, um die Intensität der Heilwirkung zu verstärken.

DAS WOHNVIERTEL

Das „Wohnviertel“ ist jener Bezirk von Raccoon City, in dem Ihr das gefährliche Abenteuer beginnt. Nachdem Ihr auf eine ganze Horde Zombies geschossen habt, findet Ihr Euch im Anschluss an den Prolog in einem Lagerhaus wieder. Geht die Treppe nach oben ins Büro. Ergattert aus dem Regal Farbbänder, Munitionspulver und den Lagerhausschlüssel (1).

Öffnet mit dem gerade aufgenommenen Lagerhausschlüssel die verschlossene Tür am linken Ende des Metalllaufstegs im Erdgeschoss. Lasst den Schlüssel stecken, da Ihr den Platz für wichtigere Gegenstände im Inventar benötigt. Zudem wird der Schlüssel im Laufe des Spiels nicht mehr benötigt. Folgt dem Weg und geht durch die unverschlossene Tür. Ihr landet auf einem Hinterhof. Geht nach links in Richtung der Bar. Lauft durch die Tür in

der Seitenstraße rechts neben der Bar.

(2) Eine Horde Zombies (6) wartet dort schon auf Euch. Öffnet die nächste Tür, die Ihr zu sehen bekommt. Geht in den Keller und tötet falls angebracht die Zombies. Nehmt im Keller die Schrotflinte des toten Gesetzeshüters (3, 4) und steckt zusätzlich das **FEUERZEUGBENZIN** rechts aus dem Regal ein. (5) Geht jetzt zur Bar. Wer Probleme hat das Gebäude zu lokalisieren, schaut einfach auf die Karte (ein kleiner Tipp am Rande: sie ist in den Strassen des Wohnviertels versteckt. Sucht nach einer grünen Nottreppe, die an ein Gebäude montiert ist. Ganz in der Nähe befindet sich auch die Karte des Wohnviertels.) In der Bar stößt Jill auf ihren Kollegen Brad! Er wird von einer verwesten Kreatur angegriffen. Schießt nicht auf den Zombie (da es reine Munitionsverschwendung ist); denn Brad

wird den angezausten Kumpanen ganz alleine besiegen. Steckt hier das leere Benzinfeuerzeug (7) in Eure Tasche. Außerdem liegen noch Pistolen-Patronen am rechten Ende der Theke. Verlasst die Bar wieder durch die Tür. Folgt dem Verlauf des Weges, bis Jill Valentine in eine Sackgasse gelangt. Am Ende der Sackgasse seht ihr eine blaue Polizeiabsperzung, hinter der sich knapp ein Dutzend Zombies verstecken, die sich aber nicht lange dort aufhalten, sondern schnell durch die dürftige Absperzung brechen. Lasst sie ein wenig auf Euch zukommen und schießt dann aus sicherer Entfernung auf das rote Fass. Solltet Ihr den richtigen Augenblick erwischen, krepieren alle Zombies auf einen Streich in den Flammen. Kombiniert nun das **FEUERZEUGBENZIN** mit dem **LEEREN BENZINFEUERZEUG**. Ihr erhaltet ein funktionsfä-

EVIL 3 NEMESIS

ges **FEUERZEUG**, das Ihr an der Tür rechts in der selben Straße benutzt. Ihr brennt damit das Seil, welches die Tür verriegelt, durch **(8, 9)**. Der Weg ist nun frei! Ihr trefft jetzt auf zwei Hunde! Wer will, läuft links zum kleinen Raum, um das Spiel abzuspeichern. Hier erhaltet Ihr außerdem noch zwei Einheiten **MUNITI-ONSPULVER**.



DAS POLIZEIREVIER

Geht nun in nördliche Richtung, bis Ihr zum Polizeirevier gelangt. Vor dem Polizeirevier trefft Ihr auf ein riesiges dämonisches Monster. Ob Ihr gegen das mutierte Viech antretet oder gleich die Beine unter die Arme klemmt, um Euch im Polizeirevier zu verstecken, bleibt ganz und gar Eure Entscheidung. Bevor Jill sich zur Suche nach der **S.T.A.R.S-ID** Karte aufmacht,

sollte sie erst die Patronen im Raum aufnehmen, dessen Eingangstür direkt auf der linken Seite der großen Halle liegt. (Es ist die einzige Tür, die im Moment nicht verbarriadiert ist.) **(10)** Geht dann durch die Metalltür in der rechten hinteren Zimmerecke. Nehmt in dem Raum

den blauen **EDELSTEIN** aus der Schublade **(11)**. Geht nun weiter in diesem Raum. Ihr gelangt an eine weitere Schublade, welche mit einem Zahlencode versperrt ist. Folglich erhält Jill einen **EMBLEMSCHLÜSSEL**, wenn sie die Schublade herausgezogen hat. Den benötigten Code bekommt Ihr, falls Jill die **S.T.A.R.S-KARTE** am Hauptsicherheitscomputer in der Eingangshalle benutzt **(12, 13)**

Geht zurück und lauft in einen kleinen Raum neben der Treppe. Hier könnt Ihr zwischenspeichern. Geht jetzt die Treppe hinauf. Achtet auf die vielen Zombies: Versucht den Untoten am Besten aus dem Weg zu gehen. Lauft im Anschluss ins S.T.A.R.S-Büro, das Ihr mit dem **EMBLEMSCHLÜSSEL** öffnet **(14)**. Hebt den **DIETRICH** von Jills Schreibtisch auf **(15)**. Außerdem befindet sich noch eine

WAFFE im Schrank, die Ihr ebenfalls mitnehmen solltet. Sobald Ihr versucht den Raum zu verlassen, erreicht Euch ein Notruf! Geht jetzt wieder die Treppe hinunter. Unwillkommener Besuch steht vor der Tür...



DIE INNENSTADT

Lauft aus dem Revier und geht nach links, bis Ihr die Tür erreicht **(16)**. Hier benutzt Ihr den **DIETRICH**, um sie zu entriegeln. Folgt dem Verlauf der Gasse. Nach kurzem Fußmarsch kommt Ihr in eine Autowerkstatt. Nehmt dort die **KABEL** mit, die im Motorraum eines Wagens zu finden sind. Verlasst die Werkstatt durch die Tür im Speicherraum. Wenig später stößt unsere Heldin auf zwei eklige Geschöpfe, welche sich als besonders hartnäckig erweisen. Stört Euch nicht an dem kaputten Aufzug. Geht durch die andere Metalltür und Jill Valentine gelangt auf eine Straße, auf welcher sie einen schießenden Man sieht. Lauft weiter, bis Ihr zum Restaurant kommt. Im hinteren Teil der Küche ist ein **SCHLISSFACH**. Benutzt den **DIETRICH**, um es zu öffnen **(17)**. Ihr

RESIDENT

Player's Guide



bekommt einen **FEUERHAKEN**, mit dem Ihr als nächstes

den Zugang zur Kanalisation öffnet. Ihr trefft jetzt auf Carlos und müsst Euch entscheiden, da der hartnäckige Nemesis wieder an Jills Fersen hängt. Ob Ihr Euch im Restaurant versteckt oder Schutz in der Kanalisation sucht, liegt wiederum nur in Eurem Ermessen. Sollte sich Jill mit ihrer neuen Bekanntschaft im Restaurant verstecken, folgt wenige Augenblicke später eine gewaltige Detonation... jetzt fehlt die Hälfte der Küche! Rennt, ohne lange herumzufackeln, nach draußen - Jill sollte allerdings vor Nemesis auf der Hut sein.

Rennt die Stufen runter und lauft dann rechts in eine Gasse. Dort findet Jill, sobald man rechts in den Raum geht einen Speicherpunkt. Nehmt die **ROSTIGE KURBEL** mit. Rennt weiterhin vor Nemesis davon und sucht Unterschlupf im Zeitungsgebäude. Schiebt die Leiter unter den rot schimmernden großen Schalter. Er befindet sich knapp unterhalb der Decke (18, 19, 20). Nun ist der zweite Schalter mit ausreichend Strom versorgt - Jill kann jetzt ohne großen Aufwand das Rollltor öffnen. Geht die Treppe hoch bis ins Redaktionsbüro. Nehmt den grünen **EDELSTEIN** aus dem Redaktionsbüro mit (Je nach Lösungsweg

könnte der Edelstein auch im Restaurant liegen).

Geht jetzt zum Eingang der Stadthalle von Raccon-City (21). Setzt dort die beiden Edelsteine (grün und blau) ein, um das Tor zu öffnen. Lauft durch den Gang und schreitet durch die Tür zu Eurer Linken. Rennt durch die Gassen, bis Jill zu einer Stadtbahn kommt. Nehmt den Schraubenschlüssel, der auf der Sitzbank liegt, mit. Unterwegs findet das kampferprobte Fräulein ein paar Kräuter mit heilender Wirkung.

Rennt jetzt wieder zum Hauptteil der Stadthalle zurück. Nehmt dort den anderen Weg nach rechts (22). Benutzt die rostige Kurbel, um das Rollltor an der verlassenen Tankstelle zu öffnen. Leider bricht die Kurbel ab, bevor das Tor sich öffnet. Benutzt jetzt den **SCHRAUBENSCHLÜSSEL** (23, 24). Geht nun zum Schrank: Ein Rätsel folgt, das immer wieder auf ein Neues zufällig zusammengestellt wird (25). Tüftelt ein wenig herum, es ist wirklich einfach (26). Jill erhält daraufhin das **MASCHINENÖL**. Rennt nun aus der Tankstelle, da sie explodiert. Zurück zur Stadthalle.

Direkt nach dem Durchschreiten des Tors muss Jill rechts durch die Tür laufen. Dort streifen ihre Blicke eine Statue. Drückt den Knopf und Jill erhält prompt ein **BUCH**, welches sie bei dem ausströmendem Wasser einsetzt, damit Ihr dort passieren könnt. So bleibt Jill von den gefährlichen Stromschlägen verschont (in der Nähe beim Vorderausgang des Restaurants). Ferner kann der steinerne **KOMPASS** jetzt entnommen werden (27). Geht zurück zur **STATUE** des Bürgermeisters und benutzt den **KOMPASS** mit der **STATUE**. Ihr erhaltet eine **BATTERIE**, mit der Jill den kaputten Aufzug in Gang setzt (28, 29).

Fahrt mit dem Aufzug nach unten. Achtung, viele gefräßige Zombies warten auf Euch.

Geht durch die Tür mit den Gitterstäben, bis Ihr zu einem „Elektroraum“ gelangt. Dort erwartet Euch ein kleines

Rätsel. Geht zum Pult mit dem rot leuchtenden Licht, schaltet es auf „manuell“ um - das grüne Licht erscheint. Geht jetzt zum Hauptpult des Raums, hier drückt Ihr **„ROT, BLAU, BLAU, BLAU“** (33), um die linke Tür zu öffnen. Jill erhält hier die **SICHERUNG**, die Ihr später in der **STADTBahn** benutzt. Habt Ihr die linke Tür geöffnet, steht Ihr vor der Qual der Wahl, die elektrische Leistung zu erhöhen oder aber wegzurennen. Sollte Jill wegzurennen, werdet Ihr von Nemesis und vielen Zombies angegriffen. Die rechte Tür öffnet Ihr mit der Kombination **„BLAU, ROT, BLAU, ROT“**. Beachtet aber, dass diese Kombinationen bei absinkender Voltzahl nicht mehr funktionieren. Dann ist etwas Tüftelarbeit gefragt.

Nehmt den **FEUERWEHR-SCHLAUCH** vom Hydranten mit. Benutzt dazu Euren **SCHRAUBENSCHLÜSSEL** (30, 31).

Geht dann zum lodernden Feuer und löscht dieses, indem Ihr den Schlauch an die Wasserquelle anschließt (32). Packt die **KURBEL** mit ins Inventar. Folgt dem Weg zum Labor. Schaut Euch alles genau an und lest die Papiere auf den Arbeitstischen. Geht dann zum Hauptcomputer und benutzt als Passwort den Namen des Medikaments im Werbefilm. Ihr startet diesen Film mit der Fernbedienung auf dem Tisch. In dem jetzt geöffneten Sicherheitsraum findet Ihr einiges an Muniti-



EVIL 3 NEMESIS



funktionierenden Schalter an der Leiter betätigen zu können. Huscht die Leiter hoch und nichts wie weg! (35, 36, 37) Lauft weiter zur **STADTBAHN** und benutzt das **ÖLGEMISCH**, die **SICHERUNG** und das **STROMKABEL** in der geöffneten Klappe am Einstieg. Die junge Frau fährt jetzt zum Glockenturm (38). Plötzlich begegnet Jill Nemesis. Weicht dem Monster aus und geht wieder in den Führerstand der Bahn. Ihr habt jetzt die Chance eine Entscheidung zu treffen. Vorschlag 1: Ihr springt aus der Bahn, da Jill sofort im Glockenturm startet. Vorschlag 2: Ihr zieht die Notbremse. Jill Valentine startet das Abenteuer demzufolge ein paar Meter entfernt vom Glockenturm. Entscheidet selber, wie Jill handeln soll.

DER GLOCKENTURM

Im Glockenturm fällt Euch sofort ein schräg an der Wand hängendes Gemälde auf. Nehmt den **GLOCKENTURMSCHLÜSSEL** dahinter auf, um die Tür im Wohnzimmer zu öffnen (39).

Dort trifft Ihr auf Carlos, welcher Euch ein paar nützliche Granaten vermachet. Geht durch die Tür auf der linken Seite; denn die andere ist leider noch verriegelt. Nehmt den **MINENWERFER** des toten Söldners mit, der in der Treppehalle liegt. Vergesst nicht die Karte des Glockenturms sowie das Erste-Hilfe Spray vom Schreibtisch aufzunehmen. Geht nun durch die Doppeltür ins Esszimmer und sofort wieder links durch die Tür in den Piano-Raum. Verlasst diesen Raum durch die braune Tür und lauft zur Kapelle (40).

Nehmt den **GLOCKENTURMSCHLÜSSEL** aus dem Tabernakel neben dem Altar mit (41).

Geht jetzt die breite Treppe hinauf, dort, wo Ihr die Waffe gefunden habt. Oben erwarten Euch einige Spinnen, weicht den giftigen Viechern nach Möglichkeit aus. Im Anschluss gelangt Jill auf einen Balkon. Benutzt den **GLOCKENTURMSCHLÜSSEL** in der Mitte (42). Eine Leiter wird daraufhin herabgelassen. Ihr solltet die einzelnen Leitersprossen emporsteigen. Verfrachtet dort oben das **SILBERZAHNRAD** und die Munition in Jills Inventar. Geht dann zur

Spieluhr: Hier folgt ein anspruchsvolles Rätsel. Sobald Ihr den Schalter drückt, ertönt ein Lied. Prägt Euch die Melodie gut ein, da Ihr kurz darauf den Song aus freien Stücken wiedergeben müsst. Dafür stehen Euch sechs Schalter zur Verfügung, die in jeweils zwei Positionen gestellt werden können. Leider können wir Euch die exakten Positionen nicht wiedergeben, da die Melodie per Zufallsgenerator entschieden wird.

Jedoch kommt der folgende Code des Öffern vor: **A: OBEN, B:**

onspulver und **ÖL-ZUSATZ**. Benutzt den **ÖLZUSATZ** mit dem **MASCHINENÖL**. Ihr erhaltet das **ÖLGEMISCH**, welches Jill später in der **STADTBAHN** benutzt. Lauft jetzt in Richtung der **STADTBAHN**. Bevor Jill Valentine dieses Gefährt jedoch erreicht, erwartet Euch noch eine kleine Überraschung! Um dafür gewappnet zu sein, ist es empfehlenswert, den Rolladen vor dem Schrank mit der **KURBEL** zu öffnen. Den Rolladen findet Ihr im Bereich der Stadt, wo Euer Abenteuer begonnen hat (ein Tipp: auf dem Platz vor dem Rolladen befindet sich eine Kreidezeichnung auf dem Boden). Ihr erhaltet hier Munition für den Granatwerfer (34). Geht durch die Stadthalle zur **STADTBAHN**. Jetzt begegnet Jill dem **ZWISCHENGEGER**, einem riesigen Wurm. Den Wurm zu besiegen ist recht einfach: Drückt die beiden intakten Kippschalter der Notstromversorgung, um folglich den vorher nicht

RESIDENT

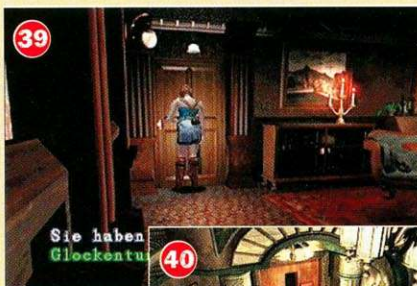
Player's Guide

UNTEN, C: OBEN, D: OBEN, E: UNTEN, F: OBEN. Jill erhält dafür die **CHRONOSKETTE**, sobald sie die richtige Kombination eingegeben hat. Kombiniert die **CHRONOSKETTE** mit dem **GLOCKENTURMSCHLÜSSEL**, um den **CHRONOSSCHLÜSSEL** zu erhalten. Steigt die Leiter wieder nach unten. Jill trifft jetzt auf den aggressiven Nemesis, der wieder einmal auftaucht, wenn man ihn am wenigsten gebrauchen kann.

Hier könnt Ihr Euch wieder entscheiden: Entweder knipst Jill das Licht aus bzw. gibt dem Monster einen Stromschlag. Die Variante B ist vorzuziehen, weil Nemesis daraufhin einen nützlichen Gegenstand fallen lässt.

Geht zurück in den Raum mit der grünen Tür und benutzt den **CHRONOSSCHLÜSSEL**. Vorsichtig! Zahlreiche Spinnen haben dort ein neues Zuhause gefunden. Ihr gelangt nun in einen großen Raum mit Uhren und Statuen. Jetzt folgt ein Rätsel, für das Ihr drei Steine braucht (43). Jill erhält diese Steine von den Statuen, welche im selben Raum eng aneinander in Reihe und Glied stehen. Eure Aufgabe ist es, die Uhr in der Mitte auf Zwölf zu stellen, indem Ihr einen Stein unter das jeweilige Bild legt. Jedoch hat jedes Gestein seine individuellen „Macken“. Probiert die Eigenschaften der einzelnen Gesteinstypen einfach aus, d.h. um wie viele Stunden sich die Zifferblätter im oder gegen den Uhrzeigersinn verstellen. Auch dieses Puzzle wird immer wieder auf ein Neues generiert und deshalb geht probieren über studieren. Jill bekommt das **GOLDENE ZAHNRAD** (44). Kombiniert es mit dem **SILBERNEN ZAHNRAD**. Dadurch entsteht das **CHRONOS-ZAHNRAD**. Setzt es oben im Glockenturm ein (45). Nach dem Einsetzen sollte sich Jill Valentine mit den stärksten Waffen ausrüsten und in weiser Voraussicht abspeichern. Manövriert die junge Frau die Leiter hinunter. Nach einer kurzen FMV-Sequenz trifft Ihr noch einmal auf Nemesis. Die Kreatur schießt (je nach

der vorher getroffenen Entscheidung) mit dem Raketenwerfer auf Jill. Weicht den Attacken so lange aus, bis Nemesis den Raketenwerfer auf den Boden wirft. Erst dann ist es sinnvoll mit einer durchschlagkräftigen Waffe anzugreifen. Nachdem Ihr Nemesis besiegt habt, erhält man im Anschluss die Kontrolle über Carlos.



In der Rolle von Carlos

Geht in den Raum, wo Ihr vorher das Rätsel mit den drei Uhren gelöst habt. Im hinteren Bereich befindet sich eine Tür, die mit einer großen Glocke versperrt ist. Schiebt sie zur Seite und schlagt Euch daraufhin zum Krankenhaus durch. Hier erwarten Carlos ein paar „nette“ „Hunter B“-Monster. Es führt kein Weg daran vorbei die Bi-

ster zu töten. Geht im Anschluss rechts durch die Holztür, um in einen Speicherraum zu gelangen. Geht durch die andere Holztür im Speicherraum. Carlos gelangt ins Zimmer des Chefarztes. Steckt dort den **KASSETTENREKORDER** ein (46).

Benutzt dann den Rekorder am Mikrofon des Spracherkennungssystems der Metalltür vom Aufzug im gleichen Raum, um sie zu öffnen.

Fahrt in den vierten Stock. Geht geradeaus den Flur entlang. Ihr gelangt in den Data-Room. Nehmt dort den **KRANKENZIMMERSCHLÜSSEL** für den Raum „402“ aus dem hinteren Teil des Raums mit.

Lauft nun zum Krankenzimmer mit der Nummer „401“ über der Tür. In diesem Raum erhält Carlos einen wichtigen Code. Der tote Doktor hält den Code in der Hand. Prägt Euch den Geheimcode gut ein. Merkt Euch außerdem den exakten Standort des Schränkchens in diesem Raum. Lauft weiter zum Raum „402“. Schiebt dort das Schränkchen auf eine der vier Bodenplatten. Genauer gesagt an jene spiegelverkehrte Position, an welcher der Aktenschrank im Raum „401“ stand (47, 48). Daraufhin fällt ein Bild von der Wand, hinter dem sich ein Safe befindet. Verwendet den Code, den Carlos im Raum „401“ aufgestöbert hat. Er erhält die

IMPFSTOFFBASIS. Geht nun zum Aufzug zurück und begeben Euch ins Stockwerk B3. Unter Umständen könnte sich eine Horde hungriger Zombies nach dem Öffnen der Fahrstuhltür auf Euch stürzen - seid mit großen Kalibern gegen die todbringende Brut gewappnet (49).

Folgt dem Gang bis zum Labor. In der linken Ecke befindet sich eine Tür, geht hindurch und Carlos findet sich in einem noch größeren Labor wieder. Nehmt die **NÄHRBODENBASIS** aus dem Schrank mit. Drückt auf den roten Knopf neben den wassergefüllten Röhren. Benutzt dann die **NÄHRBODENBASIS** am Pult neben dem Schal-



EVIL 3 NEMESIS

ter. Hier folgt ein Puzzle, bei dem einige Schalter verstellt werden müssen. Die Lösung ist wie folgt: **SCHALTER I: SENKRECHT, SCHALTER II: WAAGERECHT, SCHALTER III: SENKRECHT, SCHALTER A: SENKRECHT, SCHALTER B: WAAGERECHT (50, 51).** Ihr erhaltet den **IMPFFSTOFFNÄHRBODEN**.

Kombiniert den **IMPFFSTOFFNÄHRBODEN** mit der **IMPFFSTOFFBASIS**, um den **IMPFFSTOFF** zu erhalten. Lauft schleunigst zum Aufzug. Begebt Euch jetzt ins Erdgeschoss. Sobald Ihr den Speicherraum verlasst, solltet Ihr so schnell wie möglich aus dem Gebäude rennen. Der Grund: Eine Bombe wird das Krankenhaus in wenigen Sekunden in die Luft jagen. Geht zurück zum Raum mit den drei Uhren. Jener Ort, an dem Carlos die Glocke zur Seite geschoben hat. Steuert nun Carlos zurück in den großen Raum, wo Ihr vor einiger Zeit denminenwerfer gefunden habt. Hier findet ein Rendezvous zwischen dem Söldner und Nemesis statt. Seht zu, dass Carlos in die Kapelle kommt. Jill wartet dort auf den lebensnotwendigen **IMPFFSTOFF**.



Park/Friedhof/Kraftwerk

Kurze Zeit später übernimmt Ihr wieder die Kontrolle über Jill. Verlasst den Raum und geht zu der Stelle, wo das Krankenhaus dem Erdboden gleichgemacht wurde. Benutzt dort den **DIE-TRICH**, um die blaue Tür zum Speicherraum zu öffnen. Nehmt den **PARKSCHLÜSSEL** mit. Im Park trefft Ihr auf ein paar Würmer. Ignoriert die schleimigen Gesellen und lauft rechts zur Treppe, welche Ihr hinabsteigt. Nehmt am Ende des Weges den zweiten **PARKSCHLÜSSEL** mit. Diesen findet Ihr bei der Leiche. Habt Ihr den

Schlüssel, lauft zurück zum Brunnen. Geht dort durch das Gittertor zu Eurer linken Seite. Laft durch die verwahrlosten Gänge, bis Ihr an eine Wasserfontäne gelangt. Nun steht wiederum ein Rätsel auf der Tagesord-

nung. Jill muss die Zahnräder, welche zur Steuerung der Fontäne dienen, in die richtige Position drehen. Dreht die beiden schwarzen Zahnräder nach oben und die beiden weißen nach unten - ein Geheimweg tut sich auf (52, 53). Klettert die freigelegte Leiter hinunter. Ihr gelangt in die Kanalisation. Laft durch die dunklen Schächte bis zur Leiter. Klettert hinauf und Carlos befindet sich jetzt auf dem Friedhof. Geht durch die braune Tür hinten rechts. Nehmt im düsteren Raum die

EISENSTANGE aus dem Schrank mit. Benutzt das **FEUERZEUG** und dann die **EISENSTANGE**, um eine verborgene Passage zu enttarnen. In dem Raum dahinter findet Ihr den dritten **PARKSCHLÜSSEL**. Jetzt ist es ratsam Jill mit einer durchschlagkräftigen Waffe auszustatten; denn es steht ein Kampf mit einem Riesenvurm bevor. Schießt solange auf den Wurm, bis er tot ist. Ein Tipp: Versucht unbedingt die Laternen zu treffen, sodass selbige ins Wasser fallen. Der Riesenvurm verliert durch die Stromschläge sein armseliges Leben. Klettert dann die Leiter hinauf (54, 55).

Geht zurück zum verschlossenen Tor mit dem Vorhängeschloss - der Platz, an dem Ihr den Schlüssel von dem toten Soldaten ins Inventar aufgenommen habt (56). Ihr gelangt auf eine Brücke, die in ein altes Kraftwerk führt.



RESIDENT EVIL 3

Player's Guide NEMESIS

Wie kann es auch anders sein? Nemesis stellt sich Jill ein weiteres Mal in den Weg. Kurz darauf erreicht die Kämpferin das Kraftwerk. Dort geht Ihr zuerst in den Raum ganz am Ende des Gangs. Hier kann man abspeichern und den **LABORSCHLÜSSEL** mitnehmen. Geht nun in den Raum mit dem roten Licht über der Tür. Drückt solange auf die roten Schalter im Raum, bis der Weg nicht mehr von heißem Dampf versperrt wird. Jetzt besteht die Möglichkeit das Steuerpult in der hinteren Raumecke zu erreichen.

Jill sieht, wie sich andernorts der Teil eines Sicherheitsschlosses öffnet. Manövriert sie nun zu dieser Tür. Es erweist sich als Vorteil gleich die **SYSTEMDISKETTE** aus dem Raum zu Eurer Linken ins Gepäck aufzunehmen. Lauft durch den Raum, bis Ihr zu einem Aufzug kommt. Fahrt mit diesem nach unten. In den kanalisationsartigen Gängen warten einige Monster auf Euch. Folgt dem Wegesystem bis zum großen Maschinenraum. Am Ende befindet sich ein Speicherraum. Nehmt dort die **WASSERPROBE** mit, um ein zufällig zusammengestelltes Rätsel zu aktivieren. Jill wird aufgefordert die Regler so zu justieren, dass das Ergebnis am unteren Bildschirmrand mit dem obigen zusammenpasst (57).

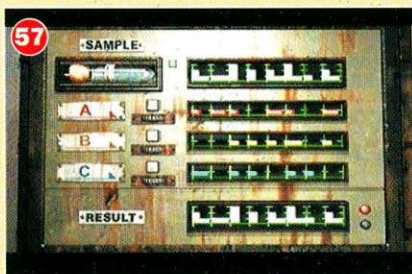
Benutzt jetzt den **LABORSCHLÜSSEL** an der Maschine zu Eurer Rechten. Ihr erhaltet einen weiteren **LABORSCHLÜSSEL**. Fahrt mit dem Aufzug wieder nach oben. Die Tür ist jetzt entschert (58). Lauft durch die Tür und dann den Gang entlang. Benutzt Eure **SYSTEMDISKETTE** an dem Terminal vor der großen gelben Stahltür, um sie zu öffnen. Hier erwartet Euch erneut der abscheuliche Nemesis! Schießt solange auf Ihn, bis er umfällt. Es erweist sich als sinnvoll sämtliche Ventile an den Rohren wegzuschießen. Nutzt die ausströmende Säure zu Eurem Vorteil (59). Nachdem der mutierte Koloss tot ist, fällt eine rote **ID-KARTE** aus dem Hemd eines toten Wissenschaftlers. Benutzt diese Karte am Computerterminal neben der großen Eisentür. Geht in den Raum mit der roten Lampe

über der Tür und benutzt dort die rote **ID-KARTE** am Aufzug. Fahrt im Anschluss in den Keller. Ihr erhaltet dort den **RAKETENWERFER** aus dem Sicherheitsschrank, den Ihr mit dem **LABORSCHLÜSSEL** öffnet! (60).

Geht nun zurück zum Haupteingang des Komplexes. Genauer gesagt, bis zu der Tür, welche mit einem Rolladen verschlossen ist. Benutzt am Sicherheitsterminal die rote **ID-KARTE** (61). Jill gelangt in ein Kontrollzentrum, wo sie einen Funkspruch aufschnappt. Folgt den Anweisungen und steckt den **RADAREMPFÄNGER** ein. Steigt die Leiter hinunter und nehmt - falls Ihr diesen guten Rat immer noch nicht in die Tat umgesetzt habt - die stärksten Waffen mit (62).

Ihr kommt in einen Raum mit einer riesigen **SCHIENENKANONE**. Aktiviert den Strom am Computerterminal. Schiebt dann die Batterie in die Halterung mit der Markierung „1“. Und wieder einmal tritt Nemesis ins Rampenlicht (63). Schiebt nun die Batterie in die Halterung mit der Markierung „2“ und nun danach die letzte Batterie in die Halterung mit der Markierung „3“ (64). Die Kanone ist nun intakt (65) und feuert nach einigen Sekunden einen megastarken Energieschuss ab. Versucht Nemesis im Bereich des Schussfeldes zu halten, damit er endlich von diesem Einzelschuss ins Jenseits befördert wird (66).

Geht dann durch die Tür mit dem roten Licht. Eine Entscheidung ist jetzt gefragt: Entweder Ihr tötet das Monster oder sucht das Weite. Beide Wege führen zum Ziel, entscheidet Euch! Nun seht Ihr endlich wieder ein Licht am Ende des Tunnels.



Disney



Klink, Iredig & erat

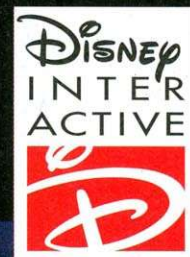
TOY STORY 2 - ALLES ANDERE IST SPIELZEUG.



Jetzt läßt es Buzz Lightyear richtig krachen. Toy Story 2 ist da. Noch mehr **Spannung**, noch mehr **Action**, noch genialere 3D-Grafik. Lüfte die Geheimnisse, schnapp dir die Power-Ups und erlebe die Welt von Toy Story aus der Perspektive von Buzz Lightyear. Knack die **10 Level** und mach dich be-

reit - für die **5 härtesten Bonuslevel**, die du je gespielt hast. Toy Story 2 ist die größte Herausforderung, seit das Spielzeug lebt. Als **Action-Spiel** auf PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast.

Achte auf die Bewertungen in der Gamepresse und hol dir den Hammer. Jetzt.



NINTENDO®, NINTENDO 64®,
AND **N** ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO CO., LTD.

Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die
Verwendung auf © der PlayStation-Konsole, PlayStation und die
PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony
Computer Entertainment Inc. ©

www.Disney.de/DisneyInteractive/

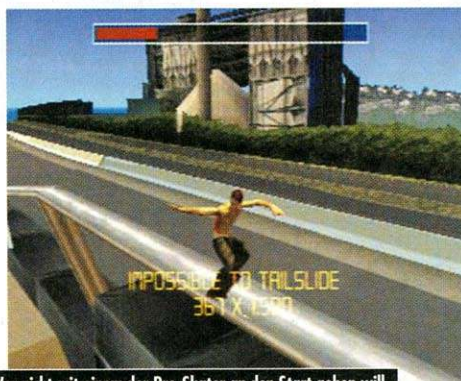
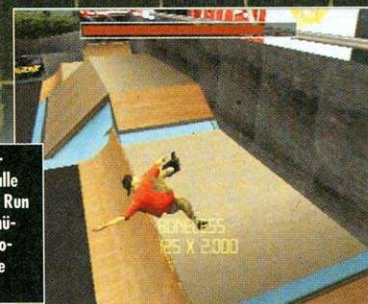
Original Toy Story Elemente © Disney. Toy Story 2 Elemente © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

ACTIVISION®

GRIND SESSION

Genre **Fun-Sport**
 Spieler **1-2**
 Hersteller **SCEE**
 Entwickler **Shaba Games**
 Erhältlich ab **Mai**

In den vielfältigen Skate-Parks gilt es, möglichst alle Obstades in den eigenen Run einzubauen. Nur wer genügend Abwechslung im Programm hat, erhält höhere Punktzahlen.



Wer nicht mit einem der Pro-Skater an den Start gehen will, darf sich in Grind Session einen eigenen Charakter erstellen.

Als Skateboarding hierzulande noch weitestgehend unbekannt war, gab es auch in Amerika nur einige wenige renommierte Companies wie Powell Peralta oder Santa Cruz, die sich der Produktion von 7-fach verleimten Ahornbrettern verschrieben haben. Heutzutage schießen neue Brands wie Pilze aus dem Boden - Skateboarding ist nicht mehr nur Freizeitbeschäftigung einiger Punks, sondern kultig, hip oder wie auch immer man es nennen mag. Im virtuellen Bereich lässt sich in den letzten Monaten zumindest auf der Play-Station ansatzweise die gleiche Entwicklung erkennen. Skateboard-Spiele sind trendy - viele Firmen wollen ein Stück vom Fun-Sport-Kuchen abhaben. Da konnte sich natürlich auch Sony

nicht lumpen lassen und beauftragte kurzerhand die Softwarestudios von Shaba Games mit der Entwicklung einer neuen Skateboard-Simulation, die Tony Hawk und Co. in die Schranken verweisen soll.

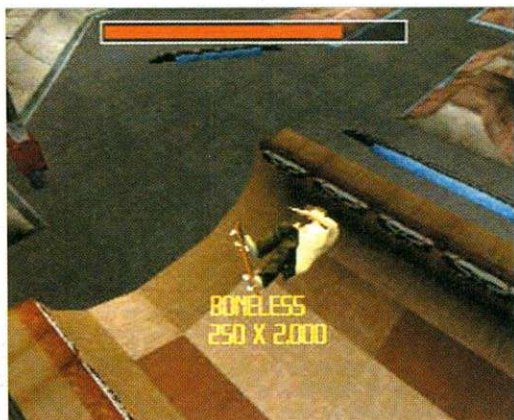
Ein guter Anfang ist schon einmal die Tatsache, dass Sony für Grind Session einige Pro-Skater an Land ziehen konnte. Reale Stars sind zwar noch längst kein Garant für ein gutes Game, doch im Falle von Tony Hawks Skateboarding wurde dieses Feature von den Fans sehr geschätzt, was wahrscheinlich auch Sony dazu bewegte, Profifahrer unter Vertrag zu nehmen. Das vorläufige Lineup besteht aus Willie Santos, Daewon Song, John Cardiel, Ed Templeton und Carabeth Burnside - Namen, die Insidern zweifelsohne bekannt sein dürften. Wer weiterhin unter den insgesamt zehn anwählbaren Boardern zu finden sein wird, steht zum momentanen Zeitpunkt noch nicht fest, jedoch wurde seitens der Entwickler ein Create-a-Player-Modus bestätigt, der es Euch erlaubt, selbst individuelle Skater zu kreieren.

Auf acht verschiedenen Areas - darunter auch der bekannte

Vans Triple Crown-Skatepark - dürft Ihr Euch sodann nach allen Regeln der Kunst austoben. Vier unterschiedliche Single-Player- und mehrere Multiplayer-Modi sorgen dabei stets für andere Spielregeln. Ihr nehmt an Street-Contests teil, tretet in der Halfpipe gegen andere Pro-Rider an und geht auf die Jagd nach dem gewagtesten und verrücktesten Stunt, um danach auf dem Cover diverser Magazine und in mehreren Skate-Videos gefeatured zu werden.

Anhand der auf den Screenshots zu sehenden Tricks lässt sich erahnen, dass Grind Session wohl eher auf Realismus und nicht auf übertriebene Artistikeinlagen abzielt. Perfekt wäre eine Symbiose aus der Optik von Tony Hawks Pro Skater und dem Anspruch eines Thrasher: Skate & Destroy, aber vielleicht übertrumpft Grind Session ja sogar beide Titel um Längen - wir sind gespannt.

Zur passenden Untermauerung der Skate-Action wurden bereits mehrere Tracks der Bands Man Or Astroman, Sonic Youth, Suicidal Tendencies, Zen Guerilla, Cornelius, GZA, DJ Shadow, KRS-One und vielen weiteren Acts bestätigt - somit werden in Grind Session sowohl rockige Stücke als auch groovige HipHop-Tunes zu hören sein.



Ähnlichkeiten zu Activisions Tony Hawk's Skateboarding sind nicht von der Hand zu weisen.



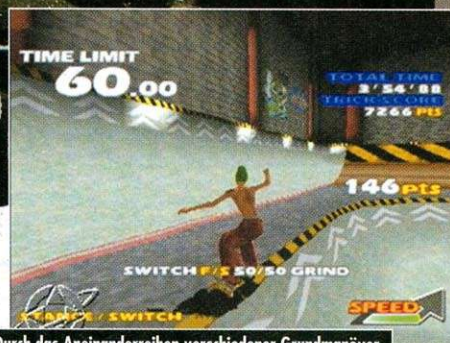
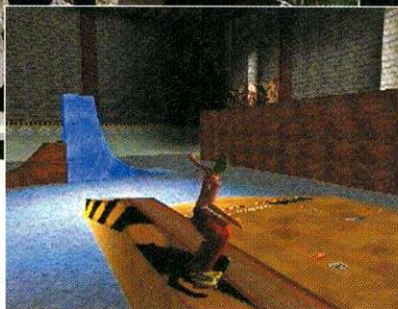
TONI OPL

STREET SKATER 2

Genre	Fun-Sport
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Micro Cabin
Erhältlich ab	30. März



Wettkampfreif: Beim Pool-Battle müssen zwei Spieler nacheinander ihre Künste auf dem virtuellen Holzbrett zur Schau stellen.



Durch das Aneinanderreihen verschiedener Grundmanöver zu komplexen Combos wächst Euer Punktekonto stetig an.



ben, auch wenn Street Skater außer einem grandiosen Soundtrack nicht allzu viel zu bieten hatte. In der Zwischenzeit hat die Konkurrenz jedoch eindrucksvoll bewiesen, wie eine anständige Skateboard-Simulation auszusehen hat. Die Entwickler von Micro Cabin haben nicht nur aus den eigenen Fehlern, sondern auch aus den spielerisch hochkarätigen Produkten anderer Publisher gelernt und sich für Street Skater 2 einige Verbesserungen vorgenommen.

Vor allem im Hinblick auf die Grafik dürfen wir laut Tarnie Williams, dem Producer von Street Skater 2, einiges erwarten. So wurde die Grafik-Engine noch einmal komplett überarbeitet und die wesentlich größer und detaillierter gestalteten Boarder mit aufwendigeren Animationsphasen versehen. Hinzu kommen völlig neue, großflächigere Areale mit feineren Texturen. Erstmals sollen auch richtig aufwendige Lichteffekte wie etwa einzelne transparente Sonnenstrahlen, die durch die zerbrochenen Fensterscheiben einer längst verlassenen Lagerhalle scheinen, zum Einsatz kommen.

Auf akustischer Ebene soll Street Skater 2 ebenso spektakulär werden wie der Vorgänger. Der Soundtrack wird zwölf Songs verschiedener bekannter Bands beinhalten. Welche dies sein werden, ist allerdings noch nicht bekannt.

In punkto Gameplay blieb Micro Cabin dem alten Konzept treu. Während die Titel von Activision und Take 2 Interactive vorwiegend auf Realismus ausgelegt sind, ist Street Skater 2

von Grund auf als ein reinrassiges Arcade-Game ganz im Stile von Segas Spielhallen-Hit Top Skater konzipiert worden. Will heißen: die Charaktere im Spiel sind immer noch fiktiv und die möglichen Tricks vor allem in ihrer Höhe völlig übertreiben - lediglich unter den 30 wählbaren Boards finden sich einige wirkliche Pro-Modelle diverser Hersteller.

Zu den neuen Features zählen unter anderem ein Multiplayer-Modus inklusive Pool Battle, zwei unterschiedliche Steuerungsarten (easy und pro) und ein innovativer Create-a-Park-Modus, in dem Ihr Rails, Curbs, Quarterpipes etc. in einer kleinen Indoor-Halle frei nach dem eigenen Gusto verteilen dürft. Selbstverständlich werden sich die entworfenen Skate-Parks auch auf Memory-Card sichern und dann einem Freund vorsetzen lassen. Zudem haben sich die Entwickler vorgenommen, eine der berühmtesten Vert-Ramps der USA originalgetreu nachzubauen. Wir sind schon gespannt, inwiefern Street Skater 2 einem Tony Hawk's Skateboarding Paroli bieten kann.

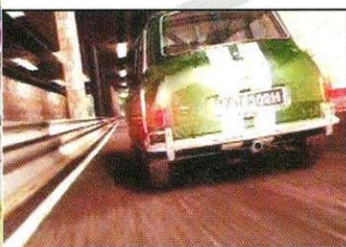




TONI OPL

VANISHING POINT

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Clockwork Games
Erhältlich ab	21. April



Wir können es kaum erwarten, das CGI-Intro endlich in Bewegung zu erleben.



Man kann es eigentlich gar nicht oft genug sagen, aber die PlayStation ist und bleibt nun mal eine für Renn-

spiele prädestinierte Plattform. Vergleicht man die unüberschaubare Anzahl an Racing-Titeln mit den erhältlichen Games anderer Genres, so erkennt man die Überlegenheit dieser Spielgattung ganz eindeutig. Kaum ein Programmiererteam hat sich nicht schon einmal an einer virtuellen Raserei versucht, obwohl dessen Spezialgebiet in einem gänzlich anderen Bereich anzusiedeln ist. Auch Clockwork Games, die Macher von Lemmings 3D und Rush Hour, bilden da keine Ausnahme. Sie arbeiten nun schon seit 18 Monaten an einem Racer mit dem Namen Vanishing Point. Auf der letztjährigen ECTS wurde der Titel, dessen Entwicklungskosten bis



Liebhaber deutscher Automobile freuen sich über die enthaltenen Wagen von BMW und Volkswagen. Den Hippie-Bus sieht man schließlich nicht mehr alle Tage.

dahin noch komplett eigenfinanziert waren, das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Mittlerweile hat Acclaim die Vermarktung von Vanishing Point übernommen, das im zweiten Quartal dieses Jahres in den Handel kommen soll. Zunächst als PlayStation-exklusiver Titel geplant, wird Vanishing Point jetzt allerdings auch für Dreamcast und den PC umgesetzt.

Manch einer mag sich vielleicht fragen, wo dieser doch eher merkwürdig klingende Name herrührt. Ganz einfach! Der Grundgedanke hinter dem Racing-Spektakel von Clockwork Games war, eine Grafik-Engine zu entwickeln, die eine perfekte Fernsicht bis zum Fluchtpunkt (engl.: vanishing point) am Horizont bietet - völlig ohne störende Pop-Ups. Inwieweit die Programmierer dieses Ziel auf Sonys 32-Bitter auch erreichen, lässt sich momentan noch nicht genau sagen. Sicher ist hingegen, dass die Spielgeschwindigkeit schon jetzt ziemlich flott ist und die Wagenmodelle mit vielen Details und Lichtspiegelungen sehr realistisch anmuten. Über die endgültige Fahrzeugauswahl und -anzahl wurden noch keine expliziten Fakten freigegeben, jedoch werden verschiedene Modelle von TVR, Aston-Martin, BMW, Dodge, Shelby und Rover vertreten sein. Sogar Tanklasten und Schwertransporter sollen dem Spieler im späteren Verlauf zur Verfügung stehen. An die immense Größe des GT2-Angebots wird der Fuhrpark von Vanishing Point zwar nicht heranreichen können, durch die Mannigfaltigkeit der verschiedenen Vehikel werden jedoch nicht nur einge-



schworene Racing-Freaks ans Joypad (oder Lenkrad) gefesselt werden.

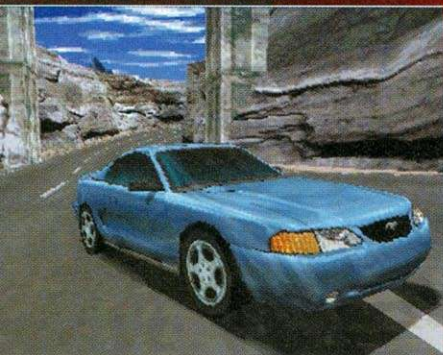
In Sachen Gameplay zielen die Jungs von Clockwork Games eindeutig auf eine ausgewogene Mischung aus action-geladenem, arcade-orientiertem Fahrverhalten à la Ridge Racer und der Akribie und Detailversessenheit eines Gran Turismo ab. Allein für die Realisierung der Wagenphysik waren drei Spezialisten über ein Jahr lang beschäftigt. Laut Aussage von Clockwork-Director



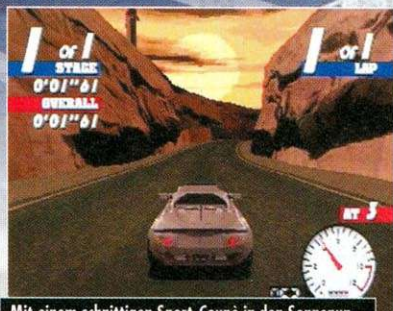
Schlingeln nicht nur auf asphaltierter Straße entlang: Cobra und Viper.



Nicht mehr wegzudenken: Audi TT und VW Beetle gehören schon fast in jedem neuen Rennspiel zum guten Ton.

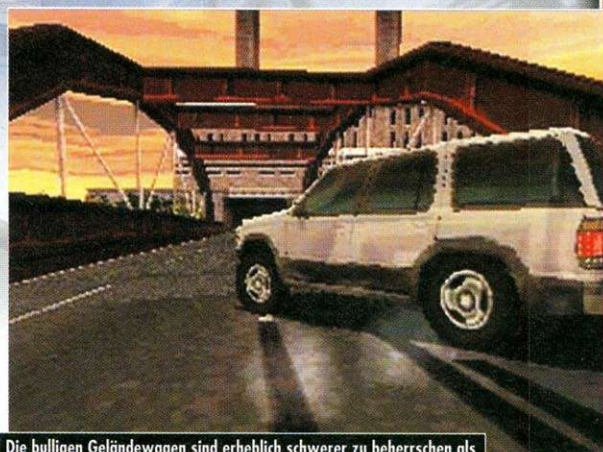


Neil Casini - selbst absoluter Sega Rally-Fan - hat Sega seit jeher die besten Rennspielautomaten und Konsolen-Racer im Programm. Zusammen mit seinem Team hat er es sich zum Ziel gesetzt, solch ein Sega-typisches Renn-



Mit einem schnittigen Sport-Coupé in den Sonnenuntergang hineinfahren - was kann es schöneres geben.

Station-Fassung etwa zu fünfzig Prozent fertiggestellt, die Grundstrukturen der Strecken und die meisten Wagenmodel-



Die billigen Geländewagen sind erheblich schwerer zu beherrschen als die flinken Rennkarossen. Trotzdem freuen wir uns schon darauf, mit einen waschechten LKW über die Pisten zu donnern.

„In Sachen Gameplay zielen die Jungs von Clockwork Games eindeutig auf eine ausgewogene Mischung aus action-geladenem, arcade-orientiertem Fahrverhalten à la Ridge Racer und der Akribie und Detailversessenheit eines Gran Turismo ab.“

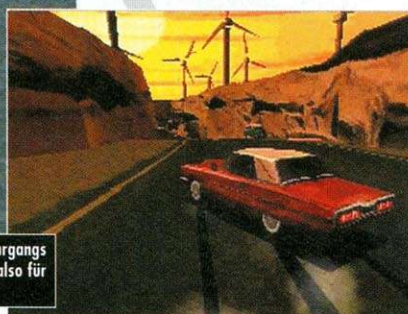
spektakel auf der PlayStation zu verwirklichen. Deshalb orientiert sich Vanishing Point stark an den Automaten Scud Race und Daytona. Dementsprechend wird auch die Gestaltung der verschiedenen Rennstrecken ausfallen, über die im Augenblick auch nur sehr wenige Informationen zur Verfügung stehen. Viele der enthaltenen Pisten werden jedoch mit unzähligen Sprüngen, engen Haarnadelkurven und gefährlichen Schikanen übersät sein, welche die Stoßdämpfer der Rennboliden bis aufs Äußerste strapazieren.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist die Play-

le sind implementiert und auch ein aufwendiges FMV-Intro, das selbst den genialen Ridge Racer Type 4-Vorspann in den Schatten stellen soll, ist bereits im Kasten. Wirklich erstaunlich, wenn man bedenkt, dass das Intro wie etwa auch bei Konamis Grusel-Adventure Silent Hill von nur einer einzigen Person kreiert wurde - wir dürfen also alle äußerst gespannt sein. Gehörigen Feinschliff



Oldtimer: Selbst einige Boliden älteren Jahrgangs sind im VP-Fuhrpark vertreten. Es dürfte also für jeden etwas dabei sein.



erfordert neben den unterschiedlichen Fahreigenschaften der einzelnen Wagen und dem Hinzufügen der aufwendigen Physics-Engine zum Beispiel noch der sogenannte „Stunt Track“, der ungefähr den selben Zweck erfüllt wie die Gran Turismo-Garage. Hier werdet Ihr Eure Boliden verwalten und bei Bedarf auch nach Lust und Laune aufmotzen können. Hobby-Tuner kommen also auch in Vanishing Point wieder voll auf ihre Kosten. Verschiedene Spielmodi und Zusatzfeatures sollen für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Sollte Vanishing Point tatsächlich allen Erwartungen gerecht werden, so haben die Racing-Games von Sony, Electronic Arts und Namco einen ernstzunehmenden Konkurrenten zu fürchten. Unbedingt vormerken!

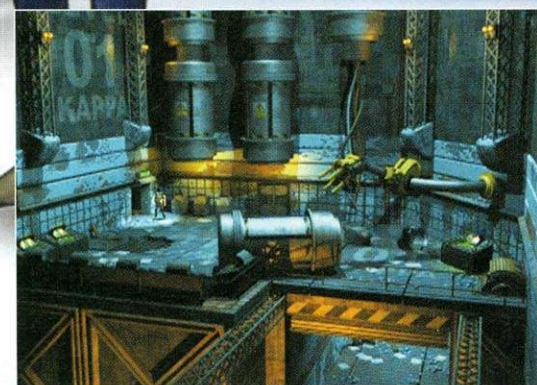
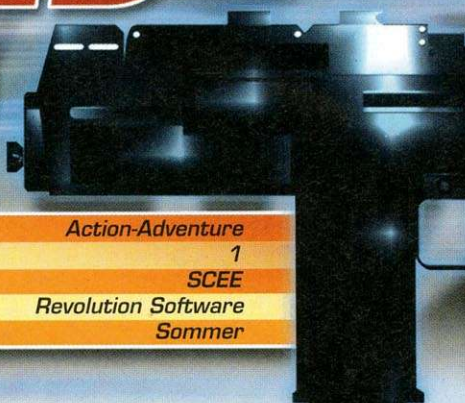
Übrigens: Obwohl das Clockwork-Team mit der Fertigstellung von Vanishing Point noch alle Hände voll zu tun hat, wurden schon jetzt Gerüchte über neue Projekte laut. Die stabile Engine ihres Arcade-Racers wurde nämlich von vorne herein so konstruiert, dass sie auf vielen verschiedenen Systemen problemlos lauffähig ist. Zählen wir eins und eins zusammen, dann könnte vielleicht Vanishing Point 2 ein heißer Anwärter für die neue PlayStation werden. Aber das ist eben leider noch Zukunftsmusik.

MARTIN WEIDNER

IN COLD BLOOD



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	Revolution Software
Erhältlich ab	Sommer



Nach Spiegel der Finsternis, das im Dezember 1997 erschienen war, wartete die Fangemeinde natürlich sehnsüchtig auf den abschließenden Teil der Baphomets Fluch-Trilogie. Pläne für einen dritten Teil befinden sich bei Revolution Software zwar nach wie vor in der Schublade, ein Termin für einen konkreten Entwicklungsstart existiert jedoch nicht, geschweige denn ein



„Als Action-Adventure im Stil eines Metal Gear Solid bzw. Syphon Filter auf zwei CDs ausgelegt, soll die Storyline, die von professionellen Drehbuchautoren erarbeitet und in Form von Flashbacks enthüllt wird, mit gängigen Hollywood-Produktionen konkurrieren können.“



Publisher. Die Macher entschieden sich indes für ein anderes Projekt, R4, das Ende Oktober letzten Jahres offiziell angekündigt wurde.

In Cold Blood, so der derzeitige Arbeitstitel, entfernt sich hingegen deutlich von den bisherigen Titeln des Studios. Als Action-Adventure im Stil eines Metal Gear Solid bzw. Syphon Filter auf zwei CDs ausgelegt, soll die Storyline, die von professionellen Drehbuchautoren erarbeitet und in Form von Flashbacks enthüllt wird, mit gängigen Hollywood-Produktionen konkurrieren

können. Den MI6-Agenten John Cord verspricht es hier in einem scheinbaren Routineauftrag nach Volgia, eine ehemalige Republik der Sowjetunion. Mit Stealth-Methoden gilt es dort, insgesamt neun Missionen zu meistern. Als Hilfsmittel für seinen Auftrag stehen ihm u.a. ein Minicomputer, elektromagnetische Minen, Bewegungssensoren, eine 9mm und eine MP zur Verfügung. Insbesondere die gerenderten Hintergründe, die Kameraschwenks, der gezielte Einsatz von Licht- und Schatteneffekten und die stark durchgezeichneten Cha-

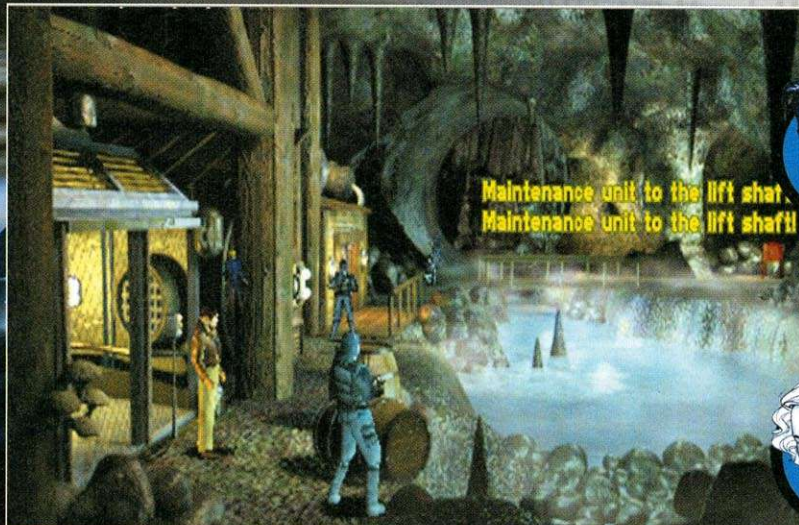
Die gerenderten Hintergründe sind zwar sehr detailliert, sollen aber auch sehr schnelle Reaktionen des Spielers auf seine Umgebung ermöglichen. Bis zu sechs Figuren gleichzeitig sollen sich auf dem Screen befinden.



Charles Cecil:

Charles Cecil, der Managing Director von Revolution Software, arbeitet bereits seit fast 20 Jahren in der Branche. 1982 schrieb er seine ersten Adventures für Artix Computer. Drei Jahre später rief er mit Paragon Programming ein eigenes Entwicklerstudio ins Leben, bevor er 1987 als Development Manager zu U.S. Gold und 1988 zu Activision wechselte. Der Comiczeichner Dave Gibbons erstellte nicht bloß die Hintergründe zu Beneath a Steel Sky, sondern schrieb auch ein einführendes Comic, das dem Spiel beigelegt wurde.





Auch Schnee- und Nebelfeffekte werden zum Einsatz kommen.



raktere sollen sehr viel zur Atmosphäre dieses neuen Spionagethrillers beitragen. Charles Cecil, einer der Firmengründer, sieht die Stärken von In Cold Blood vor allem in dem „einzigartigen Gameplay“. „Unser Ziel bestand darin, das Gameplay, die Storyline und die optische Aufbereitung so geschickt zu kombinieren, dass unser Projekt es mit den besten Actionfilmen aufnehmen kann.“, so Cecil. Und die Vorzeichen stehen gut, war Revolution Software in der Vergangenheit doch nicht bloß dafür bekannt, spannende Geschichten zu erzählen, sondern diese auch hervorragend audiovisuell umzusetzen. So wurden für Baphomets Fluch I & II einige Disney-Zeichner und der Komponist Barrington Pheloung verpflichtet, für die Hintergründe und das

Die Charaktere



John Cord

Der schroffe, stämmige, 36jährige Briten stammt aus einer wohlhabenden Familie aus dem Border County. Durch frühe Kindheitselemente traumatisiert, entschied sich John, sein Ingenieursstudium abzubrechen und wie sein Vater zur Armee zu gehen. Seine ersten Spuren verdiente er sich bei einer Operation der NATO während des russischen Bürgerkriegs. Als er seine Hand gegen einen Vorgesetzten erhebt, der regelmäßig jüngere Rekruten misshandelt, ist es Alpha, die John vor dem Militärgefängnis bewahrt und ihn beim MI6 unterbringt. John unterzieht sich dort einer Ausbildung zum Spezialagenten. Unter seiner rauen Oberfläche befindet sich ein sehr weicher, verletzlich Kern, der aber nur sehr selten durchbricht. Er vertraut nur sehr wenigen Menschen, darunter Alpha, wirkt oft ruhelos und innerlich zerrissen. Autoritäten respektiert er sehr. Dieses Verhalten hatte ihm sein Vater eingeprägt.



Alpha

Alpha ist um die 40 Jahre alt und ein hochrangiger Offizier im MI6. Sie ist groß, hager, intelligent und sehr daran interessiert, die Karriereleiter noch weiter emporzuklettern. Obwohl sie John sehr gerne hat, bemüht sie sich darum, das Vorgesetzten-/Untergebenenverhältnis nicht zu belasten. Alpha ist wohl die einzige Frau, der John voll und ganz vertraut und die wie eine Mutter für ihn da ist.



Dmitri Nagarov

Auch wenn Nagarov recht schlank ist und seine Wangenknochen sehr zum Vorschein treten, überzeugt er durch sein Auftreten, insbesondere durch seine kühle, besonnene Art. Durch sein diplomatisches Geschick ist es ihm ein Leichtes, andere Leute für sich oder für eine Sache einzunehmen. Er kann aber auch sehr unbarmherzig sein. Nagarov überläßt nichts dem Zufall. Er zieht bei seinen Unternehmungen alle möglichen Eventualitäten in Betracht und erweist sich dadurch nicht nur als ein würdiger Gegner, sondern auch als ein sehr guter Taktiker. Nagarov kennt John Cords Vergangenheit, d.h. auch seine Kindheitserlebnisse und seine Angst vor dem Wasser.



Lukyan

Ein Psychopath - Lukyan macht es Spaß, andere Leute zu quälen. Er ist zwar nicht der Hellste, aber dumm ist er auch nicht gerade. Lukyan ist seinem Vorgesetzten Nagarov treu ergeben wie ein Hund. Beide kennen sich bereits seit vielen Jahren.



Chi-King Cheung

Chi ist Mitte zwanzig, sehr sexy, durchtrainiert und lässt sich nicht leicht übers Ohr hauen. Sie hinterfragt die Entscheidungen ihrer Vorgesetzten und verfolgt auch ihre eigenen Ziele. Geboren und aufgewachsen ist sie in Hongkong. Was den schwelenden Konflikt zwischen den Vereinigten Staaten und der Volksrepublik China betrifft, hat sie sich für China entschieden. John Cord gegenüber verhält sie sich sehr mißtrauisch, da Großbritannien eine Allianz mit den USA eingegangen ist, die ihr Volk verraten haben. Sie arbeitet im Auftrag der chinesischen Regierung als Doppelagentin für Nagarov und möchte ihr Land vor einem unnötigen Krieg bewahren.



Gregor Kostov

Der sehr ehrgeizige und zielstrebige Gregor führt die Unabhängigkeitsbewegung in Volgia an. Er ist ein Bär von einem Mann und nutzt sein Charisma, um die Leute im Kampf gegen Nagarov auf seine Seite zu ziehen.

einführende Comic von Beneath a Steel Sky zeichnete Dave Gibbons verantwortlich. Genug Kontakte und ein tonangebender Publisher, um auch ihr neuestes Projekt vom Erfolg krönen zu lassen, sollte man meinen. In Cold Blood soll im Sommer auf den Markt kommen.

Die Entwickler im Detail

1990 von Charles Cecil, Tony Warriner und David Sykes gegründet, residiert Revolution Software heute im britischen York. Ihr erstes Spiel, das Grafikadventure Lure of the Tempress wurde im Juni 1992 von Virgin Interactive veröffentlicht und errang innerhalb von vier Wochen Platz 1 in den britischen Gallup-Charts. Knapp zwei Jahre später folgte Beneath a Steel Sky. Baphomets Fluch stellte schließlich ihr erstes Spiel dar, das auch für die PlayStation auf den Markt kam, und wurde

von der Branchenbibel Edge zum bislang besten Adventure gewählt. Ihr jüngstes Grafikadventure Baphomets Fluch II erschien in Europa ebenfalls über Sony Computer Entertainment. Im Juli 1999 rief Revolution Software das Label „Kids Revolution“ ins Leben und erstellte für Sony Disney's Story Studio - Mulan. Zur PlayStation2 meinte Charles Cecil, der Managing Director der Firma, im Anschluß an Sonys Präsentation: „Revolution ist stets für neue Technologien aufgeschlos-

sen - der Sprung von der aktuellen Hardware zur Next Generation PlayStation erfordert jedoch ein völlig neuartiges Game Design. Die Emotion Engine erlaubt es uns endlich, unsere kreative Vision zu verwirklichen - echte Emotionen innerhalb einer interaktiven Umgebung zu schaffen. (...) Wir fühlen uns sehr geehrt, eine Third Party-Lizenz erhalten zu haben, und können es gar nicht abwarten, mit der Entwicklung für die PlayStation2 zu beginnen.“



Baphomets Fluch



Baphomets Fluch II



Beneath a Steel Sky



Disney Story Studio

DIRK GEMEINHARDT

MUPPET RACE MANIA



Drückt die vorgegebene Tastenkombination und ihr legt einen Kavaliersstart hin.

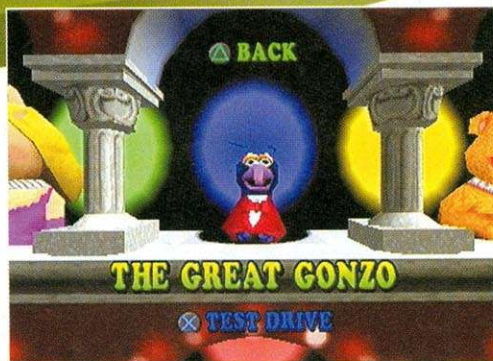
Jim Henson hatte seine Hände überall im Spiel. Lustige und schaurige Charaktere aus kunterbuntem Plüsch - die nicht nur Kinder in ihren Bann zogen - gingen aufs Konto des 1990 verstorbenen kreativen Schöngestes, der für Alles und Jedermann zugänglich war. Von den Fröschen, Bären und Schweinen der Muppet Show über die durchgeknallten Fraggles bis hin zu Ernie & Bert aus der Sesamstraße gab Henson der breiten Masse sein beneidenswertes musikalisches Talent preis. Realfilme mit einer meisterlich in Szene gesetzten Verquickung der Puppenspielerei folgten in regelmäßigen Abständen. Titel wie „The Muppet Movie“, „The Great Muppet Caper“, „The Muppets Take Manhattan“, „The Muppet Christmas Carol“, „Muppet Treasure Island“ und letztendlich das neueste Movie „Muppets in Space“ sorgten für kurzweiligen Filmspaß.

Die Thematik von Sonys Muppet Race Mania basiert auf den besagten Zelluloidstreifen. Im Fun-Racer der Entwicklerteams von Jim Henson Interactive und Traveller's Tales - die zuletzt Erwähnten waren auch für Disney Interactives Jump'n Run Toy Story 2 verantwortlich - dreht sich alles um abgespacete Vehikel der Handpuppen. Fans der abstrusen Comedy-Show, in der sich Stars und Starlets die Klinken in die Hand gaben, werden sich von der ersten Minute an behaglich fühlen. Der hyperventilierende Frosch Kermit, die schweinische Mächtegrn-Diva Miss Piggy, der glubschäugige Beaker usw. stellen zumindest vor Spielbeginn die anwählbaren Figuren dar. Dabei besitzt jeder Charakter ein anderes Gefährt. Beispielsweise besitzt Kermit der Frosch einen antiken Mini-Formel 1-Flitzer, dessen Vorzug in der hohen Endgeschwindigkeit liegt. Miss Piggys allradbetriebener Monster Truck schlängelt sich dagegen mit mittlerem Tempo - graziös wie die selbige Lady - durch die kurvenreichen Rundparcours. Dagegen trotz Gonzos schwer zu manövriere-



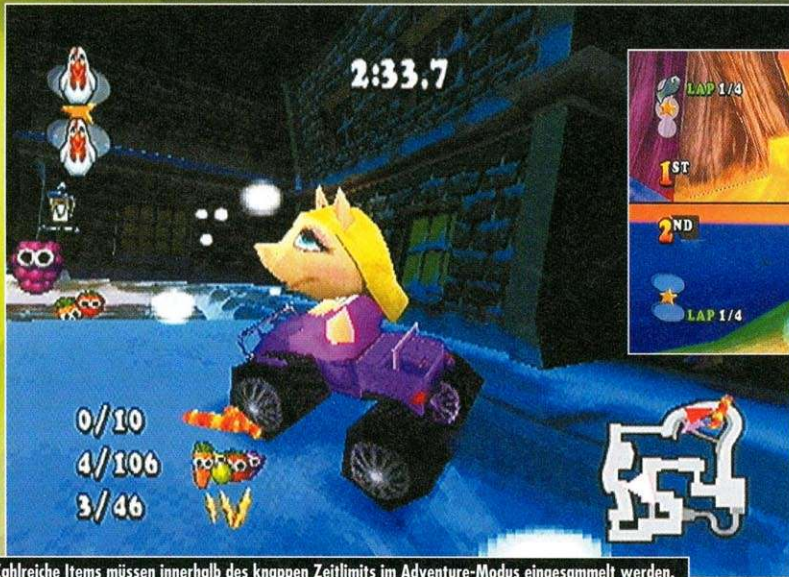
Mittels Turbo lässt der Fahrer alle Gegner hinter sich.

Genre	Fun-Racer
Spieler	1-4
Hersteller	SCEE
Entwickler	Jim Henson Interactive, Traveller's Tales
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	19. April



Der Stunt-Modus erinnert streckenweise an ein Jump'n Run auf vier Rädern.

rendes Flower Power-Ufo Hindernissen jeglicher Art in den abwechslungsreichen Levels. Die besagten Spielabschnitte unterteilen sich thematisch passend zu den cineastischen Oberbegriffen. Unter den knallharten Bedingungen, dass der Spieler immer als Erster die Ziellinie überfahren bzw. überfliegen muss, breiten die knuddeligen Kumpen z. B. kreuz und quer durch neblige Sumpflandschaften, enge Gassen am Big Apple oder trostlose Geisterstädte im Wilden Westen. Die hartnäckigen CPU-Gegner kennen keine Gnade, wenn es um das Thema Sieg geht. Zahlreiche Items und Power Ups, die entlang der Rennstrecke herumliegen, dienen Euch und natürlich den Gegnern als Mittel zum Zweck. Zum einen dienen gackernde Hühner und stinkende Fische als (Zielsuch-)Raketen, zum anderen



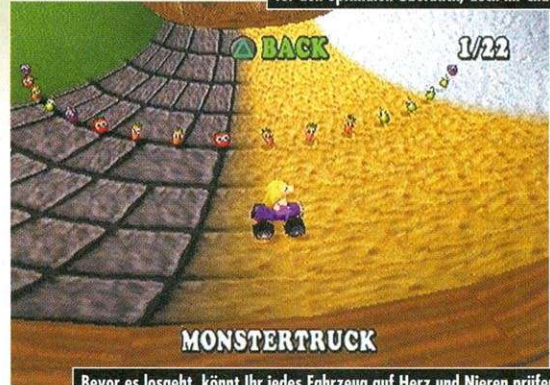
Zahlreiche Items müssen innerhalb des knappen Zeitlimits im Adventure-Modus eingesammelt werden.



Was sich liebt, das neckt sich ...



Die abwechslungsreiche Kameraführung sorgt für den optimalen Überblick, auch im Chaos.



MONSTERTRUCK

Bevor es losgeht, könnt Ihr jedes Fahrzeug auf Herz und Nieren prüfen. Dafür steht eine Teststrecke mit unterschiedlichen Bodenbelägen bereit.



Umgebung entlang des Weges nach Abkürzungen abklappern. Man sollte sich aber nicht allzu früh freuen; denn gelegentlich endet der Geheimweg urplötzlich in einer heimtückischen Sackgasse. Neben dem Turnier- und Adventure-Modus wird aller Voraussicht nach der Racing-Part das Kernstück des Spiels darstellen. Die teilweise anspruchsvollen Strecken verlangen allerhand an fahrerischem Geschick und taktischen Finessen ab. Die einfa-

Die teilweise anspruchsvollen Strecken verlangen allerhand an fahrerischem Geschick und taktischen Finessen ab.

besteht die Möglichkeit mit watscheln-den Pinguinen die Fahrbahn zu verbar-rikadieren. Dennoch dient alles demsel-ben Ansinnen - die rasante Bagage ausreichend auf Distanz zu halten und sie für einige Augenblicke lahm zu legen. Ferner dienen paradiesische Früchte als natürliche Beschleuniger - genauer gesagt süß schmeckende Beer-en und leckeres Steinobst. Sammelt man im Laufe des Rennens solange Fruch-tchen auf, bis die Turbo-Anzeige randvoll ist, kann Euer Muppet seinem Gefährt die Sporen geben. Das Plüsch-viech braust den Mitstreitern mit Karocho davon. Das einzige, was alle ehr-geizigen Konkurrenten noch sehen, ist die Staubwolke, die Ihr an Ort und Stelle zurück-gelassen habt. Des Weiteren können spitzfindige Fun-Racing-Profis die

che Button-Belegung unterstützt den reibungslosen Ablauf im Rennzirkus. Die Kreuz- und Quadrat-Taste dienen zum Beschleunigen bzw. zum Springen. Dagegen kann man mit den L1- und L2-Shoulder-Buttons die aufgesammelten Items zum eigenen Gunsten nutzen. Obendrein löst ein simpler Druck auf das R1-Knopfchen den explosiven Turbo aus. Selbstverständlich dudelt die ganze Zeit der ohrwurmverdächtige Muppet-Sound aus den Lautsprechern. Passend zu jedem Spielabschnitt präsentiert sich der spaßige Racer im soundtechnischen Gewand. Frohlockende Weihnachtsklänge gehören gleichermaßen zu Muppet Race Mania wie Kermits Banjo-Gezupfe oder die amüsanten See-mannsstücke in den „Muppet Treasure Island“-Rennen. Ansonsten drücken nette Sprachsam-ples bereits im derzeitigen Entwicklungsstadium dem Spiel seine persönliche Note auf. Fans des Genres müssen sich-leider noch bis zum Release im April in Geduld üben. Ob Muppet Race Mania letztendlich genauso einen „tierischen“ Spaß a la Naughty Dogs Crash Team Racing bereiten wird, bleibt abzuwar-ten. In einer der nächsten play Ausga-ben erfahrt Ihr garantiert mehr.



In fast jedem Modus kann man sich Duell mit einem Freund liefern



TONI OPL

MICRO MANIACS

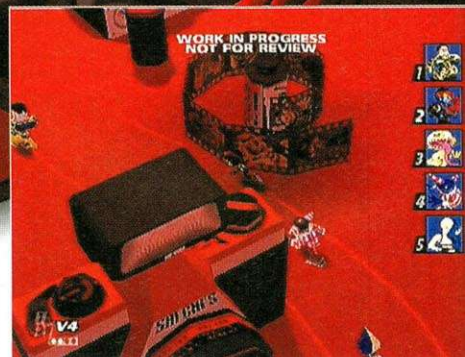
Genre	Rennspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
Testmuster	Codemasters
Erhältlich ab	März



In einem Labyrinth für Laborratten laufen sich die Maniacs die Hacken ab.



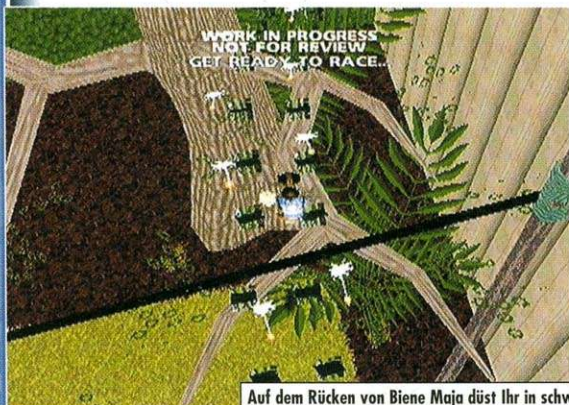
Mit dem Jet-Ski durch den Whirlpool - ein wahrhaft feuchtes Vergnügen.



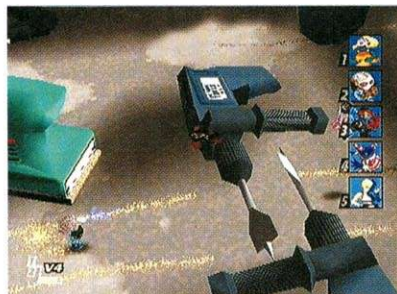
sind jedoch nicht ausschließlich zu Fuß unterwegs. In manchen Stages beispielsweise brettern sie mit Skateboards oder pfeilschnellen Jet-Skis über den Parcours, wieder andere Level bieten sogar Gelegenheit zu einem Ritt auf dem Rücken einer Biene. Insgesamt wartet Micro Maniacs mit 42 verrückten Kursen auf, die Euch an die verschiedensten Orte einführen. Jedoch sind bei weitem nicht alle Strecken von Beginn an zugänglich; den Großteil gilt es zunächst, wie auch die vier versteckten Figuren, im Challenge-Mode freizuschalten. Durch diese Maßnahme werden auch Solospieler längerfristig ans Joypad gefesselt. Maximalen Partyspaß garantieren jedoch die verschiedenen Mehrspielermodi, an denen bis zu acht Spieler gleichzeitig teilnehmen können.

Multiplayer-Fans sollten sich diesen Titel deshalb unbedingt vormerken.

Wer in der Werkstatt einen der zahlreichen scharfen Gegenstände berührt, wird zurückbeamt und verliert dadurch wertvolle Zeit.



Auf dem Rücken von Biene Maja düst Ihr in schwindelerregender Höhe durch Nachbarns Garten.



samtsieger muss als eine Art Supersoldat die Kolonialisierung und Kultivierung der minimierten Welt einleiten und überwachen. Winzige Aussichten für ein gigantisches Volk.

In Codemaster's Sequel zur überaus erfolgreichen Micro Machines-Serie übernimmt der Spieler die Rolle eines dieser flinken Zwergenmännchen, die sich wie ihre PS-lastigen Vorgänger in einer Vielzahl abgedrehter Riesenwelten heiße Positionskämpfe liefern - diesmal allerdings überwiegend per pedes. Im Gegensatz zu den aus den Vorgängern bekannten Fahrzeugen haben die Micro Maniacs jedoch zwei entscheidende Vorteile, die Euch spielerisch einige neue Möglichkeiten eröffnen. Zum einen können sie springen und somit allerlei auf den Kursen umherliegende Hindernisse überwinden, zum anderen verfügt jeder Charakter über zwei spezifische Special-Moves, die durch das Aufsammeln von Power-Ups in vier Stufen ausgebaut werden und sowohl offensiver als auch verteidigender Natur sein können. Schutzschilde, Wirbelsturmattacken, Elektroschocks - das Arsenal ist überaus reichhaltig, abwechslungsreich und stellenweise auch richtig gemein. Die Winzlinge

TESTSCREEN

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangeren 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**

GRAFIK 8
SOUND 9
RATING 10

**play
PLAY STATION
BEST BUY!**

Ausnahmetitel mit Referenzcharakter	10	play PLAY STATION BEST BUY!
Herausragender Titel	9	play PLAY STATION BEST BUY!
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



Das einzige offizielle Lösungsbuch in deutscher Sprache

RESIDENT EVIL 3

Game System Alles Wissenswerte über Steuerung, HPs, Items, Waffen, Munition, Heilkräuter und Monster. **Komplettlösung** Lerne das ganze Abenteuer kennen! Alle Schätze, alle Waffen, alle Dokumente. Hilft Einsteigern und Profis. **Speed-Lösung** Jills Abenteuer in 1 Stunde 18 Minuten durchgespielt! Wir zeigen Dir Schritt für Schritt, wie es geht. **Mercenaries-Mode** Separater Walkthrough für alle drei Söldner. Alle Geiseln gerettet. **Secrets** Die komplette Übersicht aller Geheimnisse in Raccoon City. Wir verraten Dir alles! **Kartenheft** 8-seitiger Beileger mit allen Karten aus Resident Evil 3. **164 Seiten – komplett in Farbe**

**ORDER
IN TIME**

VIDEO & PC GAMES

EXKLUSIV-VERTRIEB

Bestell-Hotline 0180-5778800

www.orderintime.com

eMail: info@orderintime.com

...gönn Dir den vollen Spielspaß!

**FUTURE
PRESS**

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.



Das Buch basiert auf einem Spiel mit der folgenden USK-Altersfreigabe: Geeignet ab 16 Jahren.



T-Virus Einzugs gefunden hat. Mutterseelenallein und ausschließlich auf seine Pistole angewiesen, findet sich ein junger Mann namens Vincent an diesem unbekannten Ort wieder. Ob sein Name überhaupt stimmt, weiß er selber nicht, da er



Trotz des nicht-linearen Spielverlaufs ist es nützlich alle Gegenstände ins Inventar aufzunehmen.



Die Licker lassen Euch keine Zeit zum genauen Anvisieren.

Es ist traurig, aber wahr: Biohazard - Gun Survivor knüpft in keinsten Weise an die bisher bestehenden „Resi“-Produkte an. Weder in grafischer bzw. soundtechnischer Hinsicht noch in punkto Gameplay weiß das Spiel zu überzeugen. Die innovative, aber dürftig umgesetzte Steuerung via gunCon bereitet mehr Verzweiflung als schau-

rig-schönen Spielgenuss. Im Gegensatz zur besser gelungenen Joypad-Steuerung bewegt man sich mit dem Ballermann wie ein Elefant im Porzellanladen durch die grobpixeligen Horror-Szenarien. Ferner fehlt es allen Gegnern an ausreichend Animationsphasen, da die Polygon-Monster stocksteif in Erscheinung treten. Auch die Rätsel - wenn sie überhaupt aufgrund der Banalität diesen Ausdruck verdienen - bringen nicht die erhsehnte Dramaturgie. Der ansonsten so grandiose Soundtrack wurde durch zweitklassige Dudelei ersetzt. Letztendlich ein weiterer triftiger Grund, warum Gun Survivor kaum in der Lage sein dürfte, den Spielern das Fürchten zu lehren. Capcom, bleib' bitte in Zukunft bei Deinen Leisten...



Manche Räume erinnern an den ersten Teil von Resident Evil.

- keine Zwischen-speichermöglichkeit
- pixelige Grafik
- mittelpträgiger Sound

RATING  **6**





MARK LIEBOLD

TOMBA! 2



Genre	Jump'n Run / Adventure
Hersteller	SCEA
Entwickler	Whoopee Camp
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 119,- DM
Erhältlich ab	US-Import sofort



fiese Schweinebande, die dem armen Pink-schopf bereits im Prequel das Leben schwer gemacht haben, könnte dafür verantwortlich sein? Der borstige Sechserat wütet jedoch nicht in Tombas Heimatwelt, die Leidtragenden sind die Einwohner der Nachbarinsel.

Als unser Held davon Wind bekommt, wittert er sofort einen Zusammenhang zwischen dem Verschwinden von Tabby und den erneuten Machenschaften der Rüsseltiere. Einen mutigen Sprung und ein paar kräftige Züge später und schon steht Ihr an dem sonnenüberfluteten Strand eines kleinen Fischerdorfes.

Kennen des ersten Teils wird sofort der plastische Look der Protagonisten ins Auge stechen. Während Tomba und Co. im Prequel noch platt wie die Flundern durch die kunterbunten 3D-Landschaften gestapft sind, präsentieren sich die putzigen Charaktere nun in einem schicken Polygongewand. Wie es sich für einen waschechten Naturburschen vom Kaliber eines Rüdiger Nehberg gehört, rennt, springt, hangelt und klettert Tomba durch die sechs Inselareale, so dass man denken könnte, er hätte niemals etwas anderes gemacht. Diese

Kaum ein anderer Videospielheld fällt so aus dem typischen Rollenklischee wie Tomba. Der kleine untersetzte Dschungelboy ist weder besonders attraktiv, noch wurde er in jahrelangem Training zu einer Militär-Kampfmaschine ausgebildet oder trägt unter seinem grünen Leibchen ein ganzes Arsenal großkalibriger Waffen mit sich herum. Der pinkhaarige Held, der der Feder des Ghouls'n Ghosts und Mega Man Vaters Tokuro Fujiwara entsprungen ist, wurde auch ohne die oben genannten Qualitäten von Millionen begeisterten PlayStation-Spielern ins Herz geschlossen.

Whoopee-Camp schickt den quirligen Wirbelwind nun erneut auf die wilde Schweinejagd. Diesmal ist allerdings nicht Tombas wertvoller Armreif, sondern seine beste Freundin Tabby abhanden gekommen. Und wer sonst als die



Is anything wrong?
You seem to be troubled.

Tomba ist nie besonders gesprächig, deshalb übernimmt sein Freund Zippo diese Aufgabe für ihn.



Drückt Ihr den Viereck-Button, so könnt Ihr Euch auf allen Vieren schneller über den Bildschirm hinfort bewegen.

Gegenden erwecken durch die enorme optische Tiefe zwar den Eindruck, als ob man sich darin frei bewegen könnte, jedoch ist der Laufweg auf nur eine Ebene begrenzt. Allerdings bietet sich an bestimmten Abzweigungen die Möglichkeit eine andere Route, welche meist in den Vorder- bzw. Hintergrund des Bildschirms führt, einzuschlagen. Dadurch wird zumindest ansatzweise der Eindruck vollkommener Bewegungsfreiheit suggeriert.

Tomba ist nicht nur ein ausgezeichnete Klettermaxe, der ohne große Mühe und Not über Felsvorsprünge hechtet, ballerinaeig über schmale Dampfrohe tänzelt oder rutschige Eissäulen erklimmt, auch sein schlaues Köpfchen zeichnet ihn aus. Auf Eurer Jagd nach Tabby und den üblen

TIERISCHE ALTERNATIVE

Ape Escape - SCED



Ape Escape zählt zu den innovativsten Spielen des letzten Jahres. In der Rolle des zehnjährigen Spike rückt Ihr keinen Schweinen, sondern

Specter und seiner durchgeknallten Bande Affen auf die Pelle. Diese haben sich mit Hilfe einer Zeitmaschine aus dem Staub gemacht und terrorisieren nun die Epochen der Geschichte. Das Besondere ans Sonys richtungsweisendem Jump'n Run ist die Hardware-Voraussetzung, da das Game nur mit einem Analog Controller gespielt werden kann.



Schweineschurken gilt es zahlreiche kleine und große Aufgaben und Rätsel zu lösen. Diese sind zwar nicht allzu knifflig und erfordern meist nur etwas logisches Denken, können mitunter aber etwas anstrengend werden, da deren Lösung meist mit sehr viel Laufarbeit verbunden ist. Beispielsweise muss der animalische Held, bevor er zusammen mit dem Chefkoch der Bergarbeiterstadt ein leckeres Sandwich

bumerang oder ein Feuerhammer, mit deren Hilfe Elementarmonster sowie schweinische Spießgesellen mit nur einem Schlag außer Gefecht gesetzt werden können, sowie verzauberte Kleidungsstücke. Diese ermöglichen Tomba beispielsweise, wie ein Vogel durch die Lüfte zu gleiten oder eisige Wände hinaufzusteigen.

► Tomba ist erwachsen geworden. Tomba! 2 hat sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch weiterentwickelt. Rätsel und Sprungpassagen sind anspruchsvoll, bei Weitem aber nicht mehr so verzwickelt und unübersichtlich wie es bei dem ersten Abenteuer des pinkhaarigen Sausewinds der Fall war. Nicht nur die opulente Grafik und das gereifte Gameplay, sondern auch der stimmungsvolle Sound, zu dem auch die zahlreichen Sprachsamples zählen, beweisen, dass man nicht unbedingt auf der Stelle treten muss, um einen würdigen Nachfolger zu entwickeln. Innovationen sind in der Videospieldbranche Mangelware und

„Innovationen sind in der Videospieldbranche Mangelware und dies hat Whoopee Camp als eines von wenigen Entwicklerteams glücklicherweise auch erkannt - noch mal Schwein gehabt.“

zubereiten kann, Kartoffeln auf der Kujara Ranch beschaffen und diese an dem Heißwasserspender der Lavahöhle kochen. Für das Meistern der unkomplizierten und größtenteils miteinander verknüpften Aufgaben wird Tomba mit Erfahrungspunkten und nützlichen Gegenständen belohnt. Zu letzteren zählen auch Waffen wie etwa ein Eis-

dies hat Whoopee Camp als eines von wenigen Entwicklerteams glücklicherweise auch erkannt - noch mal Schwein gehabt.

Wann wir mit einer deutschen Version des hervorragenden Genre-Cocktails, der bei uns den Namen Tomba! 2 tragen wird, rechnen können, steht leider noch in den Sternen.



Wer Hilfe benötigt, kann sich stets auf den kleinen Waldjungen verlassen. Hier greift Tomba beispielsweise den Minenarbeitern beim Schmelzen einer wichtigen Legierung unter die Arme.



It's a Pig Bag for the Flame Pig!

Um die Schweinebosse zu bezwingen, braucht der Spieler zunächst für jede Sau die passende Tasche, in der das Borstenvieh gefangen werden soll.



Use ○ to speak

Charles, ein alter Bekannter des Prequels, ist ebenfalls auf der Suche nach Tabby.

play
PLAY STATION
BEST BUY!

POSITIV

- gelungener Genre-Mix
- abwechslungsreiches Gameplay
- knuddelige, technisch anspruchsvolle Optik
- ein Spaß für Jung und Alt

NEGATIV

- viel Laufarbeit

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

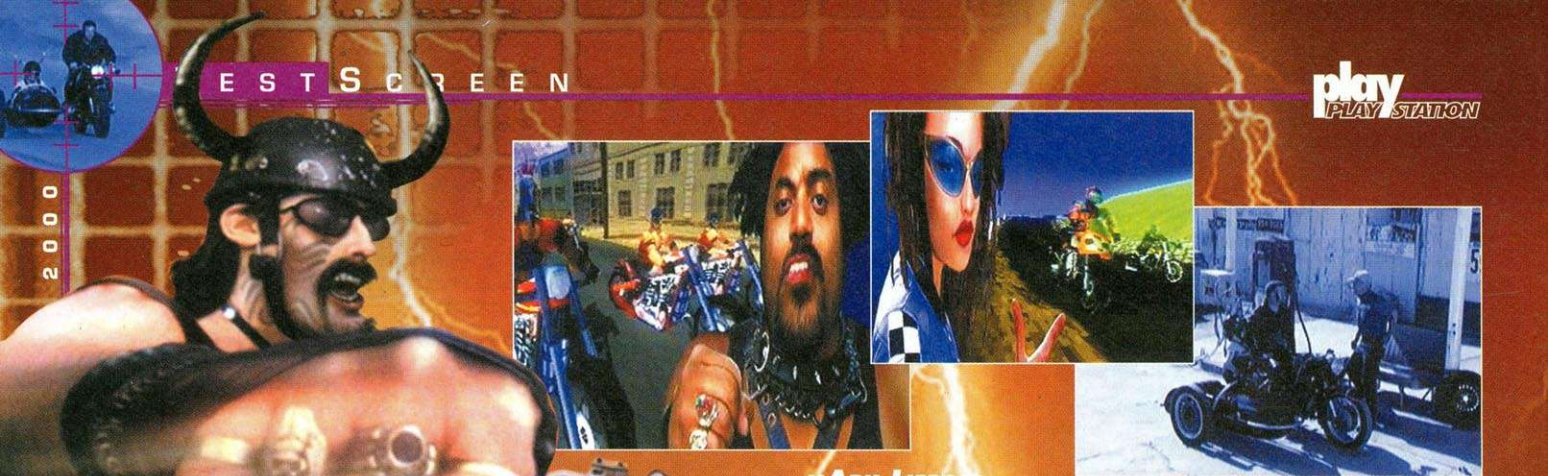
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9



TIME 0'15'36

Damit Tomba nicht samt seiner wertvollen Ladung aus den Gleisen kippt, muss er in jeder Kurve mit seinem Körpergewicht gegen die Fliehkräfte ankämpfen.



MARK LIEBOWITZ

ROAD RASH JAIL BREAK

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	play PLAYSTATION
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	16. März



Kann es für einen leidenschaftlichen Motorradfahrer einen schöneren Geruch geben als den Duft von verbranntem Benzin, der sich nach einem wilden Ausritt in der Kleidung festgesetzt hat? - Wohl kaum. Wer noch nie in den Genuss dieses Odeurs bzw. besser gesagt in den damit verbundenen Fahrspaß und das endlose Gefühl von Freiheit gekommen ist, kann dies jetzt auf

die mit Road Rash - Jail Break bereits zum dritten Mal die Straßenrowdys auf die friedliebenden PlayStation-Besitzer loslassen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern nimmt der (noch) unbescholtene Biker nicht aus Spaß an der Freude auf seinem breitharten Bock Platz, sondern wird mit einer lebenswichtigen

„Road Rash - Jail Break ist mehr „Road Rash“ denn je, da in der dritten PlayStation-Prügelhetze im Gegensatz zum Prequel nicht nur die PS-Zahl, sondern auch der Bizepsumfang von enormer Wichtigkeit ist.“

der PlayStation nachholen - wenn auch nur in virtueller Form. Zu verdanken haben wir diese Nachhilfestunde in Sachen „Motorräder - Subkulturen und die Gratwanderung zwischen Gesetzes-treue und Kriminalität“ Electronic Arts,

Aufgabe auf die Straße geschickt. Spaz, ein recht bekannter Radaubrunder wurde wieder einmal von der Polizei eingeknastet. Diesmal haben sie ihn drangekriegt, weil er ein Bike für seinen zu klein geratenen Kumpel Punt organisiert hat. Da alle Motorradfahrer eine große Familie sind, ist es für Euch natürlich selbstverständlich dem armen Punt zu helfen, seinen großen Freund aus dem Gefängnis zu befreien. Da solch wagemutige Aktionen mit nur zwei mickrigen Männern bereits im Vorfeld zum Scheitern verurteilt sind, beschließt Punt, eine der beiden Motorradgangs, die in dieser Region den Ton angeben, um Hilfe zu bitten. Dort herrschen allerdings ganz andere Spielregeln und wer etwas will, der muss erst einmal beweisen, was er auf dem Kasten hat. Vorher läuft gar nichts.

Entweder man wendet sich an die Kaffe Boys, eine Clique junger Pseudosnobs, die mit hochgezüchteten Renn-

maschinen die Gegend verschmutzen, oder die DeSades, die mit ihren ketten-behangenen Lederkitten, den zutätowierten Körpern und den tief blubbern-den V2-Cruisern den Prototypen eines jeden Rockers abgeben. Um bei den Gangs Ansehen zu gewinnen, muss der Spieler sich in verschiedensten Rennen durchsetzen. Diese werden allerdings nicht auf einer abgesperrten Strecke ausgetragen, sondern auf den Land- und Bundesstraßen sowie den Autobahnen der näheren Umgebung. Die Hoheitsgebiete der beiden Motorradbanden haben für jeden Geschmack etwas zu bieten: schnelle High-Speed-Abschnitte in den Städten und Vororten, kurvige Gebirgsstraßen oder weitläufi-



Der Weg bis zum Rank eines Captain ist steinig. Um den Titel sein Eigen nennen zu können, muss zunächst Officer Petrovich, der den armen Spaz eingelocht hat, eine kleine Abreibung verpasst werden.

BLICK IN DIE ZUKUNFT

Test Drive Cycles - Infogrames



Nach endlosen Test Drive und Test Drive Off-Road Titeln macht sich Infogrames North America nun daran, die Serie mit einem Motorrad-Ableger zu bereichern. Über 30 Bikes, darunter Sport-

Muscle Bikes und Crusiers, warten auf einen Ausritt. Wie bei allen Test Drive Games wird auch Test Drive Cycles mit einer Original-Lizenz aufwarten, was vor allem Freunde des Harley- und Buell-Kults erfreuen dürfte.

Some may call me pig but you can call me 5-0:
Wer schon immer in die Haut von X-Sgt. Zypyski
schlüpfen wollte, hat in Road Rash - Jail Break
dazu die Gelegenheit.



Um an die schlagkräftigen Waffen zu gelangen,
müsst ihr diese Euren Gegnern einfach aus den
Händen reißen.



Die Steuerung der Arcade-Motorräder ist im Gegensatz zu ihren Simulations-Gegenstücken nicht ganz so schwammig. Zudem rutschen die Hinterräder bei extremen Kurvenfahrten auch nicht ganz so leicht weg.

ge, meist sehr unebene Pisten in der Wüste. In den meisten Fällen sind die Strecken jedoch so zusammengesetzt, dass für jeden Fahrer etwas dabei ist. Der Rank (Grunt, Lieutenant, Captain) innerhalb der Gang bestimmt, über wie viele Meilen (ca. 5, 10 oder 15 Meilen) das Rennen bestritten wird. Sowohl zwischen den Kaffe Boys und den DeSades als auch innerhalb der Gruppen ist die Rivalität so groß, dass Handgreiflichkeiten zur Tagesordnung zählen. Dies trifft vor allem auf die rasanten Ausfahrten zu. Während Ihr mit den Actionbuttons am Gashebel dreht bzw. auf die Bremse latscht, einen Blick über die Schulter riskiert und Euer kleines, handliches Waffenarsenal (Ketten, Keulen, Pfefferspray, Taser usw.) durchschaltet, könnt Ihr mittels der Shoulder-Taster die rivalisierenden Biker mit heftigen Tritten, Schlägen und wüsten Beschimpfungen eindecken. Neben schnellen und kräftigen Kicks und Punches kann der Spieler auch verheerende Kombinationen an den Mann bzw. die Frau bringen - wenn diese wirkungslos bleiben, greift man einfach zur sprichwörtlichen Brechstange. Wer das unsagbare Verlangen verspürt für Recht und Ordnung einzustehen, kann den Spieß einfach herumdrehen, in die Rolle eines heißblütigen Straßenpolizisten schlüpfen und die Jagd auf die „kleinkriminellen“ Verkehrssünder eröffnen.

Ein besonderes Schmankerl bietet der Mehr-Spieler Mode. Sage und schreibe fünf verschiedene Spielvarianten, an denen mitunter sogar bis zu vier

Polygonbiker teilnehmen können, erfreuen die Herzen der Wohnzimmerrockers. Neben den obligatorischen Time Trials und One on One-Rennen könnt Ihr Euch auch als Police-Officer und Straßenräuber waghalsige Verfolgungsjagden liefern oder zusammen in einem Gespann als Duo Infernale auf die Piste gehen. Das Besondere hierbei ist die realistisch umgesetzte Steuerung. Ohne die Hilfe des Copiloten, der mit eiserner Mine und hölzernem Knüppel jeder Gefahr trotzt und durch seine Gewichtsverlagerungen dem Fahrer unter die verschwitzten Arme greifen muss, kann kaum eine Kurve sicher abgefahren werden.

► Road Rash - Jail Break ist mehr „Road Rash“ denn je, da in der dritten PlayStation-Prügelhetze im Gegensatz zum Vorgänger nicht nur die PS-Zahl, sondern auch der Bizepsumfang von enormer Wichtigkeit ist. Nicht nur wer bremst, sondern auch wer Angst vorm Zuschlagen hat, verliert. Während der Spielspaß im Vordergrund steht (allein die rasanten Jagden mit den Motorradgespannen rechtfertigen die Wertung), bleibt die optische Inszenierung leider etwas auf der Strecke. Das über 80 Meilen große Straßennetz und die Bikes sind zwar sauber, allerdings auch recht spartanisch in Szene gesetzt. Zudem werden die flotten Überlandfahrten auch - besonders bei heftigen Massenschlägereien bei Tempo 150 - durch Slow Downs jäh ins Stocken gebracht. In Sachen Sound kann Road

Rash - Jail Break mit wehenden Fahnen über die Testziellinie brettern. Zwar verwöhnen diesmal nicht relativ bekannte Gruppen wie Sugar Ray oder CIV die Ohren der Biker, dafür kommt man aber in den Genuss rockiger Newcomer Bands, die via Internet von begeisterten Road Rash Spielern empfohlen worden sind.

Wer schon immer mit dem Motorrad so richtig die Sau rauslassen wollte, davon träumt mit 200 Sachen durch die Innenstadt zu brettern und nicht einmal für eine Gruppe Rentner bremsen würde, der wird mit Road Rash - Jail Break seine helle Freude haben.



Von null auf hundert in zwei Sekunden - der Nitro-Boost macht es möglich.

POSITIV

- Sidecar-Mode
- über 80 Meilen großes Straßennetz
- rasantes Renngeschehen

NEGATIV

- spartanische Grafik
- Slow Downs

GRAFIK 7

SOUND 9

RATING 8



TONI OPL

GRUDGE WARRIORS

Genre	Shooter
Hersteller	Take 2 Interactive
Entwickler	Take 2 Interactive
Testmuster	Take 2 Interactive
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Hinterhalt: Ein Carrier setzt Euch auf der Insel ab - der Feind lauert schon überall.

Und noch eine virtuelle Zukunftsvision! In der Ballerorgie Grudge Warriors von Take 2 Interactive ist die Kriminalität rund um den Globus rapide angestiegen – rivalisierende Straßengangs bekriegen sich nahezu tögig auf offener Straße. Die „normale“ Bevölkerung ist den Kämpfen schutzlos ausgeliefert und fühlt sich nirgends mehr richtig sicher. Aus diesem Grund wurde ein Wettbewerb namens „The Death Ring“ ins Leben gerufen, bei dem die streitsüchtigen Banden auf mehreren abgelegenen Inseln um die Vorherrschaft gegeneinander antreten. Wer ein solches Eiland unter seine Kontrolle bringt, erhält als weitere „Belohnung“ eine Stadt oder gleich einen ganzen Landstrich. Klar, dass deshalb das Vorrecht auf den Inseln heiß umkämpft ist.

Ausgetragen werden die tödlichen Auseinandersetzungen mit Panzer-ähnlichen Fahrzeugen, von denen jede



Mit dem Mörser sind die Holzbarracken schnell in ihre Einzelteile zerlegt.

rücken. Im Zwei-Spieler-Modus wählt Ihr eine der sechs Deathmatch-Arenen und haut Euch per Splitscreen solange die Hücke voll, bis eine Partei in Flammen aufgeht.

Gangster-Gruppe einen individuellen Typ vorzuweisen hat. Die einzelnen Modelle heben sich in den Attributen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung, Handling und Panzerung voneinander ab und verfügen zusätzlich über mehrere Waffensysteme, mit denen man die Kontrahenten „bearbeiten“ kann. Zur Grundausrüstung gehört eine mit unendlicher Munition ausgestattete Bordkanone und etliche weitere Sekundärwaffen wie beispielsweise Mörsergranaten, Lenkraketen und ein Laserblaster. Diese Zusatzwaffen müssen allerdings genauso wie die Schutzschilde des Panzers gelegentlich an schwebenden „Tankstellen“ wieder aufgeladen werden.

Habt Ihr Euch für eines der insgesamt zwölf durchgeknallten Teams entschieden, erwarten Euch in den aufeinanderfolgenden Stages mehrere Aufgaben. Es gilt nicht nur, alle gegnerischen Fahrzeuge über den Jordan zu pusten, sondern auch eine festgelegte Anzahl von Pick-Ups aufzustöbern und mehrere Stromgeneratoren lahmzulegen – erst dann dürft Ihr in den nächsten Level vor-

Grudge Warriors ist wohl am treffendsten als eine Mischung aus Sonys Tiny Tank und der Vigilante 8-Reihe von Activision zu beschreiben. Leider vereinen die Entwickler dabei nicht gerade die besten Eigenschaften dieser Games zu einem unausgegorenen Software-Cocktail, der einem nicht so richtig bekommen will. Zunächst einmal mangelt es dem Titel völlig an spielerischer Abwechslung. In jeder Stage ballert Ihr Euch unter regem Beschuss von allen Seiten durch die verworrene Architektur. Habt Ihr erst einmal alle Gegner im näheren Umkreis eliminiert, beginnt eine nicht enden wollende Suche nach dem nächsten Gang oder der nächsten Tür, die Euch dem Levelende wieder ein Stückchen weiter bringt – zwischendurch schnell die erforderlichen Pick-Ups eingesammelt und Stromgeneratoren zu Klump geschossen – das war's. Licht ins Dunkel bringt hier nur der wenigstens für ein paar Stunden unterhaltsame Zwei-Spieler-Modus; doch auch hier habt Ihr mehr mit der übersensiblen Analog-Steuerung als Eurem Widersacher zu kämpfen. Die vielen in Echtzeit berechneten Lichteffekte sind hingegen sehr gut gelungen, was man von der akustischen Präsentation wiederum nicht behaupten kann. Unser Fazit: Vor dem Kauf unbedingt probierspielen!



Oft braucht man eine halbe Ewigkeit, bis man herausgefunden hat, welche (kaum auffindbaren) Objekte man zerstören muss, damit ein neuer Bereich zugänglich wird.

POSITIV

- Splitscreen-Modus

NEGATIV

- übersensible Steuerung
- wirres Leveldesign
- eintöniges Gameplay

GRAFIK 7

SOUND 6

RATING 7



BEI TEMPO **30** KM/H EIN KIESELSTEIN,
BEI TEMPO **300** KM/H **DEIN ENDE.**

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL



PUBLISHED BY

VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY

EIDOS

DEVELOPED BY

Larikhor

www.eidos.com



© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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 Blair Witch 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



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

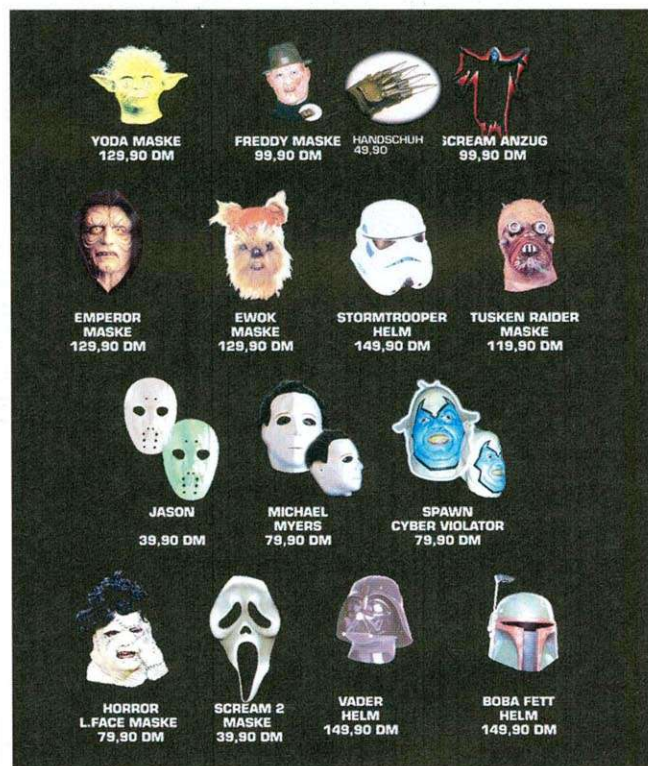
Dreamcast Pal	489,90	Dreamcast Jap	
Aero Wings	79,90	Aero Wings	79,90
Buggy Heat	89,90	Air Force Delta	69,90
Dynamite Cop	89,90	Blue Stinger	99,90
Formel 1	109,90	Buggy Heat	99,90
Incoming	99,90	Cool Boarders	69,90
Pen Pen	99,90		
Powerstone	89,90		
Racing Sim	79,90		
Sega Rally 2	109,90		
Sonic Adventures	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



DVD VIDEO
649,90 DM

YAMAKAWA AVPhile 715
CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output
DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD,
MP3 CD PLAYER



KISS
WIEDER IN SORTIMENT
NUR JE 34,90 DM

Stuttgart	Ulm	Reutlingen	Erlangen	Ludwigsburg	Nürnberg	Hamburg	Magdeburg
MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	MARO VIDEOSPIELE	STAGE 1	N.R.G.	MEGA LAND
Marienstr. 23 70173 Stuttgart Tel. 0711 221 422 Fax 0711 221 425	Zeitblomstr. 31 88073 Ulm Tel. 0731 6020 755 Fax 0731 6020 756	Karlstr. 1 72764 Reutlingen Tel. 07121 320 014 Fax 07121 320 045	Gothestr. 32 91054 Erlangen Tel. 09131 816 880 Fax 09131 816 881	Solitustr. 3 71638 Ludwigsburg Tel. 07141 902 242	Glogauer Str. 30/98 Frankencenter 90473 Nürnberg Tel. 0911 800 2886	Mundsburger Damm 54 22087 Hamburg Tel. 040 255 663	Raiffeisenstr. 23 39112 Magdeburg Tel. 0391 621 2347

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 150,-DM SIND VERSANDKOSTENFREI



TECHNO SPAWN - AB 34,90 DM



TEKKEN 3 - 19,90 DM

34,90 DM



CRASH BANDICOOT 3 - AB 29,90 DM



DIDDY KONG RACING - AB 34,90 DM



34,90 DM



X-FILES - 29,90 DM



SLEEPY HOLLOWS - AB 34,90 DM



19,90 DM

METAL GEAR S.



FINAL FANTASY 8 - 34,90 DM



RESIDENT EVIL AB 19,90 DM



RESIDENT EVIL AB 34,90 DM



24,90 DM

34,90 DM

MOVIE MANIACS 2



29,90 DM

99,90 DM



49,90 DM



49,90 DM



69,90 DM



29,90 DM

ALIEN 4

FIGUREN AKTION : 6 FIGUREN NACH WAHL : 189,90 DM



ALLE WEITEREN
FIGUREN & STATUEN FINDEN
SIE IM INTERNET UNTER :
<http://www.maro-gmbh.com>



AB 39,90 DM

AB 69,90 DM

AB 99,90 DM

AB 99,90 DM

AB 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

STAGE II ROLLCAGE II

TONI OPL

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis, Attention To Detail
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99.- DM
Erhältlich ab	8. März



Übermotorisierte Vehikel mit viel zu großen Reifen donnern in einem nur wenige Sekunden dauernden Wettlauf über mehrere Sprungschanzen und Autoracks hinweg. Während die geschilderte Situation in unseren Gefilden ein eher selten zu bewunderndes Spektakel ist, gehört Monster-Truck-Racing in Amerika zu den absoluten Publikums-magneten - nahezu jede Show von Big Foot und Co. ist total ausverkauft. Das neueste Werk von Attention To Detail könnte uns eventuell zeigen, wie dieser Sport in ferner Zukunft aussehen wird. Die Bereifung ist mit drei Metern Durchmesser immer noch überdimensional, nur die Karosserie hat sich über die



Herumliegende Objekte werden einfach über den Haufen gefahren.

besitzt weder oben noch unten, das heißt, dass diese utopischen Flitzer „auf beiden Seiten“ fahren können. Selbst nach halbsbrecherischen Salti und mehrfachen Überschlügen können sie die Fahrt ungehindert fortsetzen - egal wie sie landen. Ein leistungsstarker Raketenantrieb sorgt zudem für enorme Werte in Bezug auf Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit - satte 400 Meilen pro Stunde und mehr sind für die Rollcage-Monster kein Problem und fordern dem Spieler ein Höchstmaß an Konzentration und schnellen Reflexen ab. Doch wie auch schon bei dem im März letzten Jahres erschienenen Vorgänger geht es in Rollcage Stage 2 nicht nur um fahrerische Qualitäten, sondern auch um den geschickten Einsatz der insgesamt zwölf verschiedenartigen Waffensysteme, die sowohl verteidigenden als auch offensiven Charakter aufweisen können. Das Arsenal reicht von einfachen Lenkraketen über verschiedene Schutzschilde bis hin zu einer vernichtenden Smart-Bombe, die in einem kleinen Umkreis wirklich jeden Kontrahenten aus der Bahn wirft. Als vor allem optisches Highlight ist wohl der Time Warp zu nennen, der eine Dimensionsverzerrung auslöst und alle anderen Fahrzeuge dadurch kurzzeitig manövrierunfähig macht. Doch wie so oft stehen Euch auch in Rollcage Stage 2 nicht alle Upgrades von Anfang

an zur Verfügung. Geht Ihr in den einzelnen Events einer Rennserie jedoch des Öfteren als erster über die Ziellinie, so winken Euch immer stärkere und besser ausgestattete Vehikel als Belohnung, die Ihr in den darauffolgenden Rennläufen natürlich sofort einsetzen dürft.

Verglichen mit dem ersten Teil hat das Sequel in punkto Spielmodi noch einmal mächtig zugelegt. Zu den Single-Player-Varianten zählen neben den Standard-Modi wie Time Trial, Ein-

DIE ALTERNATIVEN

Killer Loop - Crave Entertainment



Dieser futuristische Racer aus deutschem Hause hat alles zu bieten, was ein actiongeladenes Rennspiel braucht. Ein geniales, völlig abgedrehtes Streckendesign, ausgefallene Gegner und

eine brillante Steuerung. Technisch ist Killer Loop eindrucksvoll in Szene gesetzt und bringt die PlayStation durch die atemberaubende Geschwindigkeit mächtig ins Schwitzen. Lediglich der fehlende Zwei-Spieler-Modus und die teils etwas zu statisch wirkenden Tripods, mit denen man über die verzwickten Bahnen donnert, ließen etwas Kritik laut werden.

wip3out - SCEE



Der dritte Teil der längst zum Kult avancierten Rennspiel-Serie konnte die hochgesteckten Erwartungen leider nicht erfüllen und blieb vor allem in Sachen

Gameplay weit hinter dem (als Platinum-Version erhältlichen) Vorgänger zurück. Die schwer zugängliche Steuerung und der hohe Schwierigkeitsgrad lassen vor allem Anfänger den Controller schon nach kurzer Zeit wieder frustriert aus der Hand legen. Die durchgestylte Optik und der bombastische Techno-Sound wissen dennoch so manchen Fan zu überzeugen.



Bildschirmfüllende Explosionen sind in Rollcage Stage 2 keine Seltenheit.



► Überaus positiv ist den Entwicklern von ATD anzurechnen, dass sowohl der im Prequel viel zu hoch ausgefallene Schwierigkeitsgrad als auch die Aggressivität der Gegner leicht reduziert wurden. In Verbindung mit dem in mehrere Fahrprüfungen unterteilten Trainingsmodus gibt sich Rollcage Stage 2 deshalb wesentlich einsteigerfreundlicher. Die entschärfte Kollisionsabfrage und das leichtere Handling der bulligen Boliden tragen ebenfalls dazu bei, dass Frusterlebnisse in einem erträglichen Rahmen bleiben. Trotzdem gibt es hin und wieder Situationen, in denen man kurz davor ist, den Controller wutentbrannt an die Wand zu klatschen - besonders dann, wenn die PS-Bomber in einer engen Tunnelpassage ins Schleudern geraten und zigmal unkon-

zelrennen und Liga auch ein Trainings-Mode und solch selten klingende Spielarten wie

Scramble oder Zerstörer, in denen es prinzipiell darum geht, auf immer enger werdenden Kursen Best-

„Die entschärfte Kollisionsabfrage und das leichtere Handling der bulligen Boliden tragen ebenfalls dazu bei, dass Frusterlebnisse in einem erträglichen Rahmen bleiben.“

zeiten hinzulegen (ohne runterzufallen) oder in möglichst kurzer Zeit alle vorhandenen Streckenobjekte dem Erdboden gleichzumachen. Zusammen mit einem Kumpel könnt Ihr ein Einzelrennen, ein Best Of- und ein Zeitrennen austragen oder Euch in speziellen Death-Match-Arenen mit Waffengewalt gegen den Mitstreiter durchsetzen. Redaktionsfavorit war jedoch zweifelsohne ein gepflegtes Match Rubble Soccer, in dem es mit dem eigenen Wagen einen runden Felsbrocken in das gegnerische Tor zu bugsieren gilt.

Für die atemberaubenden Rennen an sich stehen Euch wiederum zwei Optionen offen. Entscheidet Ihr Euch für einen klassischen Wettkampf, so ist am Ende nur die eigene Platzierung ausschlaggebend. Bei einem TOTAL-Rennen allerdings zählen nicht nur bestmögliche Rundenzeiten, sondern auch die Zerstörung möglichst vieler Streckenobjekte, für die Ihr massig Punkte einheimsen könnt. Mit einer entsprechend hohen Punktzahl ist es hier möglich, trotz hinterem Rang noch auf Platz 1 in der Gesamtwertung zu rutschen.

trolliert an den Wänden empor-schießen. Aber wie gesagt, solche Momente kommen glücklicherweise nicht allzu oft vor und sind daher leicht zu verschmerzen. Zwar dürft Ihr die Konfiguration des Joypads nicht völlig frei verändern, dafür ist diese durchweg akzeptabel ausgefallen, weshalb sich auch dieses Manko leicht verkraften lässt.

In visueller Hinsicht brennt Rollcage

POSITIV

- viele Strecken und Wagen
- unzählige Bonus-Features
- durchgestyltes Spieldesign

NEGATIV

- stellenweise chaotischer Spielverlauf
- Controller nicht frei konfigurierbar

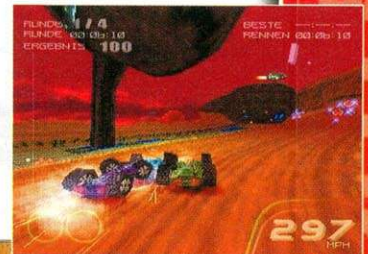


Zu Lande, nicht zu Wasser, dafür an der Decke!

Stage 2 ein wahres Feuerwerk an bunten (Echtzeit-) Lichteffekten, spektakulären Explosionen und farbenfrohen, überaus abwechslungsreich gestalteten Kursen ab - den Vergleich mit der grandiosen Optik von Crave Entertainments Killer Loop braucht ATDs Nachfolger wahrlich nicht zu scheuen, da die flotte Engine zudem auch bei geteiltem Screen nur ganz selten in die Knie geht. Alle Strecken (insgesamt 20) sind übersät mit Rampen, Steilkurven, versteckten Abkürzungen und Beschleunigungsfeldern - für Langeweile bleibt da wahrlich keine Zeit. Treibende Techno- und Drum&Bass-Beats, für die sich unter anderem auch DJ-Guru Fatboy Slim verantwortlich zeichnet, bilden genau die richtige Untermauerung für die hitzigen Gefechte - fünfzehn verschiedene Spielmodi sollten zudem jeden noch so verwöhnten Rennspiel-Freak zufrieden stellen.



Abstandhalter: Mit diesen Upgrades kommt Euch garantiert kein Gegner zu nahe.



BESTE 00:17:bb
RENNEN 00:17:bb



Nein, dieser Screenshot wurde nicht verkehrt herum abgedruckt! Wir haben gerade einen Tunnel verlassen, nachdem wir an dessen Decke entlanggerast sind.

GRAFIK 9

SOUND 8

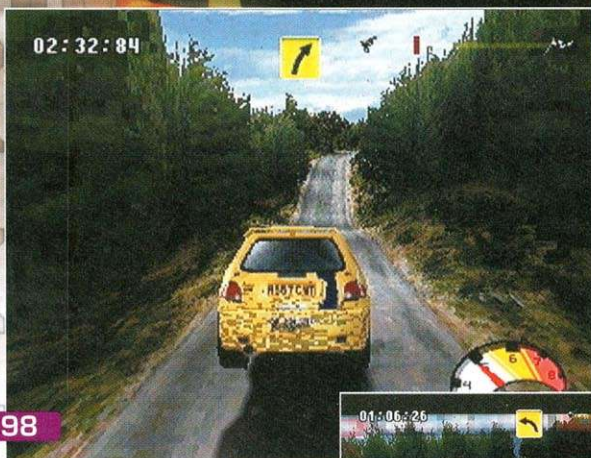
RATING 8





MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

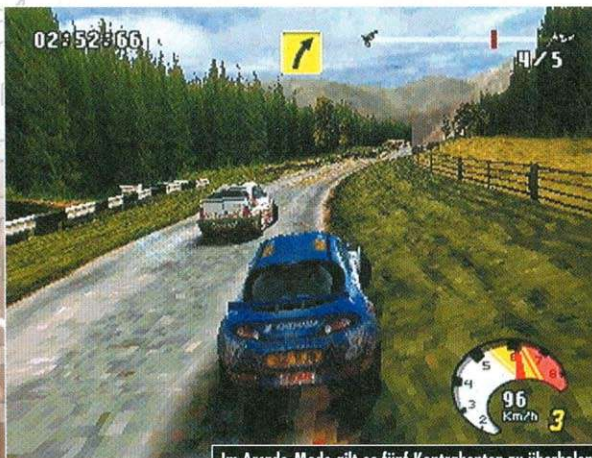
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	HotGen Studios
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Man steuert rechts in England.



Nein, das ist nicht Ridge Racer.



Im Arcade-Mode gilt es fünf Kontrahenten zu überholen.

Dass wir in diesem Jahr mit ungewöhnlich vielen Rallygames rechnen dürfen, zeigte bereits vor zwei Ausgaben unser großes Rally-Special. Anscheinend finden immer mehr Hersteller gefallen an dem extrem dreckigen Motorsport, der besonders mit seinem spektakulären Geschehen immer mehr Interessierte begeistert. Electronic Arts eröffnet den großen Run auf die begehrte Siegetrophäe und rollt mit Mobil 1 Rally Championship den ersten Kandidaten dieses Jahres auf unseren Prüfstand. Ursprünglich erschien der Rally-Spaß übrigens unter der Flagge von Ubi-Soft und war ausschließlich hochgezuchteten PC's vorbehalten. Wir sprechen hier also von einer PC-Konvertierung für die PlayStation - Kann das gut gehen? In einem Wort: Ja. Die Jungs der HotGen Studios verrichteten erstklassige Arbeit und präsentieren die grafisch mitunter abwechslungsreichste Schlamm-schlacht auf vier Rädern.

Wie fast alles bei Electronic Arts hat auch dieses Produkt Hand und Fuß, denn die Mobil 1 Rally ist keineswegs ein Hirngespinnst der Entwickler, sondern findet jährlich zwischen März und September statt und erstreckt sich rund um die britische Insel. Die Gestaltung der 36 Etappen zeigt sich deshalb jedoch

alles andere als eintönig, da die teils sehr wilde Streckenführung dem Fahrer das letzte an Können abverlangt. Unter Verwendung der offiziellen Straßenkarten der Fahrer, sowie Tausenden von Fotos der Originalschauplätze des Rennens, kreierte man eine dreidimensionale Landschaft, die ihrem realistischen Konterfei überraschend authentisch nachempfunden wurde. Es ist erstaunlich wie detailverliebt die Track-Designer dabei zu Werke gingen. Zu keiner Zeit kommt das Gefühl auf, in einem „künstlichen“ Abschnitt zu rasen, sondern man fühlt sich stets in eine natürliche Umgebung versetzt. Dazu tragen beispielsweise Kleinigkeiten wie spontane Wechsel der Fahrbahnoberfläche bei, als auch ein angenehmes Vogelgezwitscher im Wald sowie etliche andere grafische Feinheiten. Einen festen Magen verlangt die oft haarsträubende Streckenführung, die den Piloten mitunter durch wirklich tiefe Gefälle bzw. Steigungen schickt. Dank der guten Weitsicht bekommt der Spieler dadurch ein sehr realistisches Höhen- und Tiefengefühl vermittelt.

Mit ähnlicher Sorgfalt ging man an die Darstellung der 22 lizenzierten Fahrzeuge vor, unter denen sich unter anderem der Mitsubishi Lancer Evo V,

Ein Blick in die Zukunft

Colin McRae Rally 2 - Codemasters



Speziell in punkto Fahrphysik und Handling dürfen wir uns bei Colin McRae Rally 2 wieder auf ein echtes Highlight gefasst machen - schließlich konnte dem Original in

dieser Hinsicht noch kein anderer Racer das Wasser reichen. Mit dem implementierten Arcade-Mode steht nun endlich auch heißen Plazierungsgefechten mit mehreren CPU-Gegnern nichts mehr im Wege. Mehr erfährt Ihr im PreScreen zu Colin 2 ab Seite 56.



Renault Mégane, Golf GTI oder auch einen Ford Puma tummelt. Ausgestattet mit feinem Eviromentmapping und sehr schönen Texturen sind die detaillierten Polygon-Boliden eine echte Augenweide. Echte Piloten werden allerdings auch mit drei unterschiedlichen Innenperspektiven versorgt, die durch die Lenk- und Schaltbewegungen des Fahrers sehr dynamisch wirken. Vor der Wahl des Fahrzeugs klärt Euch übrigens eine nette Stimme über die

ein Splitscreen-Mode. Knackt man die Meisterschaft, erhält man obendrein den A8-Cup, der mit noch stärkeren Wagen gefahren wird.

► Mobil 1 Rally Championship bringt im Grunde alle Voraussetzungen für einen echten „Colin-Killer“ mit - Wo hängt es also? Der wohl wichtigste Punkt ist das sehr eigenwillige Fahrver-

halten. Nur mit viel Geduld und Lernbereitschaft lassen sich die sensiblen Biester zügeln, denn nur die kleinste etwas hektischere Lenkbewegung führt zum Übersteuern. Auf der anderen Seite ist die Fahrphysik sehr arcade-lastig, was besonders Simulationsfans verärgern wird. Beispielsweise ist das Driftverhalten oft nicht nachvollziehbar, da der Wagen beim querstellen enorm abgebremst wird. Hat man sich allerdings eine Weile mit der Steuerung auseinandergesetzt, kommt dennoch so richtig Laune auf. Besonders durch die gelungene Optik der fast immer ca. 6 Minuten langen



Etappen hebt sich Electronic Arts' erstes Rallygame deutlich von der Konkurrenz ab. Zahlreiche Wettereffekte wie Schnee, Nebel oder ganze Gewitterstürme sorgen für echtes Rally-Feeling. Es können bei Bedarf sogar die Scheibenwischer eingeschaltet und in ihrer Geschwindigkeit reguliert werden. Rein von der technischen Seite gibt es bis auf den sehr von Slowdown geplagten Splitscreen-Mode nichts zu bemängeln. Dank einer raffinierten Streaming-technologie schaufelt die PlayStation während der Fahrt permanent neue Daten in ihren Speicher. Ohne diese Technik wären die teils sehr langen Etappen auch nicht realisierbar gewesen.

Mobil 1 Rally Championship ist nach V-Rally 2 endlich wieder ein positives Signal aus dem noch sehr kargen PlayStation Rallylager. Bis auf die erwähnten kleinen Patzer in Steuerung und Fahrverhalten sollten auch eingeschworene Colin McRae-Fans einen Blick riskieren.

„Mobil 1 Rally Championship ist nach V-Rally 2 endlich wieder ein positives Signal aus dem noch sehr kargen PlayStation Rallylager.“

Geschichte und Leistung des Wagens auf. In einem sehr einfach gehaltenen Tuning-Menü kann der Pilot seinen Boliden dann den Straßen- bzw. Witterungsverhältnissen anpassen.

In Sachen Spielvariation sorgen alle obligatorischen Renn-Modi und drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für Abwechslung am Steuer. Neben dem klassischen Meisterschaftsmodus findet sich ein Zeitrennen oder auch ein Arcade-Mode. In letzterem wird nicht nur die Zeit zu Eurem Gegner, sondern auch fünf Mitspieler, die nur durch gekonnte Überholmanöver zu besiegen sind. Für spannende Zwei-Spieler-Duelle sorgt



POSITIV

- detailverliebte Umgebung
- sehr lange Etappen

NEGATIV

- eigenwilliges Fahrverhalten
- keine sichtbaren Schäden

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 8



MARK LIEBOLD

COLONY WARS RED SUN

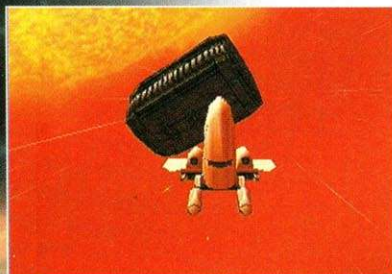
Genre	Space Opera
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Leeds Studio
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	22. März

und dem Strategiespiel Global Domination arbeitete, verantwortlich.

Colony Wars - Red Sun spielt parallel zu den Kolonialkriegen des Prequels, jedoch weitab von den erschütternden Raumschlachten zwischen der Liga der vereinten Planeten und der imperialen Navy. Diese haben dank ihres Anführers Kron wieder Anschluss an die alte Republik gefunden und sind nun im Begriff sich bitterlich an dem Verrat ihrer Brüder und Schwestern zu rächen. Die Auseinandersetzung zwischen den beiden Parteien, die man in Colony Wars - Vengeance noch hautnah miterleben konnte, soll jedoch nicht den Werdegang der menschlichen Rasse entscheiden. Unser aller Schicksal liegt in Wirklichkeit in den Händen eines unscheinbaren Minenarbeiters, der sein Zuhause eine düstere Arbeitskolonie auf dem Dendrey Mond im Magenta System nennt. Sein Name lautet Alexander Lyron Valdemar und noch ahnt er nichts von seiner bedeutungsvollen Aufgabe. Wie so vieles beginnt auch Valdemars Abenteuer mit einem Traum. Eine geheimnisvolle, schemenhafte Gestalt prophezeite ihm eines Nachts, dass er für mehr bestimmt sei und dass in ihm Ungeahntes schlummere. Der mysteriöse, bläulich leuchtende Mann deutete auch eine Verbindung zwischen ihm und der Red Sun, einem gigantischen Schiff, welches sich in diesen Tagen von dem Magenta System auf den Weg zur Erde gemacht hat, an. Gleichmaßen motiviert wie auch traumatisiert von seiner Vision begibt sich Valdemar noch am selben Morgen auf

Das letzte Jahr stand für Psygnosis unter keinem guten Stern. Sony Computer

Entertainment Europe, die den Publisher im Jahre 1993 übernommen hatten, strukturierten im März 1999 den Softwaremulti komplett um. Zahlreiche Entwicklerstudios wurden geschlossen oder von anderen Firmen übernommen. Zu allem Übel verließen auch noch ganze Entwicklerteams die Firma. Neben der wipEout-Crew strich auch die Mannschaft der Colony Wars Saga die Segel. Für den dritten Teil des Weltraumpos zeichnet sich deshalb auch ein vollkommen neues Team, welches unter anderem an dem Shoot'em up Retro Force



Rettung in letzter Sekunde: Nur einen Augenblick länger und die Siedler wären in die Sonne gestürzt.



Neben den nützlichen Reparaturkapseln könnt ihr noch Offensiv- und Defensiv-Pods erwerben.





Bei einem Grossteil der biomechanischen Shah'Har Einheiten müssen zunächst die Schwachpunkte (wie hier bei dem Black-Widow Walker die Beine) angegriffen werden, bevor man überhaupt im entferntesten daran denken kann, die Hauptschilde unter Beschuss zu nehmen.

die Jagd nach der Red Sun - eine Jagd, die sein und die vielen Milliarden Leben in der gesamten Galaxie für immer verändern wird.

Die Hatz durch die Sonnensysteme ist nicht ganz billig. Deshalb muss sich Valdemar seine Reise durch die Planquadrate durch kleine und große Gelegenheitsjobs finanzieren. Bereits hier ist der erste gravierende Unterschied zu den beiden Prequels zu erkennen. Während Ihr sowohl im ersten Teil als auch in Colony Wars - Vegeance stets zur Euren Missionsbaum abfliegen

„Hellhörige Weltraummasse, denen sich bei denen musikalisch perfekt unterhalten Raumschlacht der Star Wars Saga die Nackenhaare sträuben, kommen in Colony Wars - Red Sun voll auf ihre Kosten.“

erwirtschafteten Crediteinheiten könnt bzw. müsst Ihr Euch neue Waffen, Ausrüstung und Munition kaufen. Im Gegensatz zu einem ausgebildeten Militär-Piloten kann Valdemar nämlich nicht stets in eine gewartete und frisch bewaffnete Maschine steigen. Deshalb heißt es wirtschaften, wirtschaften und nochmals wirtschaften, denn wer die Credite nicht ehrt, ist der Nanotech-Rakete nicht wert. Manchmal ist, wenn es beispielsweise darum geht Proto-shells (gigantische quallenartige Aliens, die zur Herstellung von Medika-

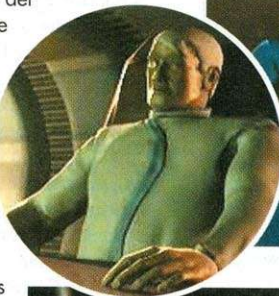
menten benötigt werden) einzufangen oder im Weltraum treibende Frachtcontainer abzuschleppen, der Besitz von bestimmten Ausrüstungsgegenständen eine zwingende Voraussetzung. Während ein Grossteil der Einsätze nur Eure Finanzen aufbessert, treiben die Engram-Link Aufträge, die Euch der General, so der „Name“ des geheimnisvollen Mannes aus Valdemars Träumen, erteilt, den Plot voran. Zu Beginn seines Abenteuers drehen sich die Missionen seines Mentors ausschließlich um die Red Sun und ihre geheimnisvolle Besatzung, das Volk der Shah'Har. Doch dabei bleibt es nicht. Je näher der Spieler der Red Sun und ihrem schrecklichen Geheimnis kommt, desto aktiver und vor allem aggressiver werden die mysteriösen Aliens.



Auf den Raumbasen findet sich alles, was das Herz des kreditwürdigen Raumfahrers begehrt.



Bei Euren Exkursionen durch die Outer Rims geratet Ihr in einen Strudel aus dunklen Machenschaften und rutscht von einem Kleinkrieg in den nächsten. Als Space-Söldner, der auf jeden Credit angewiesen ist, sollte es natürlich vollkommen egal sein, ob man jetzt beispielsweise bei einem Einsatz an der Seite der Polizei gegen die verkommenen Dirt Warriors kämpft oder schon im nächsten Atemzug die Banditen bei einem Überfall auf Unisoft-Bodenstationen unterstützt. Einmal kämpft man für Empiret und einmal für



Die Shah'Har sind überall: Sogar der Unisoft Präsident Bill Kane lässt sich mit den bösen Außerirdischen ein, jedoch ohne die möglichen Konsequenzen in Betracht zu ziehen.



die aufrührerischen Rebellen, einmal setzt man sein Leben für das Quinn Syndikat aufs Spiel und ein anderes Mal für die rivalisierende Jardinia Familie, einmal klettert man für die Liga der vereinten Planeten ins Cockpit und wieder ein anderes Mal für eine Gruppe fanatischer Kultisten - wer der Geldgeber ist, interessiert nicht, Hauptsache Valdemar ist durch den Job der Red Sun wieder ein Stückchen näher gekommen. Bei „normalen“ Einsätzen seid Ihr meist vollkommen auf Euch alleine gestellt, als

ist auch bei jedem Stationswechsel, welche sich ausschließlich durch die Engram Link-Missionen des Generals ergeben, mit von der Partie. Jede der sechs Anlaufbasen, die sich von dem entfernten Magenta Sektor bis in das aus dem Prequel bekannte Boreas

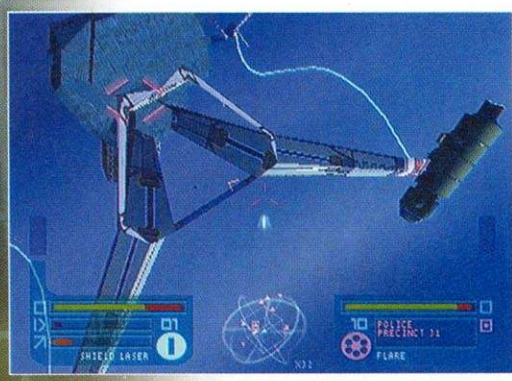
Drumherum wie etwa die freie Missionsauswahl oder das Feature die Ausrüstung selbst kaufen zu müssen - auch wenn dies äußerst innovativ und abwechslungsreich ist - sondern die Raumschlachten, die Quintessenz einer jeden Space Opera. Genau wie in den beiden Vorgängern sind diese schnell und actiongeladen gestaltet. Die Steuerung der Schiffssysteme könnte mit dem Joypad bzw. Sonys monströsem Analog Joystick nicht einfacher sein. Schub bzw. Energie auf die seitlichen Steuerdüsen gebt Ihr über die Shoulder-Taster. Die Actionbuttons hingegen dienen zum Anlocken der Gegner sowie zur Auswahl und Aktivierung der Primär- (Energiewaffen) und Sekundärwaffensysteme (taktische Sprengköpfe). Für jeden Kampfpiloten, der in den Weiten des Alls lange genug überleben will, ist das Wechselspiel zwischen Schub und Umkehrschub ein unabdingbares Muss. Schnelle 180° Drehungen, um einem vorbeirasenden Gegner auf den Fersen zu bleiben, gehören da noch zu den einfachsten Manövern. Während die kleinen Fighter nur durch ihre Frontwaffen und Schilde geschützt werden, war-

„Bei Euren Exkursionen durch die Outer Rims geratet Ihr in einen Strudel aus dunklen Mächtschafften und rutscht von einem Kleinkrieg in den nächsten.“

verlängertem Arm des Generals steht Euch jedoch Capt. Arquette Diva, eine Spezialagentin der Liga, zur Seite. Sie

System erstrecken, bietet ein reichhaltiges Angebot an Gütern jeglicher Art: von 32 todbringenden Waffensystemen (Gauss-, Plasma, Scatter Gun, Two Stage-, Decloaker Raketen, Nanotech Torpedos usw.) über nützliche Anbauteile, die etwa für einen schnelleren Schildaufbau sorgen oder die Waffenkühlung unterstützen, bis hin zu ganzen Raumschiffen. Besonders empfehlenswert wäre die Schiffsreihe der Beth Skarn Industries. Die für zivile Verhältnisse recht formschönen Gleiter sind schnell, robust und verfügen, je nach Typ, über sechs oder mehr Waffen- und Ausrüstungsports. Allerdings müsst Ihr bedenken, dass man für das kleinste Schiff dieser Baureihe schon ca. 300.000 Crediteinheiten auf den Tisch legen muss.

Das wichtigste an Colony Wars - Red Sun ist jedoch nicht das ganze



Das Warprior erscheint erst, wenn Ihr den Einsatz erfolgreich abgeschlossen habt.



BLICK IN DIE ZUKUNFT

STAR TREK Red Squad -

Activision



Das Entwicklerteam der ersten beiden Colony Wars Teile fand bei Activision ein neues Heim. Unter der Flagge des amerikanischen Softwarehauses arbeiten die ehemaligen Kolonialkrieger zur Zeit eifrig an Star Trek - Red Squad, einem Space Shooter ganz im Stile der Colony Wars Serie. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Mitglieds der Kadetten-Eliteeinheit der Sternenflotte, die mit Stolz den Titel Red Squad trägt. Der Kampf gegen Romulaner, Klingonen & Co. beginnt im Sommer 2000.



Für einige der Missionen steht Valdemar nur ein begrenztes Zeitlimit zur Verfügung.



Einige der Sha'Har Kreaturen erinnern frappierend an die Endbosse aus Konamis Shoot'em up G-Darius.



Das heilige Artefakt der Donachet steht bei dem Volk der Hilachet hoch im Kurs, allerdings nicht als religiöses Relikt, sondern als ergiebige Energiequelle.

ten Großraumkampfschiffe und Fregatten meist gleich mit mehreren Batterien tödlicher Energiestrahler auf.

Diese können allerdings Stück für Stück vom Rumpf geschossen werden, so dass die Kreuzer am Ende mehr oder weniger hilflos im Raum treiben. Ähnlich wie sein Navy-Counterpart Mertens kann auch Valdemar mit seinem Jäger die Oberfläche der Planeten unsicher machen. Die Aufträge beschränken sich bei weitem nicht nur auf einfache Search & Destroy Missionen, sondern umfassen auch knifflige Aufgaben. Beispielsweise muss sich Valdemar mit einem erbeuteten Sha'Har-Jäger der Haemorrhage-Klasse durch die feindlichen Linien stellen, um an der Red Sun unbemerkt drei Phasen-Verzerrer anzubringen oder mit seinem Fanghaken verlorenen gegangene Frachtkapseln, in denen sich Flüchtlinge aufhalten, aus der Korona der Sonne ziehen, bevor diese verglühen.

► Colony Wars - Red Sun tritt problemlos in die Fußstapfen der beiden Vorgänger. Sowohl Colony Wars als auch Colony Wars - Vengeance konnten die technische Maßlatte ein Stück nach oben schrauben und dadurch auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen. Auch der dritte Teil der Saga präsentiert sich in einem optisch nahezu perfekten Gewand. Fein konstruierte Raumschiffe, die hochauflösend über den Bildschirm flitzen und sich gegenseitig in einem farbenfrohen Lichteffekt-Gewitter in Stücke schießen und sprengen, sprechen eine eindeutige Sprache. Aber



Gladiatoren der Zukunft: Der Thunderbowl ist zwar eine äußerst gefährliche, dafür allerdings auch extrem lukrative Veranstaltung.

nicht nur die Sehnerven werden bis zum Letzten gefordert, auch hellhörige Welt-raummasse, denen sich bei den musikalisch perfekt untermalten Raumschlachten der Star Wars Saga die Nackenhaare sträuben, kommen in Colony Wars - Red Sun voll auf ihre Kosten. Sound Engineer Gary McKill benötigte für die Komposition eines Stückes zwar nur ungefähr zwei Tage, jedoch sind ihm trotz dieses geringen Zeitaufwandes fünf wahrhafte Meisterwerke gelungen, ohne die so eine dichte, spannungs- und actiongeladene Atmosphäre, wie sie uns in Colony Wars - Red Sun präsentiert wird, niemals zustande kommen könnte. Leider sind die Synchronstimmen, wie bei den meisten lokalisierten Games, sehr gewöhnungsbedürftig und wirken teilweise etwas emotionslos. In spieltechnischer Hinsicht konnte der dritte Vertreter der Serie einige Schritte nach vorne machen. Die 50 Missionen, die Tonnen an verschiedenen Ausrüstungsgegenständen und Schiffen sowie die Möglichkeit den Spielverlauf mehr oder weniger frei zu bestimmen, verleihen der Serie neuen Schwung und lassen Fans des Genres vollkommen neue Wege beschreiten.

Allerdings darf man sich von der opulenten Grafik, dem bombastischen Sound und dem ausgefeilten Gameplay nicht blenden lassen, denn auch ein Colony Wars ist vor kleinen Fehlern nicht gefeit. Durch die Freiheiten des Spielers kann die ausgefeilte, filmreife Story nicht konsequent weiter erzählt werden, da die eigentliche Handlung durch die vielen Side-Missionen leider etwas untergeht. Auch die herrlichen FMV-Sequenzen helfen da nicht weiter, da sie meist nur einen kleinen Bruchteil der Story zeigen und somit keinen genauen Aufschluss über die augenblicklichen Geschehnisse geben. Erst gegen Ende wird ein erkennbarer Spannungsbogen aufgebaut.

Davon sollten sich eingefleischte Sternenkrieger jedoch keinesfalls abschrecken lassen. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht ist Colony Wars - Red Sun die Krönung des Weltraumepos. Bleibt nur zu hoffen, dass die Saga auch auf der PlayStation2 fortgesetzt wird.



POSITIV

- fantastische Grafik
- cineastische Soundkulisse
- innovative Neuerungen

NEGATIV

- feine aber wirre Story
- häufige Ladezeiten

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 10

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 10

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9



play
PLAY STATION
BEST
BUY!

MARK LIEBOLD

DUNE 2000

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Westwood Studios
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



zwischen Zeit und Raum zu durchbrechen. Der einzige Planet, auf dem das wertvolle Spice zu finden ist, ist Arrakis - der Wüstenplanet. Unter dem wachsamen Auge des Imperators finden sich die drei größten Häuser (die noblen Atreides, die geheimnisvollen Ordos und die blutrünstigen Harkonnen) auf Dune ein. Die Aufgabe der Abgesandten besteht darin, soviel Spice wie möglich zu fördern und dabei die rivalisierenden Parteien mit allen nur erdenklichen Mitteln in ihre Schranken zu verweisen. Ihr schlüpft in die Rolle eines tatendurstigen und aufstrebenden Kommandeurs, der sich einem der drei Häuser angeschlossen hat. Mission für Mission arbeitet man sich durch die unwirklichen und lebensfeindlichen Territorien des Wüstenplaneten. Der Missionsaufbau dürfte altgedienten Westwood-Generälen vertraut vorkommen. Zunächst errichtet der Spieler eine Base. Diese sollte zunächst aus dem Bauhof, ein bis zwei Kraftwerken und einer Raffinerie bestehen. Besonders letztere Konstruktion bildet das Rückgrat der Rüstungs- und Produk-



Die gigantischen Carry-Alls sorgen für einen schnellen Nachschub und transportieren die Harvester schnell vom Spice-Sammelpunkt zurück zur Raffinerie.



DIE ALTERNATIVE

Warzone 2100 - Eidos Interactive



Mit Warzone 2100 ist den Pumpkin Studios ein genialer, wenn auch leider recht unbeachteter Streich gelungen. Innovation und Abwechslung werden

bei diesem Vertreter des Echtzeitstrategie-Genres noch groß geschrieben. Das besondere an Warzone 2100 sind nicht nur die 3D-Grafik und die über 700 verschiedenen Truppenvarianten, sondern auch die spannende Story sowie der Spielverlauf. Man ist nicht gezwungen ständig eine neue Base aufzubauen, sondern startet die Einstände stets von seinem ausgebauten Hauptquartier aus.



Mit Hilfe des Außenpostens könnt Ihr via Radarschirm einen Einblick auf das bereits erkundete Gebiet nehmen.

Dune gehört neben Star Wars und Star Trek zu den wohl bekanntesten und beliebtesten Science Fiction Sagen überhaupt. In erster Linie wird Dune mit dem gleichnamigen Film des amerikanischen Regisseurs David Lynch in Verbindung gebracht. Das 137minütige Weltraumepos aus dem Jahre 1984 orientiert sich an dem ersten Roman des Dune-Vaters Frank Herbert, in dem sich alles um den Aufstieg des jungen Paul Atreides und seinen Kampf um die Befreiung von Arrakis dreht. Zwar endet der Film bzw. der Roman mit dem Sieg des Hauses Atreides und seiner treuen Fremenkrieger über den Imperator und die grausamen Harkonnen, doch die Schlacht um den Wüstenplaneten und das einzigartige Spice Melange ist noch lange nicht vorbei.

Das Spice ist die wichtigste Substanz im gesamten Universum. Ohne das sagenumwobene und äußerst seltene Gemisch wären beispielsweise die Navigatoren der Raumfahrergilde nicht in der Lage sich in einen Trancezustand zu versetzen, um so die Grenze

FRANK HERBERT

(1920-1986)

Frank Herbert kam im Jahre 1920 im Bundesstaat Washington zur Welt. Er liebte es Bücher von H.G. Wells, Jules Verne oder Edgar Rice Burroughs zu lesen, was auch seinen Entschluss Schriftsteller zu werden erklärt. Bereits in der Grundschule hob er sich in geistiger Hinsicht von seinen Mitschülern ab, sein Großvater meinte sogar, dass ein Kind in seinem Alter nicht so clever sein sollte. In seiner Laufbahn als Schriftsteller, die alles andere als besonders glücklich war, schrieb er über 30 Romane. Sein berühmtestes Werk war zweifelsohne Dune, für dessen Fertigstellung er über sechs Jahre benötigte. Neben dem ersten Buch der Dune-Saga, welches mit den Hugo- und Nebula-Preisen ausgezeichnet wurde, verfasste Frank Herbert noch fünf weitere Werke rund um den Wüstenplaneten (Dune Messiah, Children of Dune, God Emperor of Dune, Heretics of Dune und Chapterhouse: Dune). Im Jahre 1986 starb Frank Herbert. Seither trägt sein ältester Sohn Brian die Verantwortung für den Fortbestand der Saga.



tionsmaschinerie jeder Fraktion. Die gigantischen Harvester schürfen aus den Sanddünen das wertvolle Spice, welches in Form von Solaris-Credit-Einheiten dafür sorgt, dass die Produktion von neuen Gebäuden (IX Forschungszentren, Palästen usw.), Infanterietruppen (leichte Infanterie, Ingenieure usw.) sowie von leichten und schweren Fahrzeugen (Quads, Belagerungspanzer usw.) niemals ins Stocken gerät. Je nach Partei stehen Euch auch noch ganz besondere Truppen zur Verfügung. Beispielsweise sind die Fabriken des Hauses Atreides in der Lage Sonic-Panzer zu produzieren, die Ordos setzen, ihrem geheimnisvollen Ruf entsprechend, lieber auf Deviator-Units, mit deren Hilfe sie gegnerische Einheiten auf ihre Seite ziehen können, und das gefürchtete Haus Harkonnen greift auf unaufhaltsame Devastator-Panzer zurück, die sich im Notfall auch selbst zerstören und so angrenzende feindliche Truppen mit ins Verderben stürzen können. Die Menüführung (Produktion, Truppenverwaltung, Sonderbefehle usw.) sowie die Kontrolle über die Einheiten erfolgt entweder per Joypad oder via Maus. Nur ein paar schnelle Buttonkombinationen bzw. Mausklicks und schon rollen neue Panzerkampfwagen aus den Fabrikhallen oder formieren sich Truppen unter den Bannern der vier Actionbuttons (X, Viereck, Dreieck und Kreis) zu einem Verband.

POSITIV

- atmosphärischer Soundtrack
- Dune-Lizenz

NEGATIV

- keinerlei Innovationen
- Slow-Downs



Stimmt die Energieversorgung der Basis nicht, dauern die Produktionsvorgänge wesentlich länger.

► Dune 2000 leidet bedauerlicherweise an den typischen Kinderkrankheiten eines fast jeden Echtzeitstrategiespiels. Simpel gestrickte Missionen, die sich im Grundgedanken kaum voneinander unterscheiden (Base errichten, Truppen bauen, Feind angreifen), und ein nicht besonders breites Feld an taktischen Möglichkeiten lassen Dune 2000 zu einem eher durchschnittlichen Spiel ohne große Innovationen verkommen. Zwar zählen massive Überroll-Taktiken zum strategischen 1 mal 1 eines jeden modernen Heerführers, jedoch sollte solches Handeln keinesfalls zur Gewohnheit werden bzw. zur wirksamsten und schnellsten Methode, feindliche

Von Mission zu Mission das gleiche Bild: Erst ein Kraftwerk errichten, dann die Raffinerie und die Truppenbaracken bauen usw...

Spielspaß ungemein. Darüber können auch der stimmungsvolle Soundtrack und die aufwendigen Videosequenzen nicht hinwegtrösten.

Unter dem Begriff Echtzeitstrategie sollte man sich eigentlich etwas anderes vorstellen - keinen Produktionswahn und raffgieriges Horten wertvoller Kre-

„Das Spice ist die wichtigste Substanz im gesamten Universum. Der einzige Planet, auf dem das wertvolle Spice zu finden ist, ist Arrakis - der Wüstenplanet.“

Truppen und Stellungen zu vernichten, avancieren. Zudem benötigt Ihr, um der gegnerischen Streitmacht Einhalt gebieten zu können, meist nur eine Hand voll Infanteristen und die schwersten und am besten bewaffneten Panzer - wo bleibt da die Abwechslung und der Sinn, all die anderen Truppentypen im Game zu implementieren?

Technisch vermag der Titel auch nicht so richtig zu überzeugen. Zwar sind die Einheiten, bis auf das Fußvolk, durchweg polygonal dargestellt, jedoch trüben besonders bei massiven Truppenaufmärschen Slow-Downs den

diteinheiten. Vielmehr sollte eine ordentliche Portion taktisches Kalkül, gewürzt mit einem Hauch wirtschaftlichen Denkens und einer winzigen Prise Glück gefragt sein, wovon bei Dune 2000 jedoch nicht sehr viel zu erkennen ist. Fans der Westwood-Titel wird dies allerdings nicht besonders stören.

Die Wüste lebt: Bei Würmchen, sollten die Truppen so schnell wie möglich das Gebiet räumen, da sonst ein Teil der Einheiten plötzlich von einem auftauchendem Sandwurm verschlungen wird.

GRAFIK 7

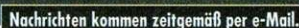
SOUND 8

RATING 7



Genre	Fussball-Management
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99 DM
Erhältlich ab	03. Februar

EA's Bundesliga 2000 - Der Fußball-Manager bietet allen geplagten PlayStation-Fußballern selbst die Chance an den Strängen zu ziehen, um den Lieblingsverein an die Spitze des Fußball-Oberhauses zu führen. Die Kombination aus sportlichem bzw. wirtschaftlichem Erfolg bildet quasi die Grundfeste zum sicheren Überleben im gnadenlosen Geschäft des Bundesligazirkus. Als ausgebuffter Manager trifft Ihr Dekrete über neue Baumaßnahmen, bestimmt den Eintrittspreis und seid zum gegebenen Zeitpunkt Euer eigener Herr, falls es ums heikle Thema der Personalpolitik geht. Beispielsweise bietet der Transfer-



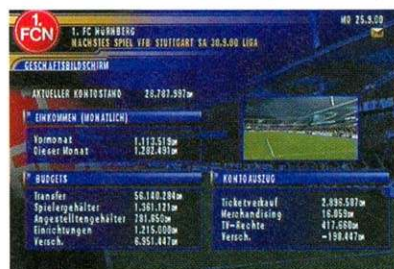
Ihr habt die Qual der Wahl. Wählt Eure bevorzugte Perspektive beim Betrachten der Spiele aus. Verfolgt die 90 Minuten live im Stadion, im Zeitraffer oder als schlichtes Endergebnis.



markt ausreichend Optionen
Spieler zu kaufen bzw. zu verkaufen
oder lediglich für einen bestimmten Zeit-
raum als Leihspieler zu verpflichten. Im
Gegensatz zur Realität verschmelzen
die Grenzen zwischen der Schreibtisch-
arbeit eines Managers und dem Agieren
eines Trainers am Spielfeldrand.
Vom passenden Trainingskonzept über
die richtige Aufstellung bis hin zur rich-
tigen Taktik wird der Trainer vor jeder
Begegnung immer wieder vor eine neue
Herausforderung gestellt. Davon einmal
abgesehen, sorgen Verletzungsproble-
me, Leistungstiefs einzelner Kicker
sowie wochenlange Sperren für grave
Haare auf dem Trainerhaupt. Infolge-
dessen durchlebt ihr regelrecht alle
Höhen und Tiefen eines Vereinslebens in
der Bundesliga, dem DFB-Pokal oder in
Duellen auf europäischer Ebene.

► Das Potential der sportiven Wirtschaftssimulation wurde bei weitem nicht vollends ausgeschöpft. Zu viele Punkte wurden einfach oberflächlich behandelt oder schlichtweg weggelassen. Verhandlungen mit neuen Sponsoren für gewinnträchtige Trikot- und Bandenwerbung sucht man genauso vergebens wie individuelle Optionen beim

Betrachten der Spielergebnisse. Das Spiel hinterlässt viele Fragen. Wieso kann ich Resultate, die von Anfang an nicht interessieren, nicht wegglicken? Weshalb bekomme ich automatisch nach dem Schlusspfiff keinen Tabellenstand präsentiert? Warum haben Neubauten so gut wie keine Bauzeit? Hätte Electronis Arts diese und alle anderen gravierenden Mankos ausgemerzt, wären sowohl ein richtiges „Uli Hoeneß“-Feeling garantiert als auch eine bessere Wertung drin gewesen.



Authentische Teams und Spielernamen sind auch bei der theoretischen Variante von EA's Bundesliga Stars selbstverständlich.



- original Mannschaften und Spielernamen
- übersichtlich gestaltete Menüs

- keine individuellen Einstellungsmöglichkeiten
- unrealistische Arbeitsabläufe

SOUND **4**

RATING **6**



DIE HARD TRILOGY 2

VIVA LAS VEGAS

Genre	Genre-Mix
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	n-Space
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	30. März

Nachdem Officer John McClane vor über drei Jahren die Stadt New York vor der sicheren Zerstörung durch eine Gruppe internationaler Terroristen bewahrt hat, sieht er sich nun mit einer neuen Herausforderung konfrontiert. Diesmaliger Schauplatz: Las Vegas,

das Mekka aller Zocker, die glamouröse Metropole inmitten der Wüste Nevadas. Dort nämlich ist es einer Handvoll unberechenbarer High-Tech-Terroristen gelungen, die gesamte Stadt durch verschiedene Terroranschläge in Angst und Schrecken zu versetzen. Purer Zufall oder Fügung des Schicksals, dass McClane gerade zu diesem Zeitpunkt einen alten Bekannten in Las Vegas aufsucht? Es scheint so, als ob der Cop wieder einen seiner schlechten Tage hat und einmal mehr auf

die Jagd nach den gesetzeslosen Schergen gehen und dabei unzählige Geiseln befreien muss.

Die Hard Trilogy 2 - Viva Las Vegas setzt sich - wie auch der überaus erfolgreiche Vorgänger - aus drei unterschiedlichen Einzelspielen (Action-Adventure, Shoot'em Up und Rennspiel) zusammen, wobei Euch grundsätzlich zwei unterschiedliche Spielvarianten offen stehen. Herzstück der Fortsetzung ist der Movie-Mode, in dem die einzelnen Szenarien an die eingangs beschriebene Handlung angeknüpft sind. Dies hat zur Folge, dass des öfteren zwischen den einzelnen Genres hin und hergewechselt wird. Wer jedoch längerfristig bei einer der drei Spielgattungen bleiben möchte, kann diese im Arcade-Modus einzeln anwählen und natürlich auch komplett durchzocken.

Anscheinend jedoch hatte das n-Space-Team bei der Entwicklung von Viva Las Vegas einen ähnlich schlechten Tag wie dessen rauher Held John McClane - anders können wir uns diese Sparfortsetzung nämlich beim besten Willen nicht erklären. Vor allem der nun nicht mehr als solcher zu bezeichnende Lightgun-Shooter hat uns doch arg ent-

Die Explosionen sind auch wie der Rest des Spiels längst nicht mehr so spektakulär in Szene gesetzt wie beim Vorgänger.

täuscht. Wo sind die actiongeladenen Kamerafahrten? Wo ist der hohe Grad an Interaktion mit der Umgebung? Und was noch viel wichtiger ist: Wo um in alles in der Welt ist die Lightgun-Unterstützung? Mit dem Standard-Controller in der Hand macht die Ballelei wirklich nur halb so viel Spaß.

Die Rennspiel-Abschnitte sind ebenfalls mehr schlecht als recht in Szene gesetzt. Hier stört hauptsächlich die völlig verkorkste Steuerung und die niedrige Framerate, welche die Verfolgungsjagden und Fahraufträge stellenweise zur reinsten Ruckelorgie verkommen lassen. Einzig dem Action-Adventure-Modus kann man auf längere Sicht hin etwas Spielspaß abgewinnen, da hier auch grafisch leicht zugelegt wurde. Die Charaktere wirken größer und sind wie auch die Umgebung detaillierter dargestellt. Ansonsten macht Die Hard Trilogy 2 - Viva Las Vegas einen überhasteten, hingeschluderten Eindruck, der vor allem durch den fehlenden Gun-Support noch bestärkt wird.

In den Rennspiel-Passagen müsst Ihr nicht nur flüchtende Ganoven aufhalten, sondern auch mit einem Räumfahrzeug Bomben zur Entsorgung transportieren, mit einem Krankenwagen Verletzte auf sammeln oder als Undercover-Cop ein Taxi durch die Stadt bugsieren. Das Konzept bleibt jedoch immer gleich langweilig.

POSITIV

- drei Spielmodi

NEGATIV

- Verschlimmbesserung des Vorgängers
- ungenaue Steuerung
- keine Lightgun-Unterstützung

GRAFIK 7

SOUND 6

RATING 5



TONI OPL

OVERBLOOD 2

Genre **Action-RPG**
Hersteller **Evolution Entertainment**
Entwickler **Riverhillsoft**
Testmuster **play PLAYSTATION**
Preis **ca. 99,- DM**
Erhältlich ab **sofort**



Während die vorhergehenden Passagen optisch gelungen sind, wird's in den Echtzeit-Sequenzen richtig grobpixelig. Low-Res ist hier wohl noch eine Untertreibung.

Riverhillsoft präsentiert uns mit OverBlood 2 ein futuristisches Endzeitszenario a la Blade Runner, das im Jahre 2115 angesiedelt ist. Auf der ganzen Welt gibt es nur noch eine große Metropole (genannt East Edge). Ohne den Einsatz mehrerer Luftkühlungsmaschinen wäre durch die starke Erwärmung des Erdklimas jegliche Existenz von Leben undenkbar. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle des jungen Draufgängers Arcano Brani, der nach East Edge reist, um dort an einem sportlichen Wettkampf teilzunehmen. Doch schon am Flughafen wendet sich durch

das Zusammentreffen mit einem mysteriösen Fremden dessen gesamtes Schicksal. Arcano erhält von dem Unbekannten eine geheimnisvolle Kapsel, die den Auftakt zu einem langen und gefährlichen Abenteuer darstellt.

Zu dumm, dass das viel zu träge ausgefallene Gameplay und die größtenteils enttäuschende optische Inszenierung der an sich grandiosen, fesselnden Story nicht im geringsten gerecht werden. Die komplett synchronisierten Dialoge sind genauso wie die Reaktion der Spielfigur auf Eure Steuerbefehle einschläfernd langatmig: „Sämtliche Charaktere sehen aus, als ob sie gerade mal aus 20 Polygonen bestehen. Zudem sind sie mit absolut detailarmen Texturen überzogen. Darüber hinaus spielt sich das gesamte Geschehen nur in etwa zwei Dritteln des Bildschirms ab, da

OverBlood 2 durchweg im 16:9-Format programmiert wurde. Wer jedoch über all diese Mängel hinwegsehen kann, erhält eine interessante Mischung aus Resident Evil, Parasite Eve und einem Hauch FF VII, die mit zwei CDs für eine lange Spieldauer sorgt.



In einem fantasielosen, designierten Menü verwaltet Ihr Waffen und andere Gegenstände.



Der erste Hinweis über die seltsame Kapsel führt Euch in eine nahegelegene Kneipe. Allerdings ist der Barkeeper zunächst nicht sehr gesprächig.

GRAFIK 6
SOUND 7
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.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,99
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
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 CV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	169,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90
und vieles mehr!	

Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
ReVolt	84,99
Sled Storm	83,99
South Park Luc Shuck	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tekken 3	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
WCW Mayhem	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast Software

Blue Slinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
NBA	89,99
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
World League Soccer	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

Nintendo 64

N64 Grundgerät+Donkey Kong	299,99
N64 Grundgerät (Versch. Farben)	199,99
Lenkrad inkl. Rumble Pack	129,99
Controller (versch. Farben)	69,95
Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC	39,99
und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware	



BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage

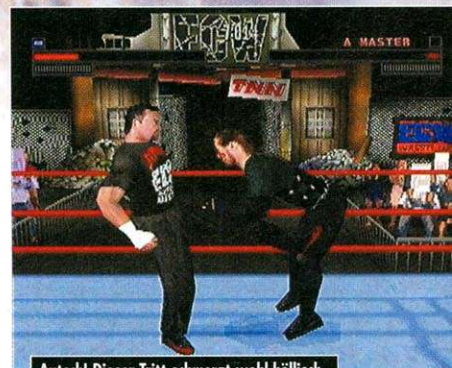
ECW HARDCORE REVOLUTION

DIRK GEMEINHARDT

Genre	Wrestling
Hersteller	Acclaim Entertainment
Entwickler	Acclaim Sports
Testmuster	Acclaim Entertainment
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	März

Die blutige Extreme Championship Wrestling-Liga fristet im Gegensatz zur WWF und der WCW ein bescheidenes Nischendasein. ECW steht auch knapp 10 Jahre nach der Gründung für semi-professionelle TV-Shows, bescheidene Werbekampagnen und aggressive Kämpfer- und Kämpferinnen. Übertragungen mittels Pay TV-Sender bzw. kleinerer Fernsehstationen stellen neben dem direkten Besuch der Events zur Zeit die einzige Möglichkeit für Fans dar, ihre Lieblinge hautnah in Aktion zu erleben. Nachdem Acclaim die WWF-Lizenz nach langen Verhandlungen an THQs WWF SmackDown! (Ist mehr dazu ab Seite 54 in dieser Ausgabe) abtreten musste, rissen sich die Texaner umgehend alle Rechte der wahrscheinlich bedingungslosesten Wrestling-Liga unter den Nagel - das verbotene Ultimate Fighting selbstverständlich ausgeschlossen.

Schon das deftige Intro zeigt, wo der ECW-Hammer hängt. Bereits in der knapp einminütigen Videosequenz schlagen sich die Akteure regelrecht die Köpfe ein. Begleitet von gröhrenden Zuschauern martern die Fighter ihre am Boden winzelnden Rivalen



Autsch! Dieser Tritt schmerzt wohl höllisch.

beispielsweise mit Tischen, Tackern, Metallplatten etc.. Von üblen Schmerzen in die Knie gezwungen, flehen die „Versager“ ihre(n) Peiniger förmlich um Gnade an. Eines sollte man vorweg offenbaren, die Härte der Videosequenz zieht sich wie ein roter Faden durchs ganze Game. Bereits im Options-Menü gibt der richtige Ton die Musik an; denn je nach Einstellung können sich die Prügelknaben und -damen mit vulgären Redewendungen zusätzliche verbale Gefechte liefern. Die Alternative: gesittetes Gebrabbel bis zum Abwinken. Neben dem optimal fürs Multitap geeigneten Tournament-Modus stellen die Fights in den ansprechenden Kategorien Exhibition und Career die Dreh- und Angelpunkte dar. In Letzterem müsst Ihr als Schlusslicht das zwanzig Mann starke Feld mit Hieben, Tritten und allerlei Gegenständen bearbeiten, um schließlich auf dem blutbesudelten ECW-Thron dem geschundenen Körper etwas Erholung zu gönnen. Die eiskalten Gladiatoren kennen im Vergleich zu den geschneigten Posern der WWF und WCW keine Hemmungen ihr Gegenüber windelweich zu klopfen. Wie einleitend erwähnt, greifen die Raufbolde nach allem, was nicht niet- oder nagelfest erscheint. Ferner bewirken die brachial anmutenden Special-, Aerial- bzw. Ground Attacks genauso viele Schmerzen, sprich klaffende Wunden, wie die waghalsigen Grapple Moves. Gegner, die schon die berühmterbuchtigsten Sternchen vor den Augen sehen, könnt Ihr letzten Endes mit einem qualvollen Finishing-Move von der Matte fegen. Sämtliche Kommandos bestehen im Allgemeinen aus einprägsamen Tasten-Combos. Wem das vorgegebene

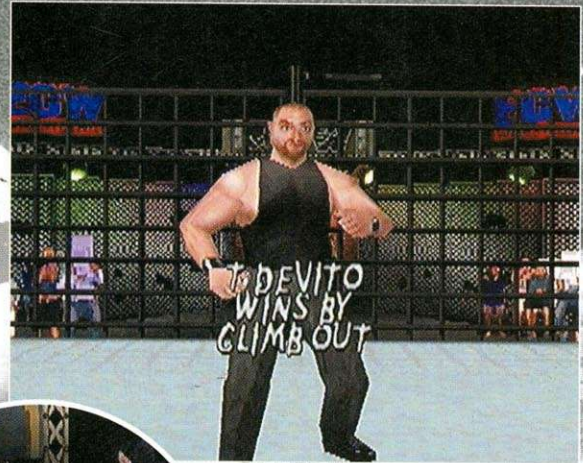
Kämpferfeld nicht zusagt, kann sich mittels der Create a Wrestler-Option den individuellen Rowdy Stück für Stück zusammenschustern. In schier unendlichen Menüs kann der Spieler stundenlang verweilen. Angefangen bei unterschiedlichen Körperstaturen, welche z. B. mit Blutergüssen oder Narben zusätzliche optische „Schmankerl“ an den Tag legen, über diverse Ober- und Unterbekleidungen, die beim genaueren Betrachten den schlechten Geschmack vergangener Modetrends



ECW - und die amerikanischen Moralapostel



Über dem großen Teich ist die beachtliche Print-Kampagne zu ECW Hardcore Revolution komplett den aufmerksamen Moralaposteln zum Opfer gefallen. Aufgrund unglücklicher Verkettungen einiger Geschehnisse wurde die ECW-Werbung - anrüchliche Inhalte und Bilder sollen der mutmaßliche Anlass gewesen sein - aus mehreren Magazinen gnadenlos verbannt. That's Life ...



Der Terminkalender eines ECW-Wrestlers ist eng gesteckt.

den dafür die amüsanten Modi und die derbe Soundkulisse. Vor allem in Matches mit den haarsträubenden Bezeichnungen Living Dangerously, Anarchy Rulez, Guilty As Charged, Hardcore Heaven, November 2 Remember und Heatwave geht in punkto Kampfgeschehen die Post ab. Bei der Gestaltung sämtlicher Arenen hätten die Entwickler wirklich mehr Muse aufbringen können. Die lieblose Gestaltung des Publikums sowie die viel zu unattraktiv geratenen Schauplätze hinterlassen immer noch einen bitteren Nachgeschmack. Im Endeffekt hat sich technisch bzw. optisch im Vergleich zu WWF Attitude nicht die Welt geändert. Deshalb können wir auch die hohe Wertung des Vorgängers nicht mehr

► Kenner von Acclaims WWF Attitude werden schon nach kurzer Zeit wahrnehmen, dass das Prinzip nahezu 1:1

„Acclaim liefert im Großen und Ganzen einen würdigen Nachfolger der härteren Gangart, der für stundenlangen Spielspaß entweder alleine oder in der geselligen Runde mit ein paar Freunden sorgt.“

für ECW Hardcore Revolution übernommen wurde. Vor allem die Steuerung gibt den entscheidenden Wink mit dem Zaunpfahl, da das Bearbeiten des Digi-Pads bzw. der Buttons zumindest bei den ersten Wettkämpfen für Verzweiflung sorgt - ein Trainingsmodus hätte zum Erlernen der Techniken bei Leibe nicht geschadet. Allzu gerne möchte man blitzschnell auf eine Attacke der Gegner reagieren und den Spieß noch mal herumdrehen - es stellt sich aber in der Praxis des Öfteren als schier unmöglich heraus. ECW Hardcore Revolution verlangt Euch in jeder Hinsicht akkurates Handeln und penibles Timing ab. Deshalb neigen Einsteiger dazu, sinnlos auf den Tasten herumzudrücken, anstatt kontrollierte Manöver zu zeigen. Dennoch muss sich ECW Hardcore Revolution die Kritik gefallen lassen, dass die Steuerung der einzelnen Wrestler bei weitem nicht so direkt wie die eines WCW Mayhem ist. Weit aus mehr als einen kleinen Trost spen-

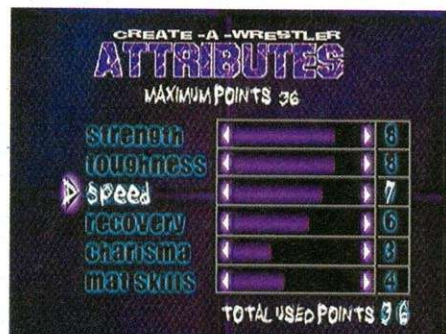
vertreten. Acclaim hat sich in vielen Punkten zu sehr auf den Lorbeeren ausgeruht - eine altbewährte Engine mit unverbrauchten Gesichtern und Namen holt die breite Masse nur mit Einschränkungen hinter dem Ofen hervor. Resümee: Acclaim liefert im Großen und Ganzen einen würdigen Nachfolger der härteren Gangart, der für stundenlangen Spielspaß entweder alleine oder in der geselligen Runde mit ein paar hartgesottenen Freunden sorgt.

POSITIV

- zahlreiche Modi

NEGATIV

- indirekte Steuerung
- langweiliges Arenen-Design



Der Create-A-Player-Modus lässt wirklich keine Wünsche offen. Man kann seiner Phantasie freien Lauf lassen.

GRAFIK 7

SOUND 7

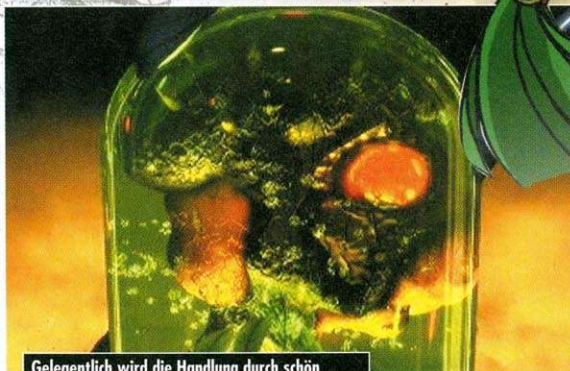
RATING **8**



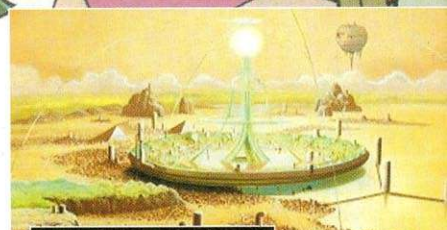
HEIKO STROBEL

GRANDIA

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Game Arts
Testmuster	Ubi Soft
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	März



Gelegentlich wird die Handlung durch schön gerenderte FMVs vorangetrieben.



Angelou, so wie es einmal aussah.

Manch einer wird es schon nicht mehr für möglich gehalten haben, aber wie sagt man so schön: „Gut Ding will Weile haben“. Ein Blick zurück ins Jahr

1997: Sega-Fans auf der ganzen Welt waren begeistert von einem Meisterwerk des Rollenspiels. Heute können Sony PlayStation-Zocker nachvollziehen, warum die Begeisterung so groß war.

Game Arts setzte den Rollenspielklassiker Grandia für die PlayStation um und zeigte somit, dass sie als ernstzunehmende Konkurrenten im Rennen um die RPG Krone anzusehen sind.

Man wird in die Rolle des etwas tolpatschigen Möchtegern-Abenteurers Justin hineinversetzt, der nur ein einziges Ziel vor Augen hat, nämlich ein genauso großer und erfolgreicher Abenteurer zu werden wie

einst sein Vater einer war. Da seine Mutter früher

auch als gefürchtete Piratin die Welt bereiste, bekam er den Drang in die Ferne zu ziehen, um Neues zu erleben, wohl schon in die Wiege gelegt.

Ein alter Mythos besagt, dass die Welt einst von Ikarier beherrscht worden war. Zugleich hatten diese geflügelten Wesen die Aufgabe einen Stein zu beschützen, den Geisterstein. In dessen Innerem ruhte das Herz aller Geister, die damals noch über Wahrheit und Gerechtigkeit auf Erden wachten. Es wurde einst ein riesiger Wall geschaffen, der die Welt in zwei Teile spaltete. Diese Mauer, heute bekannt als „das Ende der Welt“, war somit die Grenze zwischen dem Volk von Angelou und den „Normalsterblichen“. Wo auf der einen Seite Religion und Magie im Vordergrund standen, wurde auf der anderen Seite Fortschritt

und Technologie der höhere Stellenwert zugemessen.

Als der Geisterstein in sieben Teile zersplitterte, wurde gleichzeitig das Volk der Ikarier ausgelöscht, und das Ende einer friedlichen Ära war besiegelt.

Als der Fortschritt voranging, erhob sich zugleich eine Regierung, die von dem tyrannischen General Baal geführt wurde, der nur auf ein Ziel hinarbeitete, nämlich die sieben Stücke des

Geistersteins zu vereinen, um eine geheimnisvolle Kraft wieder zum Leben zu erwecken.

Bei Ausgrabungen an den Sult-Ruinen machte unser Held Justin eine merkwürdige Entdeckung. Das Erbstück seines Vaters stellte sich als ein Stück des zerbrochenen Geistersteins heraus und öffnete somit einen Gang zu einem verborgenen Tempel. Im Inneren wurde er mit Lieta konfrontiert, welche die letzte Ikarierin auf Erden ist. Justin traute zuerst seinen Augen nicht, hatte aber dafür um so mehr Fragen. Lieta konnte ihm nur den Weg nach Alent weisen, wo er auf alle seine Fragen eine Antwort finden würde. Somit war es klar: Justin hatte endlich einen Weg gefunden, der Welt zu zeigen, dass er der größte Abenteurer auf Erden ist, nämlich den Mythos der Ikarier, die obskure Entwicklung der verloren gegangenen Angelou Zivilisation und die Geheimnisse um Alent aufzuklären. Bei Justins Rei-



Die Grandeur, das Mutterschiff der Gargylearmee





Mit dem Zug auf der Flucht.



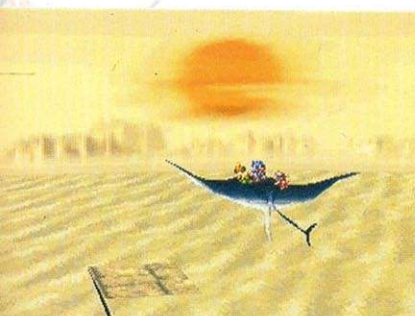
Im Gegensatz zu manch anderen RPGs hat man bei Grandia die Chance dem Kampf auszuweichen, was zum einen ein schnelleres Vorkommen gewährt, aber auf Dauer nicht zu raten ist, da ohne Kampf keine Abenteurpunkte eingeheimst werden können.

In den rundenbasierenden Kämpfen läuft ein separater Timer für jeden einzelnen Helden und natürlich auch Feind ab. Ist dieser einmal beim Commandstatus angelangt, erscheint ein Options-

„Was ein besonderes Plus verdient, sind die drei versteckten Bonuslevel, die in keinsten Weise mit dem normalen Spielablauf in Verbindung stehen.“

er sich gegen Geister, Riesenkraken, Trolle, Drachen, die Gargyle-Armee, ja sogar gegen General Baal selbst beweisen.

menü, aus dem man zwischen zwei Angriffsmodi (Kombi oder kritischer Schlag), Verteidigung, Technik/Zauber, Gegenstände benutzen, Flucht und Taktik wählen kann. Nicht selten kommt es vor, dass Freund oder Feind kurz aufeinanderfolgend mit ihrem „Move“ am Zug sind, noch bevor der Erste seinen „Move“ an den Mann gebracht hat. Das Schlachtfeld ähnelt dann schon fast einer Massenschlägerei, was dem Spiel Spaß nur zugute kommt. Mit Zauberfer-



Dem Gegner wird mal so richtig eingeheizt.

JUSTIN STA 121 LEB 43 KLU 123 GES 44 TP 155 SP 96 ZP 119 ERF. 8022 / 10262	FEENA STA 74 LEB 43 KLU 133 GES 61 TP 138 SP 87 ZP 138 ERF. 2452 / 10189
RAPP STA 96 LEB 37 KLU 120 GES 49 TP 138 SP 94 ZP 121 ERF. 9579 / 11500	MILDA STA 125 LEB 50 KLU 58 GES 49 TP 270 SP 78 ZP 0 ERF. 0 / 0

Erfahrungspunkte

igkeiten kann nicht von Anfang an umhergeschmissen werden. Es gilt, sogenannte „Mana-Eier“ zu finden, die im Waffenladen gegen eines der vier Elemente Erde, Feuer, Wasser oder Luft eingetauscht werden können. Bei genügend Erfahrung besteht im Laufe des Spiels die Möglichkeit zwei Elemente zu kreuzen. So wird z.B. aus Wind und Wasser Eis. Bei genügend Kampfpraxis mit allen Elementen steht einem am Schluß eine schon fast zu große Auswahl an verschiedensten Zaubern zur Verfügung.

► Game Arts Grandia ist ein hervorragender Titel, der von der ersten bis zur letzten Minute an den Sessel fesselt. Die gut durchdachte Story, der spannende Kampfmodus und nicht zuletzt die Welt an sich lassen die mindestens 60 Stunden bis zum Erreichen des Ziels schnell vergehen. Die musikalische Untermalung des Spiels ist relativ gut gelungen, doch von Zeit zu Zeit ein klein wenig nervig. Dagegen sind die Soundeffekte bestens in Szene gesetzt jedes kleine Lüftchen, das Rascheln der Büsche, das Zwitschern der Vögel, alles, was die Welt Grandia wirklich erscheinen läßt.

Was ein besonderes Plus verdient, sind die drei versteckten Bonuslevel, die in keinsten Weise mit dem normalen Spielablauf in Verbindung stehen. Jeder Level für sich hat seine eigene Story und dient lediglich dazu dem Helden zu ein paar zusätzlichen Abenteurpunkten zu verhelfen. Alles in Allem hat Game Arts mit der Umsetzung von Grandia auf die PlayStation ein großes Werk vollbracht, das jedem ans Herz zu legen ist, der Lust und Laune hat mal wieder vollkommen in eine andere Welt abzu-tauchen.

POSITIV

- drei Bonuslevel
- exzellenter Kampfmodus
- schnelles Einfinden ins Spiel

NEGATIV

- ziemlich linearer Spielablauf
- kaum schwere Rätsel vorhanden

GRAFIK 8

SOUND 8

RATING 9



play PLAYSTATION COMPETITION



und play PLAYSTATION suchen Athleten!

Ihr haltet Euch bei International Track & Field 2 für unbesiegt? Ihr brecht jeden noch so hohen Weltrekord mit links? Alle Eure Freunde verlassen sofort genervt den Raum, wenn Ihr das Thema Leichtathletik anspricht, weil sie bei der letzten Auseinandersetzung wieder nicht den Hauch einer Chance hatten? Dann meldet Euch schleunigst bei uns – denn in Zusammenarbeit mit Konami haben wir uns einen ganz besonderen Wettbewerb einfallen lassen. Als Belohnung für Eure Mühen gibt es folgendes zu gewinnen:

eine 14-tägige Rundreise für zwei Personen quer durch Australien.

Nicht nur, dass wir Euch rund um den Globus bis nach „Down Under“ fliegen - Konami hat ausserdem dafür gesorgt, dass Euch bei einem bunten Rahmen keine Minute langweilig wird.

Euch erwarten dabei als Höhepunkte:

- eine Reise nach **Adelaide**, dem bekanntesten Weinbaugebiet Australiens (Weinproben erwünscht)
- ein Besuch des erloschenen Vulkans **Mt. Garnier**
- ein Ausflug nach **Aulbury** in Canberra
- einem Fahrt nach **Sidney**, inklusive Besuch der **Olympischen Spiele 2000** (u.a. mit Karten für die 100m- Finale der Männer.)

Wir sorgen für den Flug, die Übernachtungen (inklusive Frühstück), das Rahmenprogramm und **Taschengeld in Höhe von 1000,- DM.**

Teilnahme-Bedingungen:

Ganz einfach! Schickt eine Postkarte mit Euren persönlichen Rekorden in den Disziplinen **100 Meter Sprint**, **Speerwurf** und **Gewichtheben** an:

Redaktion playPlayStation
Stichwort: Track & Field 2
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

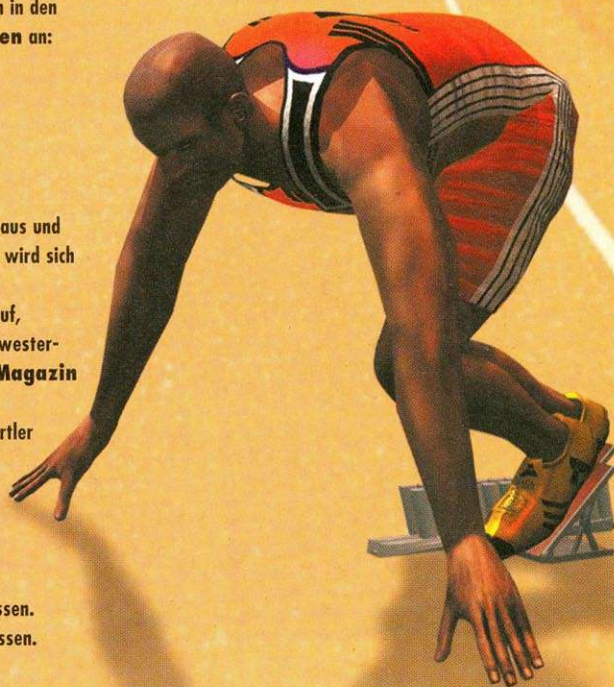
Unter allen Einsendungen suchen wir die jeweiligen Spitzenwerte heraus und veröffentlichen diese in der nächsten play. Der gesamte Wettbewerb wird sich über die nächsten drei Ausgaben hinziehen.

In der Vorentscheidung fordern wir sodann die zwei besten Spieler auf, eine Memory-Card mit ihren Bestleistungen einzusenden. Unsere Schwester-magazine **fun generation** und **Das Offizielle PlayStation Magazin** wählen auf die gleiche Art ihre beiden Top-Athleten.

Im alles entscheidenden Finale werden sodann alle sechs Joypad-Sportler zu uns in die Redaktion eingeladen, wo sie im K.O.-System gegeneinander antreten, um den endgültigen Sieger unseres Track & Field-Wettkampfes zu ermitteln.

On your marks, get set, GO!!!

Einsendeschluß ist der **20. Mai 2000**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Cypress- und Konami-Mitarbeiter sind von der Teilnahme ausgeschlossen.





OUR
IMPORTANT
DEALER

Neo Geo Pocket

WonderSwan

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Anime

Soundtracks

Merchandise

Trading Cards

Action Figures

Lösungsbücher



www.ACME-online.de
Online-Shop - Online-Auktionen - Neuheiten - Top 5
versandkostenfrei
ab 60 DM Bestellwert

PlayStation SOFTWARE dt

Amorines (Action)	12.99	99.90
Crisis Beat (Action)	03.00	99.90
Die Hard 2 (Action)	30.03.00	99.90
Ehrgeiz (Beat'em Up)		99.90
FIFA 2000 (Sports)		89.90
Formel 1 '99 (Racing)		89.90
Forsaken (Action)		49.90
Galerians (Adv.)	02.00	99.90
Gran Turismo 2 (Racing)		99.90
Grandia (RPG)	02.00	99.90
ISS Pro Evolution (Sports)		99.90

NHL 2000 (Sports)		89.90
Resident Evil 3 (Adv.)	18.02.	99.90
Resident Evil D.C. Platin (Ac)		49.90
Rising Zan (Action)		79.90
Saga Frontier 2 (RPG)	01.03.	99.90
Shadow Madness (RPG)		89.90
Silent Bomber (Action)	03.00	99.90
Suikoden 2 (RPG)	02.00	99.90
TOCA Touringcar 2 (Racing)		49.90
Vampire Hunter D (Adv.)	03.00	99.90
Vandal Hearts 2 (RPG)	03.00	99.90
Xena: Warrior Princess (Adv)		79.90

SOFTWARE us

Azure Dreams (RPG)		79.90
Big Bass WCship (Sports)		119.90
Black Bass/Blue Marlin (Sprt)		139.90
Brave Fencer Musashi (RPG)		119.90
Chocobos Myst. 2 (RPG)		139.90
Clock Tower 2 (Adv.)		129.90
Echo Night (Horror-Adv)		129.90
Final Fantasy Anth (RPG)		179.90
Grandia (RPG)		129.90
Legend of Legaia us (RPG)		129.90
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)		139.90
Lunar The Silverstar CE(RPG)		179.90
Parasite Eve (Adv.)		119.90
Saboteur (Adv.)		139.90
Saga Frontier (RPG)		89.90
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
Bio Hazard: Gun Survivor		159.90
Brightis (Adv.)		139.90
Chrono Cross (RPG)		159.90
Chronotrigger (RPG)		139.90
Dancing Stage (Dancing)		139.90
Dewprism (RPG)		129.90
Guitar Freaks (Diverse)		139.90
Metal Slug (Jump'N Run)		89.90
Option Tuning Car 2 (Racing)		99.90
Parasite Eve 2 (Adv.)		149.90
Planet Leika (Adv. by Enix)		129.90
Racing Lagoon (Racing)		139.90
Soumatou (Horror-Adventure)		149.90
Star Ixiom (Action)		139.90
The Gun Shooting (G-Con)		59.90
The Pro Wrestling (Sports)		59.90
Vampire Hunter (Horro Adv.)		149.90

SOFTWARE jp 2nd Hand

3x3 Eyes Tenrinugenmu(Adv)		69.90
A.4 Evolution Global (Sim)		39.90
AbaLaburn		99.90
Ace Combat 2 (Simulation)		49.90
Ace Combat 3 (Simulation)		69.90
Airs (Diverse)		59.90

Arc The Lad (RPG)	59.90
Armored Core (Action)	99.90
Armored Core P. (Action)	59.90
Beat Mania 3rd (Simulation)	69.90
Beat Mania 4th (Simulation)	69.90
Biohazard 3 (Adv.)	99.90
Book of Watermarks (Adv.)	129.90
Bushido Blade (Beat'em up)	39.90
Bushido Blade 2(Beat'em up)	69.90
CoCo (Diverse)	29.90
Deep Freeze (Adv.)	89.90
Destrega (Beat'em up)	69.90
Doki Doki Air (Diverse)	69.90
Echnight 2 (Adv.)	109.90
Ehrgeiz (Beat'em up)	49.90
Einhaender (Action)	49.90
Enigma (Adv.)	59.90
Fatal Fury RB (Beat'em up)	99.90
Final Fantasy IV (RPG)	79.90
Final Fantasy Int. (RPG)	99.90
Fire Pro Wrestling (Sports)	39.90
Fish Eyes (Diverse)	59.90
Front Mission 2 (Strategy)	79.90
Grandoll (Action)	39.90
GUNbare (Action)	59.90
Heroine Dream (Diverse)	29.90
Kasei Monogatari (Diverse)	49.90
Klaymen Klaymen (Adv.)	49.90
Kuon no Kizuna (Diverse)	109.90
Legacy of Kain (Action)	59.90
Macross VF-X 2 (Action)	119.90
Macross VF-X (Action)	59.90
Merri Carry Caravan(Adv.)	69.90
Metal Gear Solid (Adv.)	109.90
NekoSamurai (Adv.)	69.90
Ojousama Express (Adv.)	69.90
Gokuyo Parodius DX (Diverse)	69.90
Polienauts (Adv.)	69.90
Pop n Tanks (Action)	99.90
Princess Maker (Diverse)	39.90
R-Type Delta (Action)	99.90
R-Types (Action)	89.90
Raystorm (Action)	49.90
Ring of Sias (Diverse)	29.90
Rival Schools 2 (Beat'em up)	119.90
Samurai Spirits 3 (Beat'em up)	39.90
Samurai Spirits RPG (RPG)	69.90
SL de Iko (Eisenbahn-Sim)	79.90
Slayers Wandahoh (RPG)	59.90
Sol Divide (Action)	49.90
Soukaigi (Action)	89.90
Soul Edge (Beat'em up)	39.90
Spriggan Lunar Verse (Adv)	119.90
Straight Victory (Diverse)	59.90
StreETF. Zero3 (Beat'em up)	69.90
Tekken I (Beat'em up)	29.90
Tekken II (Beat'em up)	39.90
Tenchi Muyo (Adv.)	49.90
Toki Meki M. Toked (Adv)	59.90
Toki Meki M. private (Adv.)	29.90
Toki Meki Mem. Spec. (Adv)	129.90
Toki Meki Memorial (Adv.)	49.90
Toki Meki no hakago (Adv.)	59.90
Toshinden S. (Beat'em up)	99.90
Toukon Retsuden 2 (Sports)	39.90
Toukon Retsuden (Sports)	29.90
True Love Story 2 (Diverse)	89.90
Twinbee Deluxe (Action)	69.90
V-Force (Diverse)	29.90
Vampire (Beat'em up)	59.90
Virtua Pro Wrestling (Sports)	29.90
Voice Paradise Ex. (Diverse)	29.90
Wild Arms 2nd Ign. (RPG)	149.90
Yasokyoku (Diverse)	59.90

SOFTWARE PAL

Arcatera (Rollenspiel)	119.90
Crazy Taxi (Racing)	99.90
Fighting Force2 (Beat'em up)	99.90
Formula 1 (Racing)	119.90
Hydro Thunder (Sports)	99.90
NBA 2000 (Sports)	99.90
NFL Blitz 2000 (Sports)	99.90
Ready 2 Rumble (Sports)	119.90
Sega Bass Fishing (Sports)	189.00
SEGA Rally 2 (Racing)	99.90
Shadow Man (Adv.)	99.90
Snow Surfers (Sports)	99.90
Sonic Adv. (J'n Run)	99.90
Soul Calibur (Beat'em up)	109.90
Soul Fighter (Beat'em up)	119.90
UEFA Striker (Sports)	109.90
Virtua Striker 2 (Sports)	99.90
Virtua Fighter 3 (Beat'em up)	99.90
VWVF Attitude (Sports)	99.90

SOFTWARE us

Carrier (Adv.)	139.90
Climax Landers (RPG)	139.90
Crazy Taxi (Racing)	139.90
Dark Angel (Action)	139.90
Elemental Gimik Gear	139.90
Flag to Flag Cart (Racing)	139.90
Slave Zero (Diverse)	139.90
Zombie Revenge	139.90

SOFTWARE jp

Aero Dancing (Simulation) J	49.90
Berserk (Action)	159.90
Biohazard-C.Veronica ltd. Edit	169.90
Biohazard 2 Value Plus (Action)	149.90
Bungaion (Action)	159.90
Carrier (Adv.)	149.90
Climax Landers (RPG)	99.90
Crazy Taxi (Racing)	149.90
Death Crimson 2 (Action)	149.90
Giant Gram (Sports) J	99.90
Giga Wings (Action)	149.90
Jo Jo's Adv. (Action)	139.90
Panzer Front (Strategy)	159.90
Psychic Force 2012 (Fight)	49.90
Redline Racer (Racing)	79.90
Sega GT (Racing) 17.02.00	149.90
Star Gladiator 2 (Beat'em up)	99.90
Streetfighter 3 (Beat'em up)	159.90
Streetfighter Zero3 (Fight)	79.90
Undercover (Adventure)	149.90
Zombie Revenge (Fight)	149.90

SEGA SATURN jp 2nd Hand

Assault Suit Leynos2 (Action)	49.90
Bombberman Fight (Diverse)	39.90
Burning Rangers (Beat'em up)	39.90
Cyber Bots (Beat'em up)	39.90
Darius (Action)	49.90
Dragonball Z (Beat'em up)	59.90
Evangelion (Adventure)	49.90
Fighters Megamix (Beat)	29.90
Fighting Vipers (Beat'em up)	19.90
Fire Pro Wrestling S (Beat)	39.90
Gale Racer Sega (Racing)	19.90
Gun Griffon (Action)	39.90
Hunter (Diverse)	29.90
King of Fighters 97 (Beat)	69.90
Langrissier 3 (Strategy)	59.90
Lunar 2 Magical School	39.90
Nadeshiko (Diverse)	49.90
Ogre Battle (Strategy)	49.90
Panzer Dragoon 2 (Action)	39.90
Panzer Dragoon (Action)	29.90
Polienauts (Adventure)	49.90
Samurai Shodown III	39.90
Sega Rally (Racing)	29.90
Skull Fang (Action)	49.90
Snatcher (Adventure)	49.90
Sonic R (Jump'N Run)	49.90
Tenchi Muyo Tokomuyo (Adv)	39.90
Toki Meki Memorial (Adv)	139.90
Twinbee Deluxe Pack (Action)	49.90

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem dt	449.00
Controller	59.90
JoyStick	99.90
Padverlängerung	24.90
RGB-Kabel incl. A/V	29.90
Keyboard	59.90
Lenkrad	129.90
Vibration Pack	49.90
Memory Card VMU	59.90

Agathastr. 20 - D-33397 Rietberg - Tel: 0700 - 70 77 77 00 - Fax: 05244 - 97 40 44
Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0700 - 70 77 77 00 - Fax: 0221 - 240 00 81
Tyrellsestraat 13 - NL-6291 AK Vaals - Tel: 0177 - 888 35 33

ACME's neue Nummer
- die Vorteile:
einfacher zu merken...
...keinen Pfennig teurer, und...
...garantiert nie mehr besetzt!!!

Ab einem Bestellwert von DM 60 liefern wir versandkostenfrei 12gr. DM 5 Nachnahme-Gebühr. Darunter berechnen wir eine Lieferpauschale von DM 11. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. E: gelten unsere AGBs. Verwendete Warenzeichen dritter werden hiermit anerkannt.

**„JETZT KENNE ICH
DEN UNTERSCHIED
ZWISCHEN TRETMINEN
UND VITAMINEN.“**



AM3D/25-7

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.
PLASTIC MEN.™**

Order No.: AM3D/25-7

Sign.:

Date: Feb. 1st. 2000

From:

RgtCmdr of Green Forces

To:

StiffSgnt Sarge

Mission:

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Gegner einheizen b.z.w. Schmelze
3. Gefangennahme v. General Plastro
4. Rückkehr u. Sieg feiern!



NEXT MISSIONS:

**ARMY MEN
AIR ATTACK**

PLAYSTATION UNDERGROUND TECHNIKER & DEMOSPEZIALISTEN

Zwischen offiziellen Spieleherstellern und PlayStation-Fans floriert die Szene ambitionierter Hobby-Coder. play surft auf die Sites kreativer Konsolenfreaks, die sich mehr für Technik und Programmierung als für die neuesten Games interessieren.

Das Dilemma der Konsolenbranche ist klar: Auf der einen Seite verkaufen sich die Geräte von Sony, Sega und Nintendo millionenfach, auf der anderen Seite präsentieren sie sich dem technisch interessierten Kunden aber als kaum zugängliches System. Im Gegensatz zu den Heimcomputern der 80er- und frühen 90er-Jahre zeigen PlayStation & Co. kreativen Spielern und spielenden Informatikern die kalte Schulter. Ihr wollt die Hardware-Power für eigene Programmierexperimente nutzen? Schwer möglich, als Übungsgerät für eine neue Generation von Spieldesignern ist die Sony-Hardware eigentlich kaum zu gebrauchen.

Wer's trotzdem versuchen möchte, muß ins Internet: Nach dem Verschwinden von C 64, Atari ST und Commodore Amiga wandte sich eine Hälfte der Szene dem PC, die andere hingegen den Spielkonsolen zu. Vom oben geschilderten Problem eher herausgefordert als abgeschreckt, fanden die Hobby-Coder in Action Replay & Co. die gesuchten Hardware-Partner. Statt Mogelmodule wie Ottonormalspieler für High-Score und „Mission Completed“-Erfolg zu nützen, benötigt die Szene das Zubehör, um Programm-Codes zu durchforsten. Die Com Link-PC-Schnittstelle für das Gamebuster-Mogelmodul eröffnet technisch interessierten Konsolenfans eine neue Welt, denn durch den Link zum PC läßt sich gebräuchliches Informatik-Know-How, wie z.B. die Programmiersprache C, plötzlich auf der PlayStation anwenden - die Szene jubelt und bedankt sich mit Grafikdemos und selbstprogrammierten Spielen.

Da es im Gegensatz zu Japan im Westen an gedruckten Informationen für Hobbybastler und -Programmierer fehlt, ist das Internet der wichtigste Treffpunkt für Freaks, unter denen deutsche Tüftler verhältnismäßig stark vertreten sind.

Auch Sonys eigene Hobby-Entwickler-Initiative Net Yaroze funktionierte mehrere Jahre lang hauptsächlich über das WWW, bis Sony das gesamte Programm im letzten Jahr beendete. Die entsprechenden Sony-Sites (z.B. www.scea.sony.com/net/index.html) stehen lizenzierten „Members“ noch offen, verkünden aber gegenüber Neubesuchern das unwiderrufliche Net Yaroze-Game Over - über eine Wiederbelebung im Zeichen der PS2 ist momentan nichts bekannt. Trotzdem hat das Treiben der offiziell lizenzierten Yaroze-Fans seine Spuren hinterlassen, denn auf einigen Sites findet Ihr noch immer kostenlose Yaroze-Tools, -Demos und -Spiele.

Der harte Kern der Code-Szene war der Yaroze gegenüber hingegen schon immer skeptisch eingestellt. Warum eine sündteure schwarze PlayStation und Sony-Dokumentation kaufen, wenn auch ein handelsübliches PAL-Gerät, Gamebuster und FAQs aus dem Internet die PlayStation-Programmierung möglich machen? Denn fünf Jahre nach ihrem Debüt ist die Sony-Konsole für technisch Interessierte ein offenes Buch, auf zahlreichen WWW-Siten werden technische Daten sowie Arbeitsweise und Program-

mierung von Geometry Engine (GTE), GPU und SPU erklärt. Dazu gesellen sich Code-Listings und -Beispiele, sowie der offengelegte Source-Code von selbstgebastelten Demos und Spielen - frei zum Download.

Trotz der zahlreichen Online-Quellen seid Ihr ganz ohne Informatik-Kenntnisse auf den Sites der Szene verloren. Neben C oder zumindest Basic sollten Hobby-Programmierer als dritte Sprache auch Englisch beherrschen, denn selbst die zahlreichen deutschen Aktivisten unterhalten sich selten in unserer Landessprache - im Austausch mit Gleichgesinnten in Japan, England oder Skandinavien funktioniert eine Weltsprache einfach besser.

Welcome to the PSX Chipmunk BASIC pages STDRAUT 1998

NEW 'PSX Chipmunk BASIC' v1.03

Read all about it in the [readme.txt](#) file.

What is 'PSX Chipmunk BASIC' about?

PSX Chipmunk BASIC is a little BASIC Interpreter based on David Gillespie pascal code from comp.source.misc in march 1990.

The Chipmunk BASIC exists on several platforms, one of the most advanced version of this BASIC is 'Macintosh port' from Ronald H. Nicholson, Jr. You can find it and learn more about Chipmunk BASIC at <http://www.nicholson.com/rh/basic/>.

PSX Chipmunk BASIC however implements some of the great PlayStation ability functions like Sprite, 3D and Sound handling.

Have a look to some [Screenshots](#) and examples!

Who Is 'PSX Chipmunk BASIC' made for?

I made PSX Chipmunk BASIC as a exercise to explore each aspect of the PlayStation Programming, however some people manifested an interest to a for programming.

With PSX Chipmunk BASIC, any non-C programmer will find a way to make some little programs, demos or games for the PlayStation.

Einsteigerfreundlich: Dank der findigen Amateursoftware auf <http://perso.club-internet.fr/psxdev/> könnt Ihr die PlayStation sogar im leichtverständlichen Basic programmieren.

How To Become A PlayStation Developer

We don't supply direct to developers in the first instance. If you want to develop for the PlayStation, you need to contact the relevant division of Sony Computer Entertainment.

Sony can become a PlayStation developer, at which stage you can acquire development hardware from them. This will also enable you to receive Sony's developer CD, on which you can test CD-ROMs, as well as all Sony's tools.

From then on you can obtain technical support and upgrades for CD-ROMs, and our other PlayStation related products, direct from us. Unlike other companies, who frequently charge you a per person fee, Sony guarantee is that our support and upgrade services are free for the products we have tested.

Once you have received Sony's developer CD, you will also receive the CD-ROM Emulator, one of our many versatile hardware products, which lets you develop and test your PlayStation game in an environment precisely emulating the final CD on the console. You can speed the emulator.

With our CD-ROM Emulator and the developer CD, you can manage CD-ROMs to test your CD-ROMs before they are pressed. It also helps you to track down those bugs which are not visible in your regular development environment, and to cut out the hardware testing test CD when developing games spread across multiple disks.

Damit spielen die Großen: Die englische Firma SN ist der wichtigste Anbieter professioneller Entwicklungswerkzeuge in Europa, verkauft ihre Hard- und Software aber nur an offizielle Sony-Lizenznehmer.

Mobius CodeWorks

The Team, The Tools, The Results
HOJOI.CHOONS.PUMP-IT-UP!

Contact Jim +44 (0)973 732140 jim@codeworks.demon.co.uk

The Team

The Mobius Codeworks Team

Mobius Codeworks currently consists of 3 members.

Based in Reading, England.

Jim Pitts PSX Coder, Maps

Greg Read Mesh Models, Utilities, Maps

Andrew Webb Mesh Models, Graphics, Music, Website Design, Gopher

The Tools

Our Custom Tools

We have a number of custom tools that we use...

Selbstdarstellung ist eine der wichtigsten Antriebsfedern hinter der Produktion neuer Demos, der Schritt ins professionelle Lager ist für viele Coder (hier: HQ der englischen „Mobius CodeWorks“) das ehrgeizige Ziel.

www.high-society.org/highsociety.html

Die High Society ist ein Zusammenschluß technikleveranter, größtenteils europäischer und deutscher Seiten, darunter neben Freak-Sites auch die von PSX-Händlern. Das High Forum war bei unserem Besuch nicht aktiv, auch davon abgesehen bot uns die High Society kaum nützliche Infos. Hinter den Links lauern recht wirre und freakige Seiten, die sich z.T. mit Paßwort gegen neugierige Blicke schützen - hat die High Society etwas zu verbergen? Auch sonst wimmelt es hier von Selbstreferenz und Szene-Jargon, praktische Hilfestellung müssen Uneingeweihte mit der Lupe suchen.

play-Nutzwert: ★★



help us and click on
AllAdvantage.com
http://www.alladvantage.com
and don't forget to register too :-)

HIGH SOCIETY FOUNDATION

High Society Foundation Sites	Priorities	Master	Speed	Language
HIGH SOCIETY	High	High	High	High
HIGH FORUM	High	High	High	High
PARADISE	High	High	High	High

www.geocities.co.jp/playtown/2004/psx/ny_e.htm

GeoCities 04年玉キヤンペーン

[HOME] [Japanese]

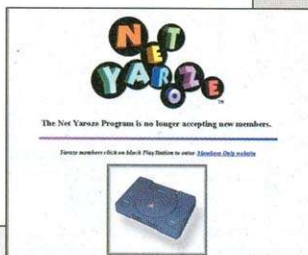
NOT YAROZE

Playstation Programming without official tools

Private PlayStation programming by C/C++

Note: This document is translated by Japanese to English translation software. I don't know this is right or not.

- Changed part
- Introduction
- Getting development environment
 - Hardware
 - Playstation
 - PC-AT compatible machine
 - Pro Action Replay for PlayStation (PS-PAR)
 - Pro Comm Link (PC-LINK)
 - caetia
 - Software
 - GNU C/C++ Compiler
 - GNU binutils
 - GNU Make



Infos pur ohne Java- oder Shockwave-Schnickschnack: „Not Yaroze“ ist ein umfangreiches, mit Link-Querweisen gespicktes HTML-Dokument, das der japanische Autor mit Hilfe eines Übersetzungsprogramms ins Englische übertrug. In der Theorie eine trotz holpriger Sprache vortreffliche Seite, doch leider sind viele der Links längst nicht mehr aktiv. Andere führen auf noch nicht übersetzte (sprich: japanische) Seiten. Diese Mankos bescheiden den Nutzen von „Not Yaroze“, trotzdem bleibt die Homepage eine nützliche Anlaufstelle, die jeder technisch interessierte PSX-Benutzer zumindest einmal besuchen sollte.

play-Nutzwert: ★★★

www.hitmen-console.org

Im Zeichen des Action Replay verschaffen sich die Hitmen den nötigen Respekt in der Szene. Ihre Seiten sind das Mekka der Hobby-Programmierer, übersichtlich aufgebaut und gefüllt mit interessanter Software, aber auch mit Demo-Nostalgie. Ihr findet hier Demos und Source-Codes rund um die PlayStation, Movie- und Music-Grabber, Saved Game-Tools, aber auch ernsthaftes Handwerkzeug, Editoren, Assembler und Debugger. Etwas verstaubt ist lediglich (die eigentlich interessante) Nische für selbstprogrammierte Spiele: Seit 1998 kam hier leider kein einziges Programm mehr hinzu.

play-Nutzwert: ★★★★★

Hitmen

PC, PSX, PS2, PS3, PS4, PS5, PS6, PS7, PS8, PS9, PS10, PS11, PS12, PS13, PS14, PS15, PS16, PS17, PS18, PS19, PS20, PS21, PS22, PS23, PS24, PS25, PS26, PS27, PS28, PS29, PS30, PS31, PS32, PS33, PS34, PS35, PS36, PS37, PS38, PS39, PS40, PS41, PS42, PS43, PS44, PS45, PS46, PS47, PS48, PS49, PS50, PS51, PS52, PS53, PS54, PS55, PS56, PS57, PS58, PS59, PS60, PS61, PS62, PS63, PS64, PS65, PS66, PS67, PS68, PS69, PS70, PS71, PS72, PS73, PS74, PS75, PS76, PS77, PS78, PS79, PS80, PS81, PS82, PS83, PS84, PS85, PS86, PS87, PS88, PS89, PS90, PS91, PS92, PS93, PS94, PS95, PS96, PS97, PS98, PS99, PS100, PS101, PS102, PS103, PS104, PS105, PS106, PS107, PS108, PS109, PS110, PS111, PS112, PS113, PS114, PS115, PS116, PS117, PS118, PS119, PS120, PS121, PS122, PS123, PS124, PS125, PS126, PS127, PS128, PS129, PS130, PS131, PS132, PS133, PS134, PS135, PS136, PS137, PS138, PS139, PS140, PS141, PS142, PS143, PS144, PS145, PS146, PS147, PS148, PS149, PS150, PS151, PS152, PS153, PS154, PS155, PS156, PS157, PS158, PS159, PS160, PS161, PS162, PS163, PS164, PS165, PS166, PS167, PS168, PS169, PS170, PS171, PS172, PS173, PS174, PS175, PS176, PS177, PS178, PS179, PS180, PS181, PS182, PS183, PS184, PS185, PS186, PS187, PS188, PS189, PS190, PS191, PS192, PS193, PS194, PS195, PS196, PS197, PS198, PS199, PS200, PS201, PS202, PS203, PS204, PS205, PS206, PS207, PS208, PS209, PS210, PS211, PS212, PS213, PS214, PS215, PS216, PS217, PS218, PS219, PS220, PS221, PS222, PS223, PS224, PS225, PS226, PS227, PS228, PS229, PS230, PS231, PS232, PS233, PS234, PS235, PS236, PS237, PS238, PS239, PS240, PS241, PS242, PS243, PS244, PS245, PS246, PS247, PS248, PS249, PS250, PS251, PS252, PS253, PS254, PS255, PS256, PS257, PS258, PS259, PS260, PS261, PS262, PS263, PS264, PS265, PS266, PS267, PS268, PS269, PS270, PS271, PS272, PS273, PS274, PS275, PS276, PS277, PS278, PS279, PS280, PS281, PS282, PS283, PS284, PS285, PS286, PS287, PS288, PS289, PS290, PS291, PS292, PS293, PS294, PS295, PS296, PS297, PS298, PS299, PS300, PS301, PS302, PS303, PS304, PS305, PS306, PS307, PS308, PS309, PS310, PS311, PS312, PS313, PS314, PS315, PS316, PS317, PS318, PS319, PS320, PS321, PS322, PS323, PS324, PS325, PS326, PS327, PS328, PS329, PS330, PS331, PS332, PS333, PS334, PS335, PS336, PS337, PS338, PS339, PS340, PS341, PS342, PS343, PS344, PS345, PS346, PS347, PS348, PS349, PS350, PS351, PS352, PS353, PS354, PS355, PS356, PS357, PS358, PS359, PS360, PS361, PS362, PS363, PS364, PS365, PS366, PS367, PS368, PS369, PS370, PS371, PS372, PS373, PS374, PS375, PS376, PS377, PS378, PS379, PS380, PS381, PS382, PS383, PS384, PS385, PS386, PS387, PS388, PS389, PS390, PS391, PS392, PS393, PS394, PS395, PS396, PS397, PS398, PS399, PS400, PS401, PS402, PS403, PS404, PS405, PS406, PS407, PS408, PS409, PS410, PS411, PS412, PS413, PS414, PS415, PS416, PS417, PS418, PS419, PS420, PS421, PS422, PS423, PS424, PS425, PS426, PS427, PS428, PS429, PS430, PS431, PS432, PS433, PS434, PS435, PS436, PS437, PS438, PS439, PS440, PS441, PS442, PS443, PS444, PS445, PS446, PS447, PS448, PS449, PS450, PS451, PS452, PS453, PS454, PS455, PS456, PS457, PS458, PS459, PS460, PS461, PS462, PS463, PS464, PS465, PS466, PS467, PS468, PS469, PS470, PS471, PS472, PS473, PS474, PS475, PS476, PS477, PS478, PS479, PS480, PS481, PS482, PS483, PS484, PS485, PS486, PS487, PS488, PS489, PS490, PS491, PS492, PS493, PS494, PS495, PS496, PS497, PS498, PS499, PS500, PS501, PS502, PS503, PS504, PS505, PS506, PS507, PS508, PS509, PS510, PS511, PS512, PS513, PS514, PS515, PS516, PS517, PS518, PS519, PS520, PS521, PS522, PS523, PS524, PS525, PS526, PS527, PS528, PS529, PS530, PS531, PS532, PS533, PS534, PS535, PS536, PS537, PS538, PS539, PS540, PS541, PS542, PS543, PS544, PS545, PS546, PS547, PS548, PS549, PS550, PS551, PS552, PS553, PS554, PS555, PS556, PS557, PS558, PS559, PS560, PS561, PS562, PS563, PS564, PS565, PS566, PS567, PS568, PS569, PS570, PS571, PS572, PS573, PS574, PS575, PS576, PS577, PS578, PS579, PS580, PS581, PS582, PS583, PS584, PS585, PS586, PS587, PS588, PS589, PS590, PS591, PS592, PS593, PS594, PS595, PS596, PS597, PS598, PS599, PS600, PS601, PS602, PS603, PS604, PS605, PS606, PS607, PS608, PS609, PS610, PS611, PS612, PS613, PS614, PS615, PS616, PS617, PS618, PS619, PS620, PS621, PS622, PS623, PS624, PS625, PS626, PS627, PS628, PS629, PS630, PS631, PS632, PS633, PS634, PS635, PS636, PS637, PS638, PS639, PS640, PS641, PS642, PS643, PS644, PS645, PS646, PS647, PS648, PS649, PS650, PS651, PS652, PS653, PS654, PS655, PS656, PS657, PS658, PS659, PS660, PS661, PS662, PS663, PS664, PS665, PS666, PS667, PS668, PS669, PS670, PS671, PS672, PS673, PS674, PS675, PS676, PS677, PS678, PS679, PS680, PS681, PS682, PS683, PS684, PS685, PS686, PS687, PS688, PS689, PS690, PS691, PS692, PS693, PS694, PS695, PS696, PS697, PS698, PS699, PS700, PS701, PS702, PS703, PS704, PS705, PS706, PS707, PS708, PS709, PS710, PS711, PS712, PS713, PS714, PS715, PS716, PS717, PS718, PS719, PS720, PS721, PS722, PS723, PS724, PS725, PS726, PS727, PS728, PS729, PS730, PS731, PS732, PS733, PS734, PS735, PS736, PS737, PS738, PS739, PS740, PS741, PS742, PS743, PS744, PS745, PS746, PS747, PS748, PS749, PS750, PS751, PS752, PS753, PS754, PS755, PS756, PS757, PS758, PS759, PS760, PS761, PS762, PS763, PS764, PS765, PS766, PS767, PS768, PS769, PS770, PS771, PS772, PS773, PS774, PS775, PS776, PS777, PS778, PS779, PS780, PS781, PS782, PS783, PS784, PS785, PS786, PS787, PS788, PS789, PS790, PS791, PS792, PS793, PS794, PS795, PS796, PS797, PS798, PS799, PS800, PS801, PS802, PS803, PS804, PS805, PS806, PS807, PS808, PS809, PS810, PS811, PS812, PS813, PS814, PS815, PS816, PS817, PS818, PS819, PS820, PS821, PS822, PS823, PS824, PS825, PS826, PS827, PS828, PS829, PS830, PS831, PS832, PS833, PS834, PS835, PS836, PS837, PS838, PS839, PS840, PS841, PS842, PS843, PS844, PS845, PS846, PS847, PS848, PS849, PS850, PS851, PS852, PS853, PS854, PS855, PS856, PS857, PS858, PS859, PS860, PS861, PS862, PS863, PS864, PS865, PS866, PS867, PS868, PS869, PS870, PS871, PS872, PS873, PS874, PS875, PS876, PS877, PS878, PS879, PS880, PS881, PS882, PS883, PS884, PS885, PS886, PS887, PS888, PS889, PS890, PS891, PS892, PS893, PS894, PS895, PS896, PS897, PS898, PS899, PS900, PS901, PS902, PS903, PS904, PS905, PS906, PS907, PS908, PS909, PS910, PS911, PS912, PS913, PS914, PS915, PS916, PS917, PS918, PS919, PS920, PS921, PS922, PS923, PS924, PS925, PS926, PS927, PS928, PS929, PS930, PS931, PS932, PS933, PS934, PS935, PS936, PS937, PS938, PS939, PS940, PS941, PS942, PS943, PS944, PS945, PS946, PS947, PS948, PS949, PS950, PS951, PS952, PS953, PS954, PS955, PS956, PS957, PS958, PS959, PS960, PS961, PS962, PS963, PS964, PS965, PS966, PS967, PS968, PS969, PS970, PS971, PS972, PS973, PS974, PS975, PS976, PS977, PS978, PS979, PS980, PS981, PS982, PS983, PS984, PS985, PS986, PS987, PS988, PS989, PS990, PS991, PS992, PS993, PS994, PS995, PS996, PS997, PS998, PS999, PS1000, PS1001, PS1002, PS1003, PS1004, PS1005, PS1006, PS1007, PS1008, PS1009, PS1010, PS1011, PS1012, PS1013, PS1014, PS1015, PS1016, PS1017, PS1018, PS1019, PS1020, PS1021, PS1022, PS1023, PS1024, PS1025, PS1026, PS1027, PS1028, PS1029, PS1030, PS1031, PS1032, PS1033, PS1034, PS1035, PS1036, PS1037, PS1038, PS1039, PS1040, PS1041, PS1042, PS1043, PS1044, PS1045, PS1046, PS1047, PS1048, PS1049, PS1050, PS1051, PS1052, PS1053, PS1054, PS1055, PS1056, PS1057, PS1058, PS1059, PS1060, PS1061, PS1062, PS1063, PS1064, PS1065, PS1066, PS1067, PS1068, PS1069, PS1070, PS1071, PS1072, PS1073, PS1074, PS1075, PS1076, PS1077, PS1078, PS1079, PS1080, PS1081, PS1082, PS1083, PS1084, PS1085, PS1086, PS1087, PS1088, PS1089, PS1090, PS1091, PS1092, PS1093, PS1094, PS1095, PS1096, PS1097, PS1098, PS1099, PS1100, PS1101, PS1102, PS1103, PS1104, PS1105, PS1106, PS1107, PS1108, PS1109, PS1110, PS1111, PS1112, PS1113, PS1114, PS1115, PS1116, PS1117, PS1118, PS1119, PS1120, PS1121, PS1122, PS1123, PS1124, PS1125, PS1126, PS1127, PS1128, PS1129, PS1130, PS1131, PS1132, PS1133, PS1134, PS1135, PS1136, PS1137, PS1138, PS1139, PS1140, PS1141, PS1142, PS1143, PS1144, PS1145, PS1146, PS1147, PS1148, PS1149, PS1150, PS1151, PS1152, PS1153, PS1154, PS1155, PS1156, PS1157, PS1158, PS1159, PS1160, PS1161, PS1162, PS1163, PS1164, PS1165, PS1166, PS1167, PS1168, PS1169, PS1170, PS1171, PS1172, PS1173, PS1174, PS1175, PS1176, PS1177, PS1178, PS1179, PS1180, PS1181, PS1182, PS1183, PS1184, PS1185, PS1186, PS1187, PS1188, PS1189, PS1190, PS1191, PS1192, PS1193, PS1194, PS1195, PS1196, PS1197, PS1198, PS1199, PS1200, PS1201, PS1202, PS1203, PS1204, PS1205, PS1206, PS1207, PS1208, PS1209, PS1210, PS1211, PS1212, PS1213, PS1214, PS1215, PS1216, PS1217, PS1218, PS1219, PS1220, PS1221, PS1222, PS1223, PS1224, PS1225, PS1226, PS1227, PS1228, PS1229, PS1230, PS1231, PS1232, PS1233, PS1234, PS1235, PS1236, PS1237, PS1238, PS1239, PS1240, PS1241, PS1242, PS1243, PS1244, PS1245, PS1246, PS1247, PS1248, PS1249, PS1250, PS1251, PS1252, PS1253, PS1254, PS1255, PS1256, PS1257, PS1258, PS1259, PS1260, PS1261, PS1262, PS1263, PS1264, PS1265, PS1266, PS1267, PS1268, PS1269, PS1270, PS1271, PS1272, PS1273, PS1274, PS1275, PS1276, PS1277, PS1278, PS1279, PS1280, PS1281, PS1282, PS1283, PS1284, PS1285, PS1286, PS1287, PS1288, PS1289, PS1290, PS1291, PS1292, PS1293, PS1294, PS1295, PS1296, PS1297, PS1298, PS1299, PS1300, PS1301, PS1302, PS1303, PS1304, PS1305, PS1306, PS1307, PS1308, PS1309, PS1310, PS1311, PS1312, PS1313, PS1314, PS1315, PS1316, PS1317, PS1318, PS1319, PS1320, PS1321, PS1322, PS1323, PS1324, PS1325, PS1326, PS1327, PS1328, PS1329, PS1330, PS1331, PS1332, PS1333, PS1334, PS1335, PS1336, PS1337, PS1338, PS1339, PS1340, PS1341, PS1342, PS1343, PS1344, PS1345, PS1346, PS1347, PS1348, PS1349, PS1350, PS1351, PS1352, PS1353, PS1354, PS1355, PS1356, PS1357, PS1358, PS1359, PS1360, PS1361, PS1362, PS1363, PS1364, PS1365, PS1366, PS1367, PS1368, PS1369, PS1370, PS1371, PS1372, PS1373, PS1374, PS1375, PS1376, PS1377, PS1378, PS1379, PS1380, PS1381, PS1382, PS1383, PS1384, PS1385, PS1386, PS1387, PS1388, PS1389, PS1390, PS1391, PS1392, PS1393, PS1394, PS1395, PS1396, PS1397, PS1398, PS1399, PS1400, PS1401, PS1402, PS1403, PS1404, PS1405, PS1406, PS1407, PS1408, PS1409, PS1410, PS1411, PS1412, PS1413, PS1414, PS1415, PS1416, PS1417, PS1418, PS1419, PS1420, PS1421, PS1422, PS1423, PS1424, PS1425, PS1426, PS1427, PS1428, PS1429, PS1430, PS1431, PS1432, PS1433, PS1434, PS1435, PS1436, PS1437, PS1438, PS1439, PS1440, PS1441, PS1442, PS1443, PS1444, PS1445, PS1446, PS1447, PS1448, PS1449, PS1450, PS1451, PS1452, PS1453, PS1454, PS1455, PS1456, PS1457, PS1458, PS1459, PS1460, PS1461, PS1462, PS1463, PS1464, PS1465, PS1466, PS1467, PS1468, PS1469, PS1470, PS1471, PS1472, PS1473, PS1474, PS1475, PS1476, PS1477, PS1478, PS1479, PS1480, PS1481, PS1482, PS1483, PS1484, PS1485, PS1486, PS1487, PS1488, PS1489, PS1490, PS1491, PS1492, PS1493, PS1494, PS1495, PS1496, PS1497, PS1498, PS1499, PS1500, PS1501, PS1502, PS1503, PS1504, PS1505, PS1506, PS1507, PS1508, PS1509, PS1510, PS1511, PS1512, PS1513, PS1514, PS1515, PS1516, PS1517, PS1518, PS1519, PS1520, PS1521, PS1522, PS1523, PS1524, PS1525, PS1526, PS1527, PS1528, PS1529, PS1530, PS1531, PS1532, PS1533, PS1534, PS1535, PS1536, PS1537, PS1538, PS1539, PS1540, PS1541, PS1542, PS1543, PS1544, PS1545, PS1546, PS1547, PS1548, PS1549, PS1550, PS1551, PS1552, PS1553, PS1554, PS1555, PS1556, PS1557, PS1558, PS1559, PS1560, PS1561, PS1562, PS1563, PS1564, PS1565, PS1566, PS1567, PS1568, PS1569, PS1570, PS1571, PS1572, PS1573, PS1574, PS1575, PS1576, PS1577, PS1578, PS1579, PS1580, PS1581, PS1582, PS1583, PS1584, PS1585, PS1586, PS1587, PS1588, PS1589, PS1590, PS1591, PS1592, PS1593, PS1594, PS1595, PS1596, PS1597, PS1598, PS1599, PS1600, PS1601, PS1602, PS1603, PS1604, PS1605, PS1606, PS1607, PS1608, PS1609, PS1610, PS1611, PS1612, PS1613, PS1614, PS1615, PS1616, PS1617, PS1618, PS1619, PS1620, PS1621, PS1622, PS1623, PS1624, PS1625, PS1626, PS1627, PS1628, PS1629, PS1630, PS1631, PS1632, PS1633, PS1634, PS1635, PS1636, PS1637, PS1638, PS1639, PS1640, PS1641, PS1642, PS1643, PS1644, PS1645, PS1646, PS1647, PS1648, PS1649, PS1650, PS1651, PS1652, PS1653, PS1654, PS1655, PS1656, PS1657, PS1658, PS1659, PS1660, PS1661, PS1662, PS1663, PS1664, PS1665, PS1666, PS1667, PS1668, PS1669, PS1670, PS1671, PS1672, PS1673, PS1674, PS1675, PS1676, PS1677, PS1678, PS1679, PS1680, PS1681, PS1682, PS1683, PS1684, PS1685, PS1686, PS1687, PS1688, PS1689, PS1690, PS1691, PS1692, PS1693, PS1694, PS1695, PS1696, PS1697, PS1698, PS1699, PS1700, PS1701, PS1702, PS1703, PS1704, PS1705, PS1706, PS1707, PS1708, PS1709, PS1710, PS1711, PS1712, PS1713, PS1714, PS1715, PS1716, PS1717, PS1718, PS1719, PS1720, PS1721, PS1722, PS1723, PS1724, PS1725, PS1726, PS1727, PS1728, PS1729, PS1730, PS1731, PS1732, PS1733, PS1734, PS1735, PS1736, PS1737, PS1738, PS1739, PS1740, PS1741, PS1742, PS1743, PS1744, PS1745, PS1746, PS1747, PS1748, PS1749, PS1750, PS1751, PS1752, PS1753, PS1754, PS1755, PS1756, PS1757, PS1758, PS1759, PS1760, PS1761, PS1762, PS1763, PS1764, PS1765, PS1766, PS1767, PS1768, PS1769, PS1770, PS1771, PS1772, PS1773, PS1774, PS1775, PS1776, PS1777, PS1778, PS1779, PS1780, PS1781, PS1782, PS1783, PS1784, PS1785, PS1786, PS1787, PS1788, PS1789, PS1790, PS1791, PS1792, PS1793, PS1794, PS1795, PS1796, PS1797, PS1798, PS1799, PS1800, PS1801, PS1802, PS1803, PS1804, PS1805, PS1806, PS1807, PS1808, PS1809, PS1810, PS1811, PS1812, PS1813, PS1814, PS1815, PS1816, PS1817, PS1818, PS1819, PS1820, PS1821, PS1822, PS1823, PS1824, PS1825, PS1826, PS1827, PS1828, PS1829, PS1830, PS1831, PS1832, PS1833, PS1834, PS1835, PS1836, PS1837, PS1838, PS1839, PS1840, PS1841, PS1842, PS1843, PS1844, PS1845, PS1846, PS1847, PS1848, PS1849, PS1850, PS1851, PS1852, PS1853, PS1854, PS1855, PS1856, PS1857, PS1858, PS1859, PS1860, PS1861, PS1862, PS1863, PS1864, PS1865, PS1866, PS1867, PS1868, PS1869, PS1870, PS1871, PS1872, PS1873, PS1874, PS1875, PS1876, PS1877, PS1878, PS1879, PS1880, PS1881, PS1882, PS1883, PS1884, PS1885, PS1886, PS1887, PS1888, PS1889, PS1890, PS1891, PS1892, PS1893, PS1894, PS1895, PS1896, PS1897, PS1898, PS1899, PS1900, PS1901, PS1902, PS1903, PS1904, PS1905, PS1906, PS1907, PS1908, PS1909, PS1910, PS1911, PS1912, PS1913, PS1914, PS1915, PS1916, PS1917, PS1918, PS1919, PS1920, PS1921, PS1922, PS1923, PS1924, PS1925, PS1926, PS1927, PS1928, PS1929, PS1930, PS1931, PS1932, PS1933, PS1934, PS1935, PS1936, PS1937, PS1938, PS1939, PS1940, PS1941, PS1942, PS1943, PS1944, PS1945, PS1946, PS1947, PS1948, PS1949, PS1950, PS1951, PS1952, PS1953, PS1954, PS1955, PS1956, PS1957, PS1958, PS1959, PS1960, PS1961, PS1962

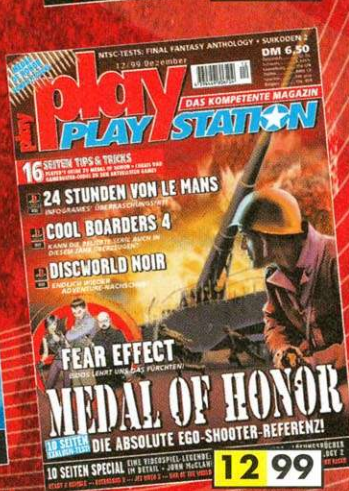
MARZ 2000
 BACK ISSUES

BACK ISSUES

play
 PLAY STATION

EINFACH BESTELLEN

und die Sammlung ist komplett!



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)

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

01/00 Player's Guide

Discworld Noir (Teil 1)

02/00 Player's Guide

Discworld Noir (Teil 2)

play 05/98 ☐	play 01/99 ☐	play 07/99 ☐
play 06/98 ☐	play 02/99 ☐	play 10/99 ☐
play 07/98 ☐	play 03/99 ☐	play 11/99 ☐
play 08/98 ☐	play 04/99 ☐	play 12/99 ☐
play 09/98 ☐	play 05/99 ☐	play 01/00 ☐
play 10/98 ☐	play 06/99 ☐	play 02/00 ☐
play 11/98 ☐		

pro Heft 6,50 DM =

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

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

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



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

- Alle unsere Produkte sind Qualitätswaren mit einem Jahr Garantie.
- Alle Artikel erhalten Sie in Original-Verpackung.
- Bestellungen bis 15:00 Uhr gehen noch am selben Tag raus.
- Kein Club oder irgendeine Bindung.
- Vorbestellungen möglich.
- Jeder Bestellung liegt eine Überraschung bei.
- Kostenloser Farbkatalog.
- Wenn Sie spezielle Wünsche, Anregungen o. Verbesserungsvorschläge haben, lassen Sie es uns wissen.
- Der Kunde ist bei uns König.

Viel Spaß mit unseren Produkten wünscht Ihnen Ihr Tasty Meadow Team

Bei Lieferung per Nachnahme berechnen wir 9.50 DM für Porto u. Verpackung.

WELTNEUHEIT!

PARALLELPORT-ERWEITERUNG FÜR PSX SCPH-9000

SUPER EINFACH NUR 6 LÖTSTELLEN OHNE BESCHÄDIGUNG DES GEHÄUSES

NUR **29.90 DM**

KOMPLETTSET

Waffenscheinfrei!
Panther Gun
IM MILITARY LOOK



MIT RÜCKSCHLAG
G-CON KOMPATIBEL

29.90 DM

Neu! Panther V-Gun*
*Preis auf Anfrage

Lenkrad • Dualshock **89.90 DM**



MOVIECARD
SPIELT VIDEO CD's
auf jeder PSX ab
99.00 DM

CD • TASCHE
Für ca. 13.000 MB
oder 20 CD's
IM LEDER LOOK
4.90 DM

PSX • MAUS
19.90 DM

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

RF • UNIT
FÜR TV OHNE SCART
14.90 DM

Dreamcast
RGB • KABEL
14.90 DM

RGB • Kabel + Audio
+ G-CON mit Entstörfilter
5.90 DM

RGB • Kabel mit
Entstörfilter **4.90 DM**

Extension • Kabel **4.90 DM**

Link • Kabel **4.90 DM**

MULTITAB **39.90 DM**
INFAROT BOX **39.00 DM**

JAM • BOX
Hiermit können Sie
jede Konsole auf
einem PC-Monitor
spielen
119.00 DM

8M MEMORYCARD
UP-120 BLOCK mit
DISPLAY
Digital
umschaltbar

Nur **16.90 DM**

1M **6.90 DM**

2M
(UNKOMPRIMIERT) **18.90 DM**

4M
(UNKOMPRIMIERT) **28.90 DM**

24M **29.90 DM**

40M **39.90 DM**

72M **59.90 DM**

MOVIECARD

für 9000er **119.00 DM**

TRANSPARENTGEHÄUSE

4 versch. Farben **49.90 DM**

TANZMATTE

49.00 DM

MP3
Player
+BOOTBUSTER
99.00 DM

LASERPOINTER
Mit 5 Köpfen **14.90 DM**
10 Batterien AG 13
Gleich mitbestellen **4.90 DM**

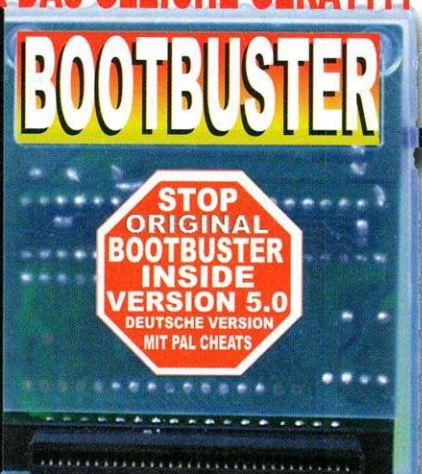
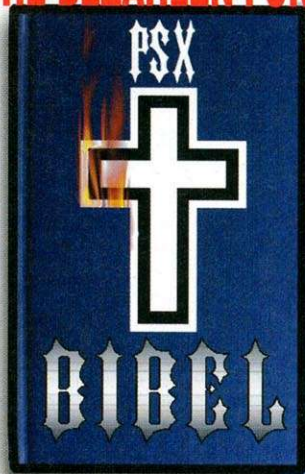
DUALSHOCK
ANALOG PLUS
29.90 DM

Standardpad **8.90 DM**

POWER WING

ANALOG
DUALSHOCK
TRANSPARENT
39.90 DM

WARUM DAS DREIFACHE BEZAHLEN FÜR DAS GLEICHE GERÄT???



ICH BIN DOCH NICHT BLÖD! **IMPORTE OHNE LÖTEN!**
KOMPLETT IN DEUTSCH

BOOTBUSTER + PSX BIBEL* + RGB KABEL

Alles zusammen nur 29.90 DM

Verona Feldbusch
Gymnasium
Hamburg

*Mit über 6000 Codes, Tipp's und Trick's
Einzelverkaufspreis der BIBEL 14.90 DM

Mit dem BOOTBUSTER können Sie Sicherheitskopien + Importe ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungslot der Playstation. Schon kann es losgehen! Der BOOTBUSTER kann auch als Schummelmodul verwendet werden.

TECHNIKECKE

DIRK GEMEINHARDT

FOKUSSIERUNG DES LASERKOPFES ÄLTERER PLAYSTATION-MODELLE

Stundenlanges Zocken bringt nicht nur den entsprechenden Spielspaß, sondern auch diverse Probleme mit sich. Besonders Besitzer älterer PlayStation-Modelle können ein Lied davon singen. Entweder werden die schwarzen Scheiben gar nicht bzw. nur noch schlecht gelesen oder Full Motion Video-Sequenzen ruckeln erbärmlich über den Bildschirm. Dahinter können sich viele Ursachen verbergen. Fehlende Metallkugeln an der Spindel, ungewollte Schwankungen der Laser-Betriebsspannung sowie ein mechanisch verstellter Laserkopf (Bild 2) könnten dafür verantwortlich sein. Wie man den Laserkopf einstellt, soll in der folgenden Anleitung erklärt werden, jedoch ausschließlich für alte PlayStation-Modelle. Doch zu Beginn eine Warnung: Nur erfahrene Tüftler sollten sich an diese Arbeit wagen! Für evtl. auftretende Folgeschäden übernimmt play keine Haftung.

Man kann mit einem simplen Trick herausfinden, ob eine Änderung der Lasereinheit-Position überhaupt etwas bewirkt - andere technische Mängel sollte man nicht ausschließen. Richtet die PlayStation beim Einschalten mit dem Deckel nach unten aus. Sollte das Gerät in dieser Lage normal booten und die abgespielten FMV-Sequenzen nicht ruckeln, ist der Laser mit relativer Gewissheit falsch fokussiert.

Zunächst muss das Plastikgehäuse abmontiert werden. Dreht dazu auf der Rückseite die Schrauben heraus. Danach wendet Ihr vorsichtig das geöffnete Gerät im Ganzen wieder herum. Hebt nun das Gehäuse vorsichtig weg.

Schräg links, unterhalb der Linse befinden sich zwei sehr kleine silberne Philips-Schrauben.

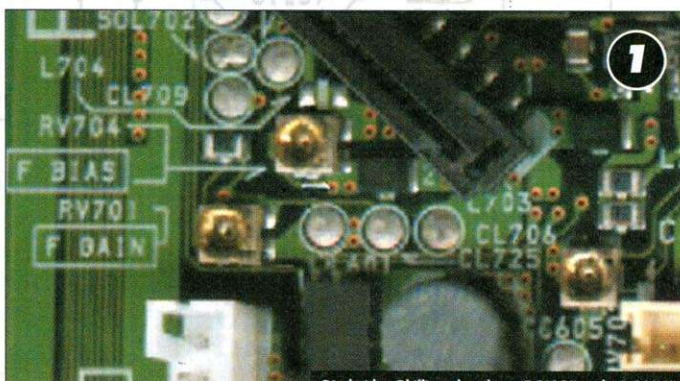
Rechts daneben befindet sich noch eine dritte Schraube. Jedoch sollte man ausschließlich die zwei anfangs beschriebenen Philips-Schrauben

genauer betrachten. Die eine Schraube hat die Bezeichnung „F GAIN“ und die andere „F BIAS“ (Bild 1). Beide Namen sind auf der Platine in Großbuchstaben abgedruckt. „F BIAS“ ist für die Fokussierung des Laserstrahls zuständig. Wenn der Laser nicht genau auf die CD trifft, sondern ein Stück darüber oder darunter fokussiert, können die Daten nicht richtig gelesen werden. Bei den älteren Fabrikaten bewegt man einfach die Schraube „F BIAS“ um eine Achtel Drehung im Uhrzeigersinn. Dazu sollte man am Besten einen ganz feinen Uhrmacherschraubenzieher o. ä. verwenden, da dieser Arbeitsvorgang viel Fingerspitzengefühl fordert. Sollte die Schraube zu weit gedreht werden, funktioniert im Endeffekt gar kein Spiel mehr. In diesem Fall muss man die Schraube wieder ein Stück zurückzudrehen. Probieren geht hier über studieren. Daher ist es ratsam, sich die Ausgangsposition der Schraube irgendwie

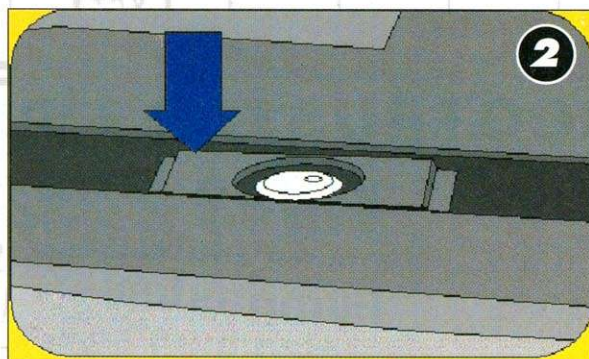


zu kennzeichnen, damit man den Originalzustand leicht wieder herstellen kann. Möglicherweise ist die erste Einstellung nicht die Beste. Die Prozedur sollte solange wiederholt werden, bis der Testlauf beim Abspielen der Videos keine Fehler mehr aufzeigt. Aber bitte nehmt Euch den Ratschlag zu Herzen - nur erfahrene Bastler sollten diesen Schritt wagen.

Ein Tipp zum Schluss: Steckt doch mal zusätzlich eine ausrangierte Musik- oder Daten-CD auf die Spiel-CD. Die Spindel bietet dazu ausreichend Platz. Das ruckelfreie Abspielen von Intro- bzw. Zwischensequenzen stellt dann möglicherweise kein Problem mehr dar. Aber Achtung: All die aufgezeigten „Basteltricks“ sind nur eine temporäre Lösung - eine dauerhafte Behebung der Boot-Probleme stellen sie nicht dar.



Die beiden Phillipsschrauben „F BIAS“ und „F GAIN“



Lahra Soft-Versand

**Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau**

249,99 DM

269,99 DM

mit Spezialumbau (auch für Res.Evil 3 (jap) u.a.) **279,99 DM**

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**



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



Universal Bootchip*

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

3,99 DM

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

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

+ **Einbauplatine** (vorlötten entfällt
Chip wird einfach aufgesteckt)
mit bebildeter Anleitung **14,99 DM**

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



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**



Neuheit nicht nur für Musikfreaks!

MP3-Player für die PlayStation

nutzt die PSX als absolut preiswertes, stand-alone

MP3-Abspielgerät, 10-15 Stunden Musik auf einer

CD im MP3-Format (kostenlos aus dem Internet)

Bedienung über den Fernsehschirm (siehe rechts)

149,99 DM



Bildschirm des MP3-Players

PSX-Design-Gehäuse

(verschiedene Farben)



49,99 DM

nicht für
SCPH-1002



Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks)

8,99 DM

2 MB (30 Blocks)

16,99 DM

4 MB (60 Blocks)

26,99 DM



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



Memory-Cards

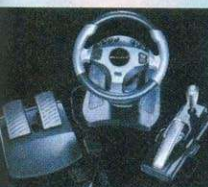
(mit LCD-Displays)

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

40 MB (600 Blocks) **44,99 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

fühle 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

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

Link-Kabel

RF-Unit

MB Multi Player / Tap

PSX-Mouse

Dualshock-tauglich

7,99 DM

Antennenanschluß

19,99 DM

4 Spieler-Adapter

49,99 DM

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



Cyber Shock

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



Bestell-Hotline 0 21 71 - 40 41 72

Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr · Sa 10.00-16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme · Lieferung nur gegen Nachnahme + Versand oder Vorkasse. Bei Annahmeverweigerung stellen wir die uns entstandenen Kosten in Rechnung. Kein Ladenverkauf nur Versand! Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

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

NTSC: TOMBA! 2
SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE2!

04-2000 April

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

4 394449 806504 0 3
GPres

DM 6,50

Österreich52 ÖS
Schweiz6,50Sfr
Luxemburg156 LFR
Italien8400 Lit
Spanien690 ptas
Belgien156 BFR

play THE PLAYSTATION

Tipps & Tricks

play

THE PLAYSTATION

16 Seiten Tipps und Tricks!
Player's Guide zu Resident Evil 3 Nemesis
Cheats und Gamebuster-Codes
zu den aktuellsten Games

PLAYSTATION 2 COUNTDOWN

Alle neuen Spiele im Überblick!

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

CAPCOMS EGO-SHOOTER IM TEST!

FINAL FANTASY



**Am 29.03.2000
wechseln wir unser Gesicht**

....die Seele bleibt die Gleiche

Playcom

Software Vertriebs GmbH



SONY Playstation

Versand

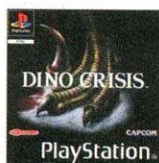
- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250,- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt	84.99
CTR (Crash Team Racing)	dt	89.99
Dino Crisis	dt	89.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	84.99
Int. Superstar Soccer Pro Evolution	dt	* 94.99
International Track & Field 2	dt	* 89.99
Jade Cocoon: Die Tamamayu Legen.	dt	84.99
James Bond: Tomorrow Never Dies	dt	89.00
Le Mans 24	dt	89.99
Metal Gear Solid Premium Pack	dt	89.99
Plane Crazy	dt	84.99
Rainbow Six	dt	79.99
Resident Evil 3 - Nemesis	dt	* 99.00
Ruff & Tumble	dt	79.99
Soul Reaver - Legacy of Kain	dt	89.99
The Next Tetris	dt	79.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt	84.99
WWF Attitude	dt	79.99
You don't know Jack	dt	* 94.99

SOFTWARE SONDERANGEBOTE

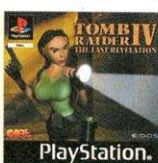
Actua Soccer 3 (Oliver Bierhoff)	dt	29.99
Alien Trilogy Platinum	dt	29.99
Breath of Fire 3 Special Edition	dt	29.99
Bust a Move 2 The Arcade Platinum	dt	29.99
Jeremy McGrath Supercross 98	dt	29.00
Resident Evil 1 Director's Cut	dt	44.99
Vs.(Versus)	dt	29.99
Wipe Out 2097 Platinum	dt	34.99



Dino Crisis
dt DM 89.99



Grand Theft Auto 2
GTA 2
dt DM 84.99



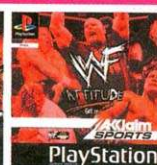
Tomb Raider 4
The last Revelation
dt DM 99.00



The next
Tetris
dt DM 79.99



James Bond: Tomor-
row Never Dies
dt DM 89.00



WWF
Attitude
dt DM 79.99



CTR
Crash Team Racing
dt DM 89.99



Plane
Crazy
dt DM 84.99



Tony Hawk's
Skateboarding
dt DM 84.99



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

*

eMail: Info@playcom.de

HARDWARE

Sony PSX+Dual Shock Joypad	dt	249.00
Dual Shock Pad Joyte. - div. Farben	dt	34.99
Gun P7K (blau oder silber)	dt	39.00
Joypad Joytech Airpad - div. Farben	dt	54.99
Joytech Airpad ID-Clip - div. Farben	dt	12.00
Joypad Resident Evil	dt	14.00
Lautsprech. Sound Station Imacblue	dt	109.99
Lautsprecher Sound Station Violet	dt	109.99
Lenkrad Ferrari Race Shock 2	dt	109.99
Lenkrad Jordan Grand Prix 1	dt	79.99
Mem. Card Joyt. 1 Meg Jordan GP	dt	11.99
Memory Card Joytech 1 Meg platin	dt	11.99
Mem. Card Joyt. 1 Meg - div. Farben	dt	11.99
Mem. Card Joyt. 4 Meg - div. Farben	dt	27.99
Mem. Card Joyt. 8 Meg - div. Farben	dt	34.99
Mem. Card Jo. 24 Meg - div. Farben	dt	44.99
Mem. Card Jo. 56 Meg - div. Farben	dt	49.99

Das absolute Action-Pack **89.99**



Acclaim Action Pack
- Alien Trilogy
- Bust a Move 2
- Super Cross 98

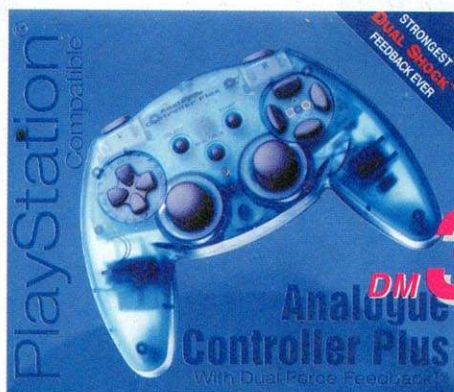
DM 27.99

Memory Card
4 MB Joytech
div. Farben



DM 249.-

Sony Playstation
+ Dual Shock Joypad



DM 34.99

Dual Shock
Joypad Joytech
div. Farben



Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!



play charts

Die play PLAYSTATION TOP 5

Mit Musik lässt es sich bekanntlich besser arbeiten, dessen sind wir uns trotz genervter Kollegen und verschiedener Musikgeschmäcker sicher. Diesen Monat verraten wir Euch, welche derzeitigen Lieblingslieder täglich aus unseren Boxen dröhnen und mit welchen Ohrwürmern wir die gesamte Redaktion Nacht für Nacht zum tanzen, pogen und moshen bringen.

Sven

1. Surfacing - Slipknot
2. Nitro Burnin' Funny Bong - GWAR
3. Check and Doublecheck - Stereolab
4. Bleeding orange - Snapcase
5. You fucked up! - X-Cops

Martin

1. You make the whole world cry - Tanita Tikaram
2. Naked - Falco
3. You can't hurry love - Genesis
4. The long and winding road - The Beatles
5. Love me tender - Elvis Presley

mArk

1. Eyel E SS - Slipknot
2. Ball and Chain - Social Distortion
3. Weniger als 5 Sekunden - But Alive
4. Last Caress - Misfits
5. Portishead - Glory Box

Toni

1. Brackish - Kittie
2. Falling away from me - koRn
3. Higher - Creed
4. Wait and bleed - Slipknot
5. Otherside - Chili Peppers

Dirk

1. No Time Left - Slapshot
2. Cinnamon Girl - Type O Negative
3. Skulls - Misfits
4. What's My Age Again - Blink 182
5. Have You Ever... - The Mighty Mighty Bosstones

Wonz

1. All Along The Watchtower - Jimi Hendrix
2. Crime of the Century - Supertramp
3. Alles - Led Zeppelin
4. Amused To Death - Roger Waters
5. Crusader - Saxon

Fränk

1. Mein Glied ist zu gross - Die Kassierer
2. Kneipenterroristen - Boehse Onkelz
3. Bullet in the Head - Rage Against The Machine
4. Big Balls - AC/DC
5. Problem Child - AC/DC

Burk

1. L'est we forget - Bolt Thrower
2. Planets Collide - Crowbar
3. Death In The Family - Type O Negative
4. Mayonaise - Smashing Pumpkins
5. Stormbringer - Solitude Aeternus

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.

Händlercharts - Playcom

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1. Tomb Raider IV | Eidos Interactive |
| 2. FIFA 2000 | Electronic Arts |
| 3. Jade Cocoon | Crave Entertainment |
| 4. Tony Hawk's Skateboarding | Activision |
| 5. Dino Crisis | Virgin Interactive |
| 6. Music 2000 | Codemasters |
| 7. 007 - Tomorrow Never Dies | Electronic Arts |
| 8. Theme Park | Electronic Arts |
| 9. Tekken 3 | Namco |
| 10. Final Fantasy VIII | Square Europe |

Japan

- | | |
|---|--------|
| 1. Biohazard Gun Survivor | Capcom |
| 2. Popolocrois Story II | SCEI |
| 3. Accompaniment Anywhere ~ Addition Disc | SCEI |
| 4. Card Captor Sakura: Crow Card Magic | Arika |
| 5. Densha de Go! Nagoya | Taito |

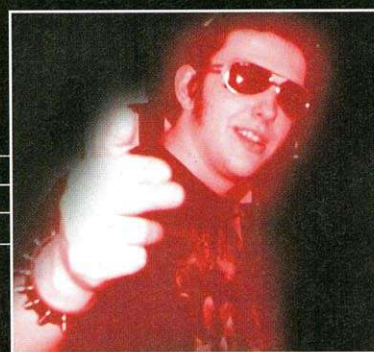
Amerika

- | | |
|---------------------------|------------|
| 1. Gran Turismo 2 | SCEA |
| 2. Tony Hawk's Pro Skater | Activision |
| 3. Spyro the Dragon | SCEA |
| 4. Gran Turismo | SCEA |
| 5. Crash Bandicoot Warped | SCEA |

Leser Top-5 schickte uns diesmal
Tim Luzificker
aus Scherdel

1. Medievil
2. Tony Hawk's Skateboarding
3. Gran Turismo 2
4. Cool Boarders 3
5. Music 2000

...und was wird in der Industrie gespielt?



Jean-Francois Dugas -
Lead Designer F1 Racing
Championship/Ubi Soft



1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 1
3. Gran Turismo
4. Tekken 3
5. Silent Hill





Endlich!
Das neue Adventure
von Kult-Autor Terry Pratchett...

DISCWORLD NOIR

Jetzt
auch für
PlayStation



9/10 [Fun Generation]
[Next Level]
"...eines der besten
Adventures überhaupt."
8/10 [Offizielles PlayStation Magazin]
"...gnadenlos guter Humor..."
84% [Maniac]
84% [Mega Fun]
84% [PlayStation Games]

Erhältlich ab Februar!

PC-Adventure
des Jahres!
in 'Powerplay'
und 'PC-Games'

www.gtinteractive.de

Features:

- Charakter-Design und Texte von Scheibenwelt-Schöpfer Terry Pratchett
- Fesselnder Kriminalplot - angelehnt am klassischen Film-Noir-Ambiente
- Hochauflösende Render-Hintergründe
- Komplett in Deutsch, Übersetzung vom Originalübersetzer der Romane
- Cineastische Computeranimationen
- PSX-Maus wird unterstützt

PERFECT



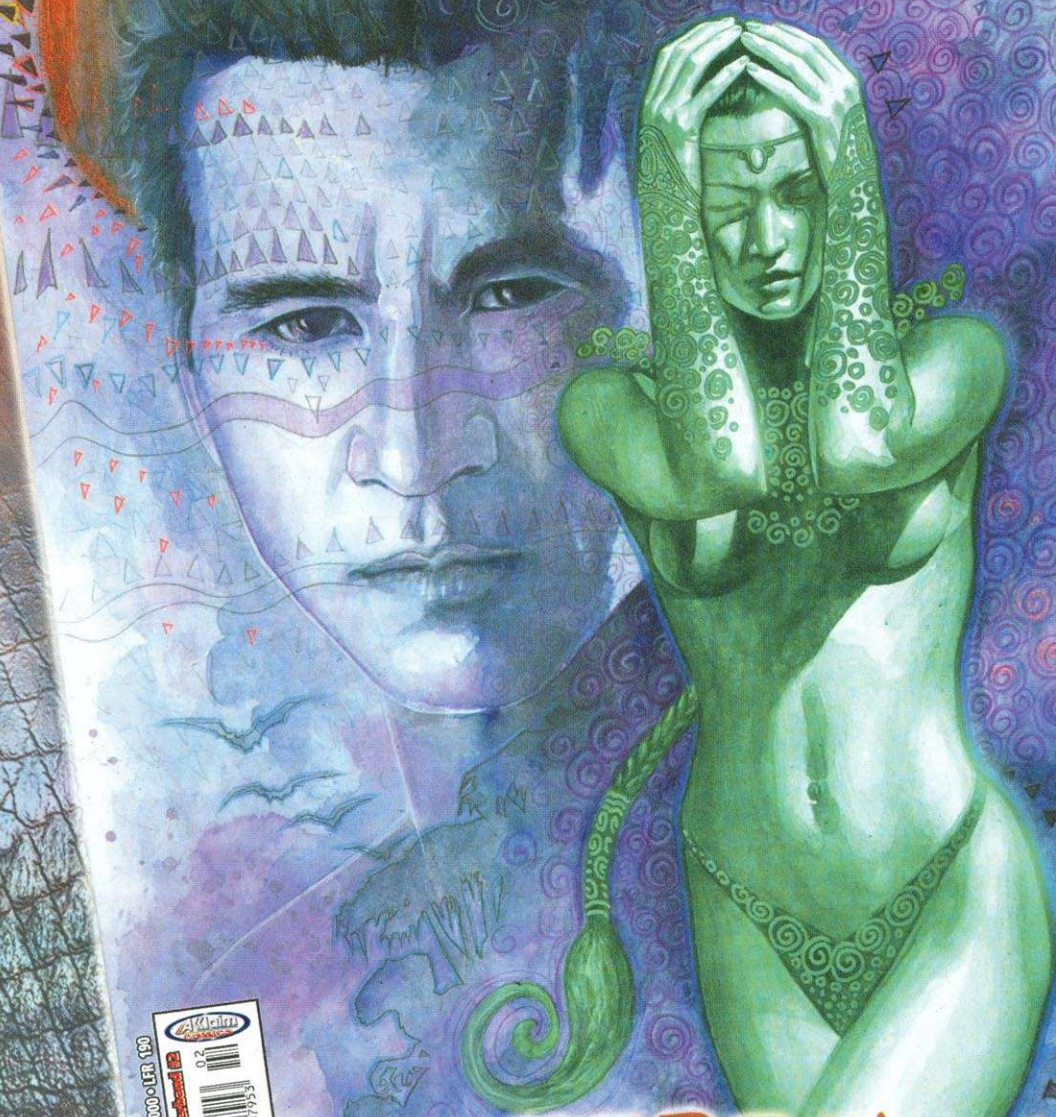
Discworld Noir® 1999 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Discworld is a registered trademark of Terry Pratchett.
Published & Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. PlayStation and the PlayStation Logo are trademarks of Sony Computer
Entertainment Inc. All rights reserved. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.



GAMI⁺ SONDERBAND #2

GAMI⁺
präsentiert

TUROK ADON'S FLUCH



SR 199-05 60-111 000-1ER 190
GAMI⁺ Sonderband #2
02
4 395 119 407 953
FEBRUAR 2000
DM 7,95

JETZT IM HANDEL!

play Witch Project

part III

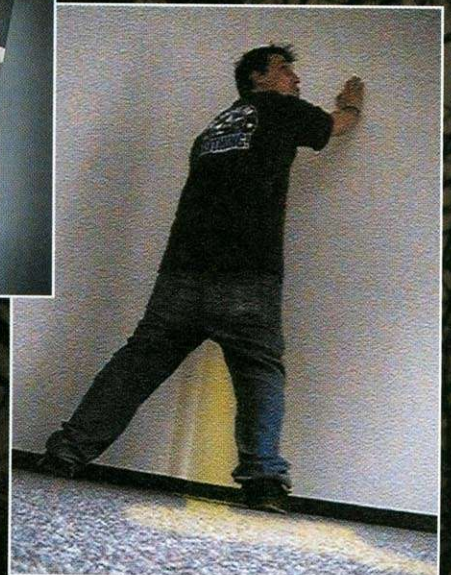
Anfang 2000 verschwindet eine Gruppe junger Videospieler bei dem Versuch, der play-Witch Sage auf den Grund zu gehen, spurlos... Wahrscheinlich wird man sie nie wieder sehen...

Fast das gesamte Team ist inzwischen verschwunden, nur noch Sven, Toni und Wonz sind von der neunköpfigen Gruppe übrig geblieben. Im Gegensatz zu Toni und Wonz ist Sven von den Verlusten nicht im Geringsten erschüttert. Welch finstere Pläne wird sein krankes Hirn wohl aushecken?

Wonz und Toni bekommen von Srens boshafter Machenschaften Wind und wollten ihm Einhalt gebieten. Den heiligen Regeln des Videospiel-Kanons entsprechend stellten sich die beiden zum Kampf. Trotz endloser Viertel- und Halbkreis-Combos sowie des gefürchteten „oben, unten, links, rechts, Dreieck, Dreieck, Kreis - Specialmoves“ schafften es Wonz und Toni nicht, Sven in die Knie zu zwingen...



Jetzt, da alle Gefahren zur totalen Übernahme des play - Witch Projektes aus dem Weg geräumt waren, konnte Sven sich seinen lange gehegten Traum erfüllen. Binnen weniger Stunden war, der modernen Genforschung sei dank, das gesamte Team durch Srens Klone ersetzt...



...Da das geldente Team genauso durchgeknallt wie sein Generator war, weigerten sich die Mitglieder, seinen Anordnungen Folge zu leisten, und begannen das Hauptquartier Stück für Stück auseinander zu nehmen. Die wilden Motorradfahrten durch die verwinkelten Gänge schienen ja noch ganz harmlos, als Sven - Klon Nr. 039281 - 258 allerdings eines schönen Tages die biedereren Büroräume der

OPM - Mannschaft betrat, bedeutete dies das Ende. Savid Ordnung konnte und wollte er einfach nicht ertragen...

Jetzt war alles vorbei. Das gute alte play - Team war noch wie vor vom Erdboden verschwunden und die künstliche Truppe wollte einfach nur ihren Spaß haben. Wer konnte es ihnen verdenken, schließlich waren sie erst wenige Tage auf der Welt und wer will in diesem Alter schon ans Arbeiten denken? Sven grübelte zurückgezogen in einer stillen Ecke über die vergangenen Wochen nach: Tja, das war es jetzt wohl. Egal, was soll's. Ich drücke einfach auf „Start“ und verbrachte eben einen meiner Continues. Das Leben ist halt doch eh nur ein Spiel...

THE END?



IMPRESSUM

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: mailus@playplaystation.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredakteur:
Sven Liebold

stellv. Chefredakteur:
Martin Weidner

Redaktion:
mArk Liebold, 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,
Heiko Strobl

Verlag:
CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234 / 9 63 65-0,
Fax: +49-02234 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40
(Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Titel:
play PLAYSTATION, Kalisto Entertainment,
Konami of Europe, SCD

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie play PLAYSTATION
abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Special Thanx:
den Gemüse-Frauen, „Katja Riemann“

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 Gebührensatzung zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benutzt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.

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



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlags-Gesellschaft mbH

play
PLAY STATION

© copyright by play PLAYSTATION, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

...3, 2, 1 - Zündung! BEIM PLAYSTATION 2- START HAUTNAH DABEI

Überholt sich Codemasters selbst? COLIN MCRAE RALLY 2.0



THQ lässt die Muskeln spielen WWF SMACKDOWN!

und Theme Park World, Iron Soldier 3, Need For
Speed - Porsche, Speedball 2100, Fear Effect,
UEFA Championsleague Season 99/00, Army Men
Sarge's Heroes, Nascar Rumble, Toonstein, Disney
World Racing, Crusaders Of Might And Magic...

**kompetent und informativ
wie immer -**

play
THE PLAYSTATION

**ist ab 29. März
überall erhältlich**



PAL

SPECGOOPS:™

STEALTH PATROL



Im unerbittlichen Kampf gegen den weltweiten Terrorismus brauchen wir Männer wie Sie, Ranger. Männer mit Nerven aus Stahl. Wir suchen einen echten Helden, der mit einer Expertengruppe der besten Anti-Terror-Einheit den Extremisten die Stirn bietet. Wir suchen den Besten. Sind Sie der Beste, Ranger? **BEWEISEN SIE ES.**

JETZT. AUF IHRER PLAYSTATION.

Wählen Sie Tarnmodus oder den offenen Kampf gegen die Terroristen dieser Welt • Realistische 360°-Action mit detaillierter 3D-Grafik
• Riesiges Arsenal aus High-Tech-Ausrüstung und konventionellen Feuerwaffen • Brillante, dramatische Explosionen und Animationen mittels Motion-Capture-Verfahren • Realistische Soundeffekte