

Mit Doppelposter  
+ Sticker

NTSC-Test: Front Mission 3 - Magical  
Racing Tour - Triple Play 2001

05-2000 Mai

DAS KOMPETENTE MAGAZIN



DM 6,50

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

# play

THE  
PLAYSTATION

12 Seiten Tipps und Tricks!  
Player's Guide zu Syphon Filter 2 (Teil 1)  
Cheats und Gamebuster-Codes  
zu den aktuellsten Games

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Alle Infos über den kommenden Superhit!

## Nightmare Creatures II

Das saftige Horrorspektakel  
aus Frankreich - Bei uns im Test!

## Jedi Power Battles

Möge die Macht mit Euch sein!

## Dave Mirra BMX

Der nächste Stern am  
Extremsportthimmel!

+++ PlayStation2 +++ PlayStation2 +++  
**Tekken Tag  
Tournament**  
**Dead or Alive 2**  
Preview + Poster

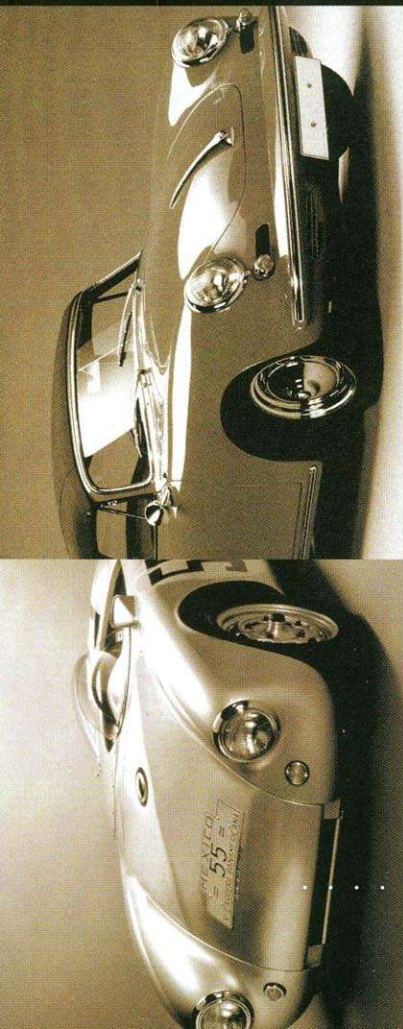
# DRIVER 2

rößer, Schneller, Krimineller - Die Fortsetzung, auf die alle gewartet haben!

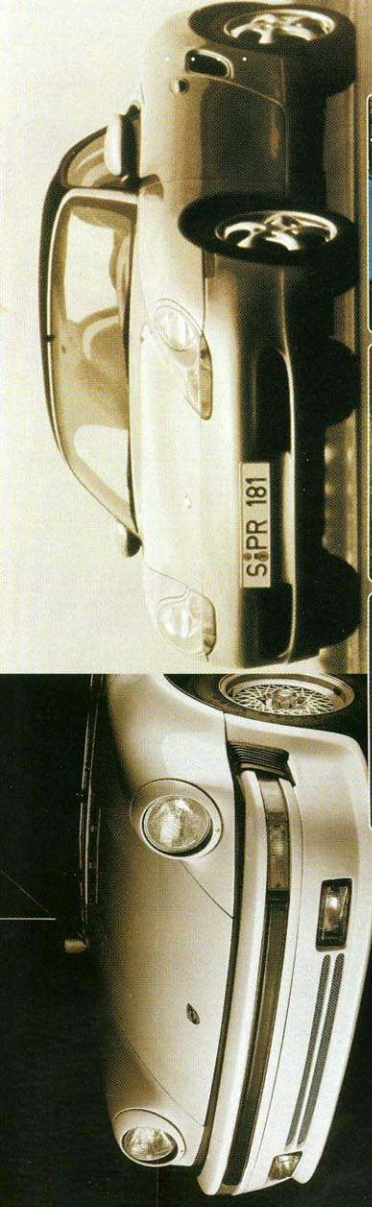
**2 SEITEN SPECIAL** Tokyo Game Show - Die kommenden Hits des Jahres aus Japan • Game Developers Conference  
- Zu Besuch bei der großen Versammlung der Spieleentwickler • Summoner - PlayStation2 goes  
blo • Rayman 2 - Wir waren bei den Entwicklern in China • Alone in the Dark IV - Alle Infos über das französische Gruseladventure

TEST: SNO-CROSS +++ VANDAL HEARTS 2 +++ GALERIANS +++ ALUNDRA 2 +++ GEKIDO +++ JACKIE CHAN STUNTMASTER





Leidenschaft.



Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.

Leistung.



www.needforspeed.com

© 2000 Electronic Arts. Need For Speed, Need For Speed: Porsche, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. Ing h.c.f. Porsche AG under certain patents. PlayStation and PC are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000.

NEED FOR SPEED  
PORSCHE





### **Liebe Leser!**

Mit traurigen Augen blicken wir auf die Releaselisten der Hersteller und können nur noch vereinzelt echte Highlights erspähen. Scheinbar nähern wir uns mit großen Schritten einer gewaltigen Durststrecke an neuer innovativer Software. Eine Konvertierung jagt die nächste: Vom Dreamcast zur PlayStation über Nintendo und anschließend vom PC zum Gameboy - fast jeder halbwegs erfolgreiche Titel wird gnadenlos „prostituiert“. Woran liegt das?

Nun, gehen wir einfach mal vom Idealfall aus: Alle talentierten Entwickler haben sich in ihre Höhlen zurückgezogen und tüfteln emsig an den genialsten PlayStation2-Spielen. Ein auf langer Sicht für uns natürlich sehr wünschenswerter Gedanke. Aber was passiert, wenn dem nicht so ist? Sind etwa alle erfolgreichen Spieldesigner Gefangene des eigenen goldenen Sequelkäfigs geworden? Schon bei Beginn einer Neuentwicklung werden die Projekte auf möglichst breite Systemkompatibilität getrimmt, damit der Markt später flächendeckend abgegrast werden kann. Beispielsweise mag ein Shadowman in der Dreamcast- oder PC-Version wirklich hervorragend spielbar sein - PlayStation-User bekommen dagegen eine halbgarre Konvertierung, bei der deutlich zu erkennen ist, dass die Hardware maßlos überfordert wird. Die Liste dieser Umsetzungsoffer lässt sich beliebig fortsetzen. Zugegebenermaßen nagt an der Technik der PlayStation mittlerweile der Zahn der Zeit, aber kann dies die einzige Entschuldigung für unterdurchschnittliche Software sein?

Nach dem Abschuss dieser kleinen Signalarakete widmen wir uns nun den erfreulicheren Themen dieses Monats. Bis auf die letzte Produktionswoche traf man nur vereinzelt jemanden in den Hallen der play-Redaktion, da wir uns munter auf dem Globus verteilt, um am Puls der Videospielzeit zu fühlen. Winnie besuchte die Game Developers Conference in San Jose und berichtet neben Bill Gates' Wunderkind X-Box über alle Zukunftsvisionen der Gamedesigner. Die Tokyo Game Show hielt Oli in Japan auf Trab, während Dirk sich mit den Entwicklern von Rayman 2 in Shanghai traf. Martin und Sven machten Paris und Newcastle unsicher, um direkt am Entstehungsort neueste Infos zu Alone in the Dark IV und Driver 2 zu sammeln. Leider schaffte es der gute Colin McRae auch in dieser Ausgabe nicht über die Ziellinie, weshalb wir noch einen weiteren Monat auf die Fortsetzung des Rally-Hits warten müssen - gut Ding will anscheinend Weile haben!

**Keep on rockin'  
Ever play Team**

**„In alten Zeiten lernte man, um sich selbst zu vervollkommen.  
Heute tut man es, um auf andere Eindruck zu machen.“**

Originalzitat Konfuzius





## TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING

Generationswechsel!

**46-50**

## TEKKEN TAG TOURNAMENT vs. DEAD OR ALIVE 2

Duell der Giganten!

**52-55**



## DRIVER 2

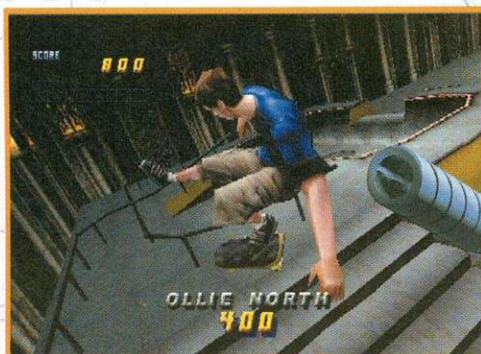
Alles andere als  
nur eine weitere  
Fortsetzung

**22-23**

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Baut Euch Euren  
eigenen Skatepark

**76-79**



## SYPHON FILTER 2

Player's Guide – Teil 1

**71-74**



## NIGHTMARE CREATURES II

Survival Horror auf französisch

**88-89**

## RUBRIKEN

|                                                              |         |
|--------------------------------------------------------------|---------|
| PlayMail                                                     | 8-9     |
| PlayNews                                                     | 10-20   |
| PlayList                                                     | 120-121 |
| PlayCharts                                                   | 128     |
| PlayNet                                                      |         |
| Preisvergleich im Internet                                   | 124-125 |
| PlayTech                                                     |         |
| Xploder 9000                                                 | 126     |
| PlayDiary                                                    |         |
| Star Trek Invasion                                           | 122-123 |
| NextPlay/Impressum                                           | 130     |
| Wertungssystem                                               | 87      |
| Hefte nachbestellen                                          | 86      |
| <b>Play Poster</b> - Dead or Alive 2 - Tekken Tag Tournament |         |





# play

## 05-00

### PLAYCOVER

**Driver 2** .....22-25

### TESTSCREEN

|                                                                    |         |
|--------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>Alundra 2</b> .....                                             | 114-115 |
| <b>Fighter Maker</b> .....                                         | 117     |
| <b>Fisherman's Bait 2</b> Big Ol' Bass .....                       | 113     |
| <b>Front Mission 3</b> - Import .....                              | 98      |
| <b>Galerians</b> - Import .....                                    | 100-101 |
| <b>Gauntlet Legends</b> - Import .....                             | 96      |
| <b>Gekido</b> .....                                                | 102-103 |
| <b>Jackie Chan Stuntmaster</b> ...                                 | 106-107 |
| <b>NBA In The Zone 2000</b> .....                                  | 112     |
| <b>NHL Blades of Steel 2000</b> .....                              | 112     |
| <b>Nightmare Creatures II</b> .....                                | 88-89   |
| <b>Roadsters</b> - Import .....                                    | 97      |
| <b>Star Wars Episode I<br/>Jedi Power Battles</b> - Import ...     | 90-91   |
| <b>Street Sk8er 2</b> .....                                        | 108     |
| <b>Triple Play 2001</b> - Import .....                             | 94      |
| <b>Vampire Hunter D</b> .....                                      | 104     |
| <b>Vandal Hearts 2</b> .....                                       | 110     |
| <b>Walt Disney World Quest<br/>Magical Racing Tour</b> - Import .. | 92-93   |
| <b>World Championship Snooker</b> ...                              | 118     |

### SPECIALSCREEN

|                                                  |       |
|--------------------------------------------------|-------|
| <b>Alone in the Dark IV</b>                      |       |
| <b>The New Nightmare</b> .....                   | 36-39 |
| <b>Game Developers<br/>Conference 2000</b> ..... | 30-33 |
| <b>Rayman 2</b>                                  |       |
| <b>The Great Escape</b> .....                    | 28-29 |
| <b>Summoner</b> .....                            | 42-45 |
| <b>Tokyo Game Show<br/>2000 Spring</b> .....     | 46-50 |

### PRESCREEN

#### PlayStation1

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| <b>Anstoss Premier Manager</b> .....     | 58-59 |
| <b>Dave Mirra Freestyle BMX</b> .....    | 84-85 |
| <b>Sno-Cross Championship Racing</b> ... | 82-83 |
| <b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b> .....    | 76-79 |
| <b>Vagrant Story</b> .....               | 80-81 |

#### PlayStation2

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| <b>Dead or Alive 2</b> .....        | 52-53 |
| <b>Driving Emotion Type-S</b> ..... | 56-57 |
| <b>Tekken Tag Tournament</b> .....  | 54-55 |

### PLAYTIPPS

|                                                                                                                                                                                                                                  |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Army Men Sarge's Heroes,<br/>ECW Hardcore Revolution, Everybody's<br/>Golf</b> - Import, Fear Effect, Hydro Thunder,<br>NBA Showtime NBA on NBC, Spyro 2,<br>Syphon Filter 2, Urban Chaos, Vandal<br>Hearts 2, WWF SmackDown! | 59-63     |
| <b>Gamebuster Codes</b> .....                                                                                                                                                                                                    | 64, 69-70 |
| <b>Player's Guide<br/>Syphon Filter - Teil 1</b> .....                                                                                                                                                                           | 71-74     |



**SQUARESOFT®**

# Eine perfekte Geschichte ist wie ein Spiegel, in dem Du Dich selbst erblickst.

Betrete die mystische Welt von SAGA FRONTIER 2 und wähle die Rolle Deines Lebens. Spüre die Seele von Prinz Gustav XIII., vom Vater als Missgeburt geächtet und ins Exil verbannt, oder sieh mit den Augen von William Knight, dem Weggefährten und kampferprobten Abenteurer. Für wen auch immer Du Dich entscheidest – irgendwann wirst Du Dir selbst begegnen. Die atemberaubende Handlungsdichte von SAGA FRONTIER 2 entführt Dich in eine nicht enden



Lösungsbuch im Handel.



Komplett in Deutsch.

wollende Odyssee aus Raum und Zeit. Die flexiblen Handlungsstränge bieten unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten. Allgegenwärtige Gefahren und übermächtige Gegner liefern magische Duelle und facettenreiche Gruppenkämpfe und in nie da gewesenen Taktikschlachten wirst Du große Armeen befehligen. SQUARESOFT, die Macher der Final-Fantasy-Serie, haben eine Welt erschaffen, die Du schon bald Dein Zuhause nennen wirst.

# Saga Frontier 2



[www.sagafrontier2.de](http://www.sagafrontier2.de)





# PLAYMAIL

## FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play the 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](mailto:mailus@playplaystation.com)

### play@Internet



Hallo!

(...) Existiert von der play eine Website, in der man Talks über die PlayStation und deren Games führen kann? Wenn ja, könntet Ihr mir die Adresse schicken? Ich habe in jedem Eurer Magazine nach der Adresse gesucht, hab' sie jedoch nicht gefunden. Entweder bin ich zu blöd oder sie ist wirklich nicht aufgelistet.

Yves Senn, e-Mail



Mit einer eigenen URL können wir Dir momentan leider noch nicht dienen. Gedulde Dich noch etwas; denn ab Juni wird Raumschiff play in die Weiten des <http://www.Universums.vorstoßen>. Jedoch werkeln wir momentan bereits emsig an dieser Angelegenheit. Bis dahin kannst Du im Forum unseres Schwestermagazins, dem Offiziellen PlayStation Magazin, Deine Meinung kundtun. Die Adresse lautet: <http://www.opm-net.de>

### Letzte Hilfe



Hallo play!

(...) Ich zocke schon seit mehreren Jahren PlayStation und habe eines der ersten PlayStation-Modelle (SCPH 1001). Da bei diesem Modell in der Vergangenheit immer wieder Ladeprobleme auftauchten, bin ich als R. E.-Fan gezwungen mir die TV-Werbung anzusehen anstatt selber R.E. Nemesis zu spielen. Indem ich die PSX hochkant stellte, konnte ich die Ladeprobleme noch einige Zeit lang ausschalten. Jetzt hat sich meine PSX jedoch komplett verabschiedet. (...) Diese Ursache liegt, wie ich erfahren habe, in einem Konstruktionsfehler (...) von Sony. (...) Man verwies mich auf das „äußerst großzügige“ Angebot von Sony bei defekten PlayStations eine neue zum verbilligten „Spottpreis“, der 20,- DM unter Neupreis liegt, zu erwerben (...). Jetzt frage ich mich: Wer verarscht mich (...)?

Torsten Keil, Drakenburg



Niemand nimmt dich auf den Arm. O.K., allenfalls mit der Preisgestaltung für das Austauschgerät. In

der Tat kommt

Sony allen PlayStation-Besitzern mit defekten Konsolen älteren Semesters, sprich mit abgelaufener Garantie entgegen. Bevor Du Dein hart verdientes Geld in eine funkelneue PlayStation steckst, können wir Dir noch eine letzte Hilfe anbieten, da Sony nach Ablauf der Garantiezeit allen Kunden ein Austauschgerät für für DM 99,- plus 16% MwSt. zuzüglich Nachnahmegebühr anbietet. Für den Austausch bzw. Reparaturen jeglicher Art ist das Sony Service Center in Köln zuständig. Das defekte Gerät sollte man im Falle eines Falles ausschließlich an die folgende Adresse ausreichend frankiert senden:

**Sony Service Center**  
**Hugo-Eckener-Str. 20**  
**50829 Köln**

### Musik statt Motorensound



Hi play-Team,

(...) Von wem und wie ist der Name des Liedes aus dem Intro von Gran Turismo 2? Gibt es irgendwann eine Soundtrack-CD von GT2?

Björn Ernemann, e-Mail



Das Lied aus dem Intro stammt von der schwedischen Kapelle The Cardigans. Die attraktive Frontfrau Nina Perrson gibt zusammen mit ihren drei Musikern den Song „My Favourite Game“ zum Besten. Jedoch dröhnt der Song lediglich als Remix aus den Lautsprechern. Der Titel des am 19. Oktober 1998 bei Stockholm (Universal Vertrieb) erschienenen Longplayers, wie sollte es auch anders sein, heißt...Gran Turismo. Ob es jemals einen Soundtrack für GT2 gibt, ist eher zu bezweifeln.

### Tipps für Japan-Touristen



Hi!

(...) Wir werden nächstes Jahr nach Japan fliegen. Haben heute übrigens Eure neue Ausgabe bekommen. Also der Bericht aus Tokio war einfach stark, aber nun zu meiner Frage: Wo zur Hölle steigt Ihr ab? Wir können uns nicht vorstellen, dass Ihr in einem fünf Sterne

Hotel übernachtet (...) oder habt ihr Euch bei Ken Kutaragi eingeschleimt und er stellt Euch immer seine Villa zur Verfügung. (...)

Mario und Romi, e-Mail



Cool, dass Ihr ins Mekka der Videospiele fliegt. Zu Eurer Frage: Wir steigen weder in sündhaft teuren Luxushotels noch im goldenen Prunkschuppen des Mr. Sony, Herrn Kutaragi, ab, sondern nehmen fast immer in billigen Herbergen in unmittelbarer Nähe der hierzulande eher unbekannten Mädchenschlüpfer-Automaten eine Mütze voll Schlaf.

### Es fährt ein Zug nach...



Liebe play-Redaktion, es gibt allerlei Simulationen, beispielsweise Renn- oder Flugzeugsimulationen. Doch was ich vermisste, sind Zugsimulationen, in denen man Bahnhöfe samt dem ganzen Drumherum aus dem Boden stammt.

Nina Perrson





pfen kann. Gibt es auch eine Simulation, bei der ein Spieler einen Zug steuert?

**Evi Pretz, Travemünde**



Du willst in der Welt der entgleisten ICEs, muffigen Waggonen und über-  
teuerten Fahrkartenpreise Deine Frei-  
zeit verbringen? Dann gib's momentan zwei  
Möglichkeiten auf der PlayStation diesem Hob-  
by zu frönen. Im Bereich der Wirtschaftssimu-  
lationen bietet sich zum einen Take2 Interactives  
Railroad Tycoon II an, auf der anderen Seite  
die A-Train-Serie, welche um einige Ecken  
anspruchsvoller ist. Leider gibt es nur „A-Train  
IV Evolution Global“ als PAL-Version. Alle ande-  
ren Teile sind dagegen nur unseren japanischen  
Kollegen vorbehalten. Allerhöchste Eisenbahn  
ist allerdings bei Taitos Densha de Go!-Serie  
angesagt. Eingefleischte Japanologen und Lieb-  
haber skurriler Simulation fahren darauf voll  
ab, da der Spieler aus der Sicht eines U-Bahn-  
Fahrs (inkl. des passenden Controllers) das  
Tokioter Schienennetz verunsichert.

### Gran Turismo zum Allerletzten



Hallo liebes play Mail-Team!  
(...) Da schreibt ein Zockergrufti  
namens Michl aus Münchberg, er  
könne nicht verstehen, dass um GT2 so ein Auf-  
stand gemacht wird. Ich möchte es ihm gerne  
erklären, wenn ich darf.

Lieber Michl! GT 2 ist das ultimative Rennspiel  
überhaupt. Bis auf die Rallyekurse, die man sich  
hätte sparen können, da man dort keine Geg-  
ner hat und man keine Autos gewinnen kann.  
Wenn Du nicht in der Lage bist die Autos zu  
beherrschen (3facher Dreher bei 20 km/h - ho,  
ho, ho), wäre es besser, wenn Du Crash Team  
Racing spielst. Mir ist zwar auch schon mal ein  
Dreher passiert, aber bei 220 km/h. Ich bin  
froh, dass Du Dein bayrisches Auto abgegeben  
hast; denn wer weiß, was passiert wäre. Also  
übe schön.

**Detlef (39 Jahre) aus Essen, der Obergrofti-Zocker.**



Na, wer wird denn gleich so gemein  
sein. Bei uns hat der Brief auch eine  
kleine Diskussion entfacht. Deshalb  
gingen unsere Racing-Experten auf die Piste,  
um den 360-Grad-Drehern im Schrittempo auf  
den Grund zu gehen. Auch wir brachten keinen  
zustande. Gran Turismo ist ein verdammt gutes  
Spiel, gespickt mit ein paar kleinen Fehlern.  
Darüber sind wir uns so gut wie alle einig. Aber  
wie heißt es so schön: Nobody is perfect. Was  
noch nicht ist, kann ja noch werden: Warten  
wir's ab und erfreuen uns dennoch an GT 2  
bzw. freuen uns auf GT 2000 für die PlayStati-  
on2. Bis dahin gib Gas und hab' Spaß

### Volltreffer



Hi Freaks!  
(...) Dass ich mich erstmals zu einem  
Leserbrief durchringen kann, liegt  
am Brief von Martin Resch. Jetzt weiß ich, dass  
ein Leserbriefschreiber nicht alle Vorurteile über  
Zocker in sich vereint. Auf diesem Weg schönen  
Gruß Martin. Dann wären wir auch schon beim  
Thema: Das Problem ist (zumindest für diejeni-  
gen, die noch Sozialkontakte zu „Nichtspielern“  
pflegen), dass wir als hängengebliebene Spiel-  
kinder mit Hang zur Gewaltverherrlichung im  
„gesellschaftlichen Abseits“ stehen. Und durch

so hochanspruchsvolle Berichte im Fernsehen  
wird dieses Vorurteil noch verstärkt. Aber tröstet  
Euch: Die wahren Hängengebliebenen sind die-  
jenigen, die den Mist anschauen. By the way:  
Wer uns Realitätsflucht vorwirft, sollte mal über-  
legen, ob Explosiv, Nicole, Richter in was weiß  
ich und wie der ganze andere Dailyquatsch  
auch heißt, das wahre Leben sind. Da lasse ich  
doch lieber meine PlayStation laufen als dass  
mir die Privaten mein Hirn vergewaltigen. (...) Übrigens,  
das Gameplay einschließlich Fahr-  
verhalten bei GT 2 ist abgesehen von der feh-  
lenden Qualifikation (Rennspielatmosphäre)  
über jeden Zweifel erhaben. Und um GT2 zu  
100% durchzuspielen, müsst Ihr, liebe GT 2  
Piloten, den Rennplaner auch einmal komplett  
bestreiten.

**Christoph P.**



Wie wir schon zu Martin Resch sag-  
ten, mangelt es hierzulande an der  
Akzeptanz. Viele schauen mit Vorlie-  
be dem Schumi zu, wenn er den Mika aus Finn-  
land überholt, jeder genoss es, wenn der Lod-  
dar aus Franken ein Tor nach dem anderen für  
seine weiß-blauen Bayern schoss oder die Brit-  
ney aus Florida im Dome über die Bühne hop-  
ste. Keiner regt sich auf, dass links und rechts  
der Piste, an den Autos bzw. an den Werbe-  
banden im Stadion für Sonys PlayStation  
geworben wird. Gibt man jedoch im sozialkriti-  
schen Bekanntenkreis seinen Hang zu Video-  
spielen preis, egal welche Plattform man bevor-  
zugt, wird schon mal die Nase gerümpft. Deine  
Annahme ist richtig. Jene Personen gehören zu  
der besonderen Art von Spezies, die Big Brother  
& Co. aus moralischen Gründen niemals an-  
schauen würden, aber alles bis ins letzte Detail  
darüber wissen. Was soll's, Kopf hoch. Lassen  
wir uns doch nicht an der zweitbesten Neben-  
sache der Welt den Spaß verderben, oder?

### Fehlende Mogelpower



Hi play,  
ich habe mir ca. 2 Jahre die PSX mit  
meinem Bruder geteilt, das gab viele  
Streitereien. Gestern habe ich mir selbst eine  
PlayStation zugelegt. Nun mein Problem: Der  
Xploder Anschluss fehlt! Ich möchte aber nicht  
auf dieses „Mogelgerät“ verzichten. Gibt es  
irgendeinen Zwischenstecker oder so was in der  
Art?

**Katja Schubert, e-Mail**



Seit 01. Juni letzten Jahres befindet  
sich eine neue Bauserie der PlayStati-  
on (SCPH-9002C) im Handel, bei der  
der Parallelsport wegrationalisiert wurde. Die  
„alten“ Schummelmodule lassen sich an diese  
Baureihe leider nur noch durch einen Umbau  
anschließen. Wer auf Sonys Herstellergarantie  
nicht verzichten möchte, für den bietet sich der  
Gamebuster CDX (Test in play 2/00) oder der  
Xploder 9000 (Test in dieser Ausgabe) an, die  
beide über den Memory Card-Slot angeschlos-  
sen werden.

### Hüllenlos



Hallo play!  
(...) Da ich selbst ein Jahr in Oklaho-  
ma verbracht habe, kenne ich die  
Bigotterie in diesem Land, dass sämtliche nega-  
tiven Triebe - wie z. B. Gewalt - durch Gesetze

und Medien geduldet und propagiert werden,  
während die angenehmeren Seiten der zwi-  
schenmenschlichen Beziehungen - z. B. Sex -  
unterdrückt werden. Von mir aus können die  
prüden Amis sich weiterhin an ihren lächerli-  
chen Baywatch-Badenixen (die immerhin knap-  
pe Bikinis tragen, wow!) die verklemmten  
Augen ausglotzen. Schade finde ich nur, dass  
sich das bestimmt auch auf den Bereich Compu-  
ter- und Konsolenspiele auswirkt! Die Japaner  
haben sicherlich kein Problem mit nackten Fra-  
uen. Wird dieser verzerrte Pixelhinter des Metal  
Gear Solid-Soldaten auf Jahre das erotische  
Highlight in der Konsolenwelt bleiben, oder  
wird sich vielleicht irgendwann einmal ein hü-  
bsches Tekken-Mädchen oder eine Tifa Lockheart  
auf dem heimischen Bildschirm entblättern?  
Wenn man sowieso ewig für PAL-Konvertierun-  
gen braucht, kann man doch bestimmt auch  
einmal so eine Besonderheit für den europäi-  
schen Markt einbauen; denn wegen einer  
Oben-Ohne-Darstellung ist hier bestimmt noch  
kein Titel auf den Index gekommen und den  
Verkaufszahlen schadet es bestimmt auch nicht!  
Vielleicht überlegt man sich ja mal für die PS2  
nicht nur, auf welche noch realistischere und  
brutalere Art man den Gegner artgerecht in sei-  
ne Einzelteile zerlegen kann (...), sondern geht  
auch mal in dieser Richtung neue Wege; denn  
eine Konsole, die sich angeblich auch auf den  
Markt der über 20-jährigen konzentriert, bleibt  
mit amerikanischer Vorschulerotik zur Hälfte nur  
ein Kinderspielzeug.

**Jan Grunow, Berlin**



Hilfe! Du scheinst es ja sehr nötig zu  
haben. Deswegen haben wir gleich  
bei Playboy Interactive Entertainment  
angerufen, um zu erfahren, wann auf den Tag  
genau der PlayStation-Titel „Playbunny auf Zeit-  
reise“ erscheint. Aber mal Spaß beiseite, wie  
viel Erotik erwartest Du auf einer Konsole?  
Schau Dir doch bitte Dead or Alive 2 an. Auch  
Lara zeigt seit Jahren, dass sie der Videospiele-  
gott üppig ausgestattet hat. Von der Strapsmaus  
Nina aus Tekken ganz zu Schweigen. Ist das  
nicht viel erotischer als eine, na du weißt  
schon... Frau. Ob die PlayStation2 aufgrund  
fehlender Erotik - zumindest in dem Umfang,  
wie Du es erwartest - zum Kinderspielzeug ver-  
kommt, bleibt zu bezweifeln. Was immer noch  
zählt, ist Spiel, Spaß und Spannung, und diese  
immens wichtigen Elemente werden von über  
den Bildschirm hupfenden Go-Go-Girls  
bestimmt nicht ersetzt.



Helena: eines der Dead or Alive 2 Girls.





Software

Hardware

Peripherie

# PLAYNEWS 05

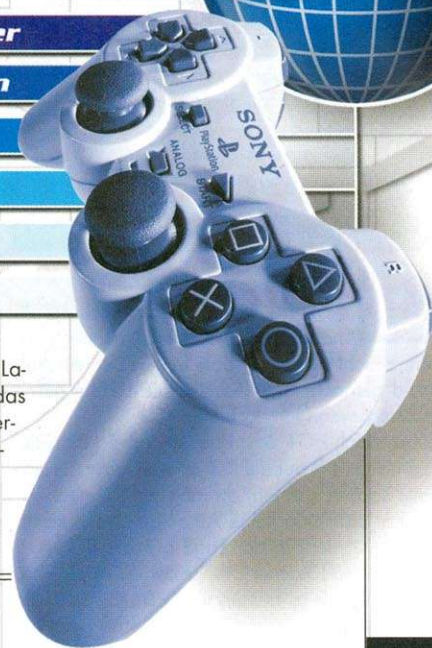
## 6 Millionen Final Fantasy IX?



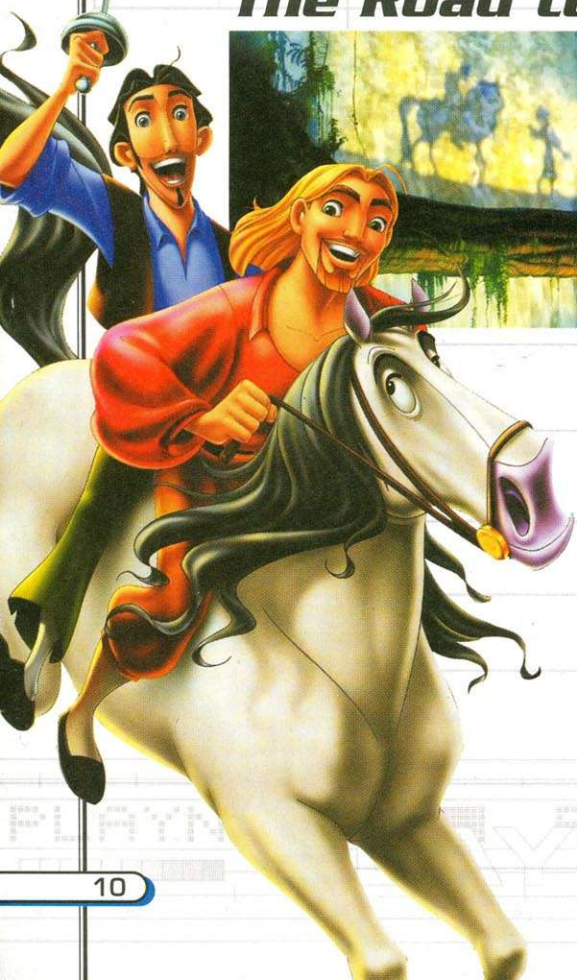
Hisashi Suzuki, der Executive Vice President von Square, erwartet, daß Final Fantasy IX, das am 17. Juli in Japan und im Oktober/November in Europa erscheinen soll, weltweit über 6 Millionen Mal über die Läden gehen wird. Suzuki strebt zudem an, daß sich Square durch das Breitbandnetzwerk PlayOnline von einem traditionellen Videospielersteller zu einem Anbieter von Internetinhalten entwickelt wird. Die Testphase soll noch in diesem Jahr beginnen. Bis zur Veröffentlichung von Final Fantasy X soll PlayOnline laut Vorstellung von Square bereits 1 Million Abonnenten haben.

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen



## Gold and Glory The Road to El Dorado



The Road to El Dorado, die nächste Produktion von DreamWorks, wird bald als Videospiel erscheinen. Ubi Soft plant einen internationalen Launch für die PlayStation zeitgleich zum Filmstart Ende des Jahres in Europa. Die PlayStation2-Version wird im Jahre 2001 veröffentlicht. Während die meisten Spiele, die auf Zeichentrickfilmen basieren, Plattformspiele sind, wird The Road to El Dorado ein echtes Adventure sein. Zur Erweiterung des Szenarios „haben wir die Geschichte der beiden Charaktere so angelegt, daß sie rückblickend auf ihre Abenteuer ihre eigene Rolle in der Geschichte übertrieben darstellen“, sagt Charles Cecil, der Managing Director des für die PlayStation-Adaption verantwortlichen Studios Revolution Software.

Zum Film: Tulio (mit der Stimme von Kevin Kline) und Miguel (mit der Stimme von Kenneth Branagh), ein Pärchen zweitklassiger spanischer Schwindler, fliehen vor einer aufgebrachten Meute direkt an Bord eines Schiffes, das auf dem Weg in die Neue Welt ist. Ein unüberlegter Fluchtversuch wird durch Altivo, das hochmutige Kriegsgroß, noch kompliziert und alle drei stranden schließlich fast verhungert an fremden Ufern. Zufällig stoßen sie auf El Dorado, die legendäre Goldstadt, und sind plötzlich in den Betrug des Jahrhunderts verwickelt. Die Musik von The Road to El Dorado stammt vom Academy Award Gewinnerteam von Der König der Löwen: Sänger/Songschreiber Elton John, Texter Tim Rice und Komponist Hans Zimmer. Regie führen Eric Bergeron und Don Paul, Produzenten des Films sind Brooke Breton und Bonnie Radford.







## Deuce

Mit Deuce beabsichtigt Midway, ähnlich wie GT Interactive mit Ruff'n Tumble, ein deutlich jüngeres Zielpublikum anzusprechen. Als 3D-Jump'n Run konzipiert, versucht Ihr als Deuce, die königliche Familie aus den Klauen des Ace of Clubs zu befreien. Über 10 Level stellt der Hersteller in Aussicht, aber auch jede Menge Power Ups und neue Waffen innerhalb der vier Spielszenarien.

|               |                           |
|---------------|---------------------------|
| Genre         | Jump'n Run                |
| Spieler       | 1                         |
| Hersteller    | Midway Home Entertainment |
| Entwickler    | Pov                       |
| Erhältlich ab | November                  |



# 2000

Martin Weidner

## Frontschweine

Worms in 3D? Es scheint so, denn in Infogrames' Hogs of War kämpfen sechs Schweineweltmächte um die Herrschaft. In abwechselnden Runden gilt es, die feindlichen Truppen an Land, zu Wasser und in der Luft zu bekämpfen. Dafür steht den Spielern in bis zu 25 Missionen ein reichhaltiges Arsenal an Waffen zur Verfügung. Hauptfaktoren in diesem Wettkampf sind Zeit und Geschicklichkeit. Der Spieler muss innerhalb eines Zeitlimits von maximal 60 Sekunden entscheiden, ob er einen möglichst gezielten Schuss auf seinen Gegner wagt oder sein eigenes Schwein in eine bessere Ausgangsposition für den nächsten Feldzug bringt. Je nach Spielmodus befinden sich drei bis sechs Schweine in einem Team, gekleidet in Uniformen, die unverkennbar an die der Nationen Deutschland, USA, Frankreich, Großbritannien, Japan und Russland erinnern. Entsprechend ihrer Herkunft haben alle Schweine auch passende Namen, den dazugehörigen Dialekt und sogar eine eigene Biographie. Für die Texte der deutschen Version konnte Marc Hillefeld gewonnen werden, der sich bereits mit der deutschen Fassung der Simpsons-Serie einen Namen gemacht hat.

|               |                  |
|---------------|------------------|
| Genre         | Geschicklichkeit |
| Spieler       | 1-4              |
| Hersteller    | Infogrames       |
| Entwickler    | I-Motion         |
| Erhältlich ab | 16. Juni         |



## 6 Millionen PlayStation2-Grundgeräte für die USA und Europa

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) beabsichtigt, innerhalb ihres laufenden Geschäftsjahres, das am 31. März 2001 endet, insgesamt 10 Millionen PlayStation2-Grundgeräte zu fertigen und an den Handel auszuliefern. Davon sind 6 Millionen Einheiten für die Vereinigten Staaten und Europa geplant. Darüber hinaus gibt SCEI bekannt, eine strategische Allianz mit J.P. Morgan und der Sakura Bank eingegangen zu sein, nach der japanische Kunden über die PlayStation2 ihre Bankgeschäfte erledigen können. SCEI geht eine Mehrheitsbeteiligung von 80% an dieser geplanten Online Banking-Firma ein. Zudem wird Sony USA Sony Music Entertainment und Sony Pictures Entertainment in die neue Holding Sony Broadband Entertainment integrieren.

## Endspurt!

Der Track & Field 2-Competition befindet sich auf der Zielgerade. Jedoch ist die alles entscheidende Linie noch nicht überschritten. Das Zielfoto wird erst am 10. Mai geschossen. Bis zu diesem Zeitpunkt warten die Wettkampfrichter auf Eure Bestleistungen in den Disziplinen 100 m Sprint, Speerwurf und Gewichtheben. Schickt einfach eine Postkarte mit den Rekorden an folgende Adresse:

play the PLAYSTATION  
Stichwort: Track & Field 2  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Hächberg

### DAS ZWISCHENERGEBNIS:

|               |           |                                   |
|---------------|-----------|-----------------------------------|
| 100 m Sprint: | 7.52 s    | Thomas Seyfferrh,<br>Marktleugast |
| Speerwurf:    | 110.46 m  |                                   |
| Gewichtheben: | 375.00 kg |                                   |
| 100 m Sprint: | 7.63 s    | Marcus Wirsum,<br>e-Mail          |
| Speerwurf:    | 108.18 m  |                                   |
| Gewichtheben: | 352.5 kg  |                                   |
| 100 m Sprint: | 7.68 s    | Werner Dojahn,<br>Beuheim         |
| Speerwurf:    | 106.30 m  |                                   |
| Gewichtheben: | 320.00 kg |                                   |
| 100 m Sprint: | 7.70 s    | Frank Aschmoneit,<br>Hamm         |
| Speerwurf:    | 106.10 m  |                                   |
| Gewichtheben: | 335.00 kg |                                   |
| 100 m Sprint: | 7.70 s    | Daniel Fritz,<br>e-Mail           |
| Speerwurf:    | 105.96 m  |                                   |
| Gewichtheben: | 335.00 kg |                                   |

Anmerkung: Es gelten nach wie vor die Teilnahmebedingungen aus play the PLAYSTATION 03/2000.



# Geburtsurkunde

Name: Melvin

Vater: Godon (aus dem Volk der Steamer)

Mutter: Firna (aus dem Volk der Dreamer)

Geburtsort: Dreamertown

Geburtsdatum: 1/65/823

Augenfarbe: blau-grau

Haarfarbe: schwarz

Besondere Kennzeichen:

Einziges Dreamer-Steamer-Kind, wird hier geduldet, 24 grosse Hände deuten auf Steamer-Einfluss hin, magische Fähigkeiten scheinbar unterentwickelt!

**Dreamertown**  
Hoher Rat

Im Vertrieb von:



[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)



# TECHNO MAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

# BALE!



[www.technomage.de](http://www.technomage.de)  
[www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)

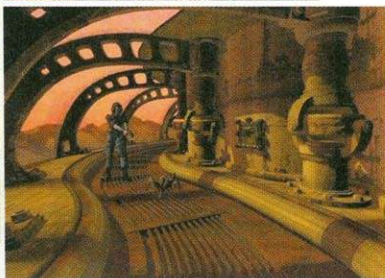
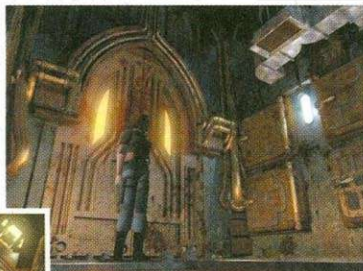




## Martian Gothic Unification

Im Jahr 2018 hat die NASA eine Basis auf dem Mars, Vita 1, geschaffen, um von dort aus nach Beweisen für Lebensspuren unter der eisigen Oberfläche des Planeten zu suchen. Plötzlich erhält das Kontrollzentrum auf der Erde einen Notruf von der Basis: „Es ist eine Krankheit - und es denkt“ - dann wird die Verbindung unterbrochen. Ein Team von drei Experten wird zum Mars gesandt, um die Krankheit zu untersuchen...

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Action-Adventure   |
| Spieler       | 1                  |
| Hersteller    | Take 2 Interactive |
| Entwickler    | noch nicht bekannt |
| Erhältlich ab | Juni               |



|               |                  |
|---------------|------------------|
| Genre         | Geschicklichkeit |
| Spieler       | 1                |
| Hersteller    | Namco            |
| Entwickler    | Namco            |
| Erhältlich ab | Sommer - USA     |

## Mr. Driller

Namco kündigt eine PlayStation-Umsetzung ihres Spielhallenautomaten Mr. Driller für den amerikanischen Markt an. Ihr steuert hier einen kleinen Kerl, der sich durch ein Labyrinth aus bunten Blöcken nach unten bohrt. Mit zwei Gefahren muß Mr. Driller hierbei rechnen. Zum einen könnten die Blöcke über ihm einstürzen. Deshalb gilt es, gleichfarbige Blöcke miteinander zu verbinden, um einen Schutzwall zu errichten. Zum anderen könnte ihm die Luft ausgehen. Deshalb ist er auf die ständige Unterstützung durch Sauerstoffkanister angewiesen. Eines der wenigen neuen Puzzle-spiele aus dem Hause Namco.



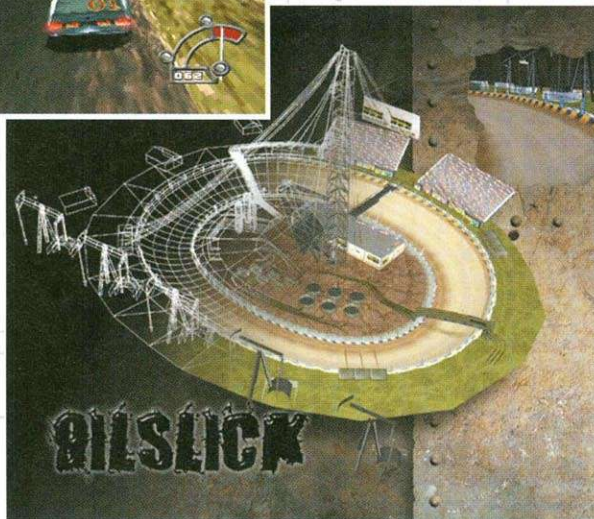
# PLAYNEWS 05 2000

## Destruction Derby Raw

Zeigte Psygnosis auf der letzten E3-Messe lediglich erste Videoclips zu dem dritten Teil von Destruction Derby, veröffentlichte Sony Computer Entertainment Europe nun erstes Bildmaterial zu ihrer Crashorgie mit dem Untertitel Raw. Das Sequel soll 25 Tracks und etliche neue Fahrzeuge aufweisen. Das Tunen von Vehikeln ist nun ebenfalls möglich, genauso ein Vier-Spieler-Duell via Split Screen.



|               |           |
|---------------|-----------|
| Genre         | Rennspiel |
| Spieler       | 1-4       |
| Hersteller    | SCEE      |
| Entwickler    | Psygnosis |
| Erhältlich ab | 2000      |



## Just Add Monsters

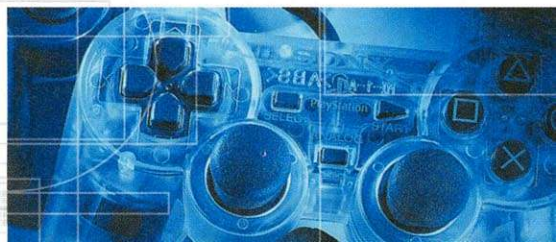


Mike Ball, Head of Internal Technology, Nina Kristensen, Art Manager, und Taameem Antoniadis, Lead Designer von Sony Computer Entertainment Europes Studio in Cambridge, kehren der Firma den Rücken und rufen ein eigenes Studio ins Leben. Just Add Monsters möchte sich auf „Next Generation-Titel für die breite Masse konzentrieren“.



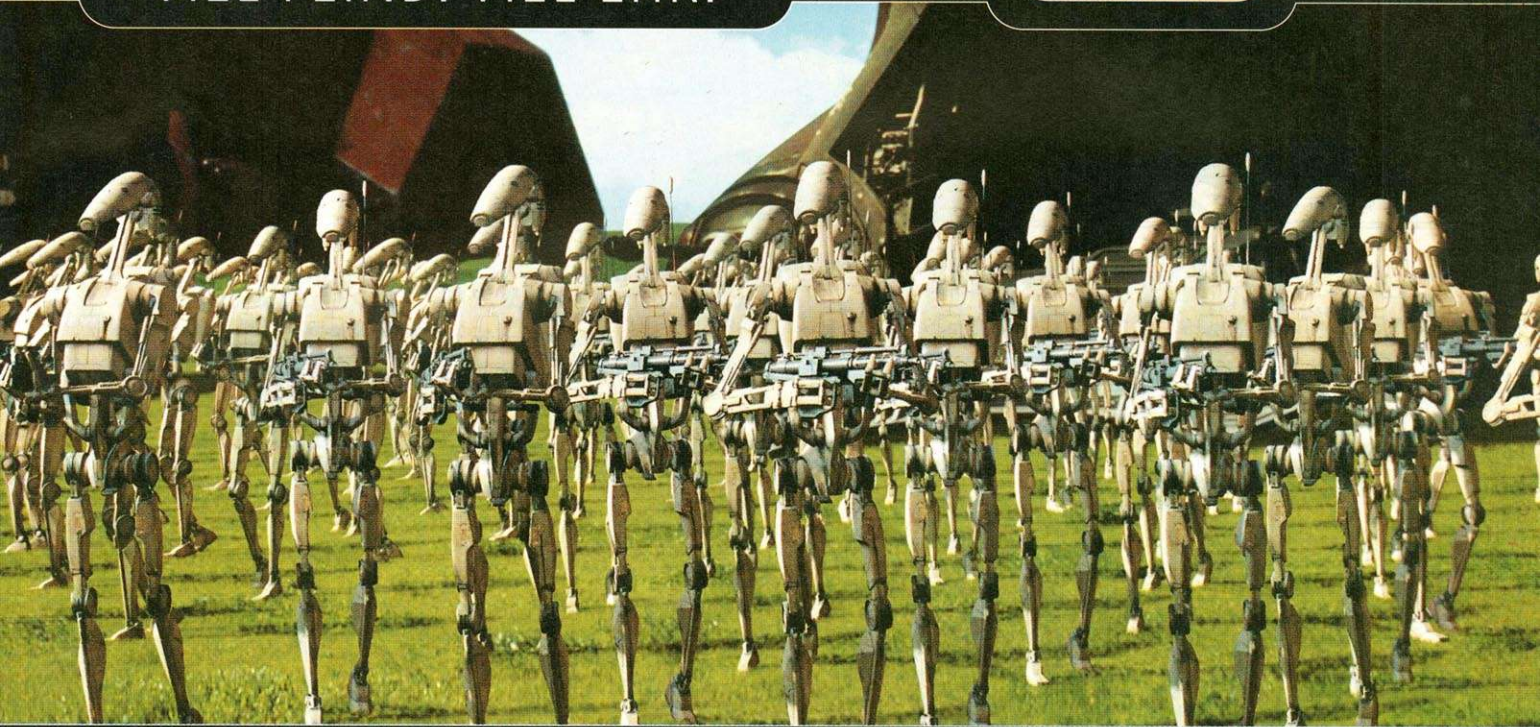
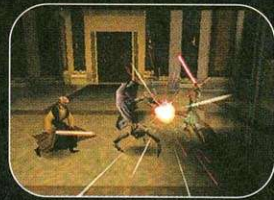
## Acclaim kündigt erste PlayStation2-Titel an

Acclaim Entertainment kündigt ihre ersten drei Projekte für die PlayStation2 an: All-Star Baseball 2002 und zwei Titel, die auf der Ferrari 360 Challenge beruhen. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet der US-Publisher darüber hinaus an zwei neuen South Park-Titeln, an NFL Quarterback Club und an einem PlayStation 2-Update ihrer Turok-Serie. Neben Acclaim Entertainment erwarben auch Electronic Arts, 3DO und 989 Studios, eine Tochtergesellschaft von Sony Computer Entertainment America, die PlayStation2-Rechte an der Saison 2001 der Major League.





VIEL FEIND. VIEL EHR.



Gehe nicht auf Wegen, auf denen du unerwünscht bist, oder zahle  
den Preis für deinen Übermut. Wenn schiere Übermacht nicht  
dein Verderben ist, so werden es außerirdische Kreaturen und  
Gegner von ungeheurer Stärke sein. Jedoch, weiser Jedi, die Wahl  
liegt bei dir. Tritt ein, aber unterschätze niemals die Gefahr.

# STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

[jedipowerbattles.lucasarts.com](http://jedipowerbattles.lucasarts.com) • [www.starwars.com](http://www.starwars.com) • [www.thq.com](http://www.thq.com)

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.







## Konami und die PlayStation2



Konami of Europe plant, bis März 2001 insgesamt zehn Titel für die PlayStation2 in Europa zu veröffentlichen. Direkt zum Start der PlayStation2 in Europa sollen die Kunden auf drei Spiele von Konami zugreifen können. Die International Superstar Soccer-Serie findet ihre Fortsetzung in ISS 2000. Der nächste sportliche Höhepunkt kommt mit International Track & Field. Das dritte Spiel zum Hardware-Launch ist Gradius III and IV, der Urvater aller Weltraumshooter.



## Title Defense

Let's get ready to crumble! Title Defense soll für sämtliche Next Generation-Konsolen, d.h. Dreamcast, Dolphin, X-Box und PlayStation2 erscheinen. Fünf Spielmodi sind derzeit geplant, darunter Vs, Exhibition, Tournament, Sparring und Shadow. Insbesondere die Animationsphasen der Boxerriege und das einen Kampf frenetisch begleitende Publikum soll Title Defense von der Konkurrenz abheben.

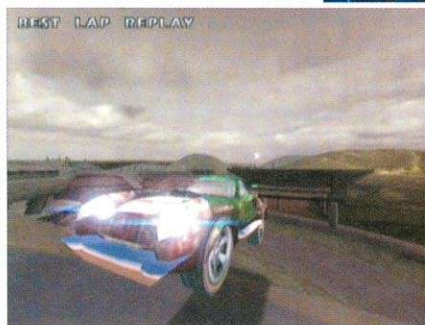
|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Boxsimulation      |
| Spieler       | 1-2                |
| Hersteller    | noch nicht bekannt |
| Entwickler    | Climax             |
| Erhältlich ab | 2001               |



## PS2 Stunt Driver

Stunt Driver soll mindestens sechs Spielmodi, wie z.B. Championship, Single Race und Szenario beinhalten. Neben optionalen Fahrhilfen und Tuningoptionen beabsichtigen die Entwickler einen Track Editor, Online-Unterstützung und einige Bonus-Spielmodi zu integrieren. Entwickelt wird das Spiel von Pixel Planet, einem im September 1999 von dem ehemaligen Development Director von Probe Entertainment (Tony Beckwith) und dem Lead-Programmer der PlayStation-Version von Alien Trilogy und Forsaken (Greg Michael) ins Leben gerufenen Studio. Zwei Monate später wurde Pixel Planet von Climax übernommen.

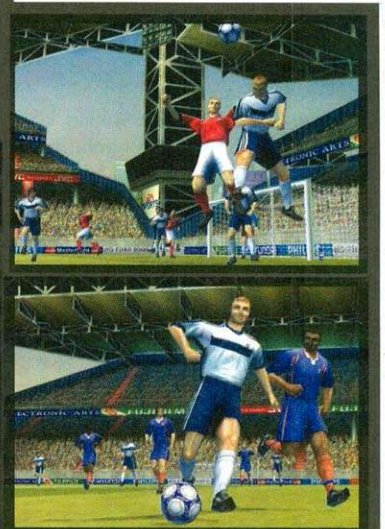
|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Rennspiel          |
| Spieler       | noch nicht bekannt |
| Hersteller    | noch nicht bekannt |
| Entwickler    | Climax             |
| Erhältlich ab | 2001               |



MATHIAS NEUMANN







**GIB MIR 90-MINUTEN-VERSCHNAUFPAUSENFREIE  
MANN-GEGEN-MANN-DUELLE GIB MIR EIN SCHUH  
STOLLEN-SCHWEISS-UND-LEDER-RASEN-SPEKTAKEL  
GIB MIR EIN HERZ-WIE-EIN-LÖWE-AUFTRETEN-GEGEN  
DIE-BESTEN-DER-BESTEN-EUROPAS GIB MIR EURO 2000**



it's in the game.™





## Oni

Rockstar Games, Take 2 Interactives Publishing-division, kündigt Bungie Softwares 3rd Person Action-Adventure Oni, das bisher ausschließlich für den PC und den Macintosh geplant war, für die PlayStation2 an. Als Eliteagentin Konoko müßt ihr im Jahre 2032 ein skrupelloses Verbrechersyndikat zerstören. Dabei kämpft ihr Euch durch atmosphärisch beeindruckende Level, die von Architekten entworfen wurden. Schauplätze dieses unerbittlichen Kampfes auf Leben und Tod sind z.B. ein riesiges Untergrundlabor und eine 15-stöckige Polizeistation. Konoko ist aber auch eine Frau, die von den dunklen Geistern (in japanisch „Oni“) ihrer Vergangenheit gequält wird. Oni wird laut den Entwicklern einen stufenlosen Übergang zwischen Gefechts- und Nahkampfszenen ermöglichen.

|               |                        |
|---------------|------------------------|
| Genre         | Action-Adventure       |
| Spieler       | 1                      |
| Hersteller    | Take 2 Interactive     |
| Entwickler    | Rockstar Games, Bungie |
| Erhältlich ab | September              |



## Evolution Studios kooperiert mit SCEE

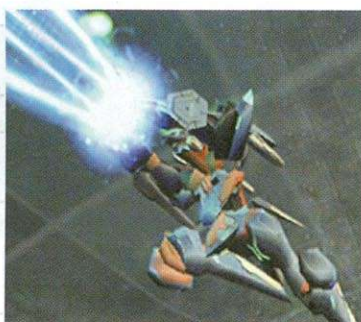
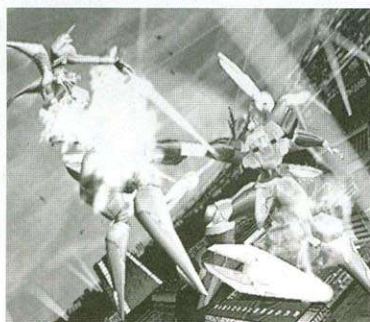
Evolution Studios, das von dem ehemaligen Gründer von Digital Image Design (Martin Kenwright) und dem Mitgründer von Psygnosis (Ian Hetherington) ins Leben gerufene Studio, kündigt an, eine Publishingvereinbarung mit Sony Computer Entertainment Europe eingegangen zu sein. Ihr erstes Projekt, das 2001 fertiggestellt werden soll, stellt den ersten Third Party-Deal von SCEE für die PlayStation2 dar.



## Z.O.E. Zone of the Enders

Zone of the Enders stellt das neueste Werk von Hideo Kojima und Yoji Shinkawa, dem Producer bzw. Lead Artist von Metal Gear Solid, dar. Nobuyoshi Nishimura, der zuvor an Gundam X arbeitete, ist ebenfalls in das Spiel involviert. Die Storyline spielt im 22. Jahrhundert. Leo Stenbuck, ein 14-jähriger Teenager aus der Kolonie Antilia, entdeckt sein Talent für das Steuern von Mechs. Celvice Klein und die 22-jährige Viola werden ebenfalls zu den drei Hauptcharakteren des Spiels gehören. Laut Konami soll sich Z.O.E. ähnlich wie Nintendos Zelda spielen, die Kämpfe hingegen werden mit Orbital Frames, gewaltigen Mechs, bestritten.

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Genre         | Action-Adventure   |
| Spieler       | noch nicht bekannt |
| Hersteller    | Konami             |
| Entwickler    | KCEJ               |
| Erhältlich ab | Dezember - Japan   |



## Sony ruft 1,25 Millionen PlayStation2 Utility Discs zurück

Sony Computer Entertainment Inc. ruft sämtliche Utility Discs für die PlayStation2 zurück, nachdem herausgefunden worden war, daß es möglich ist, mit der auf der CD enthaltenen DVD-Treibersoftware die Länderkennung zu umgehen und auch US-NTSC-DVDs abzuspielen. Ob die derzeit bereits 1,25 Millionen stolzen Besitzer einer PlayStation2 wirklich bereit sind, auf dieses Bonusfeature zu verzichten und ihre CD an Sony zurückzuschicken, sei einmal dahingestellt. Seit 27. März wird die Konsole jedenfalls mit einer überarbeiteten Utility Disc (Version 1.01) ausgeliefert. Sony Computer Entertainment Inc. beabsichtigt darüber hinaus, die PlayStation2 intern zu modifizieren, damit die alte Utility Disc nicht mehr läuft.

**Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++**

+++ Argonaut Software kündigt **Croc 3** für die PlayStation2 an. +++ Entgegen dem Bericht in der letzten Ausgabe der play arbeitet Silicon Dreams ausschließlich an einer PC-Version von **WarMonkeys**, die unter dem Titel „Dogs of War“ erscheinen soll. +++ 3DO arbeitet an einem neuen Teil ihrer **Might & Magic-Reihe**. +++ HotGen Studios arbeitet an einem Sequel zu **Championship Rally** für die PlayStation2. +++ Das schottische Studio Vis Interactive designt für Electronic Arts zwei Rennspiele für die neue PlayStation: **ein Rallye- und ein Tourenwagenspiel**. +++

**Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++**



## This is Pumpkin Studio signing off



Eidos Interactive strich das Spiel Saboteur von ihren Veröffentlichungsplänen und löste am 13. März das dafür verantwortliche Entwicklerstudio Pumpkin Studios auf. Die Pumpkin Studios erklärten hierzu in einem Statement, das Projekt bereits vor fünf Monaten von Tigon übernommen zu haben. Dennoch hielt es Eidos

aufgrund des „voraussichtlichen Erscheinungstermins und des rückgängigen PlayStation1-Marktes“ für erforderlich, das Produkt nicht mehr auf den Markt zu bringen.

Das Echtzeitstrategiespiel Warzone 2100, der erste PlayStation-Titel der Pumpkin Studios, wurde zwar von der Fachpresse gefeiert (Test in play

5/99, Rating 9 von 10), blieb jedoch kommerziell deutlich hinter den Erwartungen zurück. Vor der Gründung des Studios arbeitete das 17köpfige Team u.a. an Gunship und der X-Com-Serie, die von MicroProse veröffentlicht wurden, und an Assault Rigs, G-Police und Overboard! für PlayStation.

## PlayStation online

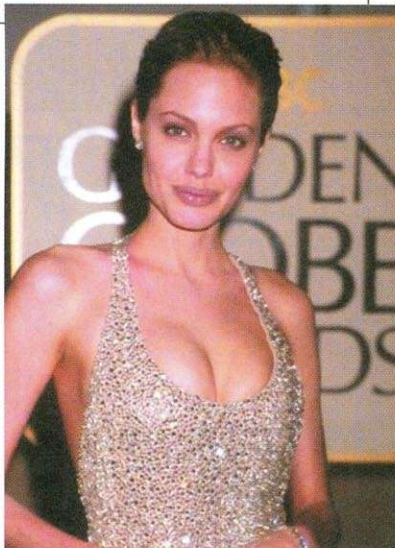
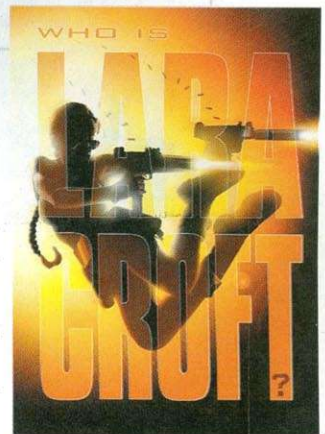
Datels Mail Junkies World Port soll PlayStation-Usern den Zugang ins Internet ermöglichen, d.h. Email-Funktionen und einen Newsletter mit Branchennews, Neuveröffentlichungen und Cheat Codes anbieten. Vorerst ist Datels Mail Junkies World Port ausschließlich für den britischen

Preis: noch nicht bekannt  
Erhältlich ab: Mai  
(Großbritannien)

Markt gedacht. Fire International arbeitet an einem ähnlichen Projekt.

## Angelina Jolie erhält die Titelrolle - Tomb Raider

Angelina Jolie übernimmt die Titelrolle als Lara Croft im Tomb Raider-Film der Paramount Pictures. Unter der Regie von Simon West („Die Tochter des Generals“, „Con Air“) beginnen die Dreharbeiten in diesem Sommer in den Pinewood Studios. Als Produzenten des Films konnten Lawrence Gordon, Lloyd Levin und Colin Wilson gewonnen werden. Ausführender Produzent ist Charles Cornwall, der Chief Executive Officer von Eidos, die Rolle des Co-Produzenten übernimmt Bobby Klein. Das Drehbuch stammt aus der Feder von Patrick Massett und John Zinman. Angelina Jolie erhielt bei der diesjährigen Oscarverleihung den Oscar für die beste weibliche Nebenrolle in „Durchgeknallt“. Vor „Durchgeknallt“ spielte sie in „George Wallace“, „Gia - der Preis der Schönheit“, „Knochenjäger“, „Pushing Tin“, „Playing by Heart“, „Foxfire - Versteck der Angst“, „Hackers“ und „True Women“. Demnächst ist sie an der Seite von Nicolas Cage in „Gone in Sixty Seconds“ und neben Antonia Banderas in „Dancing in the Dark“ zu sehen.



## Im Tiefflug auf Deine PlayStation

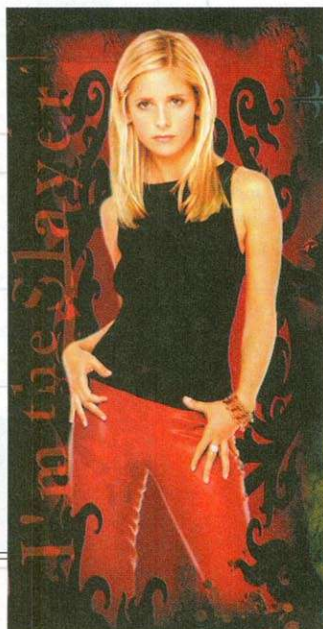
play the PLAYSTATION präsentiert Euch in Zusammenarbeit mit Infogrames einen Sticker zu I-Motions „Jet Trismo“-Racer N.Gen Racing. Einfach auf die Flügelhaube Eurer PlayStation kleben und fertig!







# Buffy The Vampire Slayer

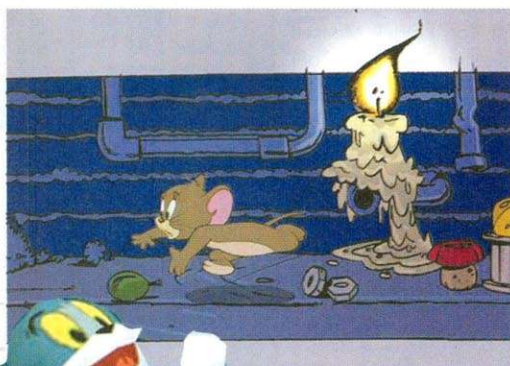


|               |                  |
|---------------|------------------|
| Genre         | Action-Adventure |
| Spieler       | 1                |
| Hersteller    | Fox Interactive  |
| Entwickler    | The Collective   |
| Erhältlich ab | Herbst           |

In der Adaption der TV-Serie verkörpert Ihr Buffy Summers (Sarah Michelle Gellar), die nachts auf die Jagd nach Untoten geht. Neben ihren Freunde Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz und Giles sollen auch viele aus der Serie bekannte Schauplätze in das 3rd Person Action-Adventure integriert werden. Die Produzenten und Drehbuchautoren werden eng in das Projekt miteinbezogen werden, das in dem kalifornischen Studio The Collective entsteht.



# Tom & Jerry



New Kid Co. veröffentlicht voraussichtlich im November den ersten PlayStation-Titel rund um Tom & Jerry. Ihr schlüpft in die Rolle der kleinen Maus, die in insgesamt 15 Levels um ihr Leben rennt und dabei Tom so manche Falle stellt. Vasen, Rollschuhe, Bratpfannen - was einem in der Not eben so alles in die Hände kommt. Tom & Jerry läuft im Split-screen ab, d.h. Ihr bekommt ständig mit, was Ever Gegner gerade anstellt oder was ihm gerade zustoßt. Einige Bonusgegenstände wie z.B. unsichtbare Tinte verschaffen Euch aber auch einen kurzfristigen Vorteil. Entwickelt wird das Spiel von Warthog, den Machern von Starlancer für Microsoft und Star Trek Invasion für Activision.

|               |            |
|---------------|------------|
| Genre         | Jump'n Run |
| Spieler       | 1-2        |
| Hersteller    | New Kid    |
| Entwickler    | Warthog    |
| Erhältlich ab | November   |



**Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker**

+++ THQ geht eine Minderheitsbeteiligung an dem japanischen Entwicklerstudio Yuke's ein. +++ Climax entwickelt **Power Rangers Lightspeed Rescue** für THQ. +++ Matt Darey steuert vier Titel (**Killer Queen, Big Bad Bass Line, Sunburst, Blue Skies**) zu dem Soundtrack von Infogrames' **N.Gen Racing** (vgl. Work in Progress in play 3/2000) bei. +++ Richard „Lord British“ Garriott, der Mitgründer von Origin Systems, verlässt die Firma. +++ Infogrames erwirbt die nordamerikanischen und europäischen Veröffentlichungsrechte an Sacnoths RPG **Koudelka**. Die PAL-Version soll voraussichtlich im September erscheinen. +++ **Hironobu Sakaguchi**, der Präsident von Square USA, erhält auf der E3 Show den Hall of Fame Award der Academy of Interactive Arts and Sciences. Im letzten Jahr wurde **Sid Meier** mit dem Preis geehrt. +++ Capcom USA kündigt für September **Breath of Fire IV** und für Oktober **Dino Crisis 2** an. +++ Eidos Interactive sichert sich die europäischen Vermarktungsrechte für **The Misadventures of Tron Bonne** von Capcom. +++

**Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker**

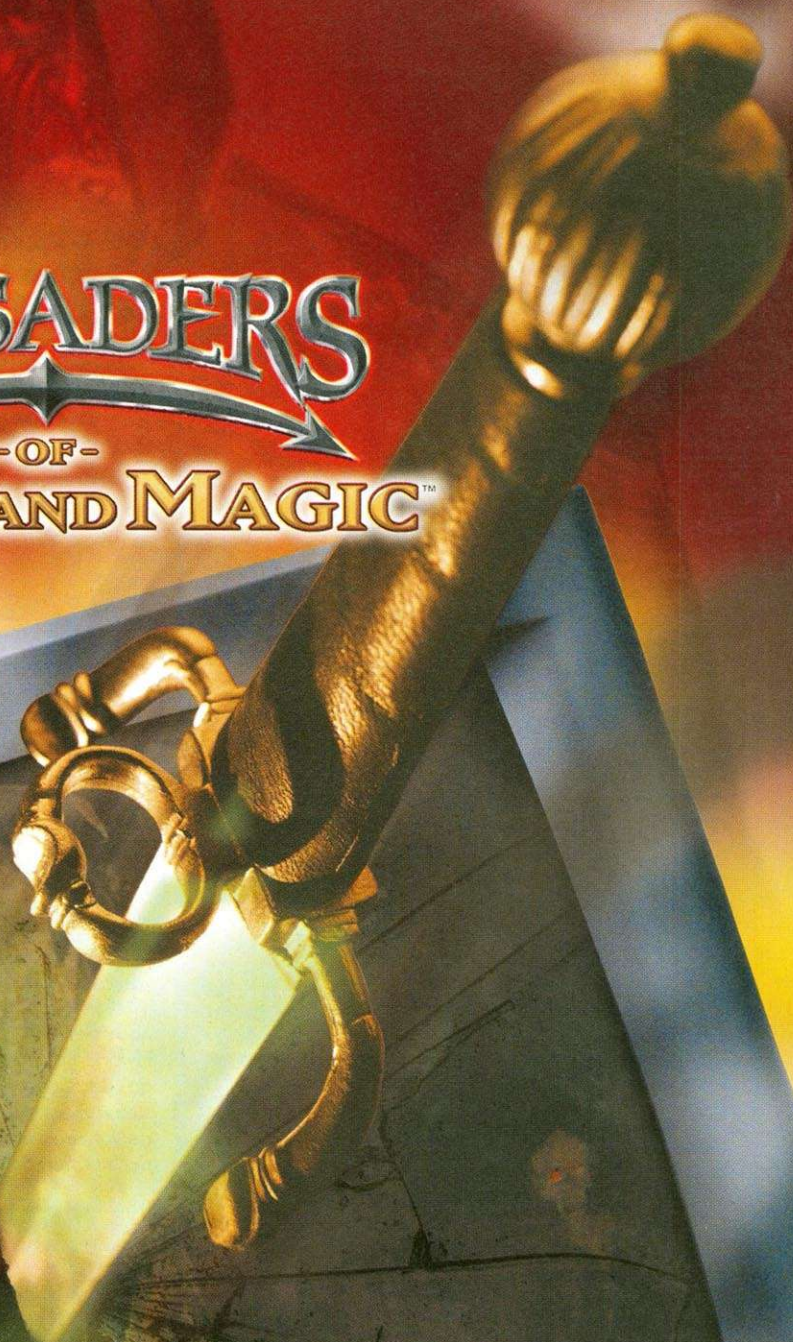


# Zaubersprüche reichen nicht mehr!

Jetzt brauchst Du Kraft und Geschick, Schnelligkeit und Kampfesmut. Und – Du brauchst Morgenstern und Kampfhammer! Ein 3D-Action-Spiel in feinsten Might and Magic™-Qualität erwartet Dich: Necros und seine Armee der Finsternis bringen Unheil über ganz Aardon. Bewahre das Land vor dem Untergang. Mit einem wahren Waffenarsenal und magischer Kraft streckst Du Deine Gegner nieder. Stell Dich dem Kampf gegen das Böse. Besiege Necros!



## CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC™



3DO™

Erhältlich für PC-CD-ROM und Sony PlayStation®



[www.de.infogrames.com](http://www.de.infogrames.com)

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic™, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. "PlayStation"™ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.





Sven Liebold

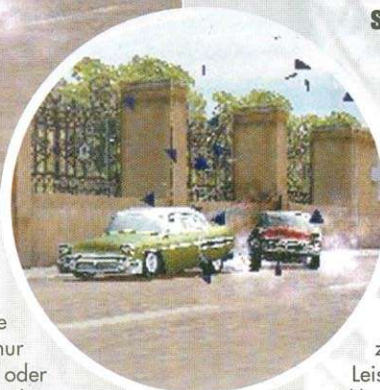
# DRIVER 2

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Rennsp                |
| Spieler       | 1                     |
| Hersteller    | Infogram              |
|               | www.infogrames        |
| Entwickler    | Reflections Interacti |
| Erhältlich ab | Novemb                |



Was die virtuelle Autohatz so attraktiv machte, waren in erster Linie verzwickte Straßennetze anstatt nur einfacher Rundkurse oder Etappen. Der Spieler konnte sich völlig frei in den amerikanischen Metropolen LA, Miami oder auch New York bewegen, ohne dabei lästige Ladepausen hinzunehmen. Eine ausgeklügelte Streamingtechnologie schaufelte trotz gleichzeitiger Musik stetig neue Daten von der CD in den Hauptspeicher der PS-Platine.

Dieser Technik bedient man sich ebenfalls im Nachfolger, welcher diesmal mit vier



**Driver war mit Sicherheit einer der ganz großen Abräumer des letzten Jahres. Selbst die endlosen Terminverschiebungen, welche schon fast nicht mehr an das Erscheinen des ehrgeizigen Projekts glauben ließen, konnten den bahnbrechenden Erfolg nicht aufhalten. Was läge also näher als mit einem entsprechenden Sequel am Durchbruch des ersten Teils anzuschließen. Gesagt-gegan! Bereits kurz nach der Fertigstellung von Driver begannen die Arbeiten an der Fortsetzung des Verkaufsschlagers - simpel benannt: Driver 2.**

neuen Städten aufwarten kann. Jedoch wurde die Grafikengine bis auf ihren Kern neu aufgebaut, um sie noch effizienter und vor allem geschwindigkeitsoptimierter zur Sache gehen zu lassen. Dieses Plus an Leistung investierten die Entwickler dann beispielsweise in neue, noch detailliertere Umgebungen sowie einige frische Innovationen in punkto Gameplay.

Alle vier neuen Städte umgibt eine schummrige Atmosphäre, die wohl am ehesten mit dreckigen Roadmovies Anfang der 70'er verglichen werden kann. Da hätten wir zunächst Las Vegas, ein mitten in der Wüste liegender Sündenpfuhl, in dem es noch niemals Nacht geworden ist. Jake und Elwood Blues-Fans freuen sich über Chicago, den Schauplatz einer der spektakulärsten Autoschlachten der Filmgeschichte. Rio de Janeiro verwöhnt seine Besucher nicht nur mit den Schönheiten des berühmten

Karnevals, während sich im uralten Havanna die Kartellbosse bei einer dicken Zigarre die Klinken in die Hand geben.

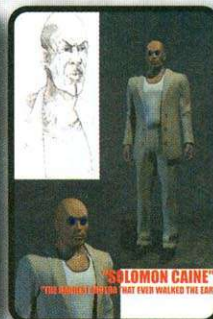
Die Wahl der Großstädte kam nicht von ungefähr, denn besonders in verwundenen bzw. verwinkelten Orten wie beispielsweise Havanna kommt eine der beiden markantesten Neuerungen im Spiel zur Geltung. Wurde der Spieler im ersten Teil nämlich noch dazu verdammt in stets rechtwinklig angeordneten Straßen seine Runden zu drehen, fassten sich die Entwickler nun ein Herz und spendierten dem Sequel endlich weitläufige Kurven und verschlungene Straßenführungen. Obendrein besteht nun sogar die Möglichkeit über zeitsparende (vorausgesetzt man erwischt die richtige Ausfahrt) Freeways zu brettern. Echte Verkehrsknoten gibt es da zu bestaunen, die sogar das Fahren über und unter Brücken zulässt - eben wie im richtigen Leben. Hat man den Großstadtschungel satt, geht die muntere Fahrt auch einmal über kurvige Bergstraßen. Landschaftskenner werden darüber hinaus noch mehr markante und vor allem authentische Gebäude sowie Straßenführungen wiederfinden. Vorbei am Baseballstadion



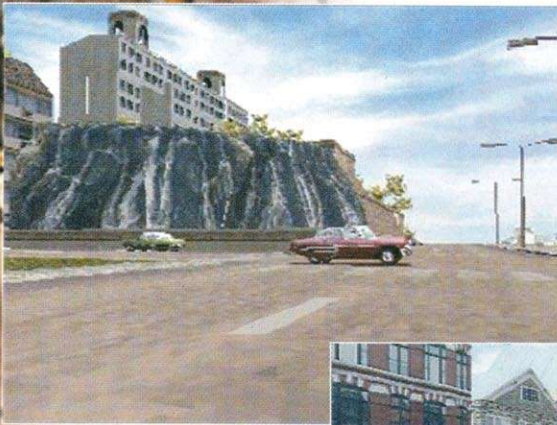
○ Crash! Die Fahrzeuge können noch schöner verbeult werden.

## The Boyz

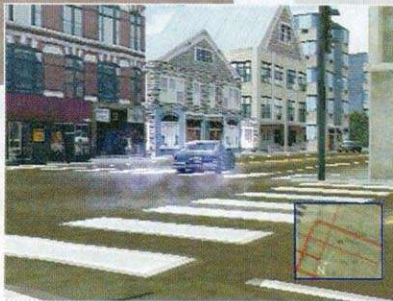
Im Gegensatz zum Vorgänger legte man diesmal sehr viel Wert auf die Ausarbeitung und Backgroundgestaltung der einzelnen Charaktere.







Die Entwickler integrierten erstmals natürliche Landschaftselemente.



zu verlassen, um danach in einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive einen kleinen Spaziergang zu unternehmen. Der Clue daran ist jedoch, dass es dem Spieler frei steht neue Vehikel in Anspruch zu nehmen. Ganz im Stil von GTA2 kann Tanner alle möglichen fahrbaren Untersätze kapern.



**„UMSICHTIGE BEOBSACHTER KÖNNEN SOGAR ERKENNEN, DASS SICH DAS MUNTERE POLYGONVOLK AUCH GERN MAL EIN EIS ODER EINE ZEITUNG KAUFEN GEHT.“**

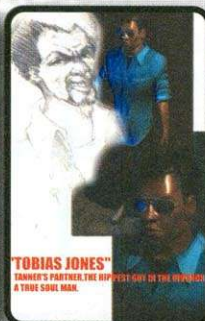
Wrigley Field, dem imposanten Field Museum of Natural History oder auch der St. Nicholas Church - überall gibt es etwas zu entdecken.

Im Gegensatz zum Prequel werden nun auch die einzelnen Charaktere viel deutlicher herausgehoben. Hauptfigur ist immer noch Ausnahmepezist Tanner, der diesmal einen seiner größten Fälle zu knacken hat. Aus diesem Grunde stellt man ihm einen Partner an die Seite, der ihn tatkräftig unterstützen soll. Sein Name ist Tobias Jones und er versorgt in der Hauptsache unseren Driver mit wertvollen Informationen. In manchen Missionen steht er Tanner sogar aktiv zur Seite, während er in anderen völlig unbeteiligt sein wird. Im Prinzip erfüllt Tobias die Rolle eines Sidekicks, damit sich unser Held in der kalten Welt des Verbrechens nicht so alleine fühlt.

Neben der neuen Streckenführung hat Driver 2 aber noch ein weiteres „Hut ab!“-Feature zu bieten. Ihr seid nämlich nicht mehr länger an Euren Wagen gebunden, sprich es ist möglich jederzeit sein Fahrzeug

Dabei fällt gleich auf, dass der Fuhrpark von Driver deutlich zugelegt hat. Wo sich früher andere Verkehrsteilnehmer gerade mal in der Farbe unterschieden haben, existieren nun deutlich mehr Wagenmodelle. Ob Busse, Limousinen, Transporter, Feuerwehrwagen, Taxis, LKW's oder sogar Straßenbahnen - alles kann geentert werden.

Glücklicherweise beließ es Reflections bezüglich dieses Features nicht nur beim Fahrzeugwechsel, sondern implementierte

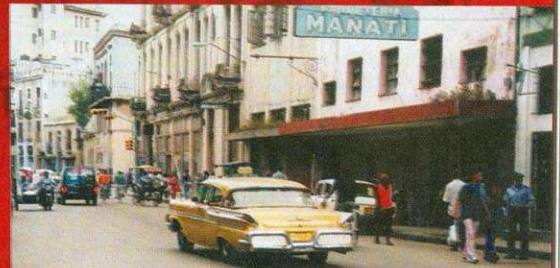


## Großstadtstimmung



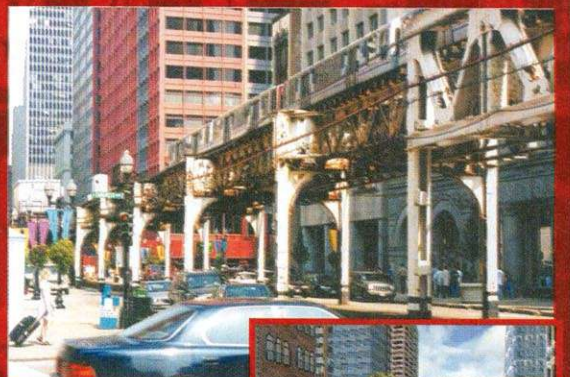
### Las Vegas

Viel Hitze, viel Staub, viel Licht und vor allem viel Geld. Im Neonlichtbad auf Gangsterjagd.



### Havanna

Geziert von alten Cadillacs sind vor allem die engen Gassen ein Hauptmerkmal von Kubas Hauptstadt.



### Chicago

Am riesigen Lake Michigan liegend beeindruckt die Blues Brothers Stadt vor allem mit ihren immensen Hochhausschluchten.



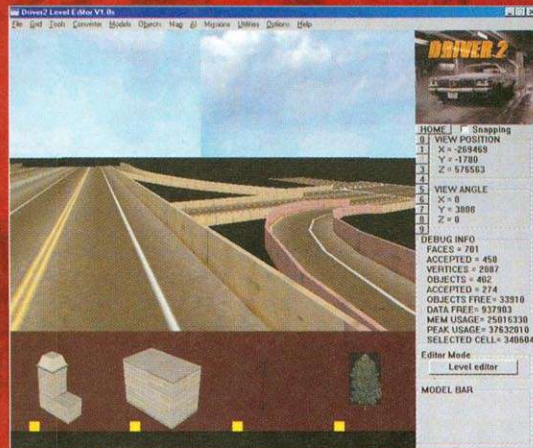
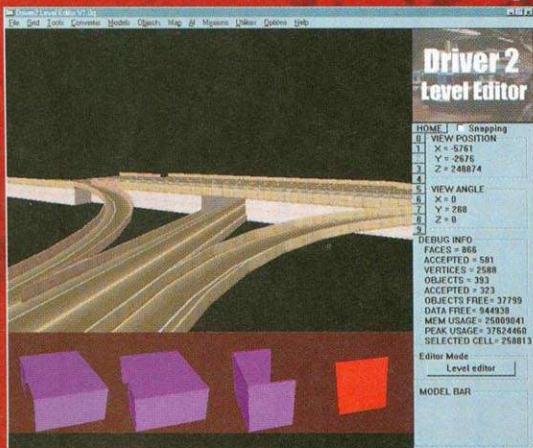
### Rio de Janeiro

Vom Sandstrand, durch die Slums in die Berge. Die Stadt am Sugar Loaf Mountain stellt wohl das abwechslungsreichsten Terrain dar.





## Vorsicht Kreuzung!



Mit dem Track-Editor werden die komplizierten Kreuzungen und Freeway Auffahrten zusammengebastelt. Hier ist besonders gut zu erkennen, dass die Fahrbahnen auf unterschiedlichen Ebenen angelegt sind.



Die ohnehin schon fast perfekte Fahrphysik erhielt trotzdem noch einen Feinschliff.

Die kurvige Straßenführung verleiht dem Spiel einen völlig neuen Touch.



zahlreiche Aktivitäten, die nur per Pedes erledigt werden können. Nahezu jede Mission beginnt beispielsweise damit erst mal das passende Auto zu „finden“. Es müssen Sprengsätze gelegt, Türen geöffnet oder auch mal ein Schalter umgelegt werden. Keine Angst, Driver 2 verkommt dadurch nicht zum halbherzigen Action-Adventure, sondern legt seinen Schwerpunkt noch ganz klar auf die Fahrelemente. Allerdings lassen sich durch dieses Feature völlig neue Missionsstrukturen entwickeln. Selbige sind übrigens diesmal streng aneinander geknüpft und mit deutlich mehr Videosequenzen verbunden. Im Gegensatz zum Vorgänger haben die zahlreichen FMV's übrigens einen erheblichen Qualitätssprung hingelegt. Lippensynchrone Lokalisierung und die packende Story rund um den brasilianischen Drogenbaron Alverro Vasquez und eine rivalisierende Gang aus den USA sollen für echtes Spielfilmbambiente sorgen. Satte 40 Aufgaben gilt es zu meistern, bevor die Gangsterbrut ausgehoben ist. Einen erheblichen Schwachpunkt des Vorgängers hat man praktisch damit bereits ausgemerzt: Ständiges von A nach B fahren fällt unter den Tisch. Durch den Verzicht auf den bekannten Anrufbeantworter, bei dem der Spieler die Möglichkeit hatte, zwischen verschiedenen Missionen zu wählen und somit effektiv das Spiel auch mit der Hälfte an absolvierten Herausforderungen durchschummeln äh... lösen konnte, ist man nun gezwungen den gesamten Missionsstrang am Stück zu knacken. Bei einem geplanten Umfang von



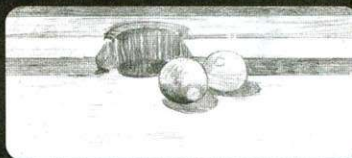
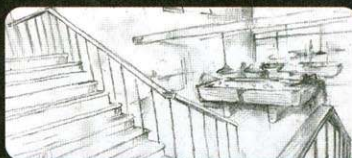
zwei prall gefüllten CDs dürfte sich das nicht gerade an einem Abend erledigt haben. Für Splitscreen-Fans wird ein spannender Multiplayer-Mode eingebaut. Auf extra abgesteckten Gebieten wird man aus vielerlei Spielvarianten wählen können.

In den Straßen tummeln sich natürlich neben dem gewohnten Verkehrstrouble wieder viele Fußgänger, an deren Künstlicher Intelligenz die Entwickler deutlich geschraubt haben. Anstatt nur ziellos umherzulaufen, treffen sie nun eigenständige Entscheidungen. Sie sitzen, stehen, betreten Gebäude oder gehen an den Strand, um sich zu sonnen. Umsichtige Beobach-

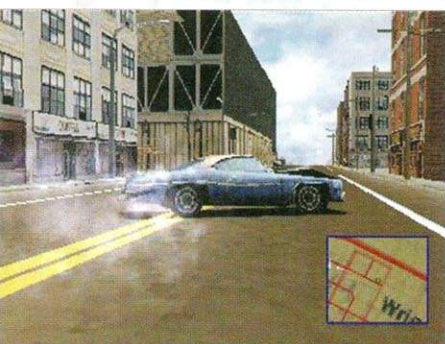


## Storyboard

Für jede der zahlreichen Cut-Scenes wurden extra Storyboards angefertigt, um den Verlauf der Zwischensequenz den Renderkünstlern nahe zu bringen.







ter können sogar erkennen, dass sich das muntere Polygonvolk auch gern mal ein Eis oder eine Zeitung kaufen geht. Passiert beispielsweise ein Unfall auf der Straße, werden die Fußgänger nun die Köpfe nach dem Geschehen drehen. Die Reaktion auf die Umwelt im allgemeinen ist also nun sehr viel realistischer kreierte worden.

Untermalt wird das Geschehen von ausgewählten Musikstücken, welche natürlich noch nicht preisgegeben werden dürfen. Diesmal wird es sich allerdings nicht um selbstkomponierte Werke handeln, sondern selbige wurden explizit von einem hochgradigen Plattenlabel lizenziert. Momentan wird sogar überlegt, die über 10 Tracks auf einem extra Driver2 Soundtrack zu veröffentlichen.

Neben diesem ganzen Schwall an Neuerungen ist jedoch eine Sache fast beim Alten geblieben und das ist auch gut so: Denn die amerikanischen Muscle Car Boliden lassen sich immer noch mit einem hervorragenden Fahrgefühl über die Pisten jagen. Bis zur angepeilten Veröffentlichung im November dieses Jahres wird allerdings noch einige Zeit ins Land gehen. Das mittlerweile mehr als doppelt so große Driver-Entwicklungsteam möchte insbesondere auf den nötigen Feinschliff achten, welchen wir trotz der brillanten Qualität des Vorgängers oft schmerzlich vermissen. In jedem Falle scheint Driver 2 keineswegs nur eine weitere Fortsetzung zu werden.

## Im Gespräch mit Martin Edmondson: Reflections-Chef und echtes Urgestein der Spielindustrie

**play: Wann habt Ihr mit der Entwicklung von Driver 2 begonnen?**

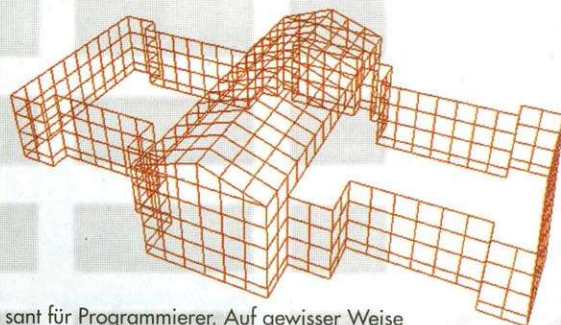
Martin: Bereits ein paar Wochen nach der Fertigstellung von Driver. Ein bisschen Urlaub mussten wir uns aber dennoch gönnen.

**play: Arbeitet das gleiche Entwicklerteam auch an der Fortsetzung?**

Martin: Unser Team ist eine bunte Mischung aus der original Gruppe und zahlreichen Neuzugängen. Wir haben eigentlich fast nie das gleiche Team für ein Sequel eingesetzt. Viele von uns wollten etwas neues versuchen oder mit anderen Leuten zusammenarbeiten. Im übrigen ist das Driver 2-Team nahezu doppelt so groß geworden als das beim Vorgänger der Fall war.

**play: Habt ihr die gesamte Grafikengine neu entwickelt oder lediglich ausgebaut?**

Martin: Einige Teile der Engine wurden komplett ausgetauscht, jedoch nicht alle. Wir haben beispielsweise einen neuen Code für unsere Verkehrsknoten, Brücken und Kurven entwickelt. Die Physik wird im



sant für Programmierer. Auf gewisser Weise könnte man über einen „modernen“ Commodore Amiga sprechen - alle erdenkliche Hardware ist in diesem Gerät vereint und wartet nur darauf benutzt zu werden. Auf der anderen Seite ist es dadurch schwieriger wirklich auf dem System etwas zu „leisten“. Ich denke, die Software der zweiten und dritten Generation, wenn wir die Konsole wirklich im Griff haben, wird einfach unglaublich werden. Man schaue sich nur den Unterschied zwischen Ridge Racer I und Gran Turismo an. Ich denke die visuelle Verbesserung wird auf der PS2 noch erheblich derber ausfallen.

**„ES GAB GENUG ZEIT UND VERLANGEN NACH EINEM PS1 SEQUEL. ICH HABE JEDOCH KEINE ZWEIFEL, DASS ES IN FERNER ZUKUNFT AUCH FÜR DIE PS2 EINEN DRIVER GEBEN WIRD.“**

Martin Edmondson, Reflections-Chef

**play: Gibt es noch Dinge, die Ihr noch gern in einem nächsten Driver-Game sehen würdet?**

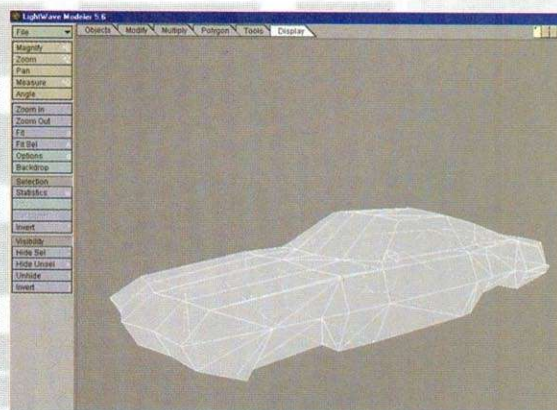
Martin: Wir wollen einfach noch mehr Realismus. Wer weiß? Vielleicht sind wir ja in 10 Jahren soweit eine virtuelle Stadt zu erschaffen, die einfach nicht mehr von einer echten unterscheidbar ist.

**play: Habt Ihr schon einen PlayStation2-Driver in Erwägung gezogen?**

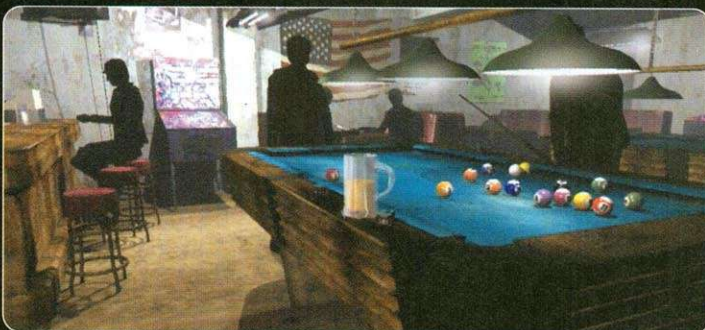
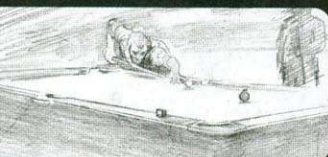
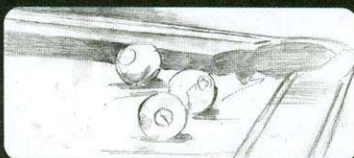
Martin: Es gab genug Zeit und Verlangen nach einem PS1 Sequel. Ich habe jedoch keine Zweifel, dass es in ferner Zukunft auch für die PS2 einen Driver geben wird.

**play: Was wißt Ihr über die neue Sony Hardware? Als alte Amiga-Veteranen müsst es doch zwecks Microcode-Programmierung ein Traum für Euch sein auf diesem System zu entwickeln.**

Martin: Es ist in jedem Falle eine sehr flexible Maschine, da wir für vielerlei Probleme die Hardware direkt ansprechen können. Das macht dieses Gerät sehr interes-



○ Hier kommt 'ne Bildunterschrift hin oder so was in der Art.





**„ICH LIEBE TOASTER  
MIT AUTOMATISCHER  
BRÄUNUNGSTUFE.“**





AMSH/78-2

Green Forces



Headquarters

Stamp:

**REAL COMBAT.  
PLASTIC MEN.™**

Order No.: **AMSH/78-2**

Sign:

Date: **Mrz. 31th. 2000**

From:

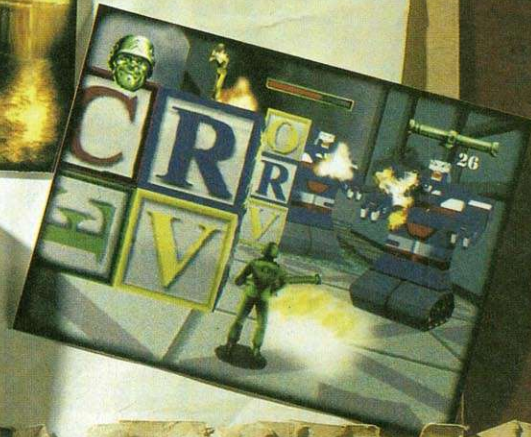
**RgtCmdr of Green Forces**

To:

**StiffSgnt Sarge**

Mission:

1. Aufspüren d. BRAUNEN ARMEE
2. Befreiung der zwei Welten.
3. Rettung von Col.- Tochter Vicky
4. Rückkehr u. Sieg feiern!



NEXT MISSIONS:

**ARMY MEN**

**ARMY MEN  
AIR ATTACK**

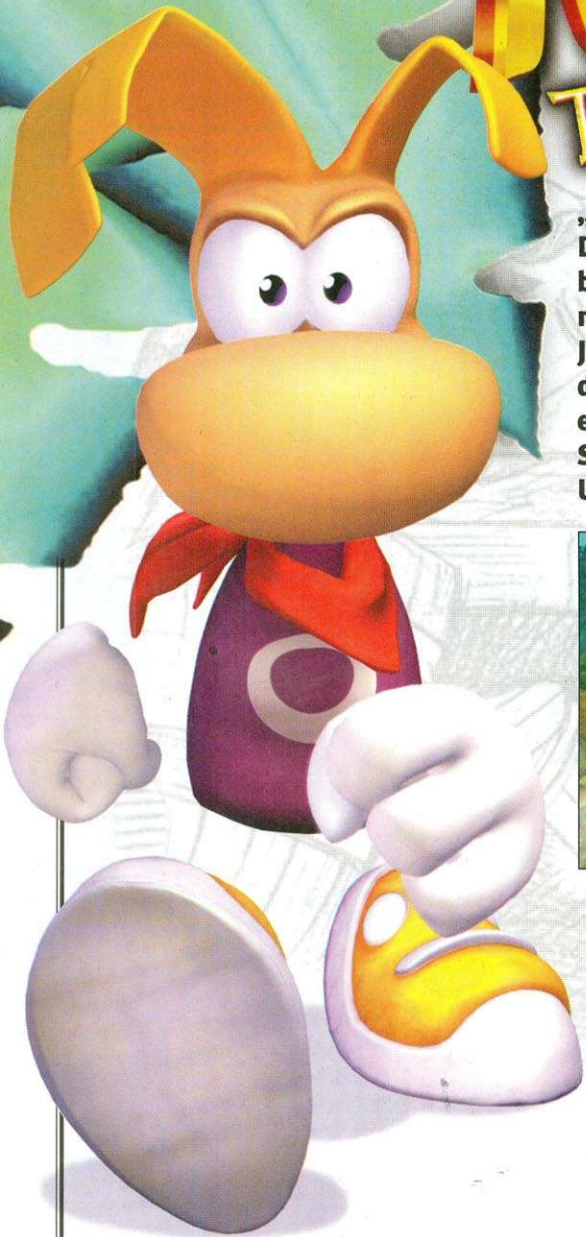
Für PlayStation



Dirk Gemeinhardt

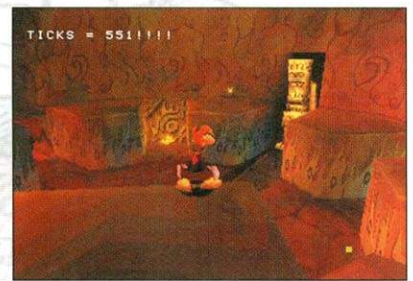
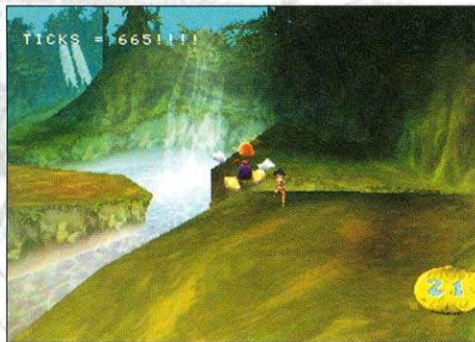
# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE



„Was lange währt, wird endlich gut“. Dieses Sprichwort hat sich Ubi Soft vermutlich besonders zu Herzen genommen. Fünf Jahre nach dem PlayStation-Debüt des knuffigen Jump'n Run-Helden scheint die Odyssee, sprich das fortwährende Aufschieben des Veröffentlichungstermins, endlich ein glückliches Ende zu nehmen. Mit über 6 Millionen verkauften Software-Produkten schuf sich Rayman nicht nur im Herkunftsland von Ubi Soft, Frankreich, sondern auch weltweit einen Namen.

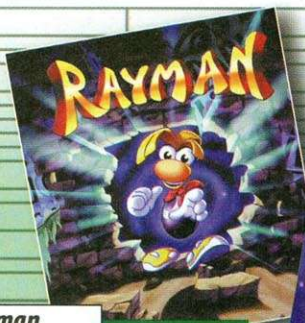
|               |                            |
|---------------|----------------------------|
| Genre         | Jump'n Run                 |
| Spieler       | 1                          |
| Hersteller    | Ubi Soft<br>www.ubisoft.de |
| Entwickler    | Ubi Soft                   |
| Erhältlich ab | September                  |



Im fernen Shanghai nimmt sich derzeit ein Teil der ca. 300 Personen großen Belegschaft der PlayStation-Portierung des französischen Exportschlagers an. Ihr Ziel: Mit Rayman 2 - The Great Escape Spyro & Co. zu zeigen, wo's lang geht. Deshalb soll Raymans zweites 32-Bit-Abenteuer nicht nur ein schlapper Aufguss des überaus erfolgreichen Vorgängers sein, sondern eine Weiterentwicklung, die beabsichtigt Jung und Alt in ihren Bann zu ziehen. Vor allem die Frust-

momente des Erstlingwerkes werden laut Aussagen des französisch-chinesischen Entwicklerteams für immer und ewig der Vergangenheit angehören. Stichworte wie „Emotion“ und „Sensation“ stehen bei Rayman dafür im Mittelpunkt. Unterstützt wird das ganze durch eine leicht zu handhabende Steuerung mit den beiden Analogsticks. Zum einen besitzt Ihr mit dem linken Stick die absolute Kontrolle in alle Himmelsrichtungen, zum anderen führt man mit dem rechten Stick alle Sprung- und Angriffsmanöver aus. Optional können für die zuletzt genannten Aktivitäten auch der

### Rayman - ein Name, viele Titel



#### Rayman

Sony PlayStation (Platinum), Atari Jaguar, Sega Saturn und PC CD-ROM, 1995  
GBC, 2000



#### Rayman's World

PC CD-ROM, 1997



#### Französisch mit Rayman (Eduainment)

PC CD-ROM, 1997



#### Erste Schritte mit Rayman (Eduainment)

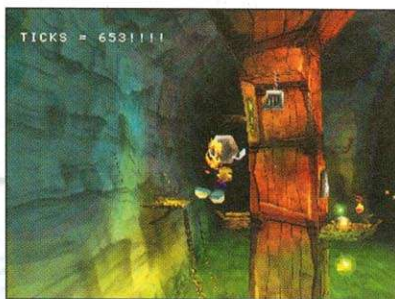
PC CD-ROM, 1997





○ Jeder Level verbirgt etliche Geheimnisse.

Kreuz- bzw. Quadratbutton zu Rate gezogen werden. In den abwechslungsreich gestalteten 3D-Leveln trifft Ubi Softs Strahle(n)mann auf über 230 NPCs (Non Playable Characters), welche einerseits der Knubelnase mit Rat und Tat zur Seite stehen, andererseits das Leben zur Hölle machen. Außer den obligatorischen Hupfeinlagen fliegt, schwimmt bzw. fährt die Figur ohne Gliedmaßen mit allerlei obskuren Vehikeln durch die einzelnen Stages. Da das Sequel sehr linear verläuft, braucht sich der Spieler auch keinen Kopf über den Spielverlauf machen. Um den kontinuierlichen Spielablauf vom Anfang bis zum Ende zu wahren,



warehouses weder Mühe noch Kosten, da der putzige Wicht mit sage und schreibe 187 individuell gestalteten Animationen den Feinden das Fürchten lehrt. Bereits in der spielbaren Version erkannte man beispielsweise deutlich den nahtlosen Übergang vom Gehen übers Laufen hin zum Rennen. Auch in der Auswahl der Texturen lies man sich

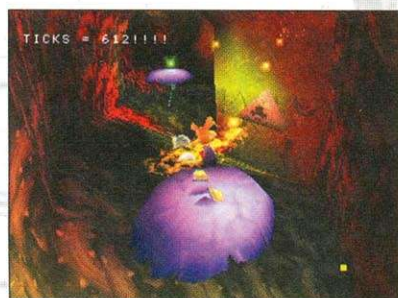


○ Teamwork wird bei den Machern von Rayman 2 für die PlayStation besonders groß geschrieben.

weitaus mehr als in den bereits erhältlichen Nintendo 64- und Sega Dreamcast-Versionen - garantieren sie bereits zum jetzigen Zeitpunkt einen Ohrenschmaus par excellence. Abhängig von der jeweiligen Situation dient der Sound als dramaturgisches Stilmittel. Obwohl Rayman 2 - The Great Escape bereits einen nahezu fertigen Eindruck vermittelt (es fehlt offensichtlich nur noch das eine oder andere Sprachsample) versprach Project Manager Shi Hai das Spiel in jeglicher Hinsicht noch mehr zu verfeinern. Rayman soll auch noch in den letzten Tagen der guten alten PlayStation ein Top-Titel sein, bei dem man geradezu ins Schwärmen gerät. Beim Smalltalk mit Verantwortlichen von Ubi Soft Frankreich erfuhren wir am Rande der Veranstaltung ein bis dahin gut behütetes Geheimnis - zur großen Freude aller gibt sich Rayman auch auf der Playstation 2 die Ehre. Doch zuerst sollte ein Schritt dem Anderen folgen...

## „Im fernen Shanghai nimmt sich derzeit ein Teil der ca. 300 Personen grossen Belegschaft der PlayStation-Portierung des französischen Exportschlagers an. Ihr Ziel: Mit Rayman 2 - The Great Escape Spyro & Co. zu zeigen, wo's lang geht.“

kommen alle Aufgaben der Reihe nach geradewegs auf den Spieler zu - lästige Stecknadel-im-Heuhaufen-Suchaktionen werden vollkommen passé sein. Obendrein sorgen flüssige Animationen aller im Spiel vorkommenden Charaktere für ein amüsantes Plattformgehopse. Alleine für Raymans Bewegungsabläufe scheute die Fernost-Abteilung des 1986 gegründeten Soft-



○ Lichteffekte werden die Atmosphäre verdichten.

etwas besonderes einfallen. Mit bonbonfarbenen Texturen soll sozusagen eine optische Reminiszenz an den Verkaufsschlager aus dem Jahre '95 geschaffen werden. Die große Fülle an Cutscenes (mit einer Gesamtspielzeit von ungefähr 60 Minuten), welche ausschließlich in Spielgrafik erstellt wurden, sorgen laut Aussagen des Entwicklerteams für deutlich mehr Spieltiefe und ein mitreißendes Gameplay. Zur Freude aller deutschen Zocker dringen zum geplanten Release im September diesen Jahres deutsche Sprachsamples aus den Lautsprechern. Natürlich werden die deutschen Bildschirmtexte für die Auswahlmenüs und im Spiel an sich nicht fehlen. Infolgedessen ist eine hundertprozentige Lokalisierung in Wort und Bild gewährleistet. Unter dem Motto „magische Anziehungskraft“ widmen sich derzeit die Sound Designer Rayman 2. Mit 163 Musikstücken und über 600 Soundeffekten -



**Rayman Funpack**  
PC CD-ROM, 1998

**Rayman For Ever**  
PC CD-ROM, 1999

**Rayman 2 The Great Escape**  
N64, PC CD-ROM, 1999  
Sega Dreamcast, 2000

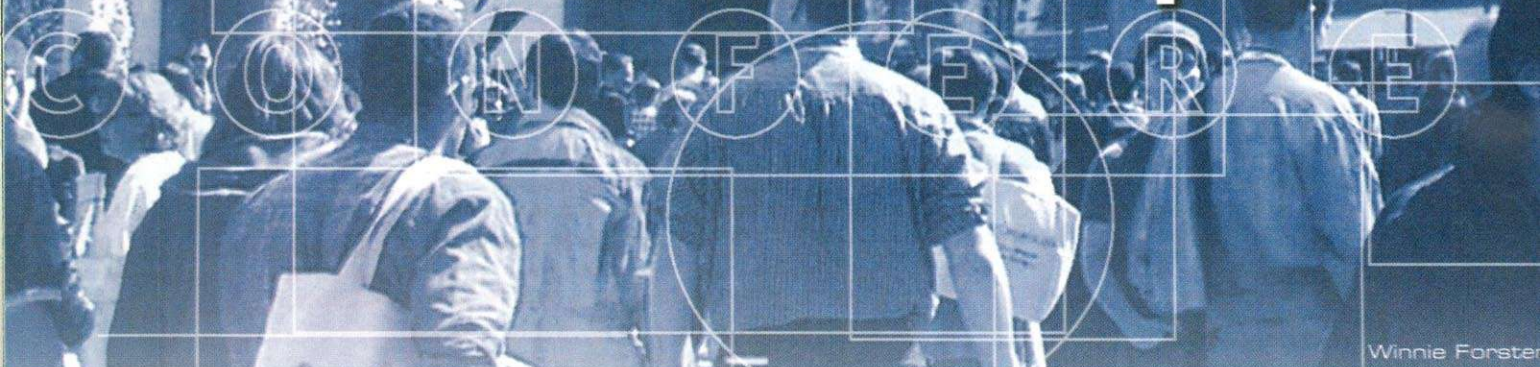
**Lesen und Rechnen mit Rayman (Edutainment)**  
PC CD-ROM, 1997



# GAMEDeve

## CONFERENCE

### Konferenz der Spielede



Winnie Forster

**Die Entwicklungslabors sind verwaist, bei Shiny, Naughty Dog und Bullfrog geht keiner mehr ans Telefon. Einmal jährlich fliegen die Stars und die Newcomer der weltweiten Spieleszene zum Gedankenaustausch ins sonnige San Jose: Dort diskutieren sie Vergangenheit, Jetzt und Zukunft des Videospiele.**

Das Wachstum der „Game Developer Conference“ entspricht der rasante Entwicklung der gesamten Branche: Anfang der 90er-Jahre noch ein verschworenes Meeting ambitionierter 8-Bit-Veteranen, wuchs die Konferenz in den letzten Jahren zu einer Show mit mehreren tausend Besuchern. Ursprünglich hieß das Treffen „Computer Game Developer Conference“ doch seit die PlayStation alle Altersschranken überwand, fehlt das C und die Konferenz gibt sich als Multiformat-Ereignis. Weit über die Hälfte der anwesenden Entwickler haben PlayStation- oder gar PS2-Erfahrung - kein PC-Programmierer und -Designer, der über Videospiele noch die Nase rümpfte.

In diesem Jahr war die GDC besonders interessant: Die Veröffentlichung der PlayStation 2 in Japan (nur wenige Tage zuvor) sowie die erste Bestätigung der X-Box-Konsole von Microsoft (am ersten Tag der GDC) verändern die Situation auf dem Videospielmarkt. Von Nintendo sprach in San Jose kaum ein Entwickler, das Sega Dreamcast wird (zumindest als Übergangslösung bis zur PS2) noch tapfer unterstützt. Für die meisten Teilnehmer stand außer Frage: Ab jetzt heißt das Duell „Microsoft gegen Sony“, spaltet sich die Branche in Gates- und Kutaragi-Fans.

#### Microsoft gegen Sony

So war der Auftritt des Microsoft-Gründers Bill Gates die bestbesuchte „Keynote“ und das Auditorium bis auf den letzten Platz besetzt. Der Software-Milliardär lies während seiner einstündigen Win2000- und X-Box-Präsentation keinen Zweifel, daß es Microsoft ernst meine und er gewaltige



Ressourcen freisetze, um seine erste Konsole ab 2001 gegen die PS2 ins Feld zu führen.

Damit das klappt muß, Microsoft die besten Spielentwickler bereits jetzt zur X-Box locken. Gates tat das mit beeindruckenden Technikdaten: Die Kombination aus Pentium-CPU und nVidia-Grafikchip hat Zugriff auf 64 MByte RAM und ist laut Gates mindestens doppelt so schnell wie jede andere Spielkonsole. Dazu gesellen sich 10/100 Mbps-Vernetzung, 4x DVD und ein 64-Kanal-Raumklang-Soundchip. Der größte Unterschied der X-Box im Vergleich zu anderen Spielgeräten ist die serienmäßige 8 GigaByte-Festplatte, die sowohl alle Online-Anwendungen, als auch besonders Daten-intensive Strategie- und Rollenspiele unterstützt. Sony wird diesen (in den Augen vieler Entwickler unerläßlichen) Massenspeicher im Form einer externen Fest- oder Wechselplatte nachliefern. Um die Leistungsfähigkeit der X-Box zu beweisen,

zeigte Gates Demos. Der Schmetterlingsflug durch eine japanische Gartenlandschaft, sowie der Tanz „Mech mit Ninja-Mädel“ nutzten dabei laut Gates nur 25% der Power einer finalen X-Box.

Gates-Versprechen hin, Prototyp-Demos her: Bisher ist die Microsoft-Konsole noch fiktiv, im Gegensatz zu Sony haben Microsoft & Co. weder ihre CPU noch den nVidia-Grafik-Chip fertiggestellt.

**„Unser neuer Grafikprozessor schafft eine Billionen Berechnungen pro Sekunde - damit ist die X-Box jedem anderen Gerät weit voraus.“**

Microsoft-Gründer Bill Gates über seine X-Box.

#### Generationswechsel: Von der PlayStation zur PS2

SCEA-Manager Phil Harrison reagierte einen Tag später auf die Gates-Enthüllung und verwies auf die gewaltige PlayStation-Basis: Nahezu 600 Millionen PlayStation-Spiele wurden bislang weltweit verkauft, über 3000 Spiele sind ausgeliefert, 2625 in Japan, ungefähr 800 jeweils in Europa und in den USA: „Im Bezug auf den PS2-Start ist die Abwärtskompatibilität ein großartiges Feature, das sich in Japan bereits als optimale Startplattform erwies.“

PlayStation sei jetzt der bekannteste Name in der Computer- und Elektronik-Branche, außerdem unter den drei Top-Jugendmarken - „Nur Nike und Coca Cola sind bei Teens noch beliebter.“ Harrison setzt der X-Box pure Marktpräsenz und eine



# lopers

## E 2 0 0 0

### signer

**„Die PlayStation ist weltweit eine der drei bekanntesten Jugendmarken - wichtiger noch als TV oder Internet.“**

Phil Harrison, SCEA, zum Sony-Bestseller.



auf der E3-Messe im Mai bekannt geben - alles andere ist Spekulation.

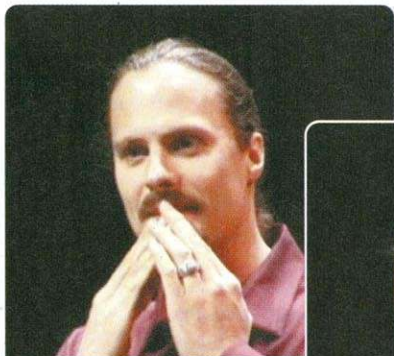
fünfjährige Erfolgsstory entgegen und brachte auch erste Zahlen vom PS2-Launch in Japan mit: In der ersten Woche wurden 1 Million Einheiten an Endkunden verkauft (zwei stehen hier in Höchberg), davon 40% über die neueröffnete Online-Site PlayStation.com. Harrison erzählte auch, daß nicht nur Spiele-, sondern auch Video-Shops kräftig Umsatz machten, denn viele Japaner wollen die Hardware als preisgünstiges DVD-Abspielgerät nutzen.

Die zehn Spiele, die gleichzeitig mit der Hardware in die Läden kamen, stellten wir Euch in der letzten play vor, doch neben „Ridge Racer“ & Co. brachte Harrison auch ein neues Spiel nach San Jose: Für Capcoms „Onimusha“ bedeutete die GDC das US-Debüt, denn bislang zeigte der Hersteller 3D-Demos dieses Action-Adventures nur im Heimatland Japan. „Onimusha“ baut auf der „Resident Evil“-Erfahrung und Spielmechanik auf und versetzt Euch in die Rolle eines Ronins, der sich durch japanische Architektur und mittelalterliches Feudalsystem meuchelt. Im Gegensatz zu „Resident Evil“ wird die gesamte Kulisse in Echtzeit berechnet - sieht dank PS2-Power noch besser aus als die Textur-Gemäuer im Zombie-Hit und ist in Bezug auf die Kameraführung viel flexibler. Für Capcom ist „Onimusha“ momentan die wichtigste und aufwendigste PS2-Entwicklung.

Harrisons Demonstration eines Motion Trackers als PS2-Controllers entfiel dagegen, denn die erstmals präsentierte PS2-Kamera streifte im diffusen Licht der Bühnenbeleuchtung. Ein konkretes Spiel als Anwendungszweck für bunte 1:1-Baseballschläger und Gummiküppel nannte Harrison nicht, dafür bestätigte er den geplanten PS2-Eurostart im Herbst dieses Jahres. Das exakte Datum, sowie den Preis werde Sony

### Stunde der Visionäre

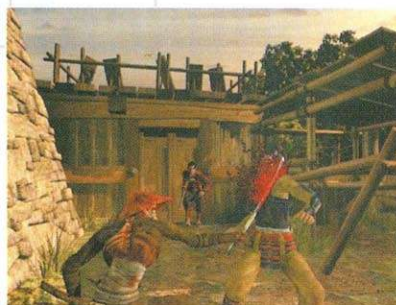
Das „San Jose Civic Auditorium“, in dem Gates und Harrison sprachen, diente den wichtigsten Rednern als Bühne, dazu gehörte neben Peter Molyneux (siehe „Black & White“) auch „Abe“-Erfinder und Odd-



**„Als Kind wollte ich Bilder erschaffen, also nahm ich Papier und Bleistift - 12 Pence...“**

world-Chef Lorne Lanning. Der charismatische Visionär, ein Seiteneinsteiger aus der Computer-Grafik- und Theme-Park-Industrie, brachte eine gute Portion Hollywood auf die GDC-Bühne. In seiner einstündigen Rede vermischte er Developer-Ethos mit Gesellschaftskritik und bissiger Satire, z.B. als er den reaktionären US-Senator Joseph Lieberman jegliche Jugendschutzkompetenz absprach: Jemand, der das rücksichtslose Bombardement von Zivilisten befiehlt (Lanning brachte das entsprechende Kosovo-Zitat mit zur Expo), kann nicht gleichzeitig vor verrohten Videospielen warnen: „Sorry Joseph, dazu fehlt Dir Moral und Integrität.“

Mit Real-Life-Seitenhieben wie diesen



○ Wurde von Japan nach Kalifornien eingeflogen, um die 3D-Power der PS2 zu beweisen: Capcoms Action-Adventure „Onimusha“.

erklärte Lanning, daß ihn oft die Gemeinheiten des Alltags inspirieren. Wie entsteht ein Abe? „Man nehme einen Werbespot der Metzgerinnung („Die glückliche Kuh auf dem Weg ins Schlachthaus“), mische vier Chuhas dazu (Angehörige einer pakistanischen Sekte, die Kinder verstümmelt und zum Betteln abrichtet) und würze das ganze mit klassischer Mißinformation amerikanischer Behörden. Das ganze verfüttere man an eine In-House-Abteilung ernsthaft durchgeknallter Produktions-Designer - hast Du nur normale Designer, feue sie!“ Die Welt funktioniert nicht mehr richtig, deshalb



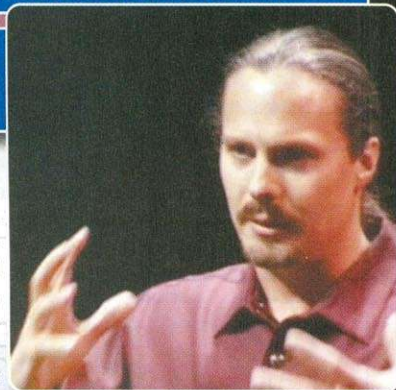
Lorne Lanning über den Preis der Kreativität.

**...Videospiele - urks, das kostet Millionen!“**

**...dann sah ich Airbrush - oh, shit, 150 Dollar, später Computer-ver..., acht große Scheine...**

erfinden er und sein Team kaputte Helden. „Der erste Charakter, den wir der Welt zeigten saß im Rollstuhl und hatte nur ein Bein - und das war gebrochen.“

Mit Spielen wie dem kommenden „Munch's Oddyssey“ sieht Lanning die Genres zusammenwachsen und zitiert auch dafür Hollywood: „Wenn man sich im Kino eine Lovestory anschaut, heißt das nicht, daß darin nicht auch eine Action-Autover-





# C O N F E R E N C E

folgungsjagd oder eine Schießerei vor- kommt. Videospiele werden hingegen klar in Genres unterteilt, vor allem aus techni- schen Gründen. In zukünftigen Spielen wer- den jedoch Elemente aus verschiedenen Genres zusammenfließen. Meine Abe- Spiele basieren auf dieser Formel."

Mit Betrachtungen in jede erdenkliche Richtung und seinem Konzept, Spiele zu

Skizzen (auch zum Thema „sexistisches Charakterdesign“) illustrierte Gard seinen schlauen Vortrag.

Um alle Reden zu Spieldesign und -pro- duktion, -grafik und -ton zu zitieren fehlt hier der Raum. Wichtig bleibt noch die Fra- ge: „Wie steht die weltweite Develop- Gemeinde zur neuen Sony-Hardware?“. Wie angedeutet, ist die PlayStation 2 mo-

ließe, widerspricht Sony auf der GDC ener- gisch, gibt aber zu, daß der Einstieg schwerfällt: Dafür belohnt eine steile Lern- kurve jene Entwickler, die Sonys neue Tech- nologie voll ausnützen möchten - die PS2 sei zwar komplex, dadurch aber auch das Tor zu grenzenloser Design-Freiheit. Der Schlüssel zur effektiven Entwicklung von Next-Generation-Software liegt u.a. in

sogenannter Middleware. An dieser Spezialsoftware für einen genau definierten Anwendungs- zweck arbeiten momentan 52- PS2-Lizenznehmer darunter Agfa, Argonaut und Alias/ Wavefront, Kalisto, Novalogic und Softimage.

Einen zweiten Kritikpunkt sehen Sony-Skeptiker im begrenzten Speicher der PS2, die 4 MByte VideoRAM halten viele Entwickler für zu mickrig. Sony kontert das mit dem Ver- weis auf die Rechen-Power der Hardware, die das Video-RAM entlaste. In modernen 3D-Spie- len schlucken vor allem vordefi- nierte Texturen den Speicher,

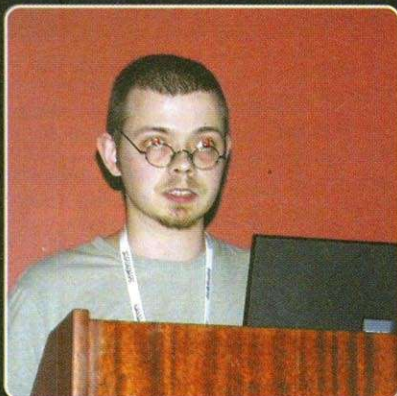
doch auf der PS2 werden Struk- turen und Muster auch in Echtzeit errechnet. Um die Kritik zu entkräften, zeigte Sony eine Hügellandschaft mit Wolken, die kei- nerlei vorberechnete Elemente und Texturen enthielt, aber trotzdem erstaunlich reali- stisch und detailliert in alle Richtungen scrollte. Als erster PS2-Titel soll das Mega- rollenspiel „Dark Cloud“ beweisen, daß Detailtiefe, Komplexität und optischer Rea-

lismus keine Frage

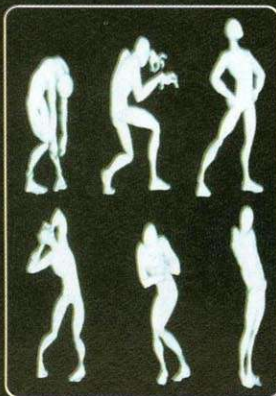
des Speichers

sind.

Im Zeichen der Play- Station2 haben Tech- nologie-Entwickler Hochkonjunktur: Die GDC-Ausstellung präs- entiert keine Spiele, sondern sogenannte „Middleware“, Audio-, Grafik- und KI-Programme für Profis.



Laras Croft profitierte von der Comic-Begeisterung ihres Erfinders: Anhand selbstgepinselter Beispiele bewies „Tomb Raider“-Erfinder Toby Gard (ganz links), daß pure Form bereits Gefühle und Ausdruck vermitteln kann (Mitte) und ein klares Outfit das Charisma eines Spielhelden verbessert (rechts).



entwickeln und dann auf die Ankunft geeig- neter Hardware zu warten („Munch's Odyssey“ wird nicht für eine bestimmte Plattform, sondern für alle Konsolen mit aus- reichender Power entwickelt), stand der Oddworld-Chef auf der GDC alleine. Alle anderen Redner der GDC hielten sich streng an die Gegenwart und erörterten aktuelle Probleme in Spieleprogrammierung, -de- sign und -produktion. Dabei zeigten sich die meisten mit der Sony-Ära zufrieden: Vor allem Jason Rubin und Andy Gavin (besser bekannt als Naughty Dog) hatten allen Grund zu Freude, denn ihre „Crash Bandicoot“-Spiele sind - ungewöhnlich für eine US-Entwicklung - auch in Japan erfolg- reich. In ihrem Vortrag „Big in Japan“ erklärten Gavin und Rubin, wie sie und Sony den globalen Erfolg systematisch planten und welche Eigenheiten man bei einer Lokalisation beachten muß. Nach Ein- schätzung der beiden Sony-Verbündeten braucht der japanische Spieler strahlende Regenbogenfarben und ist - Resident Evil zum trotz - an düsteren Action-Spielen mit hohem Blutfaktor nicht interessiert. Auch die Vier-Finger-Cartoon-Animation à la Disney gefährdet den Publikumserfolg in Japan, denn dort erinnert ein fehlender Finger an Ehrlosigkeit und Yakuza-Vebrechen.

Mit Charakterdesign beschäftigte sich auch der Vortrag von Toby Gard, der vor fünf Jahren ein Spiel namens „Tomb Raider“ erfand. Die Rede des Youngsters bewies, daß Lara keine Zufallsgeburt war, sondern aus Gards Verständnis für Bildsprache und Grafikdesign entstand: Um einen Charakter mit Massenappeal zu schaffen, studierte Gard die goldenen Regeln erfolgreicher Comic-Künstler, sprach über Formen, Far- ben und das Tabu eine Figur mit unnötigen Accessoires zu überladen. Mit witzigen

mentan die angesehenste Hardware, PS2- Entwicklungssysteme sind momentan das wichtigste Hardware-Tool der Game-Indu- strie. Trotzdem wird Microsofts X-Box der PlayStation2 allein aufgrund ihrer Ankündi- gung gefährlich: Nicht alle Entwickler sind mit Programmierfreundlichkeit der Hard- ware, Technik-Support und Lizenzmodell von Sony zufrieden, viele amerikanische



Firmen deshalb einer Alternative aufgeschlossen. Microsoft hat die Erfahrung und die Muskeln, einen PS2-Gegenspieler zu konzeptionie- ren, zu entwickeln und zu vermark- ten.

Während sich Japan auf der PS2 bereits warmprogrammierte, sind einige westliche Entwickler noch skeptisch. Der viel gehörten Ansicht, die PS2 sei so komplex, daß sie sich kaum programmieren





2 0 0 0



○ Um das Innere der göttlichen Kathedrale angemessen darzustellen, verwenden Molyneux & Co. eine neue Grafik-Engine - Ray-Tracing in Echtzeit!

## Genie & Größenwahn: Black & White

Stargast der GDC 2000 war Peter Molyneux, der erfolgreichste und begabteste Spieldesigner außerhalb Japans. Seit 1989 tüftelt der Engländer an einer ultimativen Weltensimulation - und erfand dabei schon vor zehn Jahren das Genre der Echtzeit-Strategie inkl. scrollender 3D-Karte und wuselnden Minimenschen. Auch sein aktuelles Projekt, „Black & White“ basiert auf dem 16-Bit-Klassiker „Populous“.

Für sein Megaprojekt hatte sich der englische Stardesigner vor drei Jahren von Bullfrog losgesagt und die Lionhead Studios gegründet. Dort konzentriert sich ein Team erfahrener Spieleveteranen, aber auch frisch von der Uni rekrutierter KI-Spezialisten und Informatiker auf die Black & White-Entwicklung. „Black & White ist das erste Spiel meiner neuen Firma, deshalb war mein erstes Designziel: Es muß absolut beeindruckend sein.“ Was Molyneux auf der GDC zeigte, war die Essenz aus zehn Jahren Spielentwicklung und die technisch,



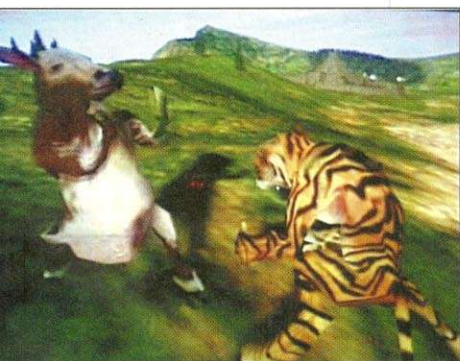
○ Als Gott könnt Ihr nicht nur Euer Volk, sondern auch Eure Kreatur bestrafen (rechts oben) oder mit Streicheleinheiten belohnen (rechts unten).



grafisch und in ihrer KI überzeugendste Software der Konferenz. Ein hyperkomplexes Spiel das trotzdem Molyneux' oberster Maxime folgt: „It must be simple to play: Als Designer hast Du 10 Sekunden dem Spieler das Prinzip zu erklären, zehn Sekunden, um ihn zum Spielen zu überreden, zehn Sekunden um ihn etwas Cooles zu zeigen.“



**„Black & White ist ein Rollenspiel - mit Dir in der Rolle von Gott. Die Welt ist das, was Du aus ihr machst.“** Peter Molyneux, Lionhead



○ Duell der Riesenviecher: Eure Kreatur nimmt es mit CPU-gesteuerten, aber auch von anderen Spielern geschaffenen Wesen auf.

„Wenig ist mehr“ bezieht sich auf die Benutzerführung, Molyneux gelang es ein nahezu „unsichtbares“ Interface zwischen dem Spieler (=Gott) und seiner Welt zu stellen. Ihr realisiert alle direkten und indirekten Aktionen und Manöver einzig und allein über einen weißen Cursor in Form der göttlichen Hand.

„In Black & White darf der Spieler abartig böse sein - oder gut wie ein Engel.“: Eure göttlichen Eingriffe verändern die Welt, aber auch das Verhalten der „Kreatur“: Dieses Monster betritt als Baby die 3D-Landschaft und betrachtet den Spieler quasi als Papi. Verhaltet Ihr Euch rücksichtsvoll und mitfühlend, wird auch die Kreatur zum Menschenfreund. Wer sich als gnadenloser Gott der Rache aufspielt und das Volk mit Tod

und Verderben züchtigt, erschafft sich wiederum ein fürchterliches Monster. 3D-Morphs, Schrifterkennung (um Zaubersprüche zu aktivieren, zeichnet die göttliche Hand in den Boden), Echtzeit-Raytracing (im Inneren der göttlichen Kathedrale), ausgefeilteste Lern- und KI-Modelle - sobald Publisher Electronic Arts „Black & White“ offiziell für die PlayStation2 ankündigt, berichtet play ausführlich über das Software-Monster aus England.



○ Eure Kreatur (hier ein Affe) kommt als unwissendes, aber neugieriges Baby auf die Welt. Im Lauf Eures Spiels wird es größer - und nimmt Euren Charakter an!



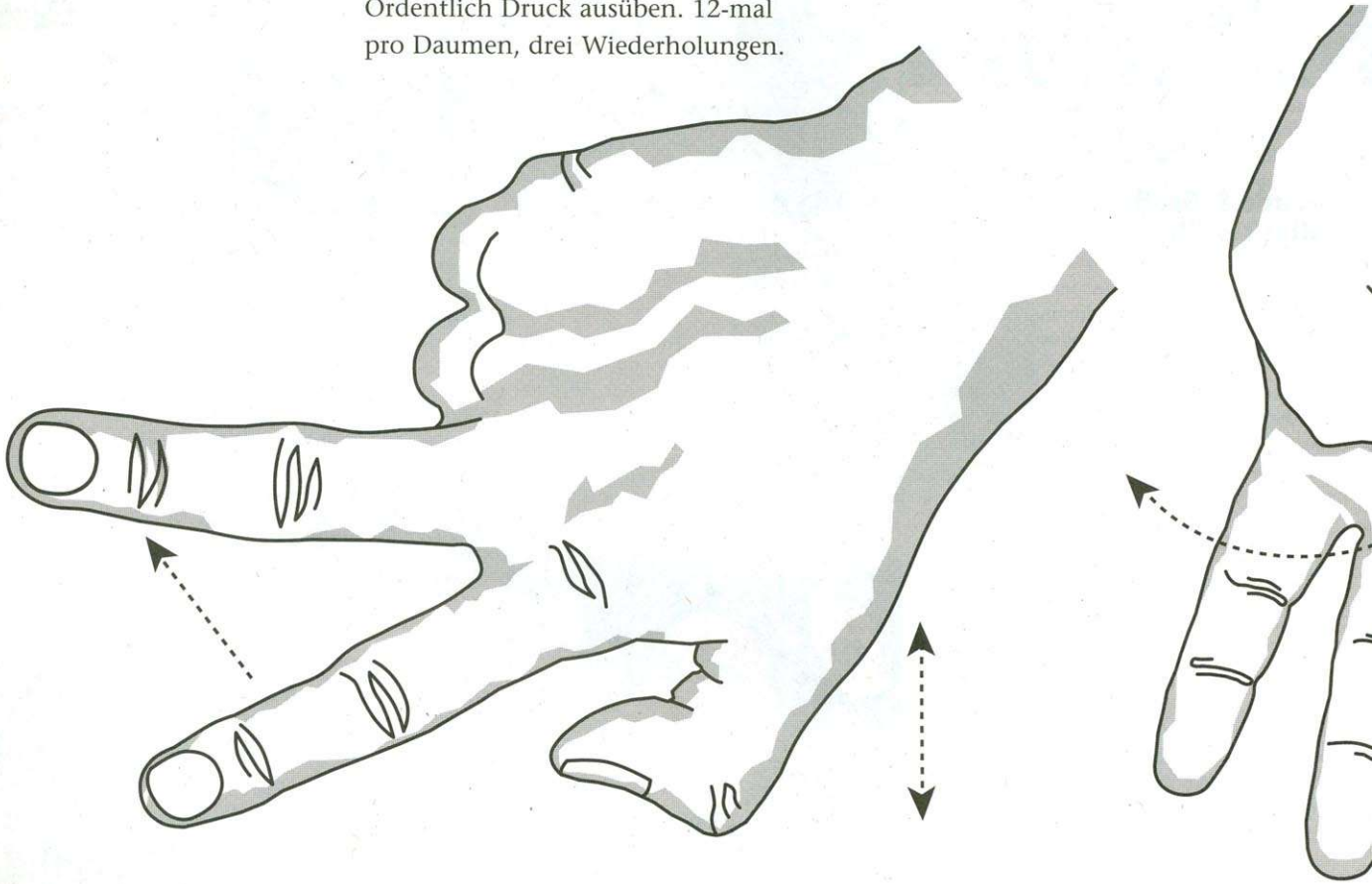
Stufenloser Zoom vom Wurm zur Welt: Diese Animation zeigt die unglaubliche Detailtiefe des 3D-Weltmodells von „Black & White“ - für die Echtzeit-Kamerafahrt spendete das GDC-Publikum rauschenden Beifall.



## Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

**Fig. 1)**  
Die Daumenbeuge.

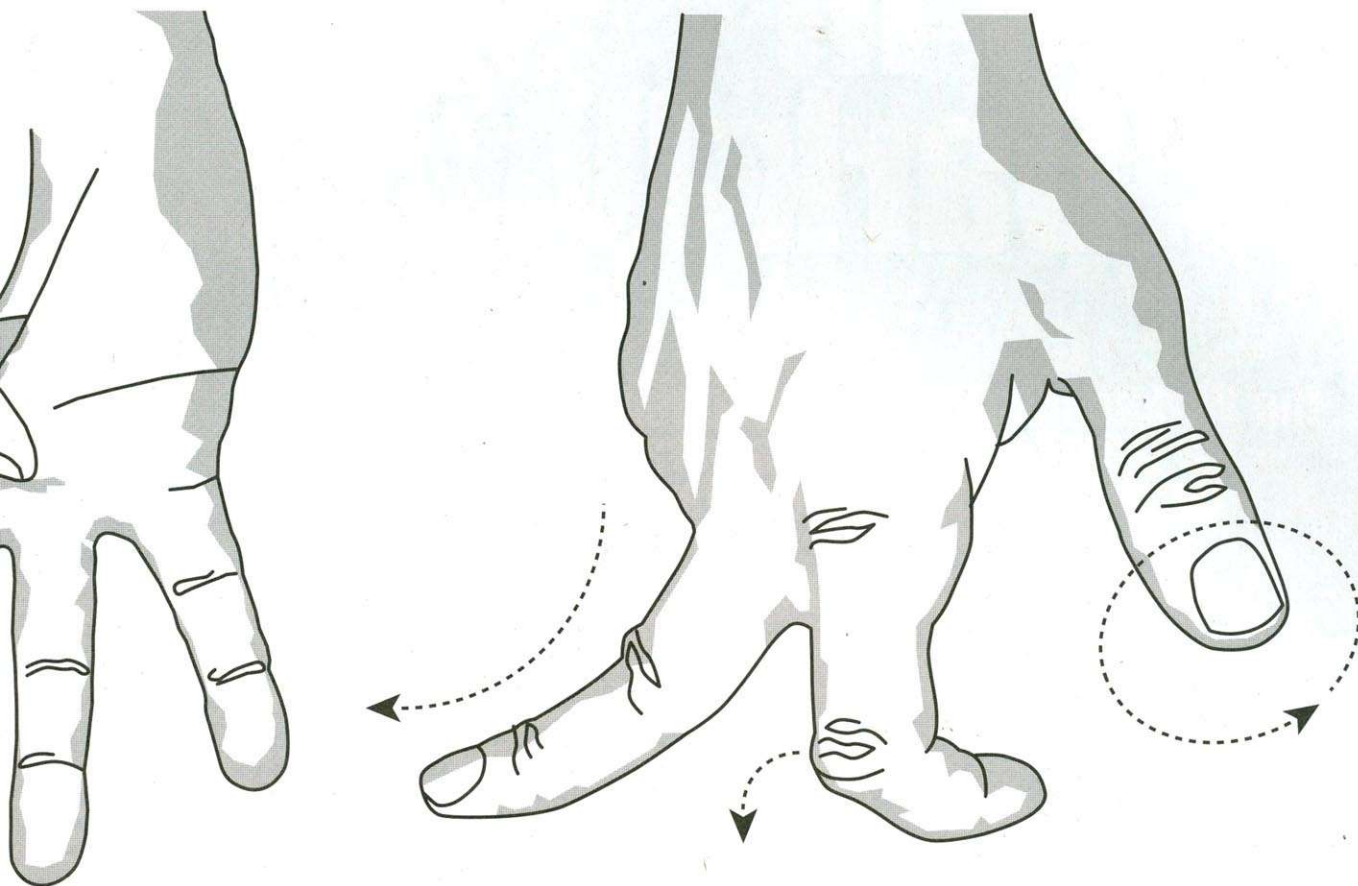
Zeigefinger und Daumen spreizen.  
Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade.  
Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.



**Fig. 2)**  
Der Daumen-Sit-up.

**DAUMEN FIT FÜR  
ANSTOSS  
PREMIER MANAGER.**





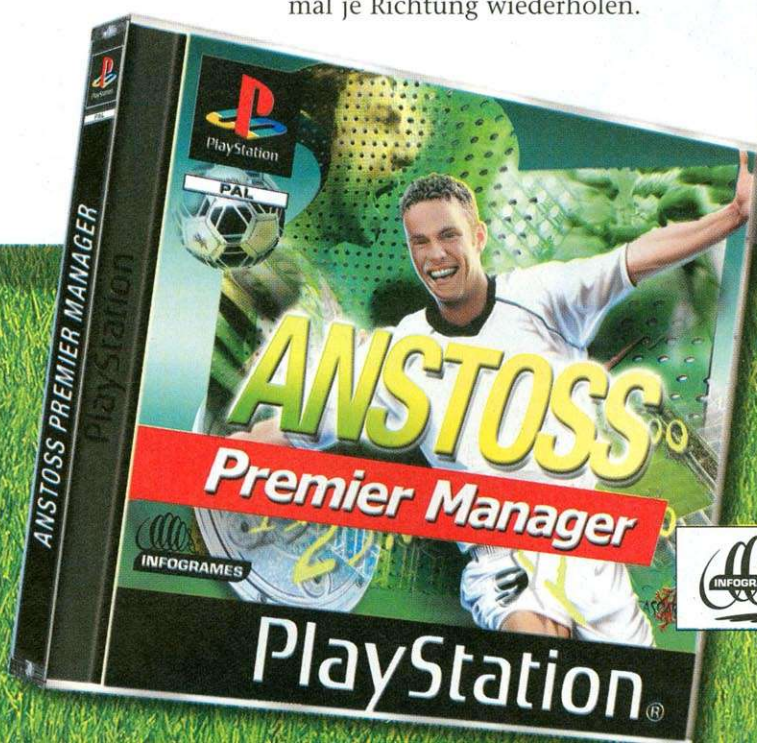
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

**Fig. 3)**  
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

...lltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC\* gibt es jetzt auch für eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom ersten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Leugen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen. ANSTOSS PREMIER MANAGER. Darauf habt ihr gewartet.

...r. 1 der VUD PC-Charts  
(Stand: 10.02.-10.03.2000)





# Alone in the Dark IV

Martin Meidner

## The New Nightmare

**„Die Wirklichkeit ist unserem Denken so fremd, dass es uns geradezu unmöglich ist, sie zu erfassen.“**

H.P. Lovecraft, \*20.08.1890 †15.03.1937

|               |                                                                        |
|---------------|------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Survival Horror                                                        |
| Spieler       | 1                                                                      |
| Hersteller    | Infogrames<br><a href="http://www.infogrames.de">www.infogrames.de</a> |
| Entwickler    | DarkWorks                                                              |
| Erhältlich ab | Oktober                                                                |



Howard Phillips Lovecraft, Schöpfer des Cthulhu- und Necronomicon-Universums. Zu Infogrames' weiteren Reminiszenzen an H.P. Lovecraft zählen neben der Alone in the Dark-Trilogie Prisoner of Ice und Shadow of the Comet.

### Zurück zu den Wurzeln

Alone in the Dark, von den Werken des Meisters der phantastischen Literatur inspiriert, legte 1991 den Grundstein für das Survival Horror Genre. Der Legende zufolge soll die japanische 3DO-Fassung Capcom zu Resident Evil inspiriert haben. Alone in the Dark vereinte das Übersinnliche und Paranormale und avancierte zu einem Referenzprodukt unter den Adventures. Sowohl im Konzept als auch in der Umsetzung beschritt Infogrames neue Wege.

Über fünf Jahre nach dem dritten Teil der Reihe kehrte Infogrames zu ihren Wurzeln zurück und kündigte anlässlich der Milia 2000 in Cannes offiziell den vierten Teil von Alone in the Dark an. play stattete dem für das Projekt zuständigen Entwicklerstudio DarkWorks einen Besuch ab, warf einen ersten Blick auf die PlayStation-Fassung und unterhielt sich mit den beiden Firmengründern Guillaume Gouraud und Antoine Villette.

### Eine unheimliche Geschichte

Nach über fünfjähriger Pause kehrt Edward Carnby, der Detektiv des Unergründlichen, zurück und sinnt auf Rache. Sein bester Freund, Charles Fiske, wurde tot auf Shadow Island, einer Insel vor der Küste von Maine aufgefunden. Fiske, ein ehemaliges Mitglied der Geheimdienstabteilung 713, und Carnby hatten sich in der Agentur auf Fälle spezialisiert, in denen das Fremdartige und Mystische eine Schlüsselrolle einnahm. Um Fiskes Untersuchungen wiederaufzu-

nehmen, begibt sich der manchen Leuten kalt und abweisend, wenn nicht gar engstirnig erscheinende Carnby an Bord einer zweimotorigen Maschine und fliegt auf die düstere Insel. Fiske befand sich einem Informanten zufolge auf der Suche nach altertümlichen Tafeln, die unglaubliche Kräfte freisetzen sollen. Bei der Landung bemerkt Carnby die düstere Silhouette eines Hauses, das sich über die Insel erhebt. Was verbirgt sich auf dieser geheimnisvollen Insel? Carnby spürt, daß hier dunkle Mächte am Werk sind, und er hat es sich zu seiner Lebensaufgabe gemacht, diese zu bekämpfen. Er fühlt, daß er berufen ist, auch wenn ihm die Gründe dafür nicht so klar sind...

### DarkWorks

„Alone in the Dark“, „Edward Carnby“ - mit diesen beiden Vorgaben machte sich das Pariser Studio DarkWorks im Juni 1998 daran, The New Nightmares, so der derzeitige Arbeitstitel des Projekts, in Szene zu setzen. Eigentlich hatten die beiden Firmengründer Guillaume Gouraud und Antoine

© Edward Carnby, der Widersacher der dunklen Mächte, wurde am 29. Februar 1968 in Richmond, Virginia, geboren. Seine Eltern sind unbekannt. Aufgewachsen ist er im Waisenheim von St. Andrews.







○ Guillaume Gouraud, der Mitgründer von DarkWorks, vor einer Staffelei. Für jedes „virtuelle“ Wandgemälde im Spiel wurde ein tatsächliches Ölgemälde erstellt. Die Zoomfunktion eröffnet einem so manchen Hinweis für den weiteren Spielverlauf.

Villette etwas anderes im Sinn, als sie bei Infogrames vorstellig wurden. Sie befanden sich auf der Suche nach einem Publisher für ihr Action-Adventure 1906 An Antarctic Odyssey. Der französische Publisher war von ihrem Konzept aber derartig angetan, daß er sie prompt fragte, ob sie nicht Inter-

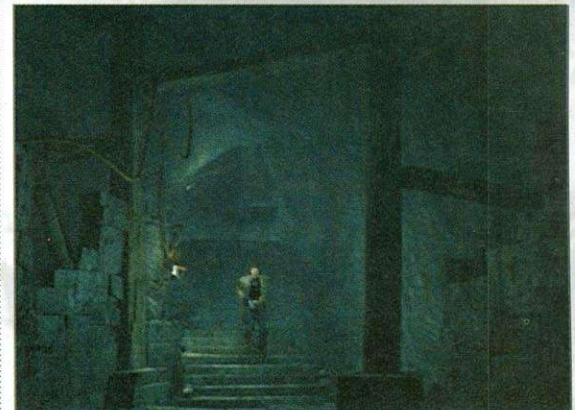
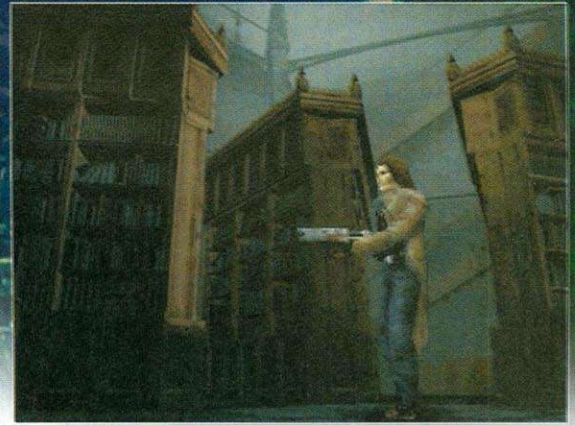
Dreamcast und Gameboy Color erscheinen. 40 Leute arbeiten derzeit an dem Projekt, darunter 20 Grafiker und 10 Spezialisten, die sich um die programmiertechnische Seite kümmern - eine für europäische Verhältnisse sehr hohe Zahl.

**„Wir streben im Grunde, d.h. nicht nur im Grunde, sondern auch auf der Oberfläche ein episches Werk an. Unser Alone in the Dark stellt den Auftakt zu einer neuen Trilogie dar.“** Guillaume Gouraud, Mitgründer von DarkWorks

resse hätten, die Alone in the Dark-Reihe fortzusetzen. Beide Firmen wurden schnell handelseinig. Bereits ein halbes Jahr später hatte Antoine Villette ein 800-seitiges Konzept erarbeitet. Alone in the Dark IV soll im Oktober diesen Jahres für PC, PlayStation,

### The New Nightmare

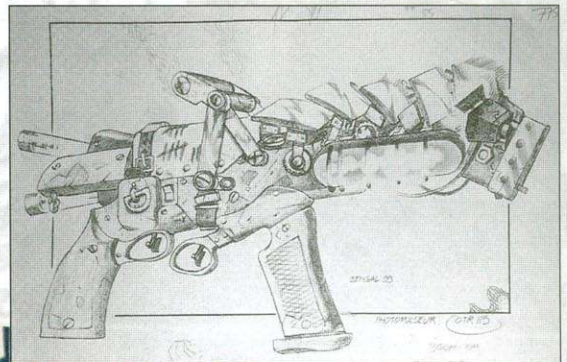
Guillaume Gouraud erkennt zwar die Qualität von Capcoms Resident Evil und Dino Crisis sowie Konamis Silent Hill an, verweist aber auf deren Reminiszenzen: „In der Filmindustrie klagt der eine vom anderen. Was wirklich gute Filme betrifft, gibt es aber oft nur zwei oder drei Klassiker des Genres, und die Fans sehen sich alle drei an.“ „Es ist auch schwierig, etwas Neues einzubringen. Wir wollen dem Spieler eine bedrückende Atmosphäre näherbringen - er soll sich wirklich „Alone in the Dark“ fühlen. Wir streben im Grunde, d.h. nicht nur im Grunde, sondern auch auf der Oberfläche ein episches Werk an. Unser Alone in the Dark stellt den Auftakt zu einer



○ Je nach Bodenbeschaffenheit sind unterschiedliche Schrittgeräusche vernehmbar.



○ 1906 An Arctic Odyssey, das erste Projekt des im Januar 1998 gegründeten Studios DarkWorks, wurde von Jules Vernes Werk Nemo inspiriert und für sämtliche Next Generation-Plattformen konzipiert, wird aller Voraussicht nach aber nicht mehr erscheinen.



○○ Von der Skizze zum 3D-Modell - Edward Carnybs „Photopulse“, eine gewaltige Waffe.

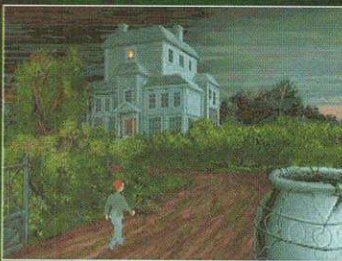




## Alone in the Dark

PC Disk, PC CD, Macintosh, 3DO, Archimedes  
(Erstveröffentlichung: 1991)

Der Maler Jeremy Hartwood, Besitzer des Herrenhauses Derceto in Louisiana, ist vor einigen Tagen unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen. Eine Leichenobduktion ergibt den Befund, daß Hartwood Suizid begangen hat. Sein Butler meint gegenüber den Ermittlern jedoch, daß Derceto bereits seit einigen Monaten an Depressionen und Schlafstörungen gelitten habe, nachdem er in seiner Bibliothek alte Manuskripte übersetzt hatte. Edward Carnby und Hartwoods Nichte Emily werden hellhörig und versuchen zu ergründen, welche Ereignisse zum Tod des alten Mannes führten. Seltsame Gerüchte kursieren um Derceto. Es geht die Rede von einem Fluch und von dämonischen Mächten...

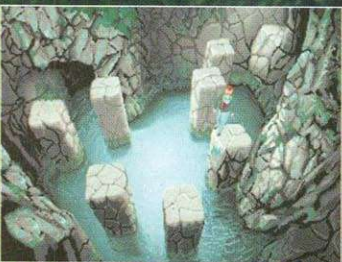


Alone in the Dark stellte das erste Computerspiel dar, bei dem sämtliche Charaktere und Gegenstände in voller 3D-Animation mit ausgefüllten Polygonen dargestellt wurden, unterstützt durch bis zu neun unterschiedliche Kamerawinkel pro Schauplatz.

## Alone in the Dark II Jack is Back

PC Disk, PC CD, 3DO, PlayStation  
(Erstveröffentlichung: 1993)

In seinem zweiten Abenteuer wird unser „Private Eye“ Edward Carnby von seinem alten Freund Ted Striker zu Hilfe gerufen. Es hat den Anschein, daß Greg Saunders' 8-jährige Tochter Grace von dem Piraten One Eyed Jack in ein altes kalifornisches Herrenhaus mit dem bezeichnenden Namen Hell's Kitchen entführt wurde. Man munkelt, daß dort Voodoo-Rituale abgehalten werden...



Die CD-ROM-Fassung wurde um einige Cut Scenes, 12 weitere Spielabschnitte und einen Teleporter erweitert.

## Alone in the Dark III

PC CD  
(Erstveröffentlichung: 1994)

Bei den Dreharbeiten für den neuen Western „The Last Ranger“ der Hill Century Studios ist das Script-Girl Emily Hartwood, eine alte Bekannte von Edward Carnby, spurlos in der kleinen Geisterstadt Slaughter Gulch verschwunden. Als Carnby auf Bitten von Greg Saunders in der Westernstadt inmitten der Mojavewüste eintrifft, scheint die Crew wie vom Erdboden verschluckt zu sein. Stattdessen heißt ihn ein untotes Empfangskomitee willkommen. Dank der Spuren am Drehort und der zurückgelassenen Filmausrüstung begibt sich Carnby auf die Suche nach Jed Stone, seines Zeichens Gründer von Slaughter Gulch und Entführer von Emily...



Während der erste und dritte Teil als die besten der Reihe gelten, wurde der zweite von vielen als zu actionorientiert kritisiert.



Die gerenderten Hintergründe werden auf mit zwei 500 MHz Pentium III-Prozessoren und 500 MB RAM ausgerüsteten Rechnern im 3D Studio Max berechnet.

neuen Trilogie dar.“. Auf die Frage, weshalb The New Nightmare noch für die „alte“ PlayStation erscheint, meint der Firmenmitgründer Antoine Villedieu lapidar, noch keine TOOLS erhalten zu haben: „Im nächsten Jahr werden wir wohl die nächste Episode in Angriff nehmen. Alone in the Dark V wird für Sonys 128-Bit-Konsole konzipiert.“.

Obwohl The New Nightmare als ein episches Adventure konzipiert wird, konzentriert DarkWorks ihren Schwerpunkt nicht auf den Umfang des Spiels, sondern auf eine solide Storyline und deren Umsetzung, d.h. einen zeitgemäßen Look. „Wir wollen dem Spieler Angst einflößen, während er sich auf die Reise durch ein Dimensionstor in eine andere Zeit begibt und immer tiefer in das düstere Haus vordringt.“. Das Waffensystem soll ebenfalls herausgestellt werden. So ist es z.B. mög-

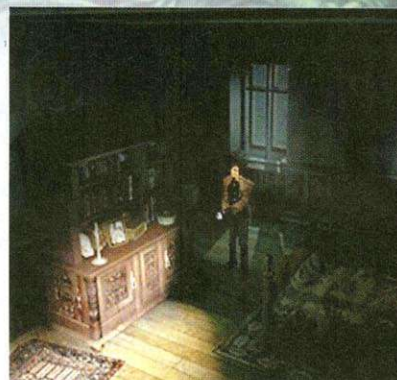


PC-Version



Silent Hill

Bekannt aus Silent Hill: Während Harry Mason eine Taschenlampe auf seiner Brust trägt, verwendet Edward Carnby sie nicht bloß, um dunkle Passagen auszuleuchten. Die Blitzlichtfunktion verschreckt einige Gegner, andere wiederum fühlen sich davon angezogen.



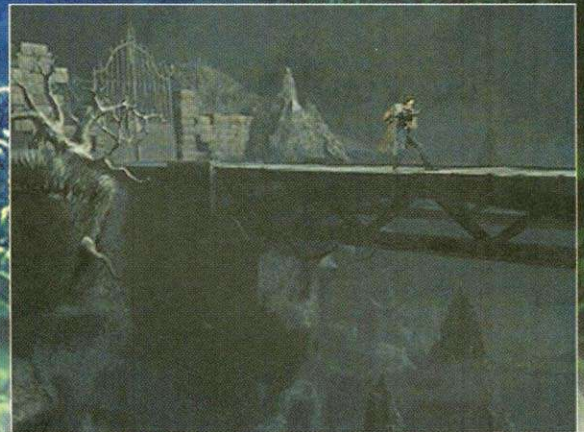
lich seine Standardausrüstung (Taschenlampe) mit einer Schrotflinte zu kombinieren. Auch der Schwierigkeitsgrad soll nicht bloß alten Hasen, sondern auch Neueinsteigern den Hauch einer Chance lassen. „Wir arbeiten an einem Konzept für die Künstliche Intelligenz, das auf die Reaktionen des Spielers eingeht. Die KI spielt für uns keine entscheidende Rolle, viel wichtiger ist für uns das Script. Es wird aber etwas unterschiedliche Verhaltensweisen bei den Gegnern geben, je nachdem, wie gut sich der Spieler anstellt. Was die Kreaturen betrifft, haben wir uns wieder etwas an dem Werk von H.P. Lovecraft orientiert.“, so Guillaume Gouraud. Als Vorbild für die Kameraführung diente den Entwicklern die Resident Evil-Reihe: „Bei einem 3rd Person Action-Adventure artete die Kameraführung in der Vergangenheit oft zu einem einzigen Alptraum aus. Die Resident Evil-Reihe ging hier wirklich neue Wege. Wir widmen der Kameraführung sehr viel







○ Nicolas Bouvier, der Lead Artist des Alone in the Dark IV-Teams, zeigt stolz die Reißzeichnungen zu den über 120 Schauplätzen. Zu jedem Szenario wurden für die 3D Artists Skizzen aus jeder nur erdenklichen Perspektive angefertigt.



Zeit, denn wie in einem echten Film leben die Spannungsmomente sehr von schnellen Schnitten und rasanten, dramatischen Schwenks. Die Kamera ist jedoch nur ein Teil des Spiels, etwa 50%. Bei einem Film hat man als Kameramann die vollständige Kontrolle über das Geschehen, bei einem interaktiven Spiel ist dies nur bedingt möglich, denn die letztendliche Kontrolle liegt ja beim Spieler.“ Diese Entwicklerweisheiten aus dem Hause DarkWorks kommen nicht von ungefähr, galt doch die Kameraführung als eines der wenigen Mankos der Alone in the Dark-Trilogie.

Die ersten gerenderten Schauplätze hinterließen bereits einen äußerst vielverspre-



○ Neben den eigentlichen Gegnern sollen sich auch 11 menschliche NPCs im Spiel befinden, die zu Edward Carnby ein mehr oder weniger gutes Verhältnis pflegen.

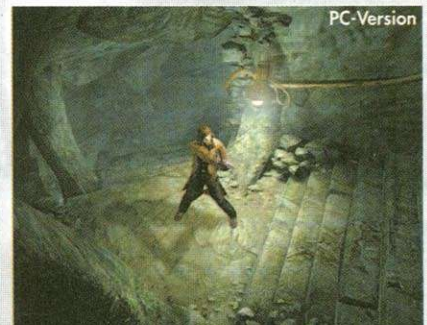
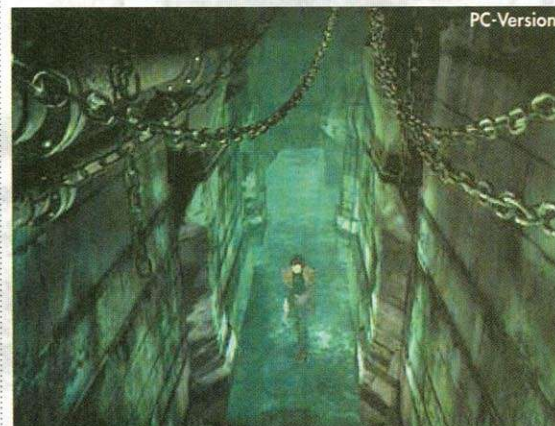


**„Der Actionanteil bei Alone in the Dark liegt bei etwa 50%, die anderen 75% sind Adventureelemente. Alone in the Dark ist für Adventure-Liebhaber gedacht.“**

Guillaume Gouraud, Mitgründer von DarkWorks

chenden Eindruck, genauso das umfangreiche Waffenarsenal, aber auch Carnbys Möglichkeit, sich zum einen mit dem Steuerkreuz hin- und herzubewegen und gleichzeitig über eine andere Taste mit seiner Taschenlampe Licht ins Dunkel zu bringen. DarkWorks stellte bei unserem Besuch in Aussicht, dass später dafür auch beide Analogsticks verwendet werden können. Vor allen Dingen die schummrig ausgeleuchteten Schauplätze hatten es uns angetan. Antoine Villette, der Mitgründer von DarkWorks, konnte sich ein Schmunzeln nicht verkneifen, als er den anwesenden Vertretern der deutschen Fachpresse zum ersten Mal die PlayStation-Fassung zeigte: „Wir

verwenden mehrere Sets für die Hintergründe und tricksen noch etwas. So legen wir ein Polygonnetz über die Hintergründe, um die Grenze von Gegenständen festzulegen.“ Vorbei scheinen die Zeiten der mausgrauen Silent Hill-Optik, und wenn die Franzosen etwas gut können, dann gute Geschichten erzählen und sie optisch gut verpacken. Neben Driver 2 mit Sicherheit Infogrames' zweiter potentieller PlayStation-Blockbuster für 2000: Naama fahgn Cthulhu!



○ Der Soundtrack läßt Nine Inch Nails anklängen. Für die Schussgeräusche fackelten die beiden Toningenieur bevorzugt Feuerwerkskörper ab.





AUSTRIA EXPRESS  
Schnellservice für Österreich  
Tel.: 0049-9313545288  
Umrechnung inkl. Bankgebühren  
1 DM = 7.809; Porto 6.90 zzgl. NV-Geb.

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

# Theo KRANZ GAMES

**Laden**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

**nur Laden - kein Versand**  
**donatex**  
Brückstrasse 42-44  
Im Brückcenter  
44135 Dortmund

**Versand**  
**KRAZ VERSAND**  
Juliuspromenade 11  
97070 Würzburg

**Der Versandspezialist:**  
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

# KRANZ VERSAND

## PlayStation



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

## PlayStation

- PlayStation - Dual Shock ... 249,00
- CONTROL PAD
- Original - neGcon Pad ... 89,95
- Blaze - Cyber Shock ... 39,95
- Blaze - Micro Wizard ... 34,95
- Dual Shock Orig. Sony (Color) ... 59,95
- Dual Shock - Innovation ... 34,95
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- JoyTech - Airpad ... 49,95
- Infra Red Pad Shock 2 ... 44,95
- Evolution Pad ... 69,95
- Control System Evolution ... 119,95
- JOYSTICK
- Pro Shock Arcade - Lite ... 44,95
- BlazeTwin Shock Arcade ... 99,95
- Bio-Grip Advanced ... 34,95
- KABEL
- Antennenkabel Innovation ... 24,95
- Antennenkabel JoyTech ... 24,95
- Antennenkabel Sony ... 49,95
- Joypadverlängerung Blaze ... 9,95
- Linkkabel Blaze ... 9,95
- RGB-Kabel Low Budget ... 14,95
- RGB/Super AV Kabel ... 16,95
- LENKRAD
- Blaze - Formula GTR ... 119,95
- Fanatec Speedster mit Pedale ... 174,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel ... 109,95
- Gamester Dual Force Wheel ... 119,95
- JoyTech Jordan-GP 2 in 1 ... 79,95
- MEMORY CARD
- Innovation 120 Block ... 34,95
- NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
- Innovation 15 Blocks ... 16,95
- Original Sony 15 Block color ... 29,95
- Innovation 30 Blocks ... 19,50
- JoyTech 360 Block-colour ... 54,95
- NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
- Gamester 30 Block - blau ... 19,95
- Gamester 30 Block - schwarz ... 19,95
- Innovation 60 Blocks ... 29,95
- NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
- NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95
- SCHUMMELMODUL
- Xploder FX ... 69,95
- Xploder CD 9000 (April) ... 69,95
- Equalizer ... 39,95
- Gamebuster CDX ... 99,95
- (Anschluss an Mem-Card-Slot)
- MOUSE
- Original inkl. MousePad ... 59,95
- Innovation Low Budget ... 34,95
- Samurai Mouse ... 29,95
- Blaze Hyper Mouse inkl. Pad ... 34,95

## PlayStation

- MEHR-SPIELER-ADAPTER
- Multi Tap Original ... 69,95
- Multi Tap Innovation ... 44,95
- PISTOLE
- Avenger Pro Lightgun - Blaze- ... 89,95
- Blaze Falcon Light Gun ... 89,95
- Blaze Scorpion Light Gun ... 39,95
- JoyTech Real Arcade ... 99,95
- Sony G-Con 45 ... 79,95
- SPIELEBERATER
- Croc 2 ... 19,95
- Dino Crisis ... 24,95
- Fear Effect ... 19,95
- Final Fantasy VIII ... 24,95
- Gen - Deep Cover Geck ... 19,95
- James Bond (Tom.N.D.) ... 24,95
- Metal Gear Solid ... 24,95
- Resident Evil 3 ... 24,95
- Ridge Racer Type 4 ... 24,95
- Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
- Tekken 3 ... 24,95
- Tomb Raider 3 ... 19,95
- Tomb Raider 4 ... 19,95
- Urban Chaos ... 19,95
- Kena: Warrior Princess ... 24,95
- Heft Medi Evil ... 14,80
- Heft Shadowman ... 11,95
- Game Breaker Vol.3 ... 24,80
- Game Breaker Vol.4 ... 24,80
- Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
- Xploder-Das offizielle Buch(Mr2)19,95
- SONSTIGES ZUBEHÖR
- MP3-Player hasta ... 129,95
- Pro Carry Case - Blaze ... 54,95
- Power Flash - Game Boy Adapt. ... 84,95
- Game Station - Disk Station ... 24,95
- Games Station ... 44,95
- Staubschutzhülle-color ... 9,95
- PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90
- GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90

## UND LADEN



**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**  
**FAX: 0931-571602**

## SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

|                             |                                  |                                     |                                 |                           |                        |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------|---------------------------|------------------------|
| Poy Poy 2<br>39,95          | EVILZONE<br>PlayStation<br>39,95 | Popoulos<br>49,95                   | Ridge Racer Revolution<br>39,95 | Unholy War<br>49,95       | Shadow Mas<br>39,95    |
| Trap Runner<br>39,95        | Evil Zone<br>39,95               | Supercross '98 (J.McGrath)<br>39,95 | Hard Boiled<br>19,95            | Rollcage<br>34,95         | Wreckin' Crew<br>19,95 |
| TOCA Touring Car 2<br>44,95 | WWF Attitude<br>49,95            | Wild 9's<br>29,95                   | Shadowman<br>49,95              | Breath of Fire 3<br>39,95 | Cardinal Sy<br>39,95   |
|                             |                                  | Newman Haas Racing<br>39,95         | Gungage<br>39,95                |                           |                        |

**Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!**

**10 Jahre Theo Kranz Versand**



# 10 Jahre Theo Kranz Versand

3% Rabatt  
keine Nachnahmegebühr  
Skonto: ab 170,- DM Rechnung  
Kreditkartenzahlung!

**PlayStation**

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| 4x4 World Trophy              | 59,95 |
| Ace Combat 3                  | 89,95 |
| Alien Resurrection (Mai)      | 89,95 |
| Armored in Project Sw. (Apr.) | 79,95 |
| Army Men 3D                   | 89,95 |
| Army Men Air Attack           | 89,95 |
| Army Men-Sarge's Her.         | 89,95 |



**Resident Evil 3 (PSX) 99,95**

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| Barbie Race & Ride               | 49,95  |
| Barbie Super Sports (April)      | 59,95  |
| Battlemanx                       | 89,95  |
| Beatmania (Spiel + Contr.)       | 139,95 |
| DJ Controller                    | 69,95  |
| Box Champions 2000               | 89,95  |
| Brunswick Bowling 2              | 89,95  |
| Bugs Bunny Comic Star Col (Apr.) | 49,95  |
| A Bugs Life Malen & Spielen      | 49,95  |
| Bundesliga Stars 2000            | 89,95  |



**F1 Racing Championship (PSX) 89,95**

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Caesar's Palace 2000         | 89,95 |
| Catan - die erste Insel      | 89,95 |
| Chessmaster II               | 89,95 |
| Colin McRae Rally 2 (April)  | 89,95 |
| Colony Wars 3 - Red Sun      | 59,95 |
| C&C Alarmst. Rot:Gegenschlag | 89,95 |
| Cool Boarders 4              | 89,95 |
| Crash Team Racing            | 99,95 |
| Crusaders of Might & Magic   | 89,95 |
| Demolition Racer             | 89,95 |
| Die Hard Trilogy 2           | 89,95 |
| Dino Crisis                  | 89,95 |
| Discworld Noir               | 84,95 |



**Tomb Raider 4 (PSX) 49,95**



**Rollcage 2 (PSX) 59,95**

|                                     |                               |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| Colony Wars 3 - Red Sun (PSX) 59,95 | ISS Pro Evolution (PSX) 89,95 |
| Disneys Magical Tetris              | 89,95                         |
| Walt Disney Magical Racing          | 89,95                         |
| Dracula                             | 89,95                         |
| Driver                              | 89,95                         |
| Dukes of Hazard Racing              | 89,95                         |
| Dune 2000                           | 89,95                         |
| Eagle One Harrier Attack            | 89,95                         |
| ECW Hardcore Revolution             | 89,95                         |
| Ehrgeiz                             | 99,95                         |
| Euro 2000 (April)                   | 89,95                         |
| Everybody's Golf 2 (Apr.)           | 59,95                         |
| F1 2000                             | 89,95                         |
| F1 Racing Championship (Apr.)       | 89,95                         |
| F1 World Grand Prix '99             | 89,95                         |
| Fear Effect                         | 89,95                         |
| Fifa 2000                           | 89,95                         |
| Fighter Maker                       | 79,95                         |
| Fisherman's Bait 2                  | 89,95                         |
| Final Fantasy VIII                  | 89,95                         |
| Final Fantasy 8 Spec.Ed. (SVR)      | 109,95                        |
| Flintstones: Bedrock Bowling        | 89,95                         |
| Ford Racing (Juni)                  | 89,95                         |
| Formel 1 '99                        | (SVR) 59,95                   |

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit 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**

Besuchen Sie uns im Internet! Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im **KRANZ GAME ONLINE-Shop** auf [www.tkgames.de](http://www.tkgames.de)

## PlayStation

|                                 |             |
|---------------------------------|-------------|
| Fussball Live                   | (SVR) 59,95 |
| Fussball Live + MultiTap        | (SVR) 99,95 |
| Galerians (Mai)                 | 89,95       |
| Gekido (April)                  | 69,95       |
| Ghoul Panic (April)             | 89,95       |
| Gran Turismo 2                  | 99,95       |
| Gran Turismo 2 + Lenkrod        | 169,95      |
| Grand Theft Auto 2              | 89,95       |
| Grandia (dt. od. engl.)         | 89,95       |
| Grudge Warriors                 | 89,95       |
| International Track & Field 2   | 89,95       |
| ISS Pro Evolution               | 89,95       |
| Jackie Chan's Stuntmaster (Mai) | 59,95       |
| Jade Cocoon: Tamamayu I         | 89,95       |
| J. Bond: Der Morgen stirbt nie  | 89,95       |
| Jimmy White's Cueball 2         | 79,95       |
| Killer Loop (V.A.R.G.)          | 89,95       |
| Kingsley's Wild Adventure       | 89,95       |
| 24 Stunden von Le Mans          | 89,95       |



**Vandal Hearts 2 (PSX) 89,95**

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| Legacy of Kain: Soul Reaver      | 99,95 |
| Legend of Legaia (Mai)           | 59,95 |
| LEGO Racers                      | 89,95 |
| LMA Fussball - Manager           | 89,95 |
| Lucky Luke Comic Star Col.       | 44,95 |
| Martian Gothic: Unificat. (Apr.) | 39,95 |
| Marvel vs. Capcom                | 79,95 |
| MediEvil 2 (April)               | 59,95 |
| Metal Gear Solid VR Missions     | 44,95 |
| MGS Pack (Plat.Vers. + Miss.)    | 74,95 |
| MGS Artbook                      | 89,95 |
| Micro Maniacs                    | 89,95 |
| Mission Impossible               | 89,95 |
| Muppet Race Mania (April)        | 59,95 |
| Music 2000                       | 89,95 |
| N-Gen Racer (Mai)                | 69,95 |
| NBA Live 2000                    | 89,95 |
| NBA In The Zone 2000             | 89,95 |
| NBA Showtime                     | 89,95 |
| Need for Speed 4                 | 89,95 |
| Need for Speed Porsche           | 89,95 |
| The Next Tetris                  | 79,95 |
| NFL Blitz 2000                   | 89,95 |
| NHL 2000                         | 89,95 |
| NHL Blades of Steel 2000         | 89,95 |



**Inf. Track & Field 2 (PSX) 89,95**



**Saga Frontier 2 (PSX) 99,95**

|                                  |                                 |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Need 4 Speed Porsche (PSX) 89,95 | Catan - erste Insel (PSX) 89,95 |
|----------------------------------|---------------------------------|



## PlayStation



**Fear Effect (PSX) 89,95**

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| NHL Face Off 2000             | 89,95  |
| No Fear-Downhill Mountain B.  | 89,95  |
| Overblood 2                   | 89,95  |
| Pac-Man World                 | 69,95  |
| Player Manager 2000           | 69,95  |
| Point Blank 2 + G-Con45 (SVR) | 119,95 |
| Prem. Manager (Anstoß)        | 79,95  |
| Prince Naseem Boxing          | 89,95  |
| Radical Bikers                | 59,95  |
| Railroad Tycoon II            | 89,95  |
| Rainbow Six                   | 89,95  |
| Rally Championship Mobil 1    | 89,95  |
| Rally Masters (April)         | 69,95  |
| Rayman 2 (Mai)                | 89,95  |
| Ready 2 Rumble Boxing         | 89,95  |
| Renegade Racing               | 89,95  |
| Resident Evil 3 (dt.)         | 99,95  |
| Resident Evil: Survivor       | 99,95  |



**Star Ocean 2 (PSX) 59,95**

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Road Rash Jailbreak             | 89,95 |
| Roadsters                       | 79,95 |
| Rollcage Stage 2                | 59,95 |
| Ronaldo V-Football (Mai)        | 84,95 |
| Saga Frontier 2                 | 99,95 |
| Die Schlümpfe                   | 89,95 |
| Shadow Madness                  | 89,95 |
| Shao Lin                        | 89,95 |
| Silent Hill                     | 89,95 |
| Sno Cross Champ. Racing (April) | 89,95 |
| South Park                      | 84,95 |
| South Park Luv Shack            | 89,95 |
| South Park Rally                | 89,95 |
| Spec Ops                        | 89,95 |
| Speed Freaks - Wheel Nuts       | 99,95 |
| Spiderman (April)               | 99,95 |
| Spyro 2 - Gateway to Gli.       | 99,95 |
| Star Kriem                      | 59,95 |
| Star Ocean 2 (April)            | 59,95 |
| Star Wars Episode 1:Dunkle B.   | 89,95 |

## PlayStation

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| Star Wars Jedi Power (April) | 89,95       |
| Street Skater 2              | 89,95       |
| Suikoden 2 (Juni)            | 89,95       |
| Superbike 2000               | 89,95       |
| J. McGrath Supercross 2      | 89,95       |
| Supercross 2000              | 89,95       |
| Syphon Filter                | (SVR) 59,95 |
| Syphon Filter 2 (April)      | 89,95       |
| Tarzan                       | 99,95       |
| Theme Park World             | 89,95       |
| Tiger Woods PGA Tour 2000    | 89,95       |
| Tiny Tank                    | 89,95       |
| Tomb Raider 3                | 99,95       |
| Tomb Raider 4 - Last R.      | 49,95       |
| Tombi 2 (Mai)                | 59,95       |
| Tony Hawk's Pro Skater       | 89,95       |
| Toshinden 4                  | 84,95       |
| Toy Story 2                  | 89,95       |
| UEFA Champ. League 1999/2000 | 89,95       |
| UEFA Striker                 | 84,95       |
| Urban Chaos                  | 89,95       |
| V-Rally 2                    | 89,95       |
| Vampire Hunter D             | 79,95       |
| Vandal Hearts 2              | 89,95       |
| Vanishing Point (Juni)       | 89,95       |
| Victory Boxing 3             | 79,95       |
| Vigilante 8 2nd Offense      | 89,95       |
| Warzone 2100                 | 89,95       |
| WCW Mayhem                   | 89,95       |
| Wipeout 3                    | 99,95       |
| Worms Armageddon             | 89,95       |
| Worms Pinball                | 79,95       |
| WWF Attitude                 | 49,95       |
| WWF Snack Down! (April)      | 89,95       |
| X-Files                      | 99,95       |



**Galerians (PSX) 89,95**

## PlayStation

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Alien Trilogy            | 39,95 |
| A Bug's Life             | 49,95 |
| C&C 2 Alarmstufe Rot     | 49,95 |
| Colin McRae Rally        | 49,95 |
| Cool Boarders 2          | 49,95 |
| Crash Bandicoot 3        | 49,95 |
| Destruction Derby 2      | 49,95 |
| Fifa 98                  | 49,95 |
| Final Fantasy VII        | 49,95 |
| Formel 1 '97             | 49,95 |
| Gran Turismo             | 49,95 |
| Grand Theft Auto         | 44,95 |
| Heart of Darkness        | 44,95 |
| Hercules                 | 49,95 |
| Int. Track and Field     | 44,95 |
| Jurassic Park            | 49,95 |
| MediEvil                 | 49,95 |
| Metal Gear Solid         | 49,95 |
| Mickey's Wild Adventure  | 49,95 |
| Micro Machines V3        | 49,95 |
| Moto Racer 2             | 49,95 |
| Oddworld: Abe's Oddysee  | 49,95 |
| Rayman                   | 44,95 |
| Ridge Racer Type 4       | 49,95 |
| Spyro the Dragon         | 49,95 |
| Street fig.EX Plus Alpha | 44,95 |
| Tekken 3                 | 49,95 |
| Tomb Raider 2            | 49,95 |
| Tomb Raider 3            | 49,95 |
| True Pinball             | 44,95 |
| V-Rally                  | 49,95 |
| Worms                    | 44,95 |



**Grandia (PSX) 89,95**



**Final Fantasy VIII (PSX) 89,95**

|                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Vanishing Point (PSX) 89,95 | ECW Hardcore Rev. (PSX) 89,95 |
|-----------------------------|-------------------------------|

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse nur Eurocheck bis 200,- DM oder Kontenzahlung (nur oder ) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. 2000. Jubiläumsgeschenk: Ab 170,- DM: Jubiläumsgeschenk bei 3 Artikel\* sowie portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt werden kann. \* gilt nicht für Ausland. Alle Preise in DM. \* lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <BKA> noch nicht bekannt.

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an: [info@tkgames.de](mailto:info@tkgames.de) oder per E-Mail an [info@tkgames.de](mailto:info@tkgames.de) oder durch Einsenden dieses Coupons oder per Einschickung eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag oder einfach per E-Mail an [info@tkgames.de](mailto:info@tkgames.de)



Martin Weidner

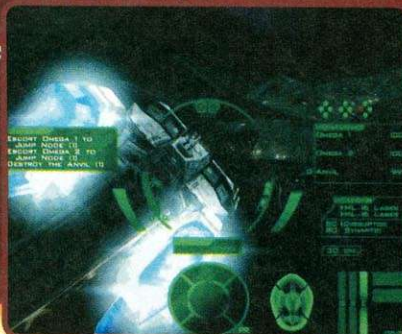
# Summoner

**Summoner, das erste nordamerikanische Rollenspiel für die PlayStation2, stammt von niemand Geringerem als den Entwicklern der Descent-Reihe. Bereits seit Juni 1998 arbeitet Volition im Auftrag von THQ an diesem Projekt, das im Herbst parallel zur Veröffentlichung der neuen Hardware in den Vereinigten Staaten und Europa als DVD-ROM erscheinen soll. play wirft einen ersten Blick auf Summoner und läßt Anoop Shekar, den Assistant Producer des Spiels, den 3D Artist John Enricco und James Hague, den Lead Programmierer der PlayStation2-Version, zu Wort kommen.**

## VOLITION - eine Spielographie

Die geographische Entfernung war letztendlich ausschlaggebend dafür, daß Mike Kulas und Matt Toschlog ihre Firma Parallax in Volition (Champaign, Illinois) und Outrage (Ann Arbor, Michigan) aufsplitteten. Während Matt Toschlog Descent 3 entwickelte, designte Volition Descent: FreeSpace The Great War, eine Mission-CD und das Sequel FreeSpace 2.

○ 1998:  
FreeSpace The  
Great War für Inter-  
play (PC)



○ 1998: FreeSpace  
Silent Threat für Inter-  
play (PC)



○ 1999: FreeSpace 2  
für Interplay (PC)



○ 2000:  
Summoner für THQ  
(PlayStation2, PC,  
Macintosh)



Doch weshalb entschieden sich die Descent-Macher dafür, ein derartig anders geartetes Projekt zu verwirklichen. Mike Kulas, der Präsident von Volition, hierzu: „Die Arbeit an FreeSpace hat uns schon sehr gefallen, es war aber auch ein sehr zeitraubendes und auch schwieriges Projekt. Unser Team wollte einfach etwas ganz Neues auf die Beine stellen. Unser erster Publisher in Bezug auf Summoner zog sich leider im September 1998 aus dem Projekt zurück, d.h. wir sahen uns gezwungen, erneut auf die Suche zu gehen. Damals war ich zwar etwas enttäuscht, aber die Enttäuschung hielt sich anfangs in Grenzen. Bei Descent war es seinerzeit ähnlich gelaufen. Einen Publisher für Summoner zu finden erwies sich jedoch als ein sehr langwieriger Prozeß. Zwei der Hersteller, die unser

neues Projekt ablehnten, hatten früher auch Descent nicht für veröffentlichungswürdig befunden, aber ich glaube nicht, daß sie sich zu diesem Zeitpunkt noch daran erinnerten. Schließlich entschieden wir uns für THQ als Publisher, zum einen, da sie an unsere Vision glaubten, in jüngster Zeit sehr erfolgreich waren, ein sehr gutes Management-Team besitzen und nicht zuletzt, weil sie im tiefsten Winter zwei Manager nach Champaign einfliegen ließen! Als die beiden wieder aufbrechen wollten, wurde unser Flughafen aufgrund katastrophaler Wetterverhältnisse geschlossen und sie sahen sich wohl oder übel gezwungen, eine vierstündige Busreise nach Chicago auf sich zu nehmen,



○ Eine Luftaufnahme des Dorfes Wolong im Königreich Orenia.



○ Joseph setzt den Ring of Stone ein, um einen Golem zu beschwören. Die Prozedur fällt für ihn jedoch sehr schmerzhaft aus.





○ Rosalind verhandelt im Tempel von Urath mit einem Priester.



○ Die Diebin Fleece in Tancred's Lager. Tancred herrscht nicht nur über die Slums von Lenele, sondern stellt gleichzeitig auch den Anführer der Diebe und Schmuggler der Stadt dar.



um überhaupt noch einen Rückflug zu bekommen. Es gab einige Hersteller, die anfangs einen ganz enthusiastischen Eindruck hinterließen, aber nicht bereit waren, uns zu besuchen, als sie erfahren hatten, daß wir im tiefsten mittleren Westen angesiedelt sind.“

Die Reise in das Spieleuniversum von Summoner führt uns zunächst nach Orenia, einem der beiden Königreiche - genauer gesagt zu den

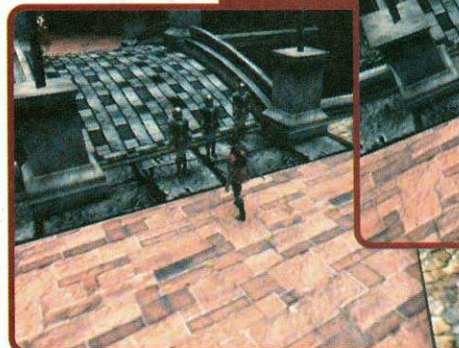
machen. Joseph, so der Name unseres Helden, beschworte jedoch einen Dämon, um sich (und sein Dorf) angemessen zu verteidigen. Anstatt der verfeindeten Armee ver-

**„Sämtliche Mitglieder unseres Teams bringen natürlich ihre eigenen Einflüsse in das Projekt ein. Was die Charaktere und Level betrifft, existieren Reminiszenzen an Conan und Braveheart, die Storyline läßt Tolkien anklingen. In Sachen Gameplay haben wir uns an vielen Genrevertretern orientiert, aber ich glaube nicht, daß es direkte Parallelen gibt. Ich persönlich bin ein großer Fan von den Squaresoft-Spielen, aber auch von einigen älteren Titeln von Origin.“** Sandeep Shekar, Lead Designer Summoner, Volition Inc.

Anhängern des Jade-Kults. Murod, der Anführer des Kults, ließ die königliche Familie ermorden, um selbst den Thron zu besteigen. Als später einige Mitglieder des Kults prophezeiten, daß eines Tages ein Summoner (sic!) kommen und ihn vom Thron stoßen würde, ließ Murod kurzerhand auch diese umbringen. Nur wenige seiner Anhänger, darunter auch Yago, entkamen dem Massaker. 20 Jahre später stöberten Spione tatsächlich den vermeintlichen Summoner auf, der sich in Ciran, einem Dorf im benachbarten Königreich Medeva aufhielt. Murod ließ erneut nichts anbrennen und sendete gleich eine ganze Armee aus, um ihm den Garaus zu

nichtete die Kreatur aber sein gesamtes Heimatdorf. Joseph zog sich daraufhin ins Exil nach Masad zurück, wo er von einem Mentor (Yago) in den magischen Künsten unterrichtet wurde. Dieser berichtete ihm während seiner Ausbildung auch von fünf magischen Ringen, die einer alten Legende zufolge in der Lage sein sollten, das besetzte Medeva ein für allemal zu befreien.

Genau hier nimmt unser Abenteuer den Anfang. Um die ganze Angelegenheit etwas zu verkomplizieren, trifft Joseph auf seiner Reise, die ihn u.a. zu dem verlorenen Königreich von Ikaemos, auf die Klosterinsel Iona und in die Wälder Liangshans führt, auf drei Gefährten: die verschlagene



## Anoop Shekar

Der Assistant Producer von Summoner zur Problematik der Kameraführung in einem 3rd Person-Titel

„Wenn man ein 3rd Person 3D-Spiel designt, stellt die Kameraführung eine der größten Herausforderungen für das Team dar. In den meisten Titeln wird das Gameplay von der virtuellen Kamera eher beeinträchtigt als gefördert. Unsere Absicht bestand von Anfang an darin sicherzustellen, daß dies bei Summoner nicht der Fall ist. Die Kamera sollte intuitiv und einfach zu verwenden sein.

Zuerst versuchten wir uns an einer isometrischen Perspektive, bei der man die Kamera nach Belieben ausrichten konnte, d.h. wenn man z.B. hinter einem Gebäude verschwand, konnte man die Kamera entsprechend neu positionieren. Da die Kamera aber der Spielfigur folgte und sich nur auf Wunsch des Spielers drehte, fühlte man sich beim Spielen recht schnell verloren. Die Level in Summoner sind nämlich sehr umfangreich und es erweist sich nicht immer als ein leichtes Unterfangen den richtigen Weg zu finden.

Sandeep Shekar, unser Lead Designer, entschied sich schließlich dafür die Kamera hinter der Spielfigur hin- und herschwingen zu lassen. Darüber hinaus positionierten wir den Kamerawinkel etwas tiefer, d.h. noch näher am Boden. Man fühlt sich den Charakteren dadurch nicht nur optisch näher. Die Handlungen laufen unmittelbarer ab, Geräusche wirken lauter und man spürt förmlich die Weite der Spielwelt um einen herum. Wir arbeiten natürlich noch am Feintuning, aber dem Ziel, das wir erreichen wollen, sind wir schon deutlich nähergerückt.“

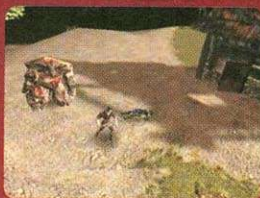
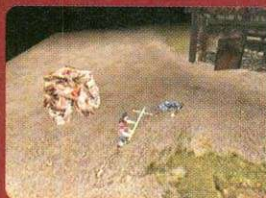




## John Enricco

Der 3D Artist von Summoner, zu den Auswirkungen von Licht und Schatten auf das Leveldesign

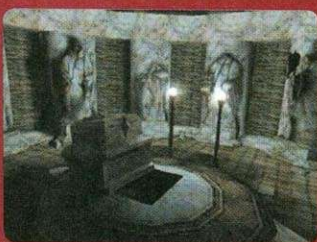
„Daß der geschickte Einsatz von Licht und Schatten sehr wichtig ist, führt uns das Kino immer wieder aufs Neue vor. Eine ganze Crew von Leuten ist hier nur damit beschäftigt, eine Szene für den Regisseur und seine Kamera ins rechte Licht zu rücken. Ohne die richtige Beleuchtung würde eine Szene (oder in diesem Fall ein Level in unserem Spiel Summoner) flach und leblos wirken. Requisiten und Charaktere würden scheinbar schweben anstatt fest auf dem Boden verankert zu sein.“



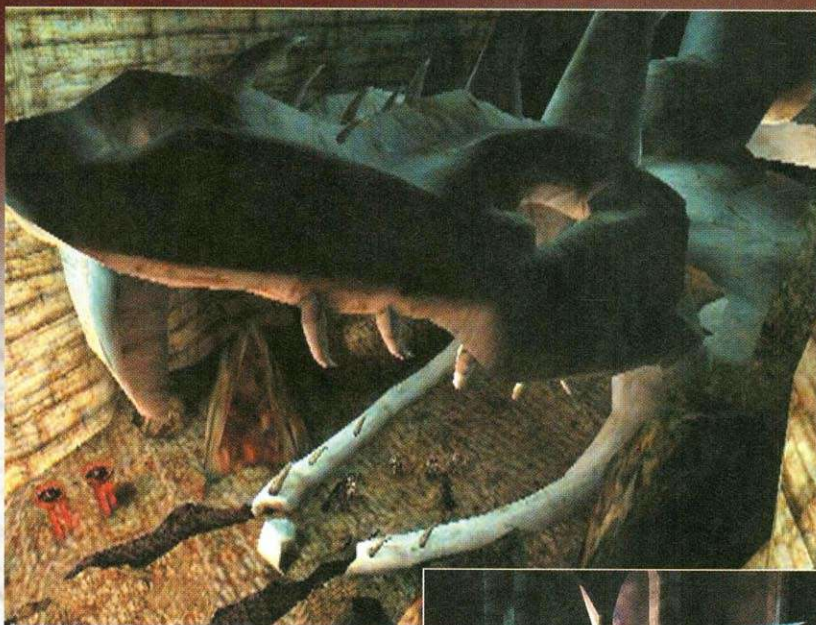
○ Joseph, der Anführer der Party, auf einer kleinen Lichtung. Auf dem ersten Bild sind die Schatteneffekte sehr beeindruckend zu sehen. Das zweite Bild, auf dem keine Schatteneffekte, sondern nur Ambient Lighting eingesetzt wird, wirkt dagegen geradezu langweilig und uninteressant.

Licht- und Schattenverhältnisse können auch sehr viel zur allgemeinen Atmosphäre des Spiels beitragen, aber auch die Wahl der Farben und Texturen ist wichtig.

○ Obwohl der Raum sehr hell erleuchtet wird, bleibt der Eingang zu den Katakomben im Dunkeln, um ihn geheimnisvoll wirken zu lassen.



Der Prozeß läuft im Grunde wie folgt ab: Der Leveldesigner legt zunächst die grundlegende Lichtstruktur eines Abschnittes fest. Danach fügt er die einzelnen Texturen hinzu und arbeitet am Feinschliff der Lichtquellen. Nun gilt es weitere Lichtquellen einzusetzen, um z.B. einzelne, weniger wichtige Bereiche zu akzentuieren. Farbige Lichteffekte können die Atmosphäre eines Abschnitts noch weiter hervorheben. Die Farbe Rot z.B. versinnbildlicht Konflikte, Gefahren und Hitze. Sanftes, kaltes Blau wird vor allem bei Unterwasserszenen und nachts eingesetzt, Gelb und Orange wirken warm und einladend und finden vor allem bei organischen Lichtquellen wie Fackeln Verwendung. Grün zeugt von Krankheit und Verfall.“



Diebin Flece, den mächtigen Krieger Jekhar und Rosalind, die wie Joseph magische Kräfte besitzt. Jeder von diesen „Gefährten“ verfolgt aber seine eigenen Ziele und ist mehr oder weniger gut auf den eigentlichen Helden unseres Abenteuers zu sprechen. Jekhar z.B., der aus dem gleichen Dorf wie Joseph stammt, verlor als Kind seine Familie. Rosalind wiederum, die Tochter von Yago, versucht, ihm seine Fähigkeiten streitig zu machen. Als Inspirationsquellen für die aufwendig inszenierte Hintergrundgeschichte gibt Jascon Scott, der Writer von Summoner, „das feudale China, das biblische Babel, Venedig zur Zeit des 15. Jahrhunderts, den Mord an Thomas Becket und die Hofintrigen in den früheren Feudalmonarchien“ an.

Obwohl die Storyline sehr detailliert ausgearbeitet wurde, arbeitet das Team mit Hochdruck daran, auch die Spielwelt so glaubwürdig wie möglich zu gestalten. In Lenele, der Hauptstadt von Medeva, z.B. trifft man allein auf dem Marktplatz auf über 180 NPCs, die einem je nach der Lage der Dinge neue Hinweise auf den Weg geben. Gerade diese Dynamik ist es, die die Entwickler anstatt tumber Kämpfe in den Vordergrund des Geschehens stellen möchten.

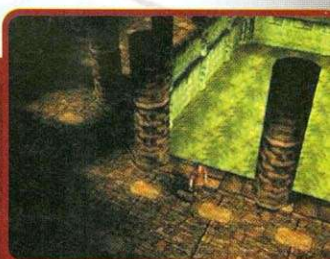
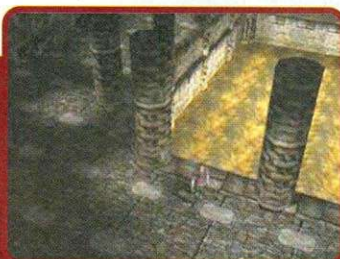
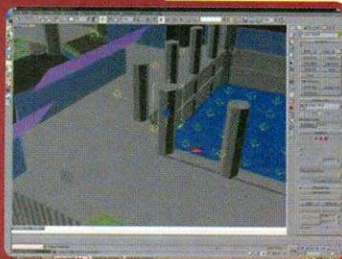
A propos Kämpfe: das Kampfsystem läuft halbautomatisch ab. Sobald eure Party auf Feinde trifft, geht sie in den Kampfmodus über, d.h. jede Figur zückt selbst ihre Waffen und greift an bzw. verteidigt sich. Es ist aber auch möglich, während eines Kampfes spezifische Fähigkeiten zum Einsatz zu bringen. Während Joseph z.B. einen Golem als fünfte (!) Spielfigur beschwört, versucht die Diebin Flece, ihren Gegner zu entwaffnen. Der Hüne Jekhar



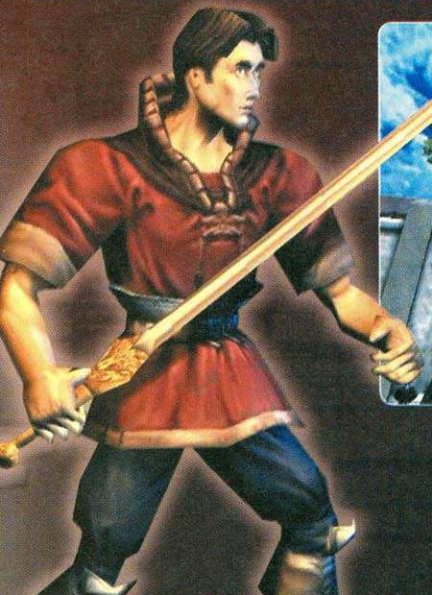
schlägt mit doppelter Kraft zu, die Magierin Rosalind hingegen beschwört eine Feuerwand. Im Pause-Modus kann man darüber hinaus allen Charakteren die Anweisung geben, gemeinsam anzugreifen.

Anstatt auf vorgerendertes Material zu setzen, verwendet das Summoner-Team für die gesamten Cut Scenes die in-game Engine. Philip Holt, Volitions Director of Product Development, sieht darin einen eindeutigen Vorteil: „Der Spieler taucht dadurch noch viel mehr in das Geschehen ein. Wir verwenden viele kurze Zwischensequenzen, um auf den nächsten Schauplatz überzuleiten. In diesen greifen wir auf weitaus detailliertere Versionen der vier Hauptcharaktere zurück. Wir wollen unsere Ressourcen so sinnvoll wie möglich nutzen. Aus den Tools und der Zeit, die uns zur Verfügung steht, das Bestmögliche herauszuholen, ist die Kunst.“

Summoner soll aller Voraussicht nach als erstes nordamerikanisches RPG für die PlayStation2 parallel zum Erscheinen der Hardware in den USA und Europa auf den Markt kommen. Als Datenträger ist eine DVD-ROM geplant.







Alle Screenshots auf dieser Seite stammen aus der PlayStation 2 - Version



## James Hague

Der Lead Programmer der PlayStation2-Version über die Vor- und Nachteile, als einer der ersten US-Entwickler eine TOOL-Box zu bekommen



„Wer Open GL, Direct X oder C++ lernen möchte, findet im Buchladen genug Material, um einen ganzen VW vollzuladen. Im schlimmsten Fall oder falls man wirklich nicht mehr weiter weiß, kann man sich immer noch an das Usenet oder einen Freak aus der Nähe wenden. Wenn man jedoch eines der nord-amerikanischen Studios darstellt, die als erstes eine PlayStation2-Entwicklerbox bekommen, kommt schon - gelinde ausgedrückt - Aufbruchsstimmung und auch etwas Stolz auf. Man fühlt sich wie der Erste in der ganzen Nachbarschaft, der einen Commodore 64 und ein dünnes Handbuch geschenkt bekommen hat. Die PlayStation2, die wir im Sommer letzten Jahres erhalten hatten, hatte mit der jetzigen schwarzblauen Box mit dem auf der Seite eingravierten „TOOL“ in optischer Hinsicht nichts gemeinsam. Stattdessen bekamen wir einen Prototyp mit lauter blinkenden LEDs auf der Seite. Gedruckte Entwicklerinformationen hatten wir ebenfalls keine, d.h. ich war erst einmal fast eine Woche lang damit beschäftigt,

drei Aktenordner mit Laserausdrucken von .pdf-Dateien zu füllen. Unser Projekt nahm den blinkenden LEDs zum Trotz langsam Gestalt an, aber verrückt war es eigentlich schon. Da damals noch der DVD-Datentreiber und der Dual Shock2 Controller fehlten, luden wir die Files eben über unser Netzwerk und besorgten uns einige alte Dual Shock-Pads. Der Graphics Synthesizer und die Emotion Engine waren auch noch nicht zu 100% fertig. Dennoch lief Summoner im September im Wireframe Mode, sechs Wochen später auch mit Texturen.

Für den Prototyp zu programmieren war einerseits zwar sehr befriedigend, andererseits beschlich mich oft das Gefühl, als würde ich jedes Bit an Performance gegen dieselbe Menge an geistiger Zurechnungsfähigkeit eintauschen. Ich hatte die Beschreibungen der Register nämlich eigentlich allesamt ausgedruckt und an die Wand geheftet und viele Sachen oft ein dutzend Mal überprüft. Es hätte eigentlich alles laufen müssen. Aber dann wachte ich nachts auf und es fiel mir wie Schuppen von den Augen, daß dieses eine Registerdiagramm nicht wie die all die anderen 128 Bit darstellt, sondern in Wirklichkeit bloß 64. Auf diese etwas unkonventionelle Art und Weise ließen sich Probleme, mit denen wir uns oft tagelang beschäftigt hatten, lösen. Summoner vertrug sich nicht mit dem PS2 Debugger.

Kurz vor Weihnachten trudelten dann die offiziellen TOOLS ein, jede davon mit 5kg gebundener und gedruckter Dokumentation. Was den DVD-Treiber und die Memory Cards betraf, tappten wir aber nach wie vor im Dunkeln. Die Programmierung der Musik mußten wir ebenfalls zurückstellen, da die relevanten Handbücher und der Beispielcode noch in japanischer Sprache gehalten waren. Die

O Lyene begrüßt Joseph und Flece am Eingang des Klosters von Iona. Im Hintergrund befinden sich die Türme der Großen Bibliothek und die steinernen Schlangen, die zur Festung von Iona gehören.

anderen PS2-Entwickler bekamen zu diesem Zeitpunkt ebenfalls ihre TOOLS. Eine willkommene Gelegenheit erste Erfahrungen auszutauschen, aber etwas eifersüchtig waren wir auch. Schließlich tappten wir bereits seit einiger Zeit mehr oder weniger im Dunkeln, während die anderen auf einmal alle offiziellen Infos von Sony zur Verfügung gestellt bekamen.

Jetzt fängt für uns allmählich das Goldene Zeitalter der PS2-Entwicklung an. Der Graphics Synthesizer, die beiden Vector Units und die beiden bisher noch völlig undokumentierten Interface Units der Emotion Engine stellen für uns kein Buch mit sieben Siegeln mehr dar. Jede Woche finden wir etwas Neues über die Hardware heraus. Bis wir an die Grenzen des theoretisch Machbaren stoßen, wird jedoch noch sehr viel Zeit vergehen. Je mehr man sich mit der Hardware auseinandersetzt, desto mehr kitzelt man aus ihr heraus. Die Arbeit bei einem PC-Titel läuft dagegen ganz anders ab. Wenn man einen bestimmten, neuen Renderer verwendet, holt man zwar mehr aus der Hardware heraus, kann dafür aber nicht mehr garantieren, daß das Spiel weiterhin mit allen Treibern läuft. Aber was soll's? Bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Spiel auf den Markt kommt, haben die meisten Spieler ohnehin eine schnellere Grafikkarte, nicht wahr? Bei der PlayStation2 ist man ständig damit beschäftigt seinen Code zu optimieren. Das schnellere Ergebnis spricht jedoch für sich.“



O Rosalind beschützt Flece mit ihrem Blesss-Zauber. Aus der Ferne nähert sich ein Elitesamurai des Königreichs.



# CAPCOM

# LOKYO

**Zweimal pro Jahr lädt die Computer Entertainment Software Association (CESA) zur Tokyo Game Show, um die Spieler von der Innovation und Vielfalt der japanischen Spielebranche zu überzeugen. Highlights, Überraschungen und Exoten: play stöbert in kommender Software für zwei Konsolengenerationen.**



○ Packt die All Star Wrestling-Catcher am Kopf und setzt aus beliebiger Richtung Würfe an.

Schlachtfelder sowie Festungen und teilt mit Eurem Speer Stichcombos und Hiebe aus. Den PlayStation-Vorgänger kennt Ihr unter dem Namen Dynasty Warriors.

Für Tumult im Wrestlingring sorgte Squares All Star Pro Wrestling, das mit neuartiger Bewegungsfreiheit überzeugt: Packt Ihr den Feind an Haaren oder Arm, dürft Ihr ohne loszulassen rund um den Feind marschieren und so aus vielfältigen Positionen zum Wurf ansetzen. Optisch weniger spektakulär wirkten die unförmigen Ringer in Tomys Baki the Grabbler: Das begrenzte Manöversortiment und die kahlen Arenen sollen laut Tomy noch verbessert werden - ob das bis zum Sommer klappt?

Wesentlich vielversprechender wirkte Ascis Wellenreitersimulation Surfroid, in der Ihr mit Eurem Brett nach der perfekten Welle sucht und mit Stunts beeindruckt. Gutes Timing à la Pokemon Snap benötigt Ihr auch für Atlus' Primal Image, in dem Ihr posierende Mädels fotografiert und für gekonnte Schnappschüsse Punkte kassiert: Pro Mädels stehen Euch nur sechs Negative zur Verfügung. Ausschuss könnt Ihr Euch nicht leisten.

Abenteurer freuen sich dagegen auf ESPs Rollenspiel Orphen: Die Umsetzung des japanischen Animes Sorcerous Stabber Orphen verzaubert Heldenherzen mit spektakulär animierten Duellen und detaillierten Monstern. Daneben bietet das Abenteuer massig FMV-Sequenzen aus der Animevorlage.

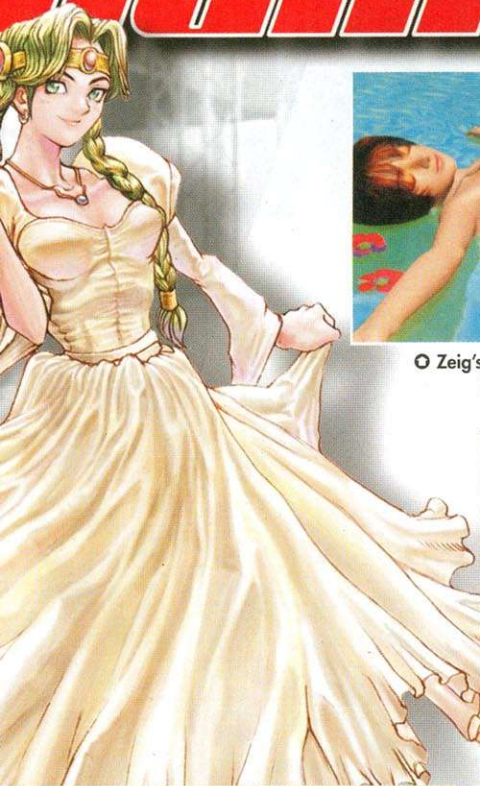
Für die PlayStation2 standen einige Neuerscheinungen zum Probieren bereit: Fans von Actionspielen durften erstmalig in die verspiegelten Mechpanzer von Armored Core 2 schlüpfen und sich in der Arena duellieren. Im Gegensatz zu anderen Mechspielen sind Eure Kampfbots blitzschnell, der Kampfverlauf von den taktischen Waffensystemen und Tuning-Optionen geprägt. Das Spiel wird als erster PlayStation2-Titel mit einem Linkmodus ausgestattet.

Ebenfalls spielbar war Tecmos Dead or Alive 2, das zeitgleich zur Messe in die Verkaufsregale wanderte - schlagt nach auf Seite 52-53. Wer sich lieber mit mehreren Gegnern gleichzeitig prügelt, wartet auf Koeis Shin Sangoku Musou: Als mittelalterlicher Schlachtherr stürmt Ihr (zu Fuß oder beritten) an der Seite Eurer Mannen



Oliver Ehrle

# GAME SHOW



○ Zeig's mir Baby: In Atlus' Primal Image fotografiert Ihr hübsche Mädels in verführerischen Posen.



○ Erscheint für PlayStation und PlayStation2: Mit offizieller Olympic-Lizenz lädt Konami zum Leichtathletik-Wettstreit.

## Rollenspielfinale auf der PlayStation 1



○ Dauerfeuer in Namcos Rescue Shot: Ballert auf die Baumstämme, bevor sie Euren Schützling überrollen.



○ Selbst ist der Abenteuer: In Ascii's RPG Tzukurhu 4 bastelt Ihr Euch ein eigenes Bitmaprollenspiel.



○ Rollenspiel im westlichen Look von Final Fantasy VIII: Konami präsentiert Reiselielid.

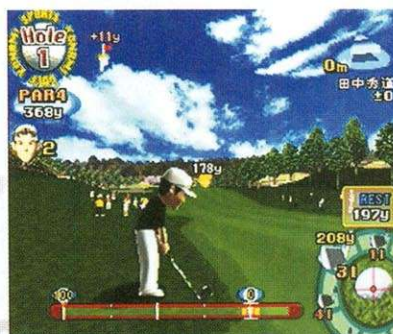
Capcom zeigte sich verschwiegen und präsentierte auf einem schwer bewachten Monitor neue Bilder von Onimusha. Originell, aber noch namenlos ist Atlus' erste spielbare Version eines Viermannduells mit schießenden Löwen: Auf einer Plattform erscheinen mächtige Skelette, die Ihr in den Abgrund ballert. Die meisten Hersteller hatten jedoch bereits einen Monat zuvor auf dem PlayStation Festival (vgl. Special Screen in play 4/00) ihr Pulver verschossen und luden lediglich zum erneuten Probe-spielen bekannter PlayStation2-Titel wie Tekken Tag Tournament und Evergrace.

Mit knapp 100 Spielen war die alte PlayStation zwar das führende System auf der Tokyo Game Show, doch von der rollenden CD-Lawine werden wir hierzulande kaum etwas mitbekommen: Hinter Titeln wie Karankoron High School - Pure Love und Salaryman Kintaro The Game verbergen sich streng japanische Adventure- und Rollenspiele, die u.a. wegen ihres Anime- und

Manga-Bezugs nicht im Westen veröffentlicht werden. Die größten Erwartungen setzt die japanische PlayStation-Fangemeinde in die beiden Rollenspiele Final Fantasy IX und Dragon Quest 7 von Square und Enix sowie die Musikspiele von Konami. Damit sich die Spieler in Zukunft auch ihre eigenen Rollenspiele zusammenbasteln können, zeigte Ascii den Editor RPG Tzukurhu 4. Für den hauseigenen Angelcontroller präsentierte Ascii außerdem Bass Landing 2, das ebenso wie die Echtzeit-Taktikschlacht Panzer Front nicht in Europa erscheinen wird.

Wesentlich Euro-tauglicher sind die Spiele von Namco: Im dreidimensionalen Rescue Shot schützt Ihr mit der Namco-Gun Euren Knuddelhelden vor polternden Fäsern und bissigen Insekten. Im Action-Rollenspiel Dragon Valor prügelt Ihr vor atmosphärischer 3D-Kulisse in Echtzeit auf den

Feind ein. Konami kontert mit dem traditionellen Rollenspiel Elder Gate. Für sportliche Abwechslung sorgen Golf Master und Muscle Ranking: Road to Sasuke. Letzteres ist Teil einer abgedrehten Olympiade-Serie mit Taubziehen, Torschießen und Fässerwerfen, die sich aus einem LCD-Handheld mit Schrittzähler entwickelt hat. Capcom schickt Euch mit Rockman Dash 2 erneut in den Kampf gegen Professor Wily und lockt mit einer 3D-Stadt aus Breath of Fire IV. Zumindest in Japan tickt für PlayStation1-Spieler bereits die Uhr.



○ Konamis Golf Master ist für die PlayStation bereits erschienen und wird für die PlayStation2 umgesetzt.



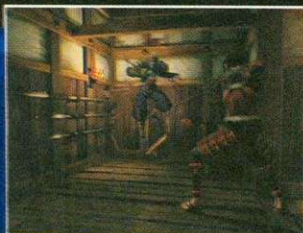
○ Heilung per Knopfdruck: Jeweils einen Zauber legt Ihr in Namcos Action-Rollenspiel Dragon Valor auf den Magieknopf.



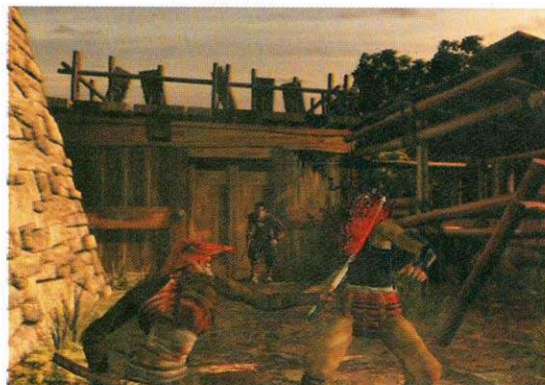


# TOKYO GAME SHOW

## Onimusha



Capcom entführt Euch ins mittelalterliche Japan: Ein fürchterlicher Bürgerkrieg spaltet das Reich unter der Schreckensherrschaft von Nobunaga Oda. Ihr spielt einen tapferen Samurai, der seine entführte Cousine aus einer schwer bewachten Festung befreit. Hier erwarten Euch nicht nur erbitterte Schwertkämpfe, sondern auch massig Fallen, Rätsel und Geheimnisse. Die Mitglieder des japanischen Entwicklers Flagship bewiesen ihr Können bereits in Resident Evil. Onimusha - Demon Warrior wird sich am Spielkonzept der Zombie-Abenteuer orientieren. Ihr sprintet mit Eurem Polygonsamurai durch in Echtzeit berechnete Schächte und Höfe. Die imaginäre Kamera wechselt nicht nur schlagartig die Perspektive, sondern folgt Eurem Helden auch durch Gestrüpp und enge Gassen.



○ Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte: Nach diesem Seitenhieb muss sich Euer Held nur noch um einen Gegner kümmern.

## Dragon Quest 7

Bislang schaffte es nur Dragon Quest Monsters für den Game Boy Color in deutsche Verkaufsregale, die übrigen Teile der Serie feiern nur in Japan mächtige Erfolge: Das Game Boy-Remake der ersten beiden Episoden (Dragon Quest 1&2) schlug sogar die Pokemon-Verkaufszahlen. Während Square bereits zwei Final Fantasy-Abenteuer für die PlayStation veröffentlicht hat, lässt die Premiere von Japans beliebtester Rollenspielserie noch immer auf sich warten. Wie die 16-Bit-Vorgänger empfängt Euch Enix' Dragon Quest 7 mit putziger Knuddeloptik, die Abenteuerwelt besteht jedoch wie in Squares Xenogears aus einer riesigen 3D-Welt, die Ihr beliebig dreht. Kämpfe bestreitet Ihr traditionell der Reihe nach mit pompös animierten Zaubersprüchen und Combo-Hieben. Ein neues Element ist dabei die Gesprächsoption, mit der sich Eure Streiter über den Feind unterhalten: So erfahrt Ihr die Schwachpunkte der Gegner und werdet auf mögliche Gefahren aufmerksam. Eure Schützlinge üben verschiedene Berufe wie Dieb, Krieger und Magier aus, mit einem Monsterherz in der Tasche dürft Ihr Euch sogar zeitweise in ein Ungeheuer verwandeln. Wegen der zahlreichen FMV-Sequenzen erscheint das Abenteuer auf zwei CDs, vorerst aber nur in Japan.



○ Traditionelle Optik, neue Technik: In Dragon Quest 7 dreht Ihr die Oberwelt um 360°.



○ Meinungs-austausch: Im neuen Dragon Quest plaudert Ihr mit Euren Helden über die Gegner.

## Final Fantasy IX

Im Gegensatz zu den sterilen PlayStation-Vorgängern kümmert sich in Final Fantasy IX der Designer der 8- und 16-Bit-Versionen, Yoshitaka Amano, um die Charaktere: Erwartet mächtige Luftschiffe, pummelige Zauberer mit überdimensionalen Hüten und malerische Burgen und Schlösser. Held des Spiels ist der Fischer-sonn Jitan Triball, der ein renommiertes Theater als Diebeshöhle entlarvt und dabei auf eine mächtige Verschwörung stößt. Acht weitere Helden schließen sich ihm im Laufe des Abenteuers an. Dabei handelt es sich um Mitglieder verschiedener Gilden (Priester, Magier, Kämpfer) sowie auch Monster. Außerdem schlüpft Ihr gelegentlich in die Haut von nebensächlichen Charakteren und spielt so Handlungssequenzen aus verschiedenen Perspektiven: Gleich zu Beginn des Abenteuers verfolgt Ihr in der Rolle eines Soldaten einen kleinen Jungen, anschließend spielt Ihr den Jungen und flüchtet vor dem Soldaten.



○ Ritter Adelbert Steiner ist einer der Helden, die sich Eurem jugendlichen Streiter Jitan anschließen (hier in einer FMV-Sequenz).





LESER  
WERBEN  
LESER

Wieder mal **gezockt**  
wie **Flaschä läär ???**



Dann interessiert Dich sicherlich die nächste Seite...





# TOKYO GAME SHOW

## Dauerparty auf der PlayStation

Ein ungebrochener Trend in Japan bleiben die Musikspiele, vom Vater Beatmania erscheint bereits das fünfte Update: In den Top Ten der Musikspiele hat Beatmania-Erfinder Konami durch Jaleco einen ehrgeizigen Konkurrenten bekommen. Konami überzeugt mit Klasse und Masse und bereichert alle Serien mit Hitparaden-angepassten Updates (Guitar Freaks 3rd Remix, Drummania 2nd Remix u.a.). Ganz neu ist The Maestromusic für die PlayStation, in dem Ihr via Dirigentenstab ein klassisches Orchester leitet: Nur wer den Stick immer im Takt bewegt, gibt die Einsätze korrekt - achtet auf die vorbeirauschenden Noten. Auch die beiden Automaten Keyboardmania und Dance Mania X werden für eine der beiden Sony-Konsolen erscheinen: Letzteres registriert Eure Handbewegungen mit Lichtschranken. Jaleco konzentriert sich gleich auf die PlayStation2: Nach Stepping Selection erscheint nun das Gesangsfestival Dreamaudition und der Bandautomat Rock'n Megastage für die neue Sony-Konsole, in dem Ihr den verschiedenen Bandmitgliedern per Fußmatte die Einsätze gebt. Abseits der Tokyo Game Show keilen sich die beiden Hersteller im Gerichtssaal um Copyrights.

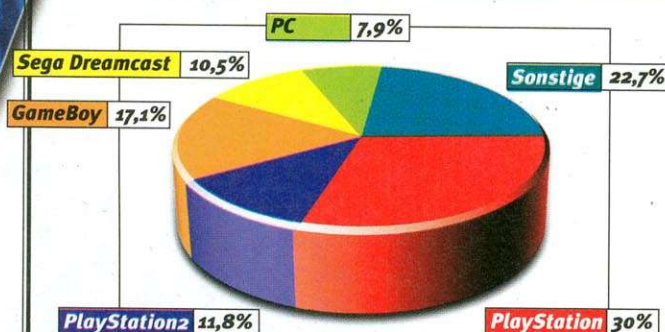


○ In Jalecos Rock'n Megastage gebt Ihr Euren Bandmitgliedern per Fußstampfer die Einsätze.



○ Um auf Konamis Dance Dance Revolution 3rd Remix-Matte zu tanzen, müssen japanische Kids rund 15 Minuten Schlange stehen.

## Neuerscheinungen für die einzelnen Systeme



42 Hersteller präsentierten auf der Tokyo Game Show Spring insgesamt 331 Spiele. Darunter waren nicht nur Hersteller, sondern auch japanische Entwicklerschulen wie das Kobe Computer College und die Human Creative School, die ihre Arbeitsprojekte zeigten. Unser Tortendiagramm verrät Euch den Anteil der Titel für die verschiedenen Systeme.



## Neue Spiele auf der Tokyo Game Show

| Name                                     | System  | Hersteller     | Genre            | Japan-Release | Name                      | System  | Hersteller | Genre             | Japan-Release |
|------------------------------------------|---------|----------------|------------------|---------------|---------------------------|---------|------------|-------------------|---------------|
| 500 GP                                   | PS2     | Namco          | Rennspiel        | Herbst        | Muscle Ranking:           |         |            |                   |               |
| All Star Pro Wrestling                   | PS2     | Square         | Sport            | Sommer        | Road to Sasuke            | PS      | Konami     | Sport             | erschienen    |
| Anjerihku Torowa                         | PS2     | Koei           | Rollenspiel      | Herbst        | Olympic                   | PS, PS2 | Konami     | Sport             | Herbst        |
| Aquaqua                                  | PS2     | Imagineer      | Geschicklichkeit | Herbst        | Onimusha                  | PS2     | Capcom     | Action-Adventure  | Sommer        |
| Armored Core 2                           | PS2     | From Software  | Action           | Sommer        | Orphen                    | PS2     | ESP        | Rollenspiel       | Herbst        |
| Baki the Grabbler                        | PS2     | Tomy           | Prügelspiel      | Sommer        | Panzer Front              | PS      | Ascii      | Taktik-Simulation | Herbst        |
| Bass Landing 2                           | PS      | Ascii          | Simulation       | erschienen    | Primal Image              | PS2     | Atlus      | Simulation        | Frühjahr      |
| Black Matrix                             | PS      | NEC            | Taktik           | Sommer        | Rainbow Wings             | PS      | Takara     | Shoot'em Up       | Frühjahr      |
| Blade Arts                               | PS      | Enix           | Action-Adventure | Sommer        | Rally Hard                | PS2     | Imagineer  | Rennspiel         | Herbst        |
| Choro Q HG                               | PS2     | Takara         | Rennspiel        | Herbst        | Reiselied                 | PS2     | Konami     | Rollenspiel       | Herbst        |
| Dance Dance Revolution 3rd Remix         | PS      | Konami         | Musikspiel       | Frühjahr      | Rescue Shot               | PS      | Namco      | Gunshooter        | Frühjahr      |
| Dancing Stage featuring Dreams Come True | PS      | Konami         | Musikspiel       | erschienen    | Rock'n Megastage          | PS2     | Jaleco     | Musikspiel        | Sommer        |
| Dead or Alive 2                          | PS2     | Tecmo          | Prügelspiel      | erschienen    | Rockman Dash 2            | PS      | Capcom     | Action-Adventure  | Frühjahr      |
| Devil Man                                | PS      | Bandai         | Prügel-Adventure | Frühjahr      | RPG Maker 4               | PS      | Ascii      | Spieleeditor      | Sommer        |
| Dragon Quest 7                           | PS      | Enix           | Rollenspiel      | Frühjahr      | Sangoku-Shi               | PS2     | Capcom     | Prügelspiel       | Sommer        |
| Dragon Valor                             | PS      | Namco          | Rollenspiel      | erschienen    | Shin Sangoku Musou        | PS2     | Koei       | Prügelscroller    | Herbst        |
| Dreamaudition                            | PS2     | Jaleco         | Musikspiel       | Sommer        | Silpheed                  | PS2     | Capcom     | Shoot'em Up       | Herbst        |
| Elder Gate                               | PS      | Konami         | Rollenspiel      | Sommer        | Super Robot War Alpha     | PS      | Banpresto  | Strategie         | Herbst        |
| Eve Zero                                 | PS      | Konami         | Adventure        | erschienen    | Surfroid                  | PS2     | Ascii      | Sport             | Herbst        |
| Final Fantasy IX                         | PS      | Square         | Rollenspiel      | Sommer        | Swing                     | PS      | Konami     | Puzzle            | Sommer        |
| Golf Master                              | PS, PS2 | Konami         | Sport            | erschienen    | The Day of Walpurgis      | PS2     | Konami     | Action-Adventure  | Herbst        |
| Guitar Freaks 3rd Remix                  | PS      | Konami         | Musikspiel       | Frühjahr      | The Maestromusic          | PS      | Konami     | Musikspiel        | Sommer        |
| Gungriffon Blaze                         | PS2     | Capcom         | Action           | Herbst        | Time Crisis Project Titan | PS      | Namco      | Gunshooter        | Sommer        |
| Might and Magic                          | PS2     | Imagineer, 3DO | Rollenspiel      | Winter        | Typhoon                   | PS2     | Imagineer  | Flugsimulator     | Frühjahr 2001 |
| Monster Farm Battle Card                 | PS      | Tecmo          | Karten-RPG       | erschienen    | Wild Wild Racing          | PS2     | Imagineer  | Rennspiel         | Sommer        |
|                                          |         |                |                  |               | Wizardry Dimgul           | PS      | Ascii      | Rollenspiel       | Frühjahr      |
|                                          |         |                |                  |               | Z.O.E.                    | PS2     | Konami     | Action            | Sommer        |
|                                          |         |                |                  |               | Zoids                     | PS2, PS | Tomy       | Adventure         | Herbst        |



# Woran lag's?

Falsches Spiel gekauft?

Richtiges Spiel gekauft, aber Du kommst nicht weiter?

Zu unsportlich, Dir ein Heft zu kaufen?

Dann komm zu den  
anonymen

## ABOHOLIKERN!

play THE PLAYSTATION,

das monatliche Selbsthilfeblatt für Spielsüchtige.



### Unser Service:

- Hochqualifizierter Beratungskatalog für Spielsüchtige durch kompetente Recherche
- Lieferung frei Haus
- durch jahrelange Selbsterfahrung erstklassig ausgebildetes Personal
- 10% Kostenersparnis gegenüber Einzelkauf von Einzelberater
- Rückfallquote nahe null Prozent
- 16-Seiten Sonderteil: Tipps und Tricks für besonders schwere Fälle
- play – Die Sucht für die Sucht!

Wenn Sie einen Leser unseres Magazins von einem Abonnement überzeugen können, erhalten Sie

- das flaschengrüne PLAY THE PLAYSTATION - T-Shirt, welches Suchtopfern gegenüber sofort Ihr Leiden signalisiert
- einen von drei Platinum Titeln nach Wahl zur raschen Linderung Ihrer Symptome.







# Dead or Alive 2



|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Genre         | Beat'em Up           |
| Spieler       | 1-4                  |
| Hersteller    | Tecmo                |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION |
| Entwickler    | Tecmo                |
| Erhältlich ab | sofort (Japan)       |

Toni Opl

Zunächst eigentlich nur als Umsetzung für Sega Dreamcast angekündigt, bestätigte Tecmo kurz vor dem Release der neuen PlayStation-Hardware überraschenderweise auch eine PS2-Version, die seit dem 30. März offiziell in Japan erhältlich ist. Um eines gleich vorwegzunehmen: Dead or Alive 2 darf sich ohne jeden Zweifel rühmen, das derzeit bestaussehendste Spiel für Sonys neue Konsole zu sein.



Bei einem Tag Battle könnt Ihr den hilflosen Gegner für kurze Zeit im Duett verprügeln, dass ihm Hören und Sehen vergeht.

Was hier an Grafikpracht auf den heimischen Bildschirm gezaubert wird, hat's bis dato noch nicht gegeben. Das fängt bei den großen, fehlerfreien und mit viel Liebe zum Detail entworfenen Charakteren an und hört bei den absolut aufwendig inszenierten 3D-Backgrounds auf. Hinzu kommen butterweiche Animationen, unzählige Lichteffekte, eine konstant hohe Framerate und die wahrscheinlich interaktivsten und weitläufigsten Locations, die jemals ein Prügler zu bieten hatte. Die DoA2-Kämpfer schmettern sich gegenseitig durch riesige Kirchenfenster, schleudern den Widersacher von gewaltigen Klippen oder befördern sich mit gewaltigen Sprungkicks von den Dächern riesiger Hochhäuser, um dann todesmutig hinterherzuspringen und den Kampf auf einer weiter unten gelegenen Ebene ungehindert fortzusetzen. Actionreicher geht's kaum!

Sieben Spielmodi hält DoA2 bereit, wobei das Herzstück der Story Modus darstellt, in dem Ihr Euch sechs verschiedenen Gegnern stellen müsst, um im siebten und finalen Showdown einem übermächtigen Endboss gegenüberzutreten. Zwischen den Kämpfen eingespielte, in Echtzeit berechnete Cut-Scenes überbrücken die (ohnehin kurze) Wartezeit aufs nächste Match. Zu den weiteren Single-Player-Modi zählen



der Time Attack und der Survival Mode. Zwei Spieler hingegen können sich in einem herkömmlichen Versus-Match die Köpfe einschlagen oder im Team gegeneinander antreten. Interessantester Neuzugang ist der Tag-Battle, an dem sogar bis zu vier Joypad-Fighter gleichzeitig teilnehmen können. Genau, wie in Namco's erstem PS2-Prügler könnt Ihr hier mittels der Shoulder-Buttons zwischen den zwei ausgewählten Kämpfern umschalten und die Opponenten mit ellenlangen Combos und spektakulären Tag Team Moves auf die virtuellen Bretter schicken. Ein Sparring-Modus zum Eintrainieren aller Schläge, Tritte und Würfe - jeder Charakter verfügt in etwa über ein Repertoire von 50 bis 70 Moves - rundet das Angebot ab.

Die Steuerung wurde nahezu unverändert vom ersten Teil übernommen und um einige Aspekte erweitert. So stehen Euch wie gewohnt je eine Taste für Punch, Kick, Block und Throw zur Verfügung. Der Block-Button wird in Kombination mit Richtungskreuz auch für die verschiedensten Konterattacken verwendet. Allerdings las-



Beendet man einen Kampf mit einem gewaltigen Special-Move, der den Kontrahenten an eine Wand oder ein ähnliches Hindernis doniert, so kommt ein aufwendiger Blur-Effekt zum Einsatz.

## Die DOA-Serie im Überblick

| Release-Date  | Titel           | Plattform                 |
|---------------|-----------------|---------------------------|
| November 1996 | Dead Or Alive   | Sega Model 2 Board        |
| Oktober 1997  | Dead Or Alive   | Sega Saturn               |
| März 1998     | Dead Or Alive   | Sony PlayStation NTSC     |
| Juli 1998     | Dead Or Alive   | Sony PlayStation PAL      |
| Oktober 1998  | Dead Or Alive++ | Tecmo 32 Bit Board        |
| November 1999 | Dead Or Alive 2 | Sega Naomi Board          |
| März 2000     | Dead Or Alive 2 | Sega Dreamcast NTSC-US    |
|               |                 | Sony PlayStation2 NTSC-JP |
| Mai 2000      | Dead Or Alive 2 | Sega Dreamcast PAL        |





○ Lichteffekte par excellence: Steht Ihr im richtigen Winkel zu den Fenstern, werdet Ihr von der hereinscheinenden Sonne geblendet.



sen sich diese Counter-Moves nicht mehr ganz so leicht ausführen wie beim Vorgänger, da sowohl das Timing als auch der Abstand zum Gegner exakt stimmen müssen. Durch Betätigen der L-Tasten könnt Ihr außerdem in einen Free Step Modus wechseln, der es Euch erlaubt, seitlich um den Gegner „herumzutänzeln“. Insgesamt wirkt auch das gesamte Kampfsystem ausgereifter und durchdachter. Vor allem die Fights gegen CPU-gesteuerte Schergen arten längst nicht mehr bloß in wildes Button-Gehämmere aus.

Die Kämpferriege in DoA2 besteht aus vielen altbekannten Charakteren und einigen neuen Gesichtern. Den Sprung auf die PS2 geschafft haben Ninja Ryu Hayabusa, Dennis Rodman-Look-a-like Zack, die vollbusige Wrestlerin Tina, der voluminöse Catcher Bass, Bruce Lee-Imitator Jann-Lee, Martial Arts-Opa Gen-FU und die drei Fernost-Mädels Lei Fang, Kasumi und Ayane. Neu hinzugekommen ist der auf rohe Gewalt setzende Muskelberg Leon, ein deutscher Kung Fu Schüler namens Ein und die französische Operndiva Helena, die auf eine Mischung aus Aikido und anderen gediegeneren Kampfstile setzt. In Anbetracht der spielerischen und grafischen Qualität von DoA2 können wir uns nur wieder einmal mehr wünschen, dass es doch ganz schnell Herbst wird!



○ Mit einer blitzschnellen Konterattacke legt Ein die zierliche Lei Fang aufs Kreuz und stampt sie gnadenlos in den tiefen Neuschnee.

## Der direkte Vergleich: Dreamcast vs. PS2

Seit dem Release der PS2 wurden immer wieder Stimmen laut, die behaupteten, dass Sonys neue Traumkonsole nicht unbedingt mehr zu leisten vermöge als Segas Dreamcast. Dabei ist vor allem die Bildschirmauflösung Stein des Anstosses, exquisite Details, wie sie in Ridge Racer V beispielsweise zuhauf vorkommen, wurden dabei glatt übersehen. Anhand von Dead or Alive 2 können wir jedoch alle Zweifler zunächst einmal beruhigen. Während sich beide Versionen auf den ersten Blick ähneln wie ein Ei dem anderen, schneidet die PlayStation2-Fassung grafisch und auch spielerisch bei näherer Betrachtung deutlich besser ab.

### Auflösung

In dieser Hinsicht steht die PS2-Version der Dreamcast-Variante in nichts nach. Auf der PS2 erkennt man jedoch des Öfteren unschöne, treppenartige Kanten und abhängig vom verwendeten Fernseher ein leichtes Flimmern, was am verwendeten Interlaced-Modus liegt. Dafür wirkt die Umgebung bei der neuen PlayStation insgesamt plastischer und realistischer.



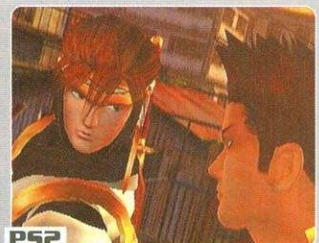
### Detailvielfalt

Hier hat eindeutig die PS2 die Nase vorn. Vor allem in der Elevator-Stage glänzt die Sony-Version durch mehr Detailfülle und atemberaubende Lichteffekte. Im japanischen Garten sind die Spiegeleffekte auf der Wasseroberfläche deutlich ausgeprägter als beim DC-Pendant, auch die Kämpfer selbst sind stellenweise aufwendiger modelliert. Selbst Segas Arcade-Vorbild, das auf der Naomi-Platine läuft, kann da nicht ganz mithalten. Zudem mussten grafische Details und 3D-Effekte der Arenen beim DC wegen Speicherproblemen im Tag und Team Battle deutlich reduziert werden. Bei der PS2 tritt dieses Problem nicht auf.



### Framerate

Bei der PlayStation2 laufen die Zwischenspanne mit saten 60 fps anstatt mit nur 30 fps wie in der DC-Version. Ein Aspekt, der zwar beim ersten Hinsehen nicht unbedingt auffällt, aber dennoch zählt. Zudem hat die Sega-Variante mit gelegentlichen Slowdowns zu kämpfen, was jedoch nicht an der 3D-Fähigkeit der Hardware liegt, sondern auf das Nachladen der Hintergründe während eines Kampfes zurückzuführen ist. Die PS2-Version hingegen läuft stets mit konstanter Framerate.



### Präsentation

In Sachen Präsentation und Menüführung fallen beide Versionen wiederum gleich aus, mit dem kleinen Unterschied, dass viele der alternativen Kämpferoutfits auf der PS2 erst erspielt werden müssen, wohingegen diese auf dem Dreamcast von Anfang an zur Verfügung stehen. Außerdem hat die Sony-Variante zwei exklusive Stages, The Crimson, ein typisch fernöstliches Hinterhofszenario und The Koku An, ein japanischer Dojo, zu bieten, die sowohl auf dem DC als auch in der Arcade-Version nicht zu finden sind.



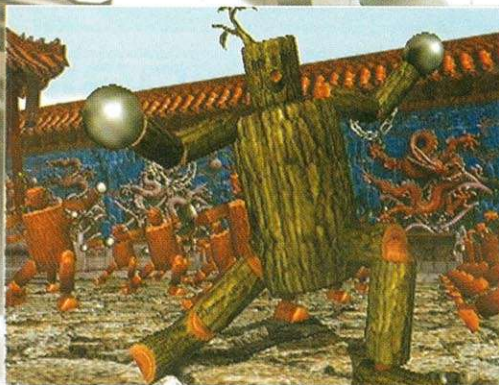
Unterm Strich also, schneidet die PS2-Fassung in vielen Belangen besser ab als die von der Fachpresse ebenfalls bereits hochgelobte DC-Version. Wer vor einer Kaufentscheidung steht und beide Systeme sein Eigen nennt, sollte sich daher die PS2-Version nach Hause holen. Ein Triumph für Sony's Schwarzze!



# TEKKEN TAG TOURNAMENT

Sven Liebold

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Beat'em Up            |
| Spieler       | 1-4                   |
| Hersteller    | Namco                 |
|               | www.namco.co.jp       |
| Entwickler    | Namco                 |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION  |
| Erhältlich ab | sofort (Japan-Import) |



Alle Abspanne sind diesmal in kurzen Echtzeitsequenzen gehalten.

Nachdem Namco bereits mit Ridge Racer V die softwarehungrigen PlayStation2-Besitzer in Japan glücklich machen konnte, findet nun auch einer der genialsten 3D-Prügler aller Zeiten seinen Weg auf die High-Tech Konsole. Um sämtliche Unklarheiten von vorne herein zu beseitigen, sei gesagt, dass es sich bei Tekken Tag Tournament keineswegs um Teil 4 der Serie handelt. Im Grunde genommen ist es eine „Best-of“ Variante der gesamten Trilogie mit sämtlichen Charakteren des Tekken-Universums. Die einzig wirklich gravierende Neuerung im Spielprinzip ist lediglich der Tag-Mode, welcher dem Spieler erlaubt mit zwei Kämpfern gleichzeitig in den Ring zu steigen. Obwohl der eigentliche Fight am Bildschirm im „Eins gegen Eins-Modus“ ab-

läuft, erfährt das Gameplay einen deftigen Schub an Taktikelementen. Geht einem Recken des dynamischen Duos so langsam die Puste bzw. der Energiebalken aus, sollte man möglichst schnell zum Partner wechseln, welcher per Druck auf einen der Shoulder-Buttons herbeigerufen wird und äußerst flink ins Geschehen eingreift, während der angeschlagene Athlet die Arena verlässt. Nach einiger Zeit entwickelt man ein gutes Gefühl für ein effektives Zusammenspiel zwischen den Teamkollegen. Mit verschiedenen Tastenkombinationen ist es sogar möglich den Wechsel zwischen den Charakteren für ein Teammanöver gegen den Kontrahenten einzusetzen. Dies kann zum Beispiel so aussehen, dass Paul seinen Gegner mit einem derben Kick zu Boden befördert und danach auf die Ersatzbank flüchtet, während sein Partner bereits mit gestrecktem Bein voraus Richtung Arena springt - sehr zum Leidwesen des auf den Brettern liegendem Opfers. Ansonsten ist die Kampfmechanik im guten alten Tekken-Stil verblieben. Lediglich ein



wenig Feinschliff in dem Zusammenspiel einiger Combos wurde vorgenommen bzw. fast alle Charaktere mit ein bis zwei neuen Moves ausgestattet.

Jedoch wird dem Betrachter spätestens nach dem atemberaubenden Intro in Kinoqualität klar, dass in Sachen Optik ganz andere Wege eingeschlagen wurden. Die Entwickler von Namco haben es tatsächlich geschafft selbst die Spielhallenversion von TTT zu übertrumpfen. Noch nie gab es detailliertere Kampfsportler in Polygonform auf einem heimischen Bildschirm zu bestaunen. Mit schon fast krankhafter Genauigkeit wurden die einzelnen Charaktere bis zur letzten Hosennaht perfekt modelliert. Vorbei die Zeit, in der muskelförmige Texturen über kantige Armklötze tapeziert wurden. Dank der immensen Hardwarepower können wir nun eine durch und durch plastische Muskelpartie bewundern. Besonders wenn einzelne Charaktere mit freiem Oberkörper in den Ring steigen, kommt man aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, da wirklich anatomisch korrekt jede einzelne Muskelpartie in Polygonen nachgebildet wurde. Aber nicht nur der Körper an sich sorgt für Aufregung, da man sich in punkto Outfit nicht minder bemühte ein möglichst reales Aussehen zu kreieren. Alle Kämpfer sind in mindestens vier unterschiedlichen Varianten verfügbar. Auch hier fällt es einem dank akribischer Genauigkeit und Vielfalt schwer an eine in Echtzeit berechnete Figur zu denken. Das Sahnehäubchen bilden jedoch die atemberaubenden Hintergründe, welche in ihrem Detailreichtum absolut einmalig in der jetzigen Videospiegelgeschichte sind.



Der einzige Neuzugang: Ein unbekanntes Mädchen.







Heihachi ist trotz seines Alters immer noch in Höchstform.



Das Bowling ist ein spaßiges Bonusgame.



Ihre Wege kreuzen. In einem schummrigen Straßenviertel feuern Passanten eine wilde Schlägerei an. Hubschrauber umkreisen eine auf einem Berg gelegene Landeplattform, die sogar noch von Soldaten bewacht wird. Der Abschied ist allerdings eine Stage, bei der die Kämpfer am Palmstrand auf einer hochgewachsenen Wiese zur Sache gehen. Wird nämlich eine Figur zu Fall gebracht, wirbelt nicht nur Staub in die Höhe, sondern sogar die Grashalme werden umgeknickt. Ferner finden einige Abschnitte sogar unter verschiedenen Wetterbedingungen bzw. Tages- oder Nachtzeit statt. Wirklich alle grafischen Details aufzuführen, würde bei weitem den Rahmen dieses Berichts sprengen.

Anstatt sich vor einer schlechten Fototapete die Köpfe einzuschlagen, finden die Kämpfe an Schauplätzen statt, die vor Leben und Dynamik nur so pulsieren. Fast in jeder Stage existieren Zuschauer, Fußgänger oder andere Personen, die den verschiedensten Tätigkeiten nachgehen - jedoch allesamt in 3D gehalten wurden und sich ähnlich geschmeidig wie die Kämpfer durch das Szenario bewegen. Da hätten wir beispielsweise eine alte Kung-Fu Schule, in der im Hintergrund eine komplette Lehrstunde aus einer Gruppe von mindestens 30 Personen stattfindet, während sich der Spieler im Innenhof gegen seine Kontrahenten beweisen muss. In einem Tempel laufen Mönche umher, die sich sogar begrüßen und voneinander verneigen, falls sich

## „ALLES IN ALLEM EIN DEUTLICHER STARTSCHUSS IN DIE NEUE GENERATION DER VIDEOSPIELE: DAS BESTE TEKKEN, DAS ES JEMALS GAB.“

Man muss es einfach selbst gesehen haben. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Tatsache, dass die eigentliche Kampf- fläche ein praktisch „un- endliches“ Areal beschreibt, obwohl der gesamte Hintergrund komplett in 3D gehalten wurde - Tekken bleibt eben Tekken. Wie auch bei allen anderen Tekken-

ab. Des Weiteren ist es möglich in der Gallery eigene Screenshots anzufertigen und auf seiner Memorycard zu speichern. Höhepunkt ist das Tekken-Bowling, bei dem mit allen Charakteren in einem klassischen Bowlingspiel um die Wette gerollt werden darf. Man sollte sich zwar keine Simulation Marke Brunswick davon versprechen, kommt jedoch, was den Spaßfaktor angeht, auf jeden Fall auf seine Kosten. Alles in allem ein deutlicher Startschuss in die neue Generation der Videospiele: Das beste Tekken, das es jemals gab.



Jedes Szenario ist perfekt ausgeleuchtet.



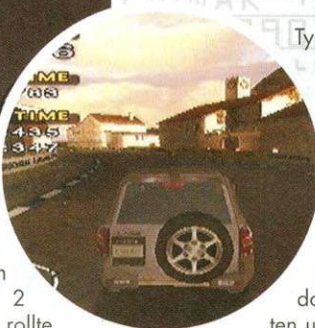


Sven Liebold

# DRIVING EMOTION TYPE-S



|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Rennspiel             |
| Hersteller    | Squaresoft            |
|               | www.escape.co.jp      |
| Spieler       | 2                     |
| Entwickler    | Escape                |
| Erhältlich ab | sofort (Japan-Import) |

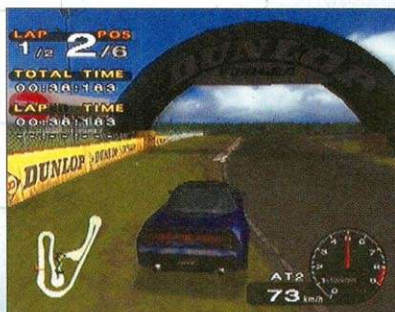
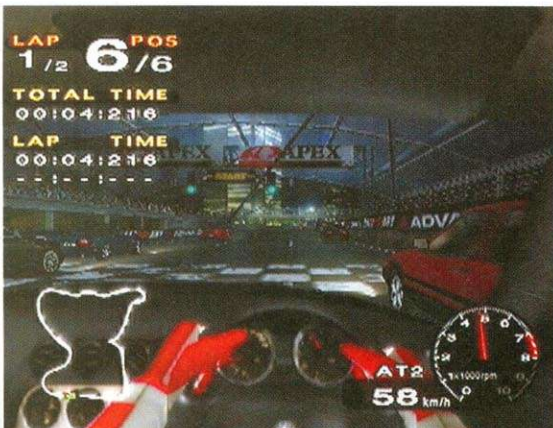


Ende März gab es endlich hochkarätigen PS2 - Softwarenachschub. Neben den Prügelorgien Dead or Alive 2 und Tekken Tag Tournament rollte Squaresoft das bereits im Vorfeld hochgelobte Driving Emotion Type S aus der Garage. Das bereits auf dem PlayStation-Festival gezeigte Rennspiel soll die Wartezeit auf den Hoffnungsträger Gran Turismo 2000 verkürzen und dem eigentlichen Rollenspielhersteller Squaresoft seinen Weg ins Racing-Genre ebnen. Entwickelt wurde das Spiel von der Untereinheit Escape, welche wiederum aus einigen Mitgliedern der Dream Factory (Ehrgeiz, Tobal) besteht.

Um eines gleich vorweg zu nehmen. Trotz der kräftig gerührten Werbetrommel seitens des Herstellers ist Driving Emotion

Type-S definitiv kein alternatives Gran Turismo. Genau gesehen könnte man sogar von einer kleinen Mogelpackung sprechen, da zwar alle Wagen auf der Piste lizenzierte Originalmodelle sind, man jedoch Tuningmöglichkeiten und vor allem ausgeklügelte Spielmodi schmerzlich vermisst.

Der Spieler startet mit einer Handvoll verschiedener japanischer Fabrikate der Hersteller Mazda, Honda, Mitsubishi, Nissan und Toyota. Im weiteren Verlauf gesellen sich unter anderem noch Subaru, Porsche, Alfa Romeo oder auch der italienische Edelkarosserienfabrikant Ferrari dazu. Das Spielprinzip gestaltet sich relativ simpel. Nachdem man sich im Herstellermenü den Wagen seiner Wahl herausgepickt hat, beginnt man auf anfänglich drei Kursen den Kampf um den ersten Platz. Jeder Sieg wird mit einer oder mehreren neuen Karosserien oder auch Kursen belohnt. Alle Strecken müssen in jeweils drei Divisionen gemeistert werden, um sich schlussendlich ans Lenkrad der GT-Klasse zu klemmen. Dabei gilt es möglichst immer den optima-



❶ An die etwas milchige Innenperspektive muss man sich erst gewöhnen.



len Wagen für die jeweilige Strecke zu finden, um nicht permanent am Auspuff der anderen riechen zu müssen. Deshalb ist der gesamte Fuhrpark in vier Wagenklassen unterteilt, die es dem Spieler erleichtern sollen, das richtige Vehikel für die gewählte Division zu finden.

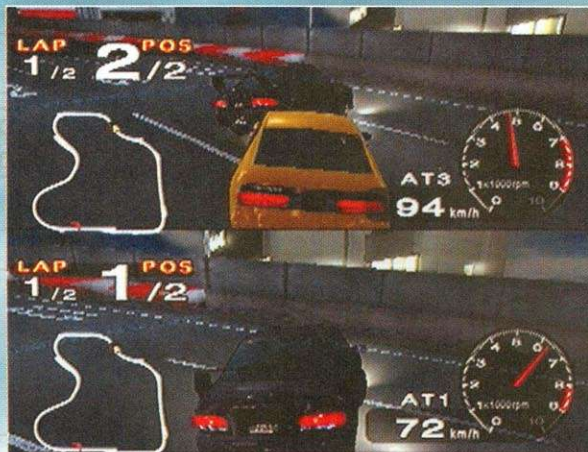
Neben den Originalrennkursen Suzuka und Tsukuba finden die Rennen noch in zwei weiteren Szenarien statt. Da hätten wir zum einen die malerische Provence und den Großstadtdschungel Urban Highway. Beide Areale bieten neben dem Standardkurs noch jeweils eine Alternativroute. Ähnlich wie in Ridge Racer werden dann bestimmte Straßenabschnitte gesperrt und neue freigegeben. Auf der Expertroute der Provence wird man sogar mit einem kurzen Rallyeabschnitt beglückt, den man übrigens am besten mit 4WD-Karosserien Marke Subaru Impreza oder Mitsubishi Pajero meistert.

Leider zeigte man sich in der Kreation verschiedener Spielmodis nicht ganz so großzügig wie beim reichhaltigen Fuhrpark. Außer einem Zwei-Spieler-Split-

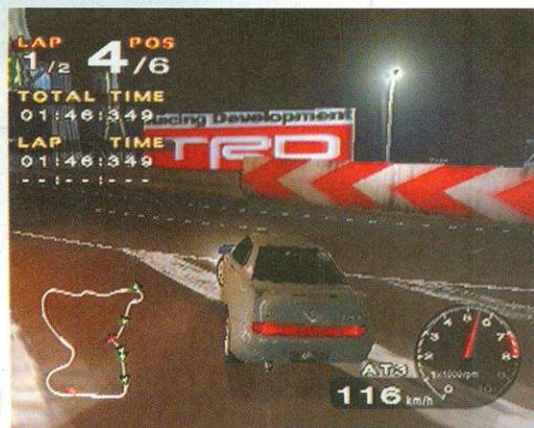
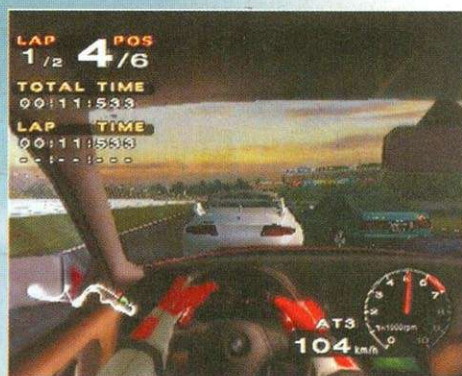
❷ Für nur etwas über ein Jahr Entwicklungszeit kann sich Type S wirklich sehen lassen.

❸ Leider entsprechen die Ladezeiten einem C64 mit Datasette anstatt einer NextGen-Konsole.





Keine Qualitätsverluste im Split-Screen-Duell.



Die Replays sind wiederum erste Sahne.

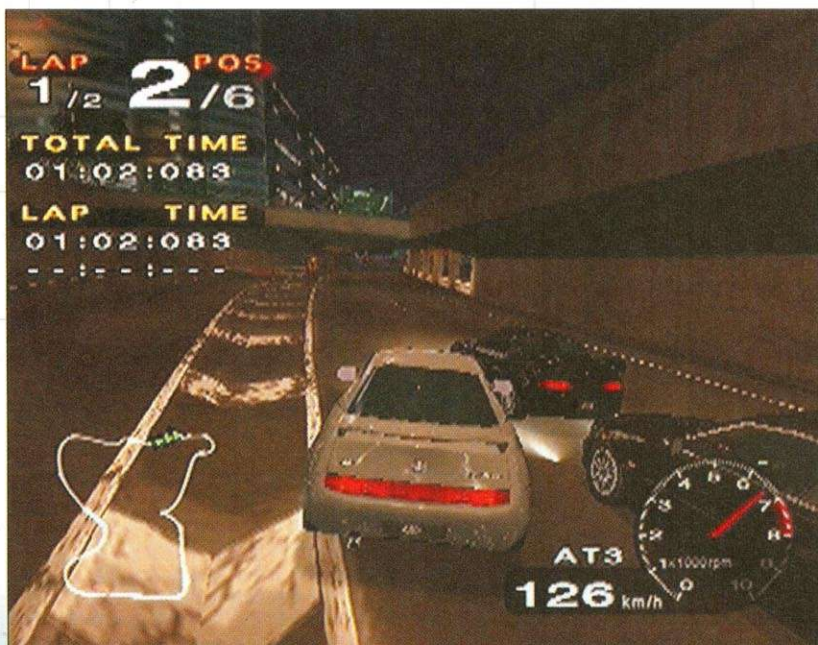
## „ALLES IN ALLEM IST DRIVING EMOTION TYPE-S NUR DEN WIRKLICHEN RENNSPORTEXPERTEN ANS HERZ ZU LEGEN.“

screen-Mode und der obligatorischen Time-Attack sucht man vergeblich nach eventuellen Meisterschaften, speziellen Cups oder sonstiger Abwechslung. Lediglich eine Minifahrschule wurde noch in das Menü integriert, die aber außer einem Ideallinien- und Kurventraining auch nicht das Ruder herüber reißen kann. Mit derart vielen Lizenzen im Sack hätte man sich durchaus etwas mehr Mühe geben können. Von technisch- und spielerischer Seite ist Driving Emotion Type S ein zweischneid-

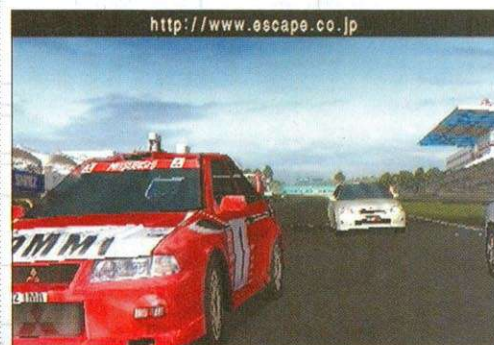
bewegung praktisch wieder gegenlenken muss, um die Spur zu behalten. Eine derart gewöhnungsbedürftige Steuerung nur mit dem Stichwort: (aufgesetztem!) Realismus zu begründen ist unserer Meinung nicht ausreichend, denn nicht so hartgesottene Naturen werden schon nach wenigen Runden das Pad in die Ecke feuern anstatt sich weiter als Flipperkugel zwischen den Straßenbanden zu fühlen.

Von rein technischer Seite ist Driving Emotion Type S recht solide gestrickt. Die Fra-

merate ist konstant und sehr flüssig. Die einzelnen Rennschauplätze strotzen zwar nicht vor Details, erfüllen jedoch ihren Zweck und sind grafisch in jedem Falle guter Durchschnitt. Besonders herausragend ist jedoch die Gestaltung der vielen Fahrzeuge gelungen, die nicht nur in ihrer äußeren Form perfekt nachgebildet wurden, auch deren Innenräume wurden. Beim Fahren aus der Cockpitperspektive wird so ein einmaliges Gefühl vermittelt, da sich der Spieler wirklich in diese virtuelle Welt integriert fühlt. Zugegeben experimentierten die Programmierer schon arg mit den zahlreichen neuen Effekten der PS2, weshalb wahrscheinlich auch das gesamte Armaturenbrett mit sehr unnatürlich wirkender Bewegungsunschärfe versehen wurde. Andererseits schaffte man es durch geschickt eingesetzte Spiegeleffekte dem Betrachter eine tatsächlich vorhandene Windschutzscheibe vorzugaukeln. Traurig nur, dass neben der Innenansicht nur noch eine Außenperspektive wählbar ist - ganze zwei Ansichten im gesamten Spiel sind einfach zu mager. Alles in allem ist Driving Emotion Type-S nur den wirklichen Rennsportexperten ans Herz zu legen.



Es darf gnadenlos gerempelt werden - Schaden entsteht jedoch keiner.



Bestzeiten können auf der Internetseite des Herstellers festgehalten werden.



# ANSTOSS

Dirk Gemeinhardt

## Premier Manager

|               |                                                      |
|---------------|------------------------------------------------------|
| Genre         | Wirtschaftssimulation                                |
| Spieler       | 1-4                                                  |
| Hersteller    | Infogrames                                           |
|               | www.infogrames.de                                    |
| Entwickler    | Infogrames Sheffield,<br>Ascaron Software Publishing |
| Erhältlich ab | Mitte Juni                                           |



Genug vom knochenharten Fußballeralltag? Beklagt Ihr Euch über geschundene Schienbeine und blaue Flecken am ganzen Körper? Wenn ja, dann steht dem PlayStation-Fußballer demnächst eine gesündere Alternative ins Haus. Ab Juni braucht Ihr nicht mehr selbst den Ball treten, betrachtet mit Infogrames' Anstoß Premier Manager die Welt des runden Leders mit ganz anderen Augen. Aus der Sicht des Managers bzw. Trainers schaut man seinem Team auf die Finger. Zur Auswahl stehen die spielstärksten europäischen Ligen, d. h. alle Mannschaften der beiden Oberhäuser aus England, Italien, Frankreich, Spanien und natürlich Deutschland. Einziger Wehrmuts-tropfen: Es fehlen ohne Ausnahme die Originalnamen aller Spieler und Clubs. In der

Rolle des Coachs seid Ihr ausschließlich für die Mannschaft verantwortlich. Schleift die Elf jede Woche fünf Tage lang im täglichen Training über den Platz, trifft Ent-

scheidungen über den Kader, der am Samstag Nachmittag im Stadion aufläuft, oder die Taktik, mit der die feindliche Abwehrkette schließlich in Grund und Boden gespielt werden soll. Noch mehr Aufgaben werden dem Manager zu Teil kommen. Wie im richtigen Leben ist sein dick gepolsterter Leder-sessel eher ein Schleudersitz - eine falsche wirtschaftliche Entscheidung und der Verein geht den Bach hinunter. Harte Vertragsver-handlungen mit den Kickern und Schererei-n mit dem Bosman-Urteil werden Euch genauso Kopfzerbrechen bereiten wie das penible Haushalten mit den dürftigen Geldressourcen, die meistens für allerlei Um- und Neubauten benötigt werden. Eine „kleine“ Aufbesserung der Haushaltskasse verschaffen überlebenswichtige Abkommen mit Sponsoren, lukrative TV-Deals und das an den Mann bringen von diversen Mer-

Die Konkurrenz schläft nicht. Gute Spieler bekommen in regelmäßigen Abständen verlockende Angebote unterbreitet.

chandise-Artikeln. Aller Voraussicht nach könnten auch die beiden anwählbaren Spielvarianten frischen Wind in die Angelegenheit bringen. Einerseits besteht die Möglichkeit wie einst Weltenbummler Rudi Gutendorf von einem Club zum anderen zu springen, um rechtzeitig vor dem Untergang des Vereins die rettende Insel, sprich ein neues Team, zu erreichen, andererseits könnt Ihr Euch auch einen einzigen Verein schnappen, der als Schlusslicht vor sich dahin vegetiert und von einem Platz im oberen Drittel nur träumt. Bis zum Anstoß Mitte Juni vergehen noch ein paar Tage, deshalb halten wir uns an den Spruch vom Kaiser Franz: „Schau´mer mal.“



Für diese Perspektive dient die Actua Soccer 3-Engine.



Sponsoren bringen willkommene Zusatzeinkünfte.



Wer's eher nüchtern mag, kann sich das Spiel nur kommentieren lassen.



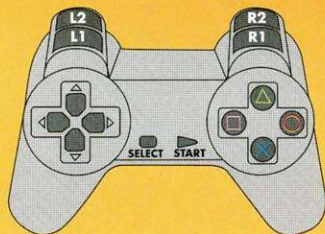


Philipp Noack, Andreas Binzenhöfer

# 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.

### Fear Effect

#### Unverwundbarkeit

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, △, ○, ○, ○, ○, △, □, ○, □



#### Maximale Munition

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, △, ○, ○, ○, ○, △, □, ○, △

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

play CheatCard page 1



#### One-Hit-Kill (Schusswaffen)

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt

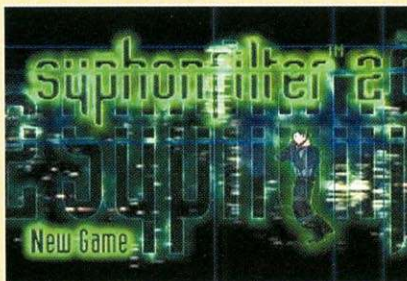
>>>>>

### Syphon Filter 2

play CheatCard page 1

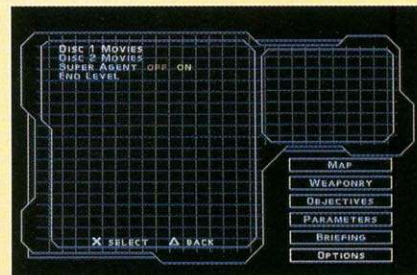
#### Superschwer

Wählt im Hauptmenü „New Game“ an und haltet anschließend □ + ○ + L1 + R2 + Select + ○ + X gedrückt.



#### Super Agent

Pausiert das Spiel und wählt „Weaponry“ an. Nun müsst Ihr Select + L2 + ○ + □ + X gedrückt halten (in dieser Reihenfolge!). Ein Soundeffekt verrät Euch, dass Ihr alles richtig gemacht habt. Wechselt in den Options-Bildschirm und selektiert „Cheats“. Im Super Agent-Modus genügt nun ein einziger Schuss, um Gegner in „Flak Jackets“ zu töten.



#### Level beenden

Pausiert das Spiel und wählt „Map“ an. Holtet nun ○ + L2 + R2 + ○ + □ + X gedrückt und Ihr solltet

>>>>>

## INHALT 05/2000

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| A Bug's Life - Platinum      | 63        |
| Army Men Sarge's Heroes      | 60        |
| ECW Hardcore Revolution      | 61-62     |
| Everybody's Golf - US-Import | 63        |
| Fear Effect                  | 59-60     |
| Hydro Thunder                | 60        |
| NBA Showtime NBA on NBC      | 62-63     |
| Spyro 2                      | 61-62     |
| Syphon Filter 2              | 59-60     |
| Urban Chaos                  | 61        |
| Vandal Hearts 2              | 61        |
| WWF SmackDown!               | 60        |
| Gamebuster Codes             | 64, 69-70 |

## Player's Guide

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Syphon Filter - Teil 1 | 71-74 |
|------------------------|-------|



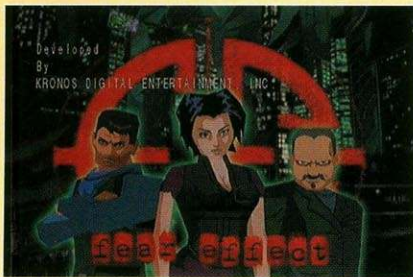


CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...

## Fear Effect

play CheatCard page 2

anschließend die folgende Tastenkombination:  
L1, Δ, ○, ○, ○, ○, Δ, □, ○, R1



### Experten-Modus

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

○, ○, ○, Δ, ○, ○, ○, □, ○, ○

Nun sollten die Gegner eine echte Herausforderung darstellen.

### Puzzle sofort gelöst

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, Δ, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

### One-Hit-Kill (Messer, Smack-Jack, Brass Knuckle)

Wählt im Options-Bildschirm den Menüpunkt „Credits“ an und drückt anschließend die folgende Tastenkombination:

L1, Δ, ○, ○, ○, ○, Δ, □, ○, L1



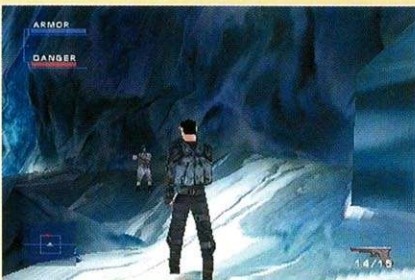
## Syphon Filter 2

play CheatCard page 2

einen Soundeffekt vernehmen, der Euch die korrekte Eingabe bestätigt. Wechselt ins Optionsmenü und von dort nach „Cheats“. Ihr solltet nun in der Lage sein, das Stage vorzeitig erfolgreich zu beenden.

### Levelanwahl

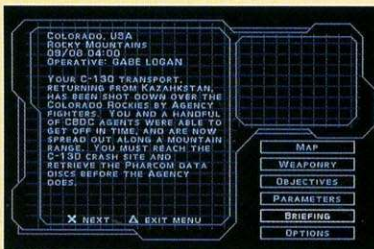
Um in den Genuss der Levelanwahl zu kommen, müsst Ihr Syphon Filter 2 auf dem Schwierigkeitsgrad „normal“ komplett durchspielen.



### Movies

Pausiert das Spiel und markiert die Option „Briefing“. Nun haltet Ihr ○ + L1 + R2 + ○ + X gedrückt. Wiederum

ertönt ein Soundeffekt, der Euch über eine korrekte Eingabe in Kenntnis setzt. Wechselt nun in den Options-Bildschirm und dort nach „Cheats“. Alternativ könnt Ihr das Spiel auch komplett erforschen, vier kleine Filmchen werden allerdings erst freigeschaltet, sobald Ihr Syphon Filter 2 auf „Hard“ durchspielt.



## WWF SmackDown!

Für jede Saison, die Ihr in SmackDown vollendet, erhaltet Ihr einen neuen Wrestler oder ein zusätzliches Extra. Folgende Tabelle gibt Euch einen Überblick, welcher Bobus Euch nach wie vielen virtuellen Jahren spendiert wird:

| Wrestler                                    | Seasons  |
|---------------------------------------------|----------|
| Ivory                                       | 1 Jahr   |
| Prince Albert                               | 2 Jahre  |
| Jacqueline                                  | 3 Jahre  |
| Viscera                                     | 4 Jahre  |
| 80 Ability-Punkte für „Create a Superstar“  | 5 Jahre  |
| Mideon                                      | 6 Jahre  |
| Gerald Brisco                               | 7 Jahre  |
| Pat Patterson                               | 8 Jahre  |
| Kein Bonus                                  | 9 Jahre  |
| 90 Ability-Punkte für „Create a Superstar“  | 10 Jahre |
| 100 Ability-Punkte für „Create a Superstar“ | 20 Jahre |

## Army Men: Sarge's Heroes

### Level-Auswahl

Um in Army Men: Sarge's Heroes an eine geheime Level-Auswahl zu gelangen, müsst Ihr lediglich folgenden Cheat eingeben. Haltet □ + L1 + R1 im Hauptmenü gedrückt und gebt dann ○, ○, ○, ○ als Code ein. Eine Stimme wird Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigen.



## Hydro Thunder

### Super Hydro-Jump

Stellt zunächst sicher, dass Ihr einen Boost habt, dann haltet Ihr einfach X + R1 gedrückt, lasst anschließend X los und drückt dafür □. Bleibt R1 dabei die ganze Zeit gedrückt, sollte Euer Boot kurzzeitig fliegen.





## Urban Chaos

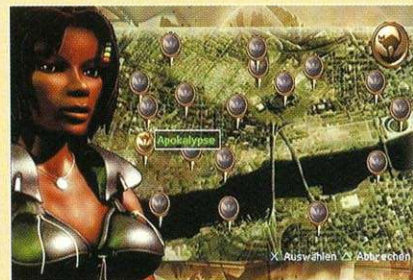
### Energie tanken

Haltet  $\Delta + \bigcirc + \square + \times$  und drückt dann  $\bigcirc$  während eines Spiels, um Eure Energie wieder aufzufüllen und zusätzlich alle Waffen freizuschalten.



### Level-Anwahl

Um auf der großen Karte alle Level freizuschalten, müsst Ihr lediglich im „Neues Spiel“-Menü L1 + R1 + Select + Start gleichzeitig drücken. Schneller lässt sich der letzte Level wohl kaum erreichen.



## Vandal Hearts 2

### Profi-Modus

Gebt im Startbildschirm so schnell wie möglich  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ , L1, R1 ein. Die korrekte Eingabe des Cheats wird Euch mit dem Schriftzug „Advanced Mode“ bestätigt. Das Spiel sollte nun wesentlich schwerer sein. Wer das Spiel mit 100% und dem besten Ending durchspielt, findet diesen Code im übrigen auch, wenn er nach dem „The End“-Bildschirm noch etwa weitere fünf Minuten wartet.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

## ECW Hardcore Revolution

play CheatCard  
page 1

### Alternative Outfits

Während Ihr einen Wrestler auswählt, haltet Ihr einfach L1, L2 oder R2 gedrückt.

### Zufälliger Wrestler

Drückt im Wrestler-Auswahlbildschirm einfach den Shoulder-Button R1.

### Versteckte Wrestler

Im folgenden eine Auswahl an versteckten Catchern und ein kurzer Kommentar, wie Ihr an sie herankommt.

### Beulah McGillicutty

Holt Euch den ECW Tag Team-Gürtel im Karriere-Modus.

### Bill Alfonso

Spielt ein Single Player Tournament mit R.V.D durch.

### Cyrus The Virus

Holt Euch den ECW World TV-Gürtel im Karriere-Modus.

### Joey Styles

Holt Euch den Acclaim-Gürtel im Karriere-Modus.

### Joel Gertner

Holt Euch den Acclaim-Gürtel im Karriere-Modus.

### Judge Jeff Jones

Spielt ein Single Player Tournament mit Mike Awesome durch.

### Louie Spicolli

Holt Euch den ECW World Heavyweight-Gürtel im Karriere-Modus.

### The Sheik

Holt Euch den ECW Tag Team-Gürtel im Karriere-Modus.

### Taz

Holt Euch den ECW World Heavyweight-Gürtel im Karriere-Modus.

>>>>>

## Spyro 2

play CheatCard  
page 1

### Grosse Köpfe

Pausiert das Spiel erneut und drückt  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ , R1, R1, R1, R1,  $\bigcirc$ , um Spyros Kopf auf Knopfdruck wachsen zu lassen.



### Neue Fähigkeiten

Pausiert das Spiel und drückt  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ ,  $\square$  um die neuen Fähigkeiten Schwimmen, Klettern und Kopfattacke zu erhalten, ohne diese in den entsprechenden Levels kaufen zu müssen.

### Flat-Modus

Pausiert das Spiel und drückt  $\bigcirc, \bigcirc$ ,

$\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ , L2, R2, L2, R2,  $\square$  um in den Flat-Modus zu gelangen.

### Roter Spyro

Pausiert das Spiel und drückt  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ ,  $\square$ , R1, R2, L1, L2,  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$  um mit dem roten Spyro anzutreten.

### Blauer Spyro

Um mit dem blauen Spyro zu spielen, pausiert Ihr das Spiel erneut und drückt  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ ,  $\square$ , R1, R2, L1, L2,  $\bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$ , X.



>>>>>





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

## ECW Hardcore Revolution

play CheatCard  
page 2

### Tommy Rich

Holt Euch den ECW World TV-Gürtel im Karriere-Modus.

### Random Head-Modus

Spielt ein Single Player Tournament mit Louie Spicolli durch.

### Mehr Custom-Wrestler Items

Spielt ein Single Player Tournament mit Tommy Dreamer durch oder beendet das Living Dangerously-Turnier.

### Kopflös

Spielt ein Single Player Tournament mit Taz durch.

### Mini-Köpfe

Spielt ein Single Player Tournament mit Roadkill durch.

### Riesenschädel

Spielt ein Single Player Tournament mit Rhino durch.

### Ego-ist

Spielt ein Single Player Tournament mit Chris Chetti durch.

### Riesige Hände

Spielt ein Single Player Tournament mit Jason durch.

### Auf großem Fuße

Spielt ein Single Player Tournament mit Balls Mahoney durch.

### Fett

Spielt ein Single Player Tournament mit Spike Dudley durch.

### Publikumsgesänge

Mittels Start-Button könnt Ihr die kreischenden Fans zu einer neuen Hymne veranlassen.

## Spyro 2

play CheatCard  
page 2

### Pinker Spyro

Um mit dem pinken Spyro zu spielen, pausiert Ihr das Spiel erneut und drückt **○, ○, ○, ○, ○, □, R1, R2, L1, L2, ○, ○, ○, ○, ○, □**.

### Grüner Spyro

Um mit dem grünen Spyro zu spielen, pausiert Ihr das Spiel erneut und drückt **○, ○, ○, ○, ○, □, R1, R2, L1, L2, ○, ○, ○, ○, ○, △**.

### Gelber Spyro

Um mit dem blauen Spyro zu spielen, pausiert Ihr das Spiel erneut und drückt **○, ○, ○, ○, ○, □, R1, R2, L1, L2, ○, ○, ○, ○, ○, ○**.

### Schwarzer Spyro

Um mit dem schwarzen Spyro zu spielen, pausiert Ihr das Spiel erneut und drückt **○, ○, ○, ○, ○, □, R1, R2, L1, L2, ○, ○, ○, ○, ○, ○**.

### Abspann ansehen

Um Euch den Abspann anzusehen,

ohne das Spiel durchspielen zu müssen, drückt Ihr einfach **□, ○, □, ○, □, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○**.

### Crash Team Racing Demo

Um das versteckte Crash Team Racing Demo anzusehen, müsst Ihr lediglich im Startbildschirm L1 + R2 gedrückt halten und dann **□** eingeben.



### Gems finden

Haltet einfach L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und der gute alte Sparks zeigt Euch den Weg zum nächstgelegenen Gem.

## NBA Showtime: NBA on NBC

### Als Maskottchen spielen

Gebt die folgenden Initialen und die zugehörige Pin-Nummer ein, um mit dem entsprechenden Maskottchen zu spielen:

Maskottchen

**Initialen** ..... **.PIN**

Utah Jazz

**BEAR** ..... **.1228**

Chicago Bulls

**BENNY** ..... **.0503**

Indiana Pacers

**BOOMER** ..... **.0604**

Minnesota Timberwolves

**CRUNCH** ..... **.0503**

Phoenix Suns

**GORILA** ..... **.0314**

Atlanta Hawks

**HAWK** ..... **.0322**

Charlotte Hornets

**HORNET** ..... **.1105**

Hornets

**HORNET** ..... **.1105**

Toronto Raptors

**RAPTOR** ..... **.1020**

Denver Nuggets

**ROCKY** ..... **.0201**

Seattle Sonics

**SASQUA** ..... **.7785**

New Jersey Nets

**SLY** ..... **.6765**

Houston Rockets

**TURBO** ..... **.1111**

### Selbstentworfenen Spieler

Gebt die folgenden Initialen und die zugehörige Pin-Nummer ein, um den entsprechenden selbstentworfenen Charakter zu erhalten:

Player

**Initialen** ..... **.PIN**

Large Alien

**BIGGY** ..... **.0958**

Clown

**CRISPY** ..... **.2084**

White Horse

**HORSE** ..... **.1966**

Pumpkin

**JACKO** ..... **.1031**

Kerri the Female Player

**KERRI** ..... **.0220**

Kerri in Alternate Uniform

**KERRI** ..... **.1111**

Lia the Female Player

**LIA** ..... **.0712**





## Everybody's Golf

US-Version

### Alle Golfer und Parcours

Entfernt alle Memory Cards aus Eurer PlayStation. Halte L1 + L2 + R1 + R2 auf dem zweiten Pad gedrückt, sobald der Bildschirm hell wird (kurz bevor das Hot Shots-Logo im Intro erscheint). Nun halte L1 die vier Shoulderbuttons weiterhin gedrückt und gebt zusätzlich die folgende Kombination auf Controller Nummer Zwei, während das Logo sich bewegt:

○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönt ein Soundeffekt.

### Rechts- und Linkshänder

Markiert einen Golfer im Character-Selection Screen, halte L1 und drückt dann X. In der japanischen Version müsst Ihr L1 halten und anschließend O drücken.

### Rückwärts

Wählt einen Kurs im Auswahlbildschirm an, halte L1 + L2 und drückt dann X. In der japanischen Version müsst Ihr L1 + L2 halten und anschließend O drücken.

### Soundtest

Startet ein Spiel im Multiplayer-Modus. Drückt X, △, ○ oder □ auf einem Controller, der gerade nicht im Spiel ist, um einige Sounds anzuhören.

### Reset aus dem Spiel heraus

Drückt einfach während das Spiel läuft die folgenden Tasten gleichzeitig:  
L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select

### Alternative Kleidung

Drückt △ + □ + X während das Hot Shots-Logo über den Titelschirm springt. Nun sollte das Mädchen im Hauptmenü andere Sachen tragen. In der japanischen Version müsst Ihr für diesen Cheat die folgende Kombination eingeben bevor das Logo erscheint:  
△, □, X, △, □, X, △, □, X

Lia in Alternate Uniform

**LIA** .....1111

Nikko the Devil Dog

**NIKKO** .....6666

Old Man

**OLDMAN** .....2001

Pinto Horse

**PINTO** .....1966

Retro Rob

**RETRO** .....1970

Small Alien

**SMALLS** .....0856

Referee

**THEREF** .....7777

Wizard

**THEWIZ** .....1136

### Midway-Crew

Gebt die folgenden Initialen und die zugehörige Pin-Nummer ein, um mit dem entsprechenden Mitarbeiter des Entwickler-Teams Midway zu spielen:

Mitarbeiter

Position

**Initialen** .....PIN

Beth Smukowski

Midway Creative Media

**BETHAN** .....1111

Chris Skrundz

Midway Creative Media

**CMSVID** .....0000

Dan Thompson

Midway Programmer

**DANIEL** .....0604

Dave Grossman

Midway Creative Media

**DAVE** .....1104

Jim Tianis

Midway Creative Media

**DIMI** .....0619

Eugene Geer

Midway Artist

**EGEER** .....1105

Andy Eloff

Midway System Hardware

**ELOFF** .....2181

Rob Gatson

Midway Programmer

**GATSON** .....1111

Jim Gentile

Midway Artist

**GENTIL** .....1228

Brian LeBaron

Midway Game Tester

**GRINCH** .....0222

Mark Guidarelli

Midway Programmer

**GUIDO** .....6765

Jeff Johson

Midway Programmer

**JAPPLE** .....6660

Jason Skiles

Midway Programmer

**JASON** .....3141

Jennifer Hedrick

Midway Artist

**JENIFR** .....3333

Jennifer Hedrick

Alternate Uniform

**JENIFR** .....1111

Jon Hey

Midway Sound and Music

**JONHEY** .....8823

Alex Gilliam

Midway Game Tester

**LEX** .....0014

Mike Lynch

Midway System Hardware

**LYNCH** .....3333

Matt Gilmore

Midway Artist

**MATT G** .....1006

Paulo Garcia

Midway Game Tester

**PAULO** .....0517

John Root

Midway Artist

**ROOT** .....6000

Sal DiVita

Midway Lead Artist

**SAL** .....0201

Paul Martin

Midway PC Support

**STENTR** .....0269

Larry Wotman

Midway Creative Media

**STRAT** .....2112

Tim Moran

Midway Creative Media

**TIMCRP** .....6666

Tim Bryant

Midway Artist

**TIMMYB** .....3314

Mark Turmell

Midway Lead Programmer

**TURMEL** .....0322





# GAMEBUSTER CODES

Diese Cheats funktionieren nur in Verbindung mit den Schummelmodulen Gamebuster und Xploder. Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel.  
Die Gamebuster Codes wurden von Stefan Redel herausgefunden und uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Auf seiner Homepage finden sich noch weitere Codes, auch für US- und Japanimporte. [www.gbparadise.de](http://www.gbparadise.de)

Liebe Asphaltcowboys! Leider hat sich in Ausgabe 03/2000 bei den GT2 Codes der Fehler teufel eingeschlichen. Außer den jetzt vollständigen XXX- und YYY-Digits werdet ihr nun den einen oder anderen neuen Code finden. Gebt Gas und viel Spaß.

## Gran Turismo 2

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

Habe Gold B Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Habe Gold A Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Habe Gold International C Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Habe Gold International B Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Habe Gold International A Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Habe Special Lizenz

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

Alle Strecken und Wagen freischalten im Arcade-Modus

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

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

L2 halten, um durch die Gegend

zu fahren.....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 benötigt

.....E00A 9CEC 0000

.....300A 9CEC 00XX

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 Spielfilme-Menü). GameBuster 2.2 oder höher benötigt

.....D01C 97DA FFEF

.....8005 2714 0001

Schnell Rennen gewinnen

(Aktivieren: Die rote LED des Dual Shock-Pads ein, ausschalten während des Zugriffs auf die Memory Karte). GameBuster 2.2 oder höher benötigt

.....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 benötigt

.....800F 3994 0001

.....5000 0A20 0000

.....8005 088C 0001

Hyper Mode

(funktioniert im Time Trial und 2P-Spiel)

(Select drücken während des Rennens, L2 zum

Deaktivieren - Note 1)

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

.....E01C 97DA 00FE

.....801D 0000 0001

.....D01D 0000 0001

.....801F 06B4 0004

.....E01C 97DB 00FE

.....801D 0000 0000

Auto-Modifizierer in Garage Platz 1 (Note 2)

.....801C D614 XXXX

.....801C D616 YYYY

Turbo-Boost-Simulations-Mode (Drücke oben + X)

.....D01C 97DA BFEF

.....800A 9D1A 0040

Cars-Modifizier-Simulation mode (Note 3)

.....800B 9648 XXXX

.....800B 964A YYYY

Alle Lizenzen freischalten

.....8005 DE8A A270

Alle Tracks freischalten

.....5000 4402 0000

.....801C 9A28 1111

Mit irgend einem Auto im

Simulations-Mode fahren

.....D001 4908 000C

.....8001 490A 1000

Arcade Mode: Musik-Modifizierer

(Drücke L2)

GameBuster 2.2 oder höher benötigt

.....D01C 97DA FFEF

.....201F FBAE 0001

.....E31F FBAE 0014

.....301F FBAE 0000

.....D01C 97DA FFEF

.....801C 97DA FFFF

Digits zum Einsetzen für

Auto-Modifizierer-

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

Sileighy- 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

GT-R 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





**namco**<sup>®</sup>









DEAD OR ALIVE 2

play  
POSTER EDITION





# Tekken 3

TOURNAMENT

TM

**play**  
POSTER EDITION





# GAMEBUSTER CODES

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

|                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| Skyline Silhouette Formula (R3) ..... | 475C             |
| Daisin Silvia GT '99 .....            | E75C             |
| Mugen NSX GT - .....                  | D61C             |
| Unisia GTR GT '99 - .....             | 17DC             |
| Angel T01 - .....                     | E2D8             |
| ZZ III - .....                        | 4118             |
| Tuscan Speed 6 .....                  | 1ED8             |
| MX-5 Miata B Spec .....               | B318             |
| Spoon Integra Type R .....            | D4D8             |
| Spoon Civic Type R .....              | D358             |
| MX-5 Miata C Spec .....               | C358             |
| Nismo 400R .....                      | 1058             |
| Mine's R33 Skyline GTR .....          | 7118             |
| R33 Drag GTR .....                    | E11C             |
| Mine's Lancer Evolution V .....       | 7198             |
| Mine's R34 Skyline GTR .....          | 7158             |
| Speed 12 .....                        | 20D8             |
| ZZ II .....                           | 40D8             |
| R390 GT1 Road Car '97 .....           | 4618             |
| Tom's Supra .....                     | E258             |
| Camaro Z28 30th Anniversary '96 ..... | 4058             |
| TRD3000GT .....                       | C398             |
| Zanavi Silvia GT '99 .....            | 275C             |
| Cerumo Supra GT '99 .....             | DC5C             |
| Weds Celica GT '99 .....              | 175C             |
| Arta GTR GT '99 .....                 | 191C             |
| R390 GT1 LM Race Car '98 .....        | 505C             |
| Momo MR2 GT '99 .....                 | 75DC             |
| Takata NSX GT '99 .....               | 879C             |
| STP Viper GT .....                    | E81C             |
| BP Trueno GT '99 .....                | 91DC             |
| Calsonic GTR GT '99 .....             | 135C             |
| GT-One Race Car '98 .....             | 125C             |
| Impreza Rally Car .....               | A89C             |
| Stratos .....                         | D798             |
| Cerbera LM Edition .....              | C31C             |
| Lancer Evolution VI Rally Car .....   | 11DC             |
| Viper GTS-R .....                     | A45C             |
| R390 GT1 LM Race Car '97 .....        | 429C             |
| Escort Rally Car .....                | F75C             |
| GT90 .....                            | A058             |
| 3000GT LM Edition '99 .....           | E59C             |
| Celica Rally Car .....                | D59C             |
| Altezza LM Edition .....              | A59C             |
| Corolla Rally Car '97 .....           | D85C             |
| Denso Supra GT '99 .....              | D39C             |
| CLK Race Car .....                    | E0DC             |
| Integra Type R 98 Spec .....          | 3718             |
| Polo - .....                          | A1D8             |
| GT500 King of the Road Version .....  | 6058             |
| Honda NSX Type S .....                | D758             |
| Honda NSX Type S Zero .....           | D618             |
| <b>Digits zum Einsetzen für</b>       |                  |
| <b>Auto-Modifizierer- .....</b>       | <b>Code YYYY</b> |
| Spoon S2000 .....                     | 120D             |
| Concept Car .....                     | 0E35             |
| 3000GT LM Edition .....               | 1745             |
| del Sol LM Edition .....              | 1200             |
| FTO LM Edition .....                  | 1701             |
| GT-One Race Car '99 .....             | 1E0D             |
| Castrol Supra GT '96 .....            | 1E75             |

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| Zexel Skyline GT '99 .....            | 180D |
| Kure R33 GT '97 .....                 | 180D |
| Nissan 300ZX GT '97 .....             | 180C |
| Mazda RX-7 LM Edition .....           | 0B41 |
| Drag 180SX .....                      | 180C |
| Mugen NSX GT '99 .....                | 120D |
| Mugen Accord SiR-T .....              | 120D |
| Tom's T111 .....                      | 1E0D |
| Mugen Prelude Type-S .....            | 120D |
| Sileighy- 58 .....                    | 1800 |
| Nismo 270R .....                      | 0C18 |
| Mazda RX-7 GTC '99 .....              | 0B0D |
| TRD2000GT .....                       | 1E0C |
| Tom's T020 .....                      | 1E0D |
| Gulf GT40 Race Car .....              | 1F40 |
| Legacy Wagon GT-B '96 .....           | 1D59 |
| Nismo 400R Preceding Model .....      | 180C |
| Mine's R32.5 Skyline GTR .....        | 180D |
| Mugen Beat .....                      | 120D |
| Mazda Demio A-spec '97 .....          | 0B00 |
| Mugen CR-X II .....                   | 120D |
| Vitz F '99 .....                      | 1E0E |
| Clio 16V .....                        | 1070 |
| Lupo 1.4 .....                        | 1181 |
| Accord Type-R .....                   | 120C |
| Chaser TRD Sports X30 .....           | 1E0E |
| GTR 4Door Tuned by Nismo .....        | 180D |
| PT Spyder .....                       | 1F59 |
| Cobra 427 '67 .....                   | 1F74 |
| Phaeton- 98 .....                     | 0E35 |
| MX-5 Miata A Spec .....               | 0B0D |
| MR-S Show Version '97 .....           | 1E0D |
| Concept Car LM Edition .....          | 0E01 |
| Mugen CR-X III .....                  | 120D |
| Europa .....                          | 1364 |
| XYR '99 .....                         | 1E0C |
| Impreza Wagon STi Ver.V '98 .....     | 1D0E |
| Mugen Accord Wagon .....              | 120D |
| Stagea 260RS Tuned by Nismo .....     | 180C |
| Mugen Ferio .....                     | 120D |
| Mugen Civic Type R .....              | 120D |
| Mugen Integra Type R .....            | 120D |
| Skyline Silhouette Formula (R3) ..... | 180C |
| Daisin Silvia GT '99 .....            | 180C |
| Mugen NSX GT .....                    | 120C |
| Unisia GTR GT '99 .....               | 180D |
| Angel T01 .....                       | 1E0D |
| ZZ III .....                          | 150E |
| Tuscan Speed 6 .....                  | 2075 |
| MX-5 Miata B Spec .....               | 0B0C |
| Spoon Integra Type R .....            | 120D |
| Spoon Civic Type R .....              | 120D |
| MX-5 Miata C Spec .....               | 0B0D |
| Nismo 400R .....                      | 1800 |
| Mine's R33 Skyline GTR .....          | 180D |
| R33 Drag GTR .....                    | 180C |
| Mine's Lancer Evolution V .....       | 170D |
| Mine's R34 Skyline GTR .....          | 180D |
| Speed 12 .....                        | 2074 |
| ZZ II .....                           | 150E |
| R390 GT1 Road Car '97 .....           | 180C |
| Tom's Supra .....                     | 1E0D |

|                                      |      |
|--------------------------------------|------|
| Camaro Z28 30th Anniversary '96.0D00 |      |
| TRD3000GT .....                      | 1E01 |
| Zanavi Silvia GT '99 .....           | 180E |
| Cerumo Supra GT '99 .....            | 1E0D |
| Weds Celica GT '99 .....             | 1E0E |
| Arta GTR GT '99 .....                | 180D |
| R390 GT1 LM Race Car '98 .....       | 180C |
| Momo MR2 GT '99 .....                | 1E0D |
| Takata NSX GT '99 .....              | 120D |
| STP Viper GT .....                   | 0E0D |
| BP Trueno GT '99 .....               | 1E0C |
| Calsonic GTR GT '99 .....            | 180D |
| GT-One Race Car '98 .....            | 1E0D |
| Impreza Rally Car .....              | 1D4D |
| Stratos .....                        | 1359 |
| Cerbera LM Edition .....             | 2001 |
| Lancer Evolution VI Rally Car .....  | 170E |
| Viper GTS-R .....                    | 0E01 |
| R390 GT1 LM Race Car '97 .....       | 180C |
| Escort Rally Car .....               | 1F40 |
| .....                                | GT90 |
| .....                                | 1F40 |
| 3000GT LM Edition '99 .....          | 170D |
| Celica Rally Car .....               | 1E0C |
| Altezza LM Edition .....             | 1E0C |
| Corolla Rally Car '97 .....          | 1E0C |
| Denso Supra GT '99 .....             | 1E0D |
| CLK Race Car .....                   | 115C |
| Integra Type R 98 Spec .....         | 120D |
| Polo .....                           | 0181 |
| GT500 King of the Road Version ..... | 1F74 |
| Honda NSX Type S .....               | 1261 |
| Honda NSX Type S Zero .....          | 1261 |

**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:** Hyper funktioniert auch im Rally-Mode. Es läuft in der Tat, hat aber keinen großen Einfluss auf die Rennen mit sechs Fahrzeugen gleichzeitig.

**Note 2:** Ihr müsst beide Digits bei Codes aus den beiden Tabellen einsetzen. Zum Beispiel: Du willst das Concept Car. Dann trage ein:

801CD614 A498 und 801C D616 0E35. Oder den Spoon S2000.

Trage ein: 801C D614 D758 und 801C D616 120D

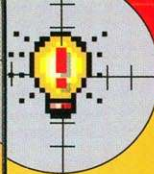
**Note 3:**

Gehe im Simulation-Mode zum Honda-Dealer und kaufe dort einen Gebrauchtwagen. Das modifizierte Fahrzeug ist das Erste in der Liste. Manchmal ist der richtige Name versteckt oder gar nicht vorhanden.

## Rollage Stage II

|                                   |                |
|-----------------------------------|----------------|
| Schnell gewinnen (Select drücken) |                |
| .....                             | D00C 2A4C FFFE |
| .....                             | 300D 2274 0004 |
| Alles freischalten .....          | 8001 9DEC 0300 |
| .....                             | 3001 9DEE 0019 |
| .....                             | 8001 9DFO 00FF |
| .....                             | 8001 9DF2 0000 |
| .....                             | 8001 9DF4 0000 |





# GAMEBUSTER CODES

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

## Musik-Modifizierer (Note 1)

.....D01C EF20 FFFB  
.....8000 0000 0001  
.....D01C EF20 FFFD  
.....8000 0000 0001  
.....D000 0000 0001  
.....801B 73B0 00??

60fps-Modus (L2 zum aktivieren/R2 zum deaktivieren)

.....D00C 2A4C FEFF  
.....8001 9CAC 0100  
.....D00C 2A4C FDFF  
.....8001 9CAC 0000

## Ein anderer Hyper-Modus

.....800B 2B84 0000

Anzahl von Fahrzeugen in Rennen und Cups (Minimum von 01)

.....3001 9C69 00??

Turbo Powerups hören nicht auf

.....8008 BB96 2A00

PAL2NTSC .....801A EF2A 3C00

**Note 1:** Die ?? mit 02 bis 0D ersetzen. L3 zum aktivieren betätigen, bevor der Titelschirm erscheint. Danach R3 zum deaktivieren klicken - auf jeden Fall, bevor der Ladebildschirm des nächsten Rennens erscheint.

## Fear Effect

PAL2NTSC .....8006 37EA 3C00

Y-Fix .....8005 B234 0000

Unendlich Munition

.....D003 DE74 0002

.....8003 DE76 3C00

Unendlich Zeit .....D002 8368 0008

.....8002 8366 3C00

Keine Angst .....D004 7F54 0068

.....8004 7F56 3C00

Hana - Alle Gegenstände

**GameBuster 2.2 oder höher nötig**

.....D008 E112 0000

.....8008 E112 0101

.....E008 E114 0000

.....3008 E114 0001

.....D008 E11C 0000

.....8008 E11C 0101

.....D008 E11E 0000

.....8008 E11E 0101

.....D008 E120 0000

.....8008 E120 0101

.....D008 E122 0000

.....8008 E122 0101

.....D008 E124 0000

.....8008 E124 0101

.....D008 E126 0000

.....8008 E126 0101

.....D008 E128 0000

.....8008 E128 0101

.....D008 E12A 0000

.....8008 E12A 0101

.....D008 E12C 0000

.....8008 E12C 0101

.....D008 E12E 0000

.....8008 E12E 0101

Royce - Alle Gegenstände

**GameBuster 2.2 oder höher nötig**

.....D008 E196 0000

.....8008 E196 0101

.....E008 E198 0000

.....3008 E198 0001

.....D008 E1A0 0000

.....8008 E1A0 0101

.....D008 E1A2 0000

.....8008 E1A2 0101

.....D008 E1A4 0000

.....8008 E1A4 0101

.....D008 E1A6 0000

.....8008 E1A6 0101

.....D008 E1A8 0000

.....8008 E1A8 0101

.....D008 E1AA 0000

.....8008 E1AA 0101

.....D008 E1AC 0000

.....8008 E1AC 0101

.....D008 E1AE 0000

.....8008 E1AE 0101

.....D008 E1A0 0000

.....8008 E1A0 0101

.....E008 E1A2 0000

.....3008 E1A2 0001

Deke - Alle Gegenstände

**GameBuster 2.2 oder höher nötig**

.....D008 E21A 0000

.....8008 E21A 0101

.....E008 E21C 0000

.....3008 E21C 0001

.....D008 E224 0000

.....8008 E224 0101

.....D008 E226 0000

.....8008 E226 0101

.....D008 E228 0000

.....8008 E228 0101

.....D008 E22A 0000

.....8008 E22A 0101

.....D008 E22C 0000

.....8008 E22C 0101

.....D008 E22E 0000

.....8008 E22E 0101

.....D008 E230 0000

.....8008 E230 0101

.....D008 E232 0000

.....8008 E232 0101

.....D008 E234 0000

.....8008 E234 0101

.....E008 E236 0000

.....3008 E236 0001

Hana - Waffen-Codes

Habe Handkanone x2

.....8008 E0C8 0002

.....8008 E0CA 6363

Habe SMG .....8008 E0CC 0002

.....8008 E0CE 6363

Habe Handkanone.....8008 E0D0 0002

.....8008 E0D2 6363

Habe Sturmgewehr.....8008 E0D4 0001

.....8008 E0D6 0063

Habe Schrotflinte .....8008 E0DC 0001

.....8008 E0DE 0063

Habe MK V Sturm .....8008 E0E0 0001

.....8008 E0E2 0063

Royce-Waffen-Codes

Habe Handkanone x2

.....8008 E14C 0002

.....8008 E14E 6363

Habe SMG .....8008 E150 0002

.....8008 E152 6363

Habe Handkanone .....8008 E154 0002

.....8008 E156 6363

Habe Sturmgewehr.....8008 E158 0001

.....8008 E15A 0063

Habe Schrotflinte.....8008 E160 0001

.....8008 E162 0063

Habe MK V Sturm .....8008 E164 0001

.....8008 E166 0063

Deke - Waffen-Codes

Habe Handkanone x2

.....8008 E1D0 0002

.....8008 E1D2 6363

Habe SMG .....8008 E1D4 0002

.....8008 E1D6 6363

Habe Handkanone.....8008 E1D8 0002

.....8008 E1DA 6363

Habe Sturmgewehr .....8008 E1DC 0001

.....8008 E1DE 0063

Habe Schrotflinte .....8008 E1E4 0001

.....8008 E1E6 0063

Habe MK V Sturm .....8008 E1E8 0001

.....8008 E1EA 0063

## Medieval 2

Energie .....800F 04B0 012C

.....800F 27E4 012C

.....800F 27E8 012C

.....800F 27EC 012C

Magisches Schwert.....800F 04E8 0001

Pistole.....800F 04F0 00FF

Hammer.....800F 04F4 0001

Armbrust.....800F 04F8 00FF

Flammen-Armbrust .....800F 04FC 00FF

Axt .....800F 0500 0001

Gatling Gun .....800F 0504 00FF

Guter Blitz .....800F 0508 0001

Blitz 99% .....800F 050C 00FF

Donnerbüchse .....800F 0514 00FF

Bomben.....800F 0518 00FF

Hühnerbeine .....800F 0520 00FF

Kupferschild.....800F 0524 00FF

Silberschild .....800F 0528 00FF

Goldschild.....800F 052C 00FF

Geld .....800F 0538 00FF





# SYPHON FILTER 2

mArk Liebold

## Player's Guide Part I

Bereits der erste Teil von Syphon Filter trieb selbst dem erfahrenen Hobbyagenten Tränen der Wut und Verzweiflung in die Augen. Um Euch diese peinliche Situation in Zukunft zu ersparen, liefern wir Euch für Syphon Filter 2 einen zweiteiligen Walkthrough, mit dessen Hilfe selbst Neulinge im Spionagebusiness problemlos die Welt retten können.

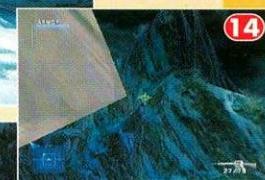
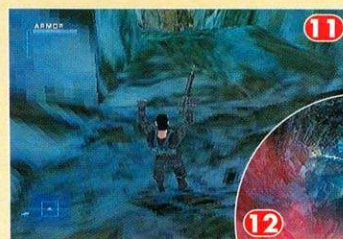
### Mission 1: Rocky Mountains Gabe Logan

Geht zu den drei GI's bei dem Leuchtfener vor Euch. „1“ Kehrt dann um und zieht Euch zu dem GI mit dem Funkgerät hoch. „2“ Folgt dann dem davoneilenden Soldaten zum Höhleneingang und weiter ins Innere der Höhle.

haltet Euch aber nicht zu lange damit auf. Der Weg führt gleich wieder zurück ins Höhlensystem. Nach dem ersten Gang müsst Ihr Euch jetzt zum Gipfel hocharbeiten. Der Weg führt rechts an dem Vorsprung direkt vor Euch vorbei und über die anschließende Kante. „5“ + „6“ Haltet auf das Leuchtfener zu,

aber achtet darauf, dass Ihr vorher ein paar Gegner aus dem Weg schafft. Beim nächsten Leuchtfener seht Ihr dann schon die Felsnadel, die Ihr erklimmen müsst. Die Wachen lassen sich leicht ausschalten. „7“ Auf der Spitze verwendet Ihr den Transponder. „8“ Jetzt müsst Ihr

zurück zu der Stelle, wo die Höhle eingestürzt ist. Dort benutzt Ihr den C4-Sprengstoff. „9“ Vergesst nicht, nach Anbringen der Sprengladung wegzulaufen! Schaltet die Gegner beim Wasserfall in Ruhe aus und vergesst bei Bedarf die Rüstung nicht, die dort liegt. „10“ In der anschließenden Höhle geht es über einen Vorsprung weiter. „11“ Dahinter müsst Ihr so schnell es geht auf die beiden



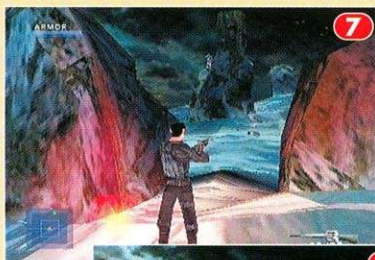
Bäume zulaufen. Rollt Euch ein- bis zweimal ab, weil ein Scharfschütze auf Euch zielt.

„12“ Die beiden GI's geben Euch Feuerchutz, während Ihr rechts um den Hügel herumlauft und die Feinde von hinten angreift. „13“ + „14“ Vergesst nicht, die Granaten auf dem Hügel mitzunehmen. Jetzt wird's nochmal tückisch. Sobald Ihr das Level Richtung Highway verlasst, werden Eure Kameraden angegriffen. Ihr müsst die Feinde schnell genug erledigen. Das H11-Schnellfeuergewehr, das die beiden Scharfschützen zurücklassen, hat sich hier bewährt. „15“ Danach gehts zum Highway. „16“

### Mission 2: McKenzie Airbase A Lian Xing

Ihr müsst aus der Basis fliehen, ohne eine Wache zu töten. Wenn Ihr den Starraum verlasst, schleicht Ihr hinter der Wache her und biegt dann sofort nach rechts ab. „17“ Am Ende des Ganges belauscht

Ab dann dringt Ihr alleine in die nächste Höhle vor. „3“ Sobald Ihr mit Chance gesprochen habt, werdet Ihr von Fallschirmspringern angegriffen. Verzieht Euch als Erstes in die Höhle, aus der Ihr gekommen seid. Ihr solltet die beiden GI's, an denen Ihr vorher vorbeigelaufen seid, eigentlich ohne Schusswechsel erreichen. Lauft zügig weiter, da die Höhle hinter Euch einstürzt. Ihr könnt auch das nachfolgende Feuergefecht ignorieren. Kehrt einfach auf dem schnellsten Weg zu Eurem Startpunkt zurück. „4“ Der GI vom ersten Leuchtfener übergibt Euch den benötigten Sprengstoff. Wahrscheinlich werdet Ihr dann einige Angreifer abwehren müssen,

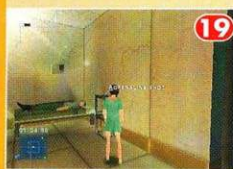
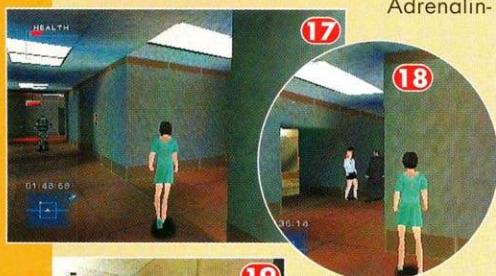






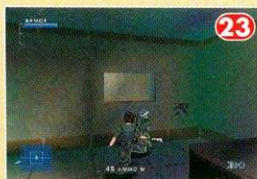
# SYPHON

Ihr ein wichtiges Gespräch. „18“  
Danach findet Ihr in dem Raum A9 eine  
Adrenalin-



spritze. „19“ Wenn  
Ihr den Raum ver-  
lasst, haltet Ihr  
Euch immer links.

Nachdem Ihr an ein paar Wachen vorbeigeschlichen seid, erreicht Ihr ein Verhörzimmer, sobald Ihr den Schalter an der Wand gedrückt habt. „20“+„21“ Von dort erreicht Ihr problemlos einen



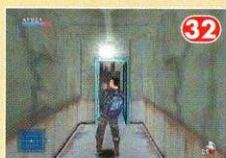
Gang, der Euch weiterführt. Folgt der Wache geduckt, damit Euch der Mann am Empfang nicht sieht. „22“ Nach dem Empfangsschalter geht Ihr nach rechts in den Raum mit den Schränken. Dort findet Ihr Eure Kampfausrüstung. Legt den Mann am Empfang mit dem Elektroschocker lahm, bevor Ihr den Knopf drückt, um den Ausgang zu öffnen. Vorsicht, die Tür schließt nach einigen Sekunden automatisch. Ihr müsst schnell durch beide (!) Türen laufen. Danach versteckt Ihr Euch sofort in der Nische links, da eine Wache kommt. „23“ Sobald sie an Euch vorbei ist, kommt der Schocker zum Einsatz. Jetzt müsst Ihr nur noch den Gang entlang laufen.

## Mission 3: Interstate 70 Gabe Logan

Ihr lauft in den Tunnel und kniet Euch vor dem Jeep nieder. „24“ Sobald die bei-



den Wachen an Euch vorbei sind, lauft Ihr weiter zum Lastwagen. Die Wache dahinter erledigt Ihr lautlos mit dem Messer „25“, auf der Ladefläche ist die Ausrüstung. Auf dem Weg zurück zum Ausgang müsst Ihr die Gegner möglichst schnell ausschalten. Vergesst nicht den Kerl über dem Tunnel. „26“ Danach geht's zurück in den Tunnel. „27“ Die anstürmenden Wachen erledigt Euer Kumpel fast im Alleingang. Ihr müsst so lange mithalten, bis er Euch einen Flammenwerfer in die Hand drückt. Vorsicht, eine Wache kommt dann von hinten. „28“ Am Tunnelende müsst Ihr dem Hinterhalt entgehen. Dazu schleicht



Ihr von Wagen zu Wagen vor und schaltet die entsprechenden Wachen lautlos mit dem Messer aus. „29“ Die dritte Wache erledigt Ihr, indem Ihr zuvor über die Leitplanke klettert. „30“ Um die vierte Wache kümmert Ihr Euch gar nicht. Schleicht einfach an der anderen Seite des LKW vorbei und rollt Euch die letzten Meter ab, um den Heckenschützen zu entgehen.

Den Sprengstoff findet Ihr in dem Lastwagen direkt neben Euch, Ihr müsst nicht extra wieder ins Freie laufen. „31“ Wartet, bis sich Euer Kollege ergeben hat. Danach könnt Ihr unbemerkt die Ladefläche des LKW untersuchen und die Granaten einsammeln. Sprengt damit den Generatorraum, den Ihr ein paar Meter zurück findet. Achtet aber darauf, Euch nicht selbst in die Luft zu jagen. Die Wache im Raum daneben solltet Ihr vorher ausschalten, sie lässt eine gute Waffe zurück. „32“

In der anschließenden Dunkelheit seid Ihr relativ sicher. Schaltet herumlaufende Wachen mit dem Messer aus und die anderen mit dem Gewehr aus sicherer Entfernung. „33“+„34“ Schlagt Euch jetzt so lange durch, bis sich das Nachtsichtgerät (welches Ihr am Beginn des Levels im linken Durchgang des ersten Tunnels findet) wieder ausschaltet.



## Mission 4: Mountain Bridge Gabe Logan

Lauft links neben die Brücke und hängt Euch an die Kante. „35“ Dadurch kommt Ihr ungesehen am Kommandanten vorbei. Zieht Euch so bald als möglich wieder hoch, um Zeit zu sparen. Lauft ein paar Meter in Richtung des nächsten LKW. Bevor die Patrouille Euch sieht, wiederholt Ihr das Spielchen. Hängt Euch so lange Richtung LKW weiter, bis die beiden Wachen an Euch vorbei sind. Dann zieht Ihr Euch hoch, klettert über die Balustrade und schleicht den beiden





# FILTER 2

## Player's Guide Part I



Wachleuten hinterher. „36“ Auf der Ladefläche findet Ihr ein Scharfschützengewehr und eine Gasgranate. Verwendet die Gasgranate, um den Kommandanten und seine Begleitung außer Gefecht zu setzen. „37“

Jetzt habt Ihr Zeit. Lasst Euch auf der rechten Seite der Brücke hinunterfallen. Ihr müsst den ersten Vorsprung erreichen, weiter unten könnt Ihr Euch nicht mehr festhalten. Unter der Brücke müsst Ihr alle Wachen mit dem Scharfschützengewehr erledigen und die vier Sprengladungen entschärfen. „38“ Mit etwas Geschick sollte die Kletterei kein Problem sein. Ihr müsst nur einige Male wieder bis ganz nach oben und die Seiten wechseln, um alle Stellen zu erreichen. „39“ Achtet darauf, dass Ihr zum Schluss auf der linken Seite der Brücke nach oben kommt, da Euch hier die Wache den Rücken zudreht. Nachdem Ihr alle Sprengladungen entschärft habt, lauft Ihr in den Tunnel, um die Geiseln zu befrei-

en. Erledigt die beiden Wachen mit dem Scharfschützengewehr, wenn sie nahe zusammen stehen. „40“

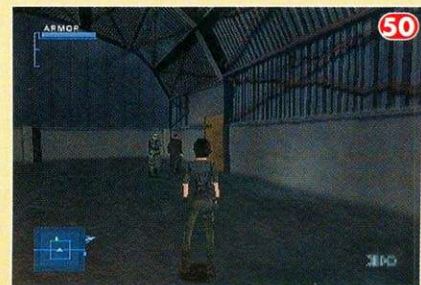
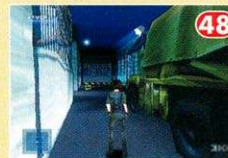
Danach müsst Ihr die befreiten GI's vor den heranstürmenden Soldaten beschützen. In der Regel reicht es, wenn Ihr zwei der jeweils drei Gegner erledigt. Bei der zweiten Angriffswelle müsst Ihr zuerst den rechten Soldaten erledigen, weil dieser mit seiner Schrotflinte extrem gefährlich ist. Bei der dritten Welle gilt das Gleiche für den linken Angreifer. Dann ist der Weg frei zum Ausgang.

### Mission 5: Mc Kenzie Airbase B Lian Xing

Wartet, bis die beiden Wachen ihr Gespräch beendet haben, und lauft dann der einen Wache hinterher. Lasst Euch von der zweiten aber nicht sehen. Ihr erreicht einen Innenhof. „41“ Haltet Euch rechts und umrundet den Hof an der Mauer entlang. Schaltet die beiden Wachen nacheinander mit dem Elektroschocker aus und holt das Scharfschützengewehr von der Ladefläche des



LKW. „42“ Verlasst den Hof jetzt über den Vorsprung. „43“ Wenn Ihr Euch dahinter auf den Boden fallen lasst, wird eine Wache auf Euch aufmerksam. Versteckt Euch hinter der Kante und



streckt sie dann von hinten nieder. Die Wache im Gang erreicht Ihr ungesehen, indem Ihr über die Kisten klettert. „44“ Hinter der nächsten Ecke belauscht Ihr ein interessantes Gespräch. Die Wache, die dann auf Euch zukommt, könnt Ihr bequem von Eurer Position hinter der Ecke erledigen. „45“

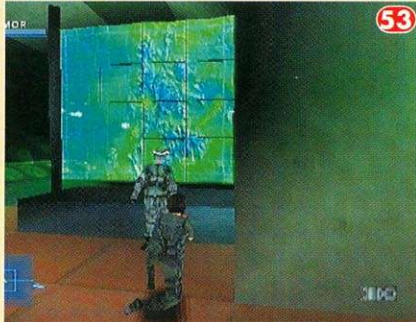
Danach geht's Richtung Hangar, um den Piloten auszuschalten und das Flugzeug zu sabotieren. Zieht dazu den Schalter am Tor. „46“ Danach müsst Ihr nur den Piloten mit dem Scharfschützengewehr eliminieren und das Kontrollpult der F-22 sabotieren. „47“ Verlasst jetzt den Hangar und setzt Euren ursprünglichen Weg fort. Vorsicht, es kommt eine Patrouille, die Ihr aber hinter den Kisten leicht umgehen könnt. Legt Euch nicht mit ihnen an. Jetzt müsst Ihr noch dem Suchscheinwerfer vor der Schranke ausweichen. „48“ Dahinter wartet Ihr, bis ein LKW vorbeifährt. In dessen Sichtschutz lauft Ihr die Straße entlang, bis ein Weg nach links weiterführt. „49“ Ihr erreicht einen Hangar, wo Ihr Euch links an der Wand haltet und so schnell wie möglich neben das gegenüberliegende Tor lauft. So sieht Euch die Wache nicht, die gleich einen Blick hereinwirft. Anschließend geht's weiter. Folgt Holman und der Wache unauffällig, bis sie sich trennen. „50“ Erledigt zuerst die Wache und schleicht dann Holman hinterher. Jetzt





# SYMPHON FILTER 2

## Player's Guide Part I



geht's wieder zurück und gleich der nächsten Wache hinterher. Mit dem Elektroschocker ist sie leicht zu überwältigen. Haltet Euch dann rechts hinter der Kiste, damit Euch die Patrouille nicht sieht, die auf dem Innenhof auf Euch zukommt. „51“ Wartet, bis sie Euch den Rücken zukehrt, und schaltet sie aus. Dann müsst Ihr nur noch den Suchscheinwerfer umgehen und auf die andere Seite des Hofes laufen. Der Weg hinter den Kisten am Zaun entlang hat sich bewährt. Schaltet die Zündung des LKW ein und versteckt Euch wieder hinter dem Vorsprung. Wenn die Wachen weglaufen, könnt Ihr in den Tower eindringen. „52“ Nehmt den Aufzug rechts. Oben umrundet Ihr den Aufzug und erledigt zuerst die Wache an der Karte. Anschließend umrundet Ihr ihn erneut und



setzt den zweiten Soldaten außer Gefecht. „53“ Jetzt muss nur noch der Schalter umgelegt werden. „54“ Den Helikopter erreicht Ihr im Erdgeschoss in der anderen Richtung.

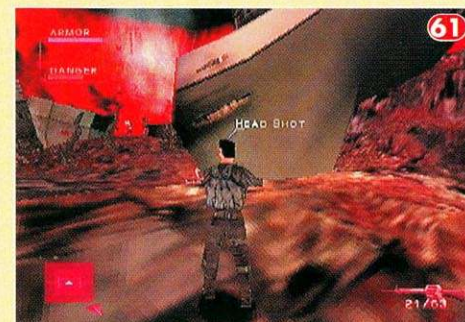
### Mission 6 und 7: United Pacific Train 101 Gabe Logan

Eine generelle Strategie für die Zugsequenz vorzuschlagen ist schwierig. Nutzt alle Deckungsmöglichkeiten aus, erledigt Granatenwerfer zuerst und haltet Euch auch sonst von allem Ärger fern. Dann klappt das schon „55“+„56“.



### Mission 8: C-130 Wreckage Site Gabe Logan

Ihr müsst Euch bis ganz ans Ende des abgestürzten Flugzeuges durcharbeiten. Wer vorsichtig voranschleicht und den Granatenwerfern besondere Aufmerksamkeit schenkt, wird keine Probleme haben, bis er das erste Mittelstück des Fliegers erreicht. Dort ist ein Hinterhalt aufgebaut. Erledigt zuerst die beiden Soldaten in dem Flugzeugteil und dann den Scharfschützen auf dem großen Bogen. „57“+„58“



Sucht Euch dazu vorher das Scharfschützengewehr „59“. Den Granatenwerfer darunter solltet Ihr ignorieren und daran vorbeilaufen. Ihr könnt ihn dann bequem von hinten erreichen. Sobald Ihr die Datendisketten erreicht habt, beginnt der Ärger richtig „60“. Auch hier lassen sich nur wenige Tipps geben. Sucht Euch sichere Zonen, weicht den Scharfschützen durch Abrollen aus und arbeitet Euch langsam bis zum Ausgangspunkt zurück. „61“ Sobald Ihr dort den Bösewicht vom Helikopter geschossen habt, ist es geschafft.

...Fortsetzung folgt in der nächsten play





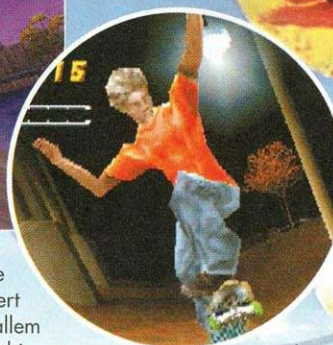
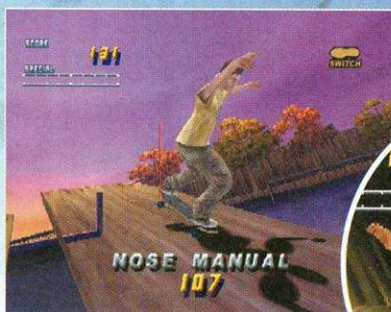




# Tony Hawk's PRO SKATER

Toni Opl

|               |                                                                        |
|---------------|------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Fun-Sport                                                              |
| Spieler       | 1-2                                                                    |
| Hersteller    | Activision<br><a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a> |
| Entwickler    | Neversoft Entertainment                                                |
| Erhältlich ab | September                                                              |

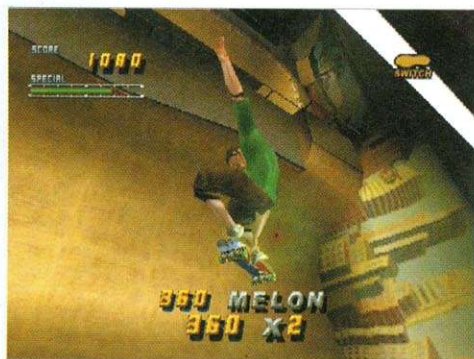


Für so ziemlich jeden Skateboard-fahrenden PlayStation-Spieler war Activisions Tony Hawk's Pro Skater DAS Videospiel des Jahres 1999. Aber nicht nur Cracks wurden von diesem Ausnahmestitel in seinen Bann gezogen, sondern auch absolute Rollsport-Laien konnten sich aufgrund der simplen, aber eingängigen Steuerung, der grandiosen Optik, des treibenden Soundtracks und des action-geladenen Gameplays dem Tony Hawk-Fieber nicht entziehen. Niemand konnte auch nur im entferntesten ruhig

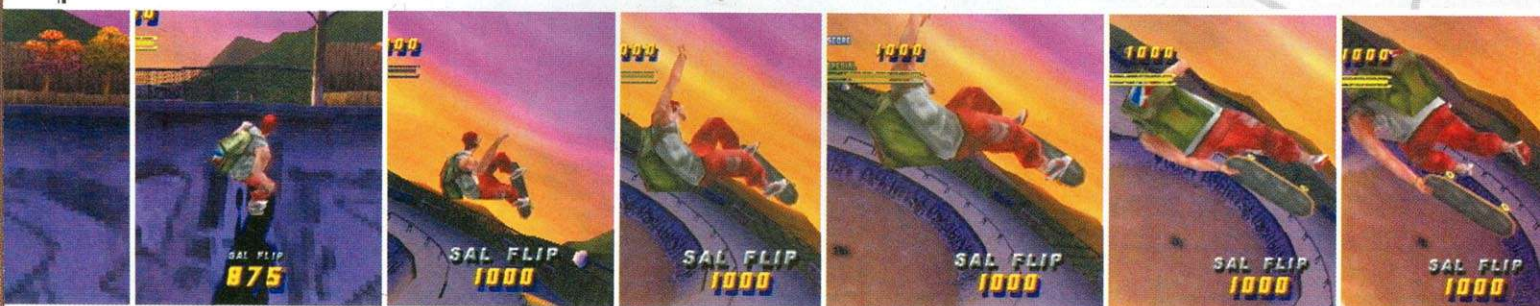
schlafen, bis nicht auch das letzte versteckte Video-Tape aufgestöbert und eingesammelt war, was vor allem Einzelspieler über viele Wochen hinweg vor den heimischen Bildschirm bannte. Noch immer hält sich der König der Skateboardsimulationen wacker auf den vordersten Regalen vieler Videospiele-Händler. Trotzdem und vielleicht gerade deshalb arbeiten die Neversoft-Entwickler schon seit geraumer Zeit fieberhaft an einem Nachfolger, der das Original vor allem in Sachen Umfang noch einmal übertrumpfen und den Spieler noch wesentlich länger mit verschiedenen Aufgaben beschäftigen soll. Wir konnten einen Blick auf eine erste spielbare Demo werfen und werden Euch im Folgenden unsere Eindrücke der noch sehr frühen Version vermitteln.

Das grundsätzliche Spielprinzip im Single-Player-Modus wurde erwartungsgemäß beibehalten. Will heißen, dass Ihr in jeder Stage mit dem hölzernen Brett unter den Füßen losziehen müsst, um jeweils fünf verschiedene Aufgaben zu erledigen, für die es wiederum jeweils eine Videokassette als Belohnung gibt. Mit diesen Tapes schaltet Ihr sodann neue Level, versteckte Brettartisten oder spektakuläre FMV-Filmchen frei. Die gestellten Aufgaben dürften hierbei ähnlich wie im ersten Teil ausfallen, sprich je

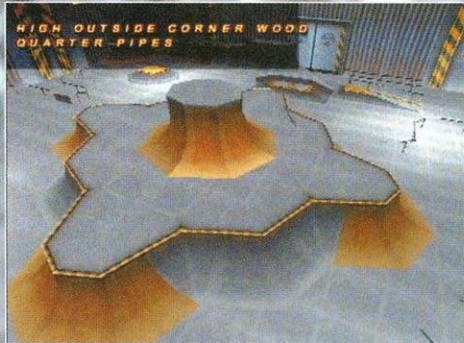
eine Kassette gibt es für das Überbieten der Highscore beziehungsweise der Pro-Score, eine weitere erhält man für das Zerstören, Grinden oder Sliden fünf bestimmter Objekte, wieder eine bekommt man für das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E, die über den gesamten Parcours verteilt sind, und das jeweils letzte Tape schließlich ist an den unmöglichsten Stellen irgendwo im Level versteckt. Schon im ersten Teil gehörte einiges an Ausgefeuchtheit und Fingerfertigkeit dazu, die verfluchten „Hidden Tapes“ zu ergattern - wir sind gespannt, was sich Neversoft diesmal einfallen lässt, um den Spieler vollends zur Verzweiflung zu bringen. Zwischen diesen „Tape Challenges“ wird es auch wieder mehrere Contests geben, bei denen Ihr in einem zweiminütigen Run gegen andere Skater antreten und die Judges von Euren Künsten überzeugen müsst. Nur wer in diesen Wettbewerben mindestens eine Bronze-Medaille mit nach Hause bringt, wird für die nächste Stage zugelassen. Für ein schnelles Spiel zwischendurch wählt Ihr eine zeitlich begrenzte Single Session oder den Free Skate-Mode,



○ Je komplexer die gezeigten Stunts, desto schneller füllt sich die Special-Leiste oben links im Bildschirm auf. Leuchtet diese gelb, so könnt Ihr die Super-Moves des jeweiligen Skaters ausführen.





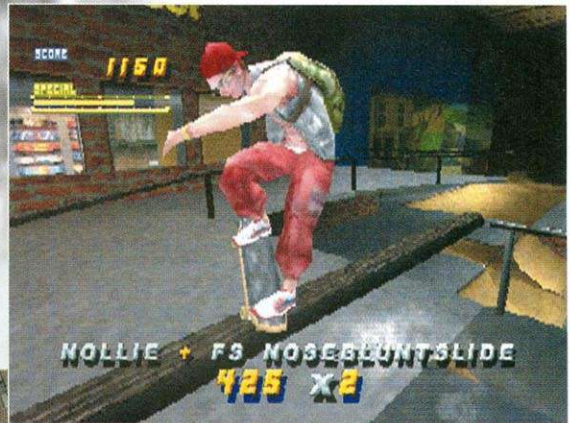


○ Mit ein bisschen Geduld lassen sich die kompliziertesten und verrücktesten Rampenlandschaften kreieren. Eurer Fantasie sind dabei fast keine Grenzen gesetzt.

dem Ihr nach Herzenslust umherschauen und in aller Ruhe komplexe Runs zusammenstellen dürft. Austragungsort für die Meisterschaften werden wiederum verschiedene Skate-Hallen und Outdoor-Parks sein, aber auch in den Städten New York, Marseilles und Rio de Janeiro kann sich der Spieler die urbane Architektur zu Nutzen machen, um die verschiedensten Manöver daran zu vollführen. Es wird allerdings nicht nur authentische Orte, sondern auch mehrere Fantasie-Kurse wie den Skate-Heaven geben, der mit gläsernen Rampen und allerlei anderen abgedrehten Obstacles aufwartet. Eine der Bonusrunden entführt Euch beispielsweise zu einem Highest-Air-Contest auf einen im

Meer treibenden Öltanker, der die Form einer gigantischen Halfpipe besitzt.

Bevor die waghalsigen Sessions allerdings beginnen können, müsst Ihr Euch für einen der anwählbaren Boarder entscheiden, die sich in die zwei Lager der Vert- und Street-Skater aufspalten. Im Charakter-Auswahlbildschirm lassen sich



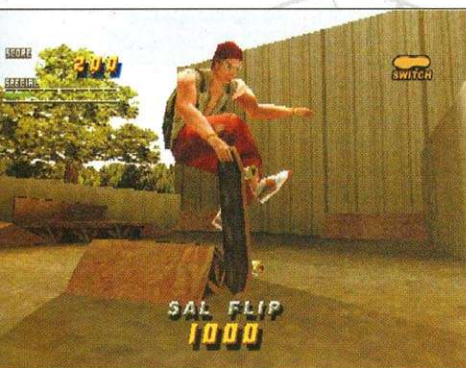
○ Ein normaler Mensch würde sich bei einem Sprung von dieser Höhe sicherlich die Haxen brechen. Hawk und Konsorten meistern jedoch jedes Gap mühelos und zeigen dabei noch die verschiedensten Tricks.

„Switchstance“ und „Ollie“ verbuchen. Über die Möglichkeit, Geld zu verdienen und wie man dieses später wieder ausgeben kann, standen noch keine Informatio-

**„AUSTRAGUNGSTORT FÜR DIE MEISTERSCHAFTEN WERDEN WIEDERUM VERSCHIEDENE SKATE-HALLEN UND OUTDOOR-PARKS SEIN, ABER AUCH IN DEN STÄDTEN NEW YORK, MARSEILLES UND RIO DE JANEIRO KANN SICH DER SPIELER DIE URBALE ARCHITEKTUR ZU NUTZEN MACHEN.“**

neben einer Kurzbiographie, den bisher verdienten Medaillen und Moneten sowie der Fußstellung (Goofy/Regular) anhand einer übersichtlichen Tabelle die Stärken und Schwächen der Skater ablesen. Wie im richtigen Leben sind auch in Tony Hawk's Pro Skater 2 nicht alle Fahrer für jedes Terrain gleichermaßen geeignet. Während die Qualitäten der Halfpipe-Fahrer vor allem in den Eigenschaften „Air“, „Hangtime“ und „Lip Balance“ liegen, können die Street-Ripper Vorteile in Sachen „Rail Balance“,

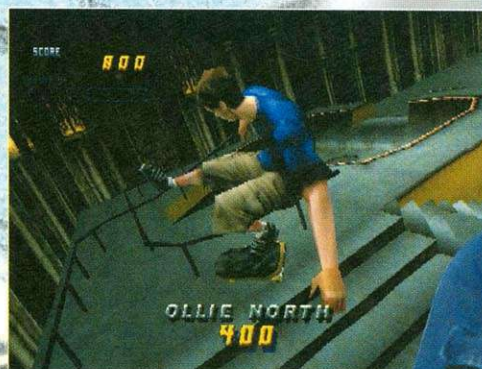
nen zur Verfügung. Wir gehen aber davon aus, dass man die Kohle in neue Klamotten oder besseres Equipment investieren kann. Auch das genaue Skater-Lineup steht noch nicht hundertprozentig fest. Neben den altbekannten Pros wie Tony Hawk, Geoff Rowley, Bucky Lasek, Chad Muska, Kareem Campbell, Andrew Reynolds, Rune Glifberg, Jamie Thomas und Elissa Steamer werden jedoch noch jede Menge weitere weltbekannte Skater zu finden sein. Sollte es Euch jedoch zuwider sein, mit







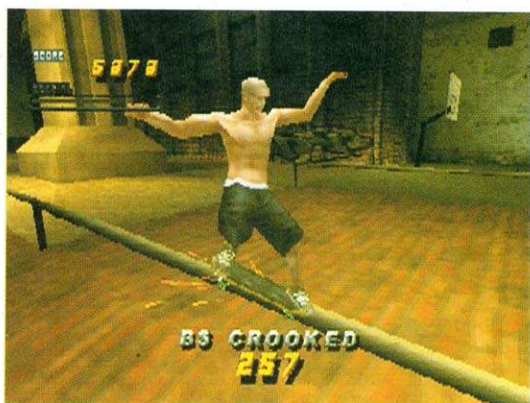
Im Zweispieler-Modus fehlte noch die gesamte Himmelsgrafik. Ansonsten waren alle Details des Parcours vorhanden und die Framerate blieb stabil.



einem der Profis an den Start zu gehen, so dürft Ihr im brandneuen Create-Skater Modus einen eigenen Recken erschaffen und entsprechend ausstatten. Vom Glatzkopf bis zum Rastafari stehen einem hier viele verschiedene körperliche „Grundgerüste“ bereit. Zusätzlich könnt Ihr Eurem virtuellen Boarder verschiedene Cappies und Mützen aufsetzen, T-Shirts, Sweater, Shorts, und Pants verpassen und mit dem nötigen Schuhwerk ausstatten. Damit Eure kreativen Mühen auf längere Sicht nicht umsonst sind, lassen sich die selbst entworfenen Artisten natürlich auch auf einer Speicherkarte verewigen.

Der Multiplayer-Modus wurde ebenfalls um einige Features erweitert und gliedert sich nun in zwei Bereiche auf. Je nach gewählter Spielvariante wird hier entweder

per Splitscreen gegeneinander oder einer nach dem anderen gefahren. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Modi. Beim Trick Attack stellen zwei Spieler gleichzeitig auf einem der bisher zugänglichen Kurse ihre Skills zur Schau, wobei der Skater mit der höheren Punktzahl als Sieger vom Platz geht. Im Graffiti-Mode gilt es, so viele Rampen und Hindernisse wie möglich mit der eigenen Farbe einzufärben, indem man möglichst komplexe Stunts daran fabriziert. Der Gegner hat die Möglichkeit, eingefärbte Obstacles durch härtere Tricks zu „stehlen“ und mit seiner eigenen Farbe zu markieren. Am Ende des Zeitlimits entscheidet die Anzahl der eingefärbten Rampen über Sieg und Niederlage. Im Horse-Modus geht es darum, immer den vorgelegten Move des Kontrahenten zu überbieten oder selbst einen möglichst schwierigen Trick vorzulegen. Schafft man es sodann nicht, die Punkte zu überbieten, erhält man einen Buchstaben. Derjenige, der das Wort Horse als erstes komplettiert hat, verliert die Auseinandersetzung. Neu hinzugekommen sind die beiden Modi „Tag“, was eine Art Fangspiel darstellt, und „Contest“, bei dem bis zu acht Spieler in einer Meisterschaft nach dem K.O.-System um den ersten Platz antreten. Leider waren die beiden Neuzugänge in unserer Version noch nicht anwählbar, weshalb wir noch nicht sagen können, was Euch hier genau erwarten wird.

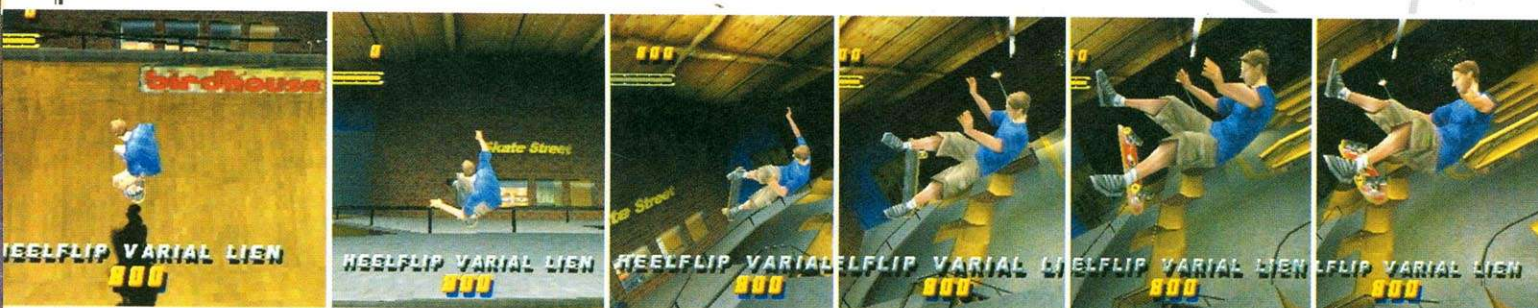


Metall auf Metall: Bei schnellen Grinds sprühen ordentlich die Funken.

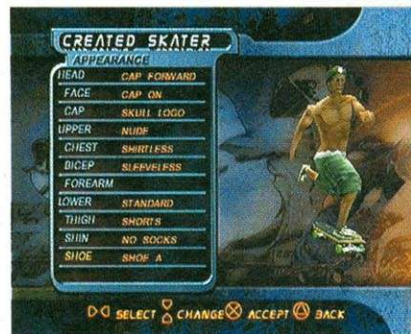
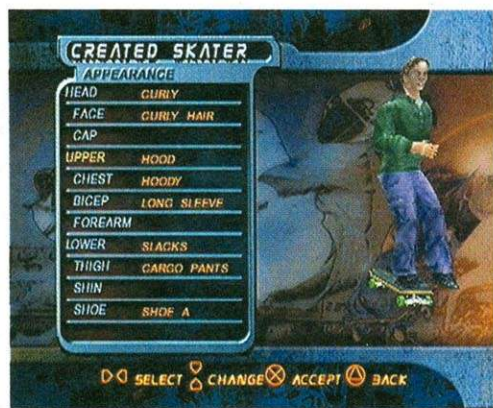


Die im Skatepark von Marseilles umherstehenden Laternenmasten eignen sich hervorragend zum Grinden. Bei der Gelegenheit lassen sich auch gleich noch die Lampenschirme demolieren.

Als bemerkenswerteste Neuerung des Sequels gegenüber dem Vorgänger ist wohl der überaus umfangreiche Create-a-Park Modus zu nennen, der es Euch erlaubt, ganz individuelle Skate-Hallen zu gestalten, Euch darin auszutoben, diese später auch auf Memory Card abzuspeichern und sodann mit Freunden zu tauschen. Zwar ist dieses Feature nicht mehr ganz so neu -







OO Im Create-Skater Modus lässt sich das Aussehen der Boarder in mehreren Punkten verändern. In wie weit man auch die Move-Liste beeinflussen kann, stand noch nicht fest.



schließlich wartet auch das in dieser Ausgabe getestete Street Sk8er 2 mit solch einem Editor auf - doch in Tony Hawk's Pro Skater 2 wird diese Option um ein Vielfaches umfangreicher ausfallen. Trotzdem ist die Bedienung kinderleicht

wobei Ihr mit den L-Buttons die Obstacle-Kategorie (Rails, Erhöhungen, Treppenstufen, Quarter-Pipes, Kickers, Fun-Boxes, Pools und Bowls usw.) anwählt und mit den R-Tastern in der jeweiligen Baugruppe die Einzelteile aussucht. Insgesamt gibt es weit über 100 solcher „Kleinteile“, die sich ganz bequem zu riesigen Rampenlandschaften zusammensetzen lassen. Sogar an unterschiedliche Bodenbeläge und einziehbare Trennwände hat man bei Neversoft gedacht. Mit dem Digitalkreuz manövriert Ihr das selektierte Obstacle an den gewünschten Platz und ein Druck auf die X-Taste stellt es dort ab. Sollte die Ausrichtung nicht stimmen, lässt sich die Rampe mittels der Kreis-Taste jeweils um 90° rotieren. Der Dreieck-Button entfernt mühelos falsch abgestellte Teile. Damit Ihr bei den Bauarbeiten auch immer den nötigen Überblick behaltet, kann die Kameraperspektive durch

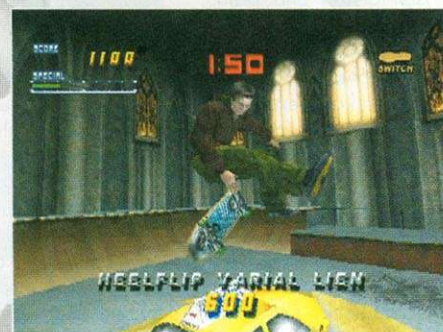
der Fun-Park fertiggestellt ist - was durchaus schon mal mehrere Stunden in Anspruch nehmen kann - speichert Ihr diesen auf Memory Card ab und tauscht ihn mit Kumpels gegen andere Skate-Parks aus.

All die vielen neuen Features machen schon jetzt enorm viel Lust auf mehr, leider müssen wir uns bis zum Herbst noch ziemlich lange gedulden, ehe wir wieder mit Hawk & Co. aufs digitale Holzbrettchen steigen dürfen. Es sieht allerdings schon jetzt so aus, als ob sich das Warten lohnen wird.

**„AUS DEN UNZÄHLIGEN VERSCHIEDEN HOHEN UND BREITEN QUARTERS, TREPPENSTUFEN, BANKS, UNTERSCHIEDLICH LANGEN RAILS UND PYRAMIDEN LÄSST SICH GANZ LEICHT DER EIGENE TRAUMPARK ERSTELLEN ODER EINE REALE SKATE-HALLE ÄUSSERST ORIGINALGETREU NACHBILDEN.“**

und verzichtet völlig auf langwierige und verwirrende Menüstrukturen. Einzig zum Einstellen der Umgebungsgrafik müsst Ihr ins Pausenmenü wechseln, ansonsten ist der Controller mit allen benötigten Funktionen sinnvoll belegt. Als Baugrundstück steht Euch eine quadratische, in 100 Felder aufgeteilte Halle zur Verfügung, die je nach gewähltem Grafik-Schema ein anderes Ambiente wie beispielsweise das eines sterilen Atomkraftwerks oder einer düsteren Lagerhalle widerspiegelt. Mit Hilfe der L- und R-Tasten schaltet man zwischen den Bauteilen hin und her,

Betätigen der Select-Taste variiert und mit Hilfe der Quadrat-Taste um 90° seitwärts gedreht werden. Aus den unzähligen verschieden hohen und breiten Quarters, Treppenstufen, Banks, unterschiedlich langen Rails und Pyramiden lässt sich ganz leicht der eigene Traumpark erstellen oder eine reale Skate-Halle äußerst originalgetreu nachbilden. Seid Ihr einmal nicht sicher, ob ein Hindernis auch an einem brauchbaren Platz steht, könnt Ihr Euch ohne lange Wartezeiten direkt aufs Brett schwingen und die bisher erbauten Rampen selbst testen. Sobald



OO Übers Pausenmenü gelangt man im Create-a-Park Modus direkt auf die Rollfläche, um die aufgestellten Obstacles ohne lange Wartezeiten anzutesten.

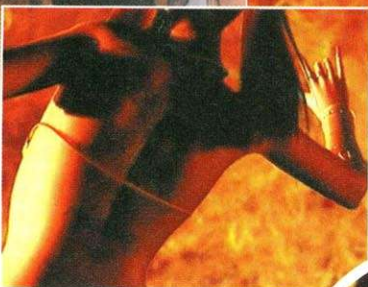




Robert Bannert

# VAGRANT STORY

|               |                                |  |
|---------------|--------------------------------|--|
| Genre         | Rollenspiel / Action-Adventure |  |
| Spieler       | 1                              |  |
| Hersteller    | Square Europe                  |  |
|               | www.square-europe.com          |  |
| Entwickler    | play THE PLAYSTATION           |  |
| Erhältlich ab | 16. Juni                       |  |



Die Meister der Innovation schlagen wieder zu: Squaresoft beweist einmal mehr, daß die PlayStation noch lange nicht zum alten Eisen gehört und präsentiert uns mit Vagrant Story einen hochkarätigen Rollenspiel/Action-Adventure-Mix. Konkurrenzlos komplexe 3D-Bauten, filmreife Schnitte, lebensechte 3D-„Darsteller“ und ein neuartiges Spielsystem: Egal ob Ever Herz für final-fantasy-inspirierte Datenscharmützel oder für action-betonte Abenteuer-Kost schlägt - hier werdet Ihr auf jeden Fall glücklich! Der innovative Genre-Cocktail steht jetzt seit knapp zwei Monaten in japanischen Regalen, für den deutschen Release haben Square und Vertriebspartner SVG den Juni angepeilt: Dann könnt Ihr

das Fantasy-Epos mit deutschen Bildschirmtexten genießen (Sprachausgabe gibt's wie bei Square-Titeln üblich keine). Auch Manga-Hasser freuen sich: Kopffüßler gibt's in Vagrant Story keine, stattdessen wurden die Figuren streng nach westlichem Vorbild gestaltet. Keine Wuschelfrisuren oder Kulleraugen, sondern realitätsnahe Darsteller in weiten, üppigen Kostümen - Ihr fühlt Euch regelrecht ins europäische Mittelalter versetzt! Mit Metal Gear Solid setzte Konami ein modernes Action-Szenario filmreif in Szene - Squaresoft verlegt den Schauplatz jetzt in die Vergangenheit und ersetzt wildes Geballere durch kluge Taktik. Wie Neuzeit-Kollege Solid Snake ist der



Wie im Action-Adventure: Ihr stemmt Kisten und schleppt sie quer über den Bildschirm.

Vagrant-Story-Held eher vorsichtig unterwegs: Anstatt gleich mit der Tür ins Haus zu fallen, macht er um seine Gegner auch gerne mal einen großen Bogen - entweder um einen Kampf zu vermeiden oder um sich in die günstigere Position für einen Angriff zu schleichen. Dabei ist der Blickwinkel eher klassisch: Ihr laßt euren Helden auf analoges Kommando vor dreidimensionalen Kulissen aufmarschieren, begutachtet dabei sämtliche Schauplätze von schräg oben - und verstellt mit den Shoulder-Buttons die Kamera-Perspektive. So weit, so klassisch: Was Vagrant Story trotz traditioneller Anmutung so besonders macht, ist neben spielerischer Innovation die cineastische Präsentation. Alle paar Minuten gibt's pompöse Zwischensequenzen zu bestaunen (wie in Metal Gear Solid allesamt mit der Game Engine und in Echtzeit-3D angelegt), sensible Dual-Shock-Vibrationen und ein vorbildlicher Soundtrack runden den bombastischen Gesamteindruck ab: Ihr beobachtet, wie Ever Held seine Erzfeindin in einer Kathedrale stellt, auch den anschließenden Fektkampf hat Square mit Bewegungs- und Tiefenunschärfen fast



Complex, aber nicht kompliziert: Der Held und seine Wideracher sind von Kopf bis Fuß in Trefferzonen gegliedert. Jede wird individuell ausgerüstet und mit Hitpoints versorgt.







○ Will kein Nadelkissen sein: Der untote Drache aus dem Vorspann ist von oben bis unten mit Pfeilen und Speeren gespickt.



## „KONKURRENZLOS KOMPLEXE 3D-BAUTEN, FILMREIFE SCHNITTE, LEBENSECHTE 3D-„DARSTELLER“ UND EIN NEUARTIGES SPIELSYSTEM“

kinoreif inszeniert. Währenddessen rucken heftige Stöße durch's Pad und versetzen Euch synthetische Choräle in die richtige Stimmung - ein technischer Hochgenuß!

Dramaturgie auf Hollywood-Niveau und verblüffend naturgetreue 3D-Darsteller:

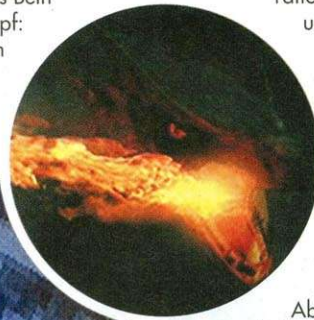
Mit Vagrant Story zeigen Squares Künstler, wohin die Zukunft der Abenteuerspiele geht - und warum bald kein Konkurrent mehr mithalten kann. Aber wo viel Technik ist, muß auch viel Spiel sein: Wieder lassen sich die findigen Japaner nicht lumpen - Vagrant Story ist komplex, aber komfortabel. Besonders wer Paper'n'Pencil-Rollenspiele kennt, findet sich schnell zurecht: Denn ob Wolf, Fledermaus oder feindlicher Soldat - hier ist jede Figur von Kopf bis Fuß in einzelne „Trefferzonen“ unterteilt, und auch die Hitpoints werden in Vagrant Story streng nach dreidimensionalem „Schnittmuster“ verteilt. Zehn Punkte für den Kopf, je

20 für die Arme, 30 für jedes Bein - und satte 50 für den Rumpf: So oder so ähnlich könnte in Vagrant Story die Hitpoint-Verteilung eines durchschnittlichen Kämpfers



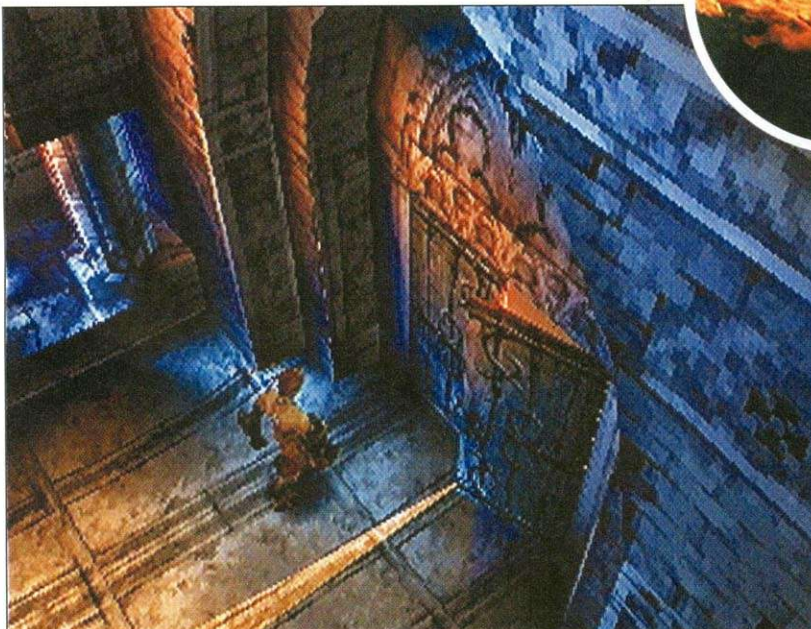
○○ Ist von vorne und von hinten süß: Diese hübsche Dame lernt Ihr in den Ruinen von „Lea Monde“ kennen.

aussehen. Der Sinn dahinter: Euer Charakter drischt nicht stupide drauf los, sondern peilt vor dem Schlag eine bestimmte Körperpartie an. Wie in Parasite Eve zeigt ein dreidimensionales Fadenkreuz Reichweite und Wirkungsradius Eurer Attacken: Seid Ihr nahe genug an einen Gegner herangekommen, drückt Ihr den Action-Button - erst dann schaltet Vagrant Story von der Adventure-Echtzeit in den rundenbasierten Rollenspielmodus um. Resultat: Der Screen wird dezent abgedunkelt, ein grünes Drahtgitternetz über die Gegner gelegt - und eine Tabelle am rechten Bildschirmrand schlüsselt schematisch die Körperpartien eures Opfers auf. Erst danach wählt Ihr in aller Gemütsruhe Euer Ziel und kümmert Euch um Faktoren wie Durchschlagskraft oder Rüstung. Welche Körperteile vom Gegner sind ungedeckt, welche ungeschützt - und steht er über oder unter euch? Alles Elemente, die im Kampf eine wichtige Rolle spielen: Denn auch wenn der anschließende Hieb in Echtzeit ausgeführt wird, laufen im Hintergrund doch rollenspieltypische Rechenoperationen ab: Die Erfahrung und Statuswerte Eurer Spielfigur entscheiden über Sieg oder Niederlage. So richtig wehtut's allerdings erst, wenn Ihr mehrere Attacken miteinander verkettet und dann mit dem richtigen Button-Timing eine vernichtende „Chain Combo“ landet.



Aber Vorsicht: Eure Waffe findet solche Experimente mindestens genauso schmerzhaft wie ihr Opfer: Früher oder später wird auch das härteste Schwert schartig. Zwar könnt ihr Eure ledierte Klinge in einer Schmiede wieder flicken - aber auch der findigste Schmied kann den unweigerlichen Materialverschleiß nicht ganz beheben. Der Haken dabei: Mit jedem erfolgreichen Kampf speichern Eure Waffen magische Energien - PPs. Die funktionieren ganz ähnlich wie bei Eurem Helden die Erfahrungspunkte: Die Waffe wird effektiver. So ein Pech: Auf dem Amboss gehen alle PPs wieder flöten - Eure Waffe ist wieder heile, aber dafür jetzt genauso unbedarft wie eine neue!

Ein hinterhältiges Feature! Ob's auch genauso sinnvoll ist - das verrät unser Test in einer der nächsten beiden plays.



○ Wie im Film: Keine vernünftige Kameraführung ohne einen waschechten Regisseur.



mArk Liebold

# SNO-CROSS

## Championship Racing

|               |                                     |
|---------------|-------------------------------------|
| Genre         | Rennspiel                           |
| Spieler       | 1-2                                 |
| Hersteller    | Crave Entertainment<br>www.crave.de |
| Entwickler    | UDS                                 |
| Erhältlich ab | Juli                                |



Nach ihrem Ausflug in die raue und gleichermaßen rasante Welt des Mountainbikesports tauschten die Entwickler des schwedischen Designstudios UDS kurzerhand Reifen und Muskelkraft gegen Skier und PS-Strotzende Motoren. Mit ihrem neuesten Werk Sno-Cross bleiben die Nordmänner zwar der Sparte des Rennsports treu, allerdings schicken sie Euch diesmal nicht mit leichten Drahteseln, sondern mit flinken Schneemobilen ins Rennen.

Für das muntere Schneetreiben sicherte sich UDS die Originallizenz des japanischen Motorsportmultis Yamaha, der neben geschwindigkeitsberauschenden Motorrädern auch zahlreiche Sled-Modelle im Programm führt. Diese sind im Falle von Sno-Cross mit drei verschiedenen Motoren (500ccm, 600ccm und 700ccm) ausgestat-

tet. Für jede der drei Klassen stehen eine separate Meisterschaft sowie vier verschiedener Modelle zur Verfügung. Die Schneebikes unterscheiden sich durch ihre anfänglichen Anbauteile und das damit zusammenhängende Gesamtgewicht. Während beispielsweise die SX500R nur mit Plastikskiern ausgestattet ist und deshalb auch nur 215kg auf die Waage bringt, zieht das Flaggschiff der 500er Klasse, die VMAX 500 mit Stahlkuven und satten 226kg Kampfgewicht in die Schlacht. Das Gewicht der Sleds wirkt sich vor allem auf Beschleunigung und Kurvenstabilität aus. Je schwerer der Motorschlitten, desto mehr

wird er auf dem sowieso schon rutschigen Untergrund nach außen getragen. Besonders kritisch wird es, wenn sich die Schneeoberfläche, die von flockigem Neuschnee über pappigen Tiefschnee bis hin zu verregnetem Schneematsch inklusive all ihrer Tücken und Gefahren reicht, in eine rutschige Eisbahn verwandelt. Die Pisten sind um den gesamten Globus verteilt und reichen von den olympischen Wintersportstädten Calgary und Nagano bis in hin zu den eisigen Küstenstränden Sibiriens. Je nachdem, wie erfolg-

reich man einen Meisterschaftslauf beendet, erhält der Spieler nicht nur wertvolle Wettbewerbspunkte, sondern auch ein Preisgeld. Dieses kann während des Rennens durch waghalsige Tricks etwas aufge bessert werden. Insgesamt können die Fahrer 14 Stunts, die Ihr mittels Tasten/Steuerkreuzkombination aktiviert, vollführen. Zu den gefährlichen akrobatischen Einlagen zählt neben No-Hander oder Snow-Surfs auch der obligatorische Superman. Für die erfahrenen Krediteinheiten könnt Ihr anschließend in der Werkstatt Euer Sled aufrüsten oder reparieren lassen. Mit Hilfe einer breiteren Antriebskette oder schwereren Skier ist beispielsweise schnell etwas Grip gewonnen. Die relativ kostspieligen Anbauteile werten nicht nur die Fahrqualitäten des Schneemobils auf, sondern sind zudem



Im Trackeditor können selbst ungeübte Bauingenieure mit wenigen Handgriffen eine abwechslungsreiche Strecke zusammenstellen.



Auf eisigen Flächen sollte der Lenker nicht zu hart herumgerissen werden.





möglich ausgebessert werden, da man ansonsten im nächsten Lauf mit seinem ramponierten Sled nur noch hinter dem Feld herschleicht. Die Schäden sind nicht nur optischer Natur oder wirken sich negativ auf die Fahrleistung, sondern auch auf die Steuerung aus. Ist beispielsweise einer der beiden Steuerskis etwas angeschlagen, zieht der Motorschlitten unweigerlich nach links bzw. rechts.

Neben den Meisterschaftsrennen kann der Spieler auch an einem Time-Trial und einem Hill-Climb Wettbewerb, bei dem es



○ Natürlich bietet Sno-Cross auch einen Zwei-Spieler-Mode.



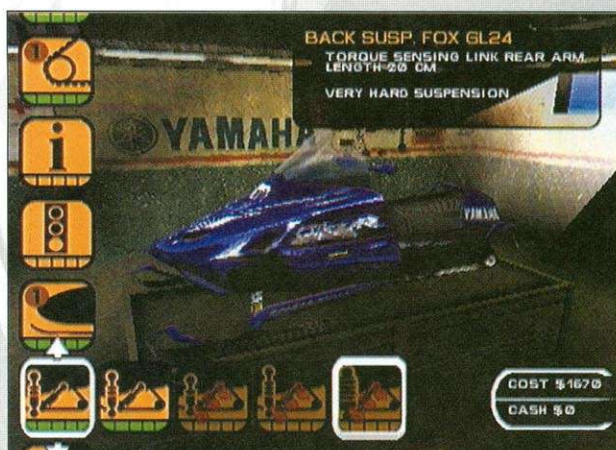
○ Je waghalsiger der Stunt desto mehr Geld bekommt man am Ende des Rennens gutgeschrieben.

## „BEI DER ENTWICKLUNG VON SNO-CROSS ORIENTIERTE SICH DAS TEAM VON UDS VORNEHMlich AN REALISTISCHEN MOTORSPORTSIMULATIONEN À LA COLIN MCRÆE RALLY.“

noch weitaus stabiler. Während der rasanten Fahrten kann es schnell passieren, dass man mit seinem Flitzer gegen eine Pistenbegrenzung oder einen konkurrierenden Fahrer prallt oder sich, weil der Spieler das Gewicht des Protagonisten falsch verlagert hat, überschlägt. Solch unangenehme Situationen fordern nicht nur wertvolle Sekunden, sondern belasten auch Euer Winterbike aufs Extremste. Nach dem Rennen sollte jegliche Art von Defekt schnellst-

darum geht einen steilen Berg möglichst weit nach oben zu fahren, teilnehmen. Zudem bietet Sno-Cross Euch die Möglichkeit mittels eines Editors eigene Strecken zusammenzustellen. Das Baukastensystem bewerkstelligt, dass schnell und ohne großen Aufwand abwechslungsreiche Pisten, in denen kurvige Bergpassagen, Sprungschancen, U-Turns und Tunnels genauso zum Programm gehören wie kerzengerade Streckenabschnitte oder 90° Kurven.

Bei der Entwicklung von Sno-Cross orientierte sich das Team von UDS vornehmlich an realistischen Motorsportsimulationen à la Colin McRae Rally. Dies ist nicht nur an den Schadensmodellen, sondern auch an dem realistischen Fahrverhalten der Sleds zu erkennen. Crave Entertainment will mit dem Titel nicht, wie etwa Electronic Arts mit Sled-Strom, in den Gefilden der Fun-Racer, sondern im knallharten Simulationsbusiness mitmischen. Ob ihnen dies gelingt ist eine gute Frage, da ja besonders in Deutschland das Auto des Mannes liebstes Steckenpferd ist und er dieses nur sehr ungern gegen einen Motorschlitten austauschen wird. Ob der automobilfixierte Zocker den Griff zum Gashebel bereuen wird, bleibt abzuwarten.



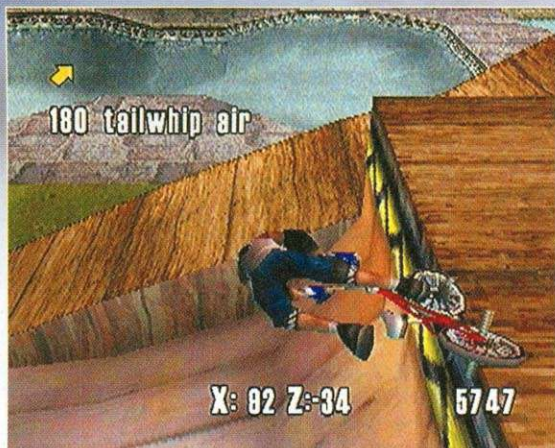
○ In der Garage könnte Ihr Euren Sled reparieren und aufrüsten.





Toni Opl

# DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



In den letzten Jahren ist im Bereich der Fun-Sportarten ein regelrechter Boom auszumachen. Wakeboard, Dirtboard, Snakeboard, Kickboard - durchgeknallte Designer denken sich immer verrücktere Sportgeräte aus, mit denen die adrenalinsüchtige Jugend ihre Knochen ramponieren kann. Meist sind solch utopische Sportgeräte für ein oder zwei Jahre „mega-hip“, geraten danach jedoch schnell wieder in Vergessenheit. Skateboarding, Inline-Skating und BMX gehören da schon zu den etablierteren Freizeitbeschäftigungen, die nicht zuletzt wegen der alljährlichen X-Games die gesteigerte Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit erlangten (was sowohl positive als auch negative Auswirkungen für den jeweiligen Sport nach sich ziehen kann). Folglich war es nur eine Frage der Zeit, bis die

Videospielbranche ihr Interesse an den spektakulären Sportarten verkündete. Mittlerweile sind knapp ein Dutzend Snowboard-Simulationen erhältlich und auch Ska-



teboarder können hierzulande schon auf eine Handvoll verschiedener Titel zurückgreifen. Dank Acclaim dürfen ab Herbst dieses Jahres auch Freunde des BMX-Sports auf der PlayStation ihrem Hobby frönen und mit allerlei bekannten BMX-Legenden aufs virtuelle Bike steigen. Acclaim verpflichtete hierfür kurzerhand das Softwarestudio Z-Axis, das sich unter anderem auch für Thrasher: Skate & Destroy verantwortlich zeichnete. Die Truppe konnte die Erfahrungen aus dem Skateboard-Bereich sozusagen recyceln und auf das BMX-Rad übertragen. Anhand einer ersten, noch sehr frühen Version konnten wir uns von Z-Axis' neuem Projekt einen ersten Eindruck verschaffen.

Dave Mirra Freestyle BMX basiert auf der bereits für Thrasher: Skate & Destroy verwendeten Engine und entsteht, wie der Name schon sagt, in enger Zusammenarbeit mit dem sechsfachen X-Games Goldmedaillengewinner, der im Spiel natürlich auch unter den anwählbaren Charakteren vertreten ist. Das genaue Fahrer-Lineup steht zu solch einem frühen Zeitpunkt natürlich noch nicht hundertprozentig fest, man kann aber davon ausgehen, dass neben Mirra noch weitere bekannte BMX-Größen

|               |                |
|---------------|----------------|
| Genre         | Fun-Sports     |
| Spieler       | nicht bekannt  |
| Hersteller    | Acclaim        |
|               | www.acclaim.de |
| Testmuster    | Acclaim        |
| Entwickler    | Z-Axis         |
| Erhältlich ab | Herbst         |

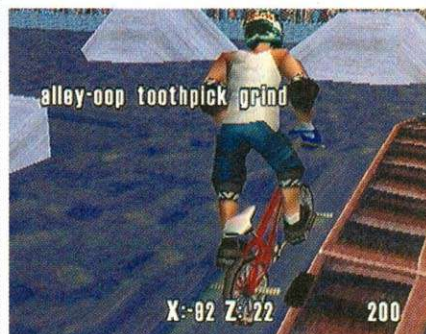
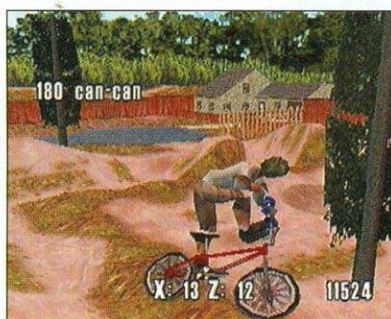


Bei einem Tailwhip wird der Rahmen bei festgehaltenem Lenker um 360° herumgeschleudert.

wie Ryan Nyquist, Shaun Butler, Chad Kagy oder Troy McMurray enthalten sein werden. Das Spiel selbst teilt sich in die drei Bereiche Vert (Halfpipe), Street (verschiedene Skateparks) und Dirt (Waldstrecken mit vielen Sprunghügeln) auf, in denen es jeweils mehrere Levels zu absolvieren gilt. Prinzipiell stehen jedoch möglichst atemberaubende Stunts im Vordergrund, die in Sachen Komplexität und Waghalsigkeit den Tricks der Skateboarder in nichts nachstehen.



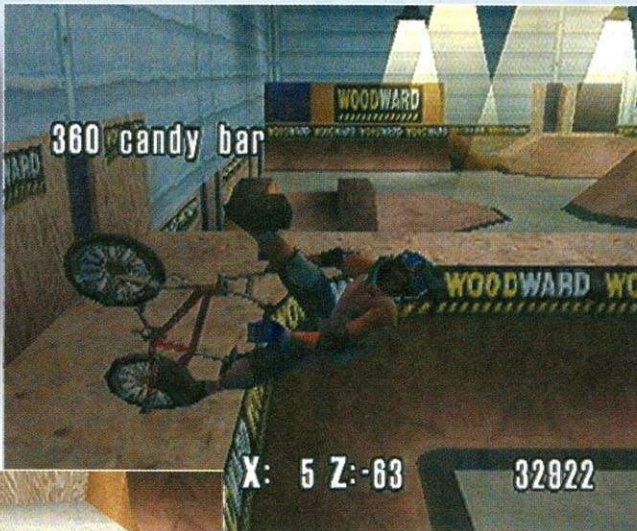
Wer beim Dirt-Jumping zu wenig Schwung drauf hat, zerschellt meist an der „falschen“ Seite des Landungshügels.







○ In der Woodward-Halle könnt Ihr Euch nach allen Regeln der Kunst austoben. Oft weiß man gar nicht, wohin man zuerst fahren soll.



○ Die Kanten der Pools und Halfpipes eignen sich hervorragend für allerlei Grind-Variationen.



360 superman



○ Nein - das ist nicht Clark Kent, sondern Dave Mirra, der in dessen Fußstapfen tritt.

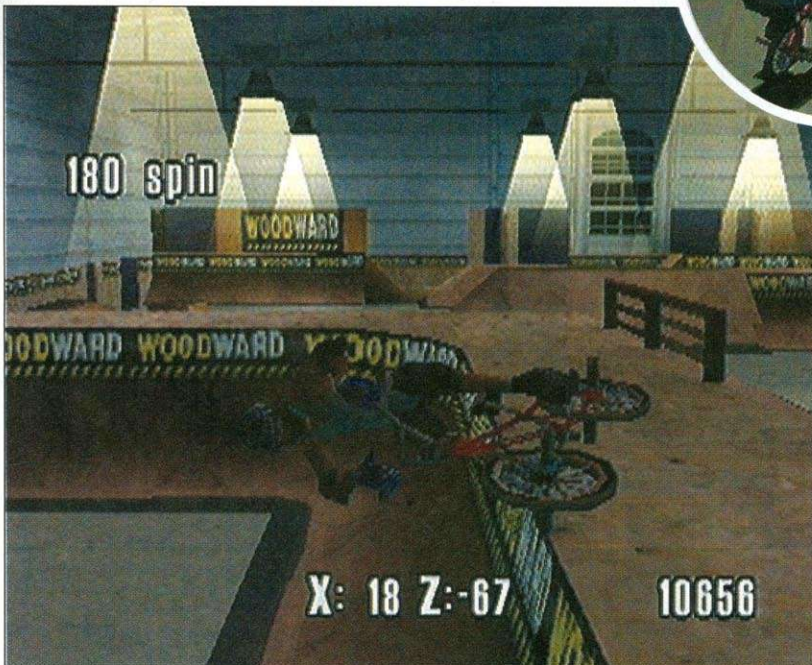
## „GRUNDSÄTZLICH GILT: JE VERRÜCKTER UND KOMPLEXER DER GEZEIGTE SPRUNG AUSFÄLLT, DESTO MEHR PUNKTE BEKOMMT IHR DAFÜR GUTGESCHRIEBEN.“

Die Steuerung wurde im Vergleich zu Thrasher gänzlich überarbeitet und ähnelt nun frappierend der aus Tony Hawk's Skateboarding bekannten Button-Belegung - ein unserer Meinung nach kluger Schachzug, da einige Moves in Thrasher teils umständliche Tastenkombinationen voraussetzen. Zunächst einmal gilt es zu entscheiden, ob die Fahrer automatisch in die Pedale treten sollen oder Ihr die Geschwindigkeit lieber manuell durch das Betätigen der oberen

BMX-Rades, auch „Pegs“ genannt, können mit den Cross-Rädern an Curbs, Rails und anderen Hindernissen auch verschiedene Grinds gezeigt werden, wofür schließlich der Dreieck-Button zum Einsatz kommt. Mittels L1 und R1 dreht Ihr Euch zusätzlich nach rechts oder links um die eigene Achse. Grundsätzlich gilt: Je verrückter und

komplexer der gezeigte Sprung ausfällt, desto mehr Punkte bekommt Ihr dafür gutgeschrieben. Im späteren Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, auf besseres Equipment umzusteigen und somit noch härtere Tricks vorzuführen.

Bezogen auf das Streckendesign dürfen sich Fun-Sport Freunde schon jetzt auf viele verschiedene Locations freuen, die teilweise echten Skate-Hallen und Outdoor-Parks nachempfunden wurden. So findet sich unter den insgesamt zwölf enthaltenen Levels beispielsweise die originalgetreue Nachbildung einer BMX-Halle des amerikanischen Sommer-Camps Woodward. Zu den enthaltenen Spielmodi sind momentan noch keine genaueren Fakten bekannt; zahlreiche Multiplayer-Varianten und eventuell vielleicht auch ein Create-a-Park Modus sind jedoch nicht ausgeschlossen. Bis zum geplanten Release im Herbst haben die Programmierer noch alle Hände voll zu tun - wir halten Euch auf dem Laufenden.







# ...Sammlung ist nicht komplett?

Wollt Ihr ältere Ausgaben nachbestellen?  
Füllt einfach unten stehenden Coupon aus!



**play 2/99**  
IMPORTRESS: SQUARES SHINGEI!  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
RACING SIMULATION 2  
POPULOUS: THE BEGINNING  
KNOX KRUSCHKE  
RIDGE RACER TYPE 4  
NAMCOS KULTURACER IM IMPORTSPECIAL!  
AKUJI THE HEARTLESS  
EFFEKTEGEADENES VODOO-SPEKTAKEL!  
18 SEITEN SPECIAL: CONTROLLER IM HÄRTESTEST

**Player's Guide**  
Tomb Raider III (All the Secrets)  
Colony Wars Vengeance

**Specials**  
Crystal Dynamics  
Ridge Racer Type 4  
Space-Rat  
Controller im Härtestest

**play 3/99**  
NTSC-TEST: CAPCOM'S STREET FIGHTER ZERO 2  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
POPULOUS: THE BEGINNING  
DEX 3 DEEP COVER GEEKO  
GRAN TURISMO 2  
T.M. F.V. DIE MACHT DES TUNNELS  
DRIVER  
V-S-POWER  
METAL GEAR  
14 SEITEN MARATHONTEST  
16 SEITEN SPECIAL: TACTIK LEAD, GEAR 2

**Player's Guide**  
Populous The Beginning

**Specials**  
Argonaut  
Driver  
24 Stunden Le Mans  
Spielwarenmesse  
Tekken 3 Iron Fist WT  
Warzone 2100

**play 4/99**  
NTSC-TESTS: SYMPHON FILTER UND DESTINY  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
RACING SIMULATION 2  
DEX DEEP COVER GEEKO  
APE ESCAPE  
SILENT HILL  
FINAL FANTASY VIII  
PLAYSTATION 2  
FAKTEN AUS ERSTER HAND - VIER VAREN VOR ORT!  
13 SEITEN SPECIAL: V-RALLY 2 - SPORTS CAR GT

**Player's Guide**  
Metal Gear Solid - Alle Secrets

**Specials**  
Sports Car GT  
V-Rally 2

**play 5/99**  
NTSC-TEST: OMEGA BOOST, ARMY MEN 2, MORTAL KOMBAT  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
STAR WARS: EPISODE I  
OMEGA BOOST  
R/C STUNT COPTER  
NEED FOR SPEED  
WARZONE 2100  
DIE NEUE ZEITZEITSTRATEGIE REFERENZ!  
23 SEITEN SPECIAL: GRAN TURISMO 2 - RACE ON TRACKS - ROADSHOW TOKYO GAME SHOW - WWF ATTITUDE EVENT

**Player's Guide**  
Racing Simulation 2

**Specials**  
Gran Turismo 2  
Rage to the skies  
Shadow Man  
Tokyo Game Show '99 Spring  
WWF Attitude

**play 6/99**  
NTSC-TEST: DUEL A MOVIE 2, DANCE TROUSERS  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
SABOTEUR  
LONDON 1969  
XENIA WARRIOR PRINCESS  
DRIVER  
THE AMERICAN WAY OF DRIVE IM MEGA-TEST!  
GROSSE E3-VORSCHAU: FRISTE FÄHIGKEITEN UND INFORMATIONEN VON DER WELTMEISSTADT

**Player's Guide**  
Warzone 2100 (Teil 1)

**Specials**  
E3 Show - Vorschau

**play 7/99**  
NTSC-TEST: LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
V-RALLY 2  
SHADOWMAN  
FINAL FANTASY VIII  
SO SIEHT SIE AUS!  
DAS KANN SIE SO WERDEN DIE SPIELE!  
23 SEITEN SPECIAL: SYMPHON FILTER (Teil 2)

**Player's Guide**  
Warzone 2100 (Teil 2)

**Specials**  
70 Seiten! E3 Show

**play 10/99**  
DIE WANDERNDEN DEEP-RO-SPIELE VORSTELLT!  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
FUSSBALL LIVE!  
SHADOWMAN  
FINAL FANTASY VIII  
SO SIEHT SIE AUS!  
DAS KANN SIE SO WERDEN DIE SPIELE!  
23 SEITEN SPECIAL: SYMPHON FILTER (Teil 2)

**Player's Guide**  
Syphon Filter (Teil 2)  
X-Files

**Specials**  
Armonies Project S.W.A.R.M.  
ECTS 99  
IFA  
Star Trek Red Squad  
Too Human

**play 11/99**  
UNGLAUBLICH: DIE TOTALE SPIEL MEISSTADT  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
SABOTEUR  
LONDON 1969  
XENIA WARRIOR PRINCESS  
DRIVER  
THE AMERICAN WAY OF DRIVE IM MEGA-TEST!  
GROSSE E3-VORSCHAU: FRISTE FÄHIGKEITEN UND INFORMATIONEN VON DER WELTMEISSTADT

**Player's Guide**  
Dino Crisis

**Specials**  
ATD - Attention To Detail  
Guitar Freaks  
Jamma Herbst '99  
PlayStation2  
Tokyo Game Show '99  
Die Macher von Jet-X

**play 12/99**

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
THRASHER SKATE & DESIGN  
DUNE 2000  
MEDIEVIL II  
RALLY 2000  
SPIDERMAN  
DIE SPINNE ERÖRDET DIE PLAYSTATION!  
23 SEITEN SPECIAL: DISCOWORLD NOIR (Teil 1)

**Player's Guide**  
Disworld Noir (Teil 1)

**Specials**  
1999: Who was hot and who was not?  
Oddworld Munch's Oddysee  
Play Witch Project  
Rally Games 2000  
Steuer-Tips: Der große Lenkradtest  
Theme Park World

**play 1/00**  
NTSC-TEST: ARMY MEN 2, MORTAL KOMBAT  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
PLAYSTATION 2  
SYMPHON FILTER 2  
ISS PRO EVOLUTION  
RESIDENT EVIL 3  
GRAN TURISMO 2  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
23 SEITEN SPECIAL: DISCOWORLD NOIR (Teil 2)

**Player's Guide**  
Disworld Noir (Teil 2)

**Specials**  
1999: Who was hot and who was not?  
Oddworld Munch's Oddysee  
Play Witch Project  
Rally Games 2000  
Steuer-Tips: Der große Lenkradtest  
Theme Park World

**play 2/00**  
INTERNATIONAL: TRUCK & PLAY 2:000 UNTERWEGS  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
PLAYSTATION 2  
SYMPHON FILTER 2  
ISS PRO EVOLUTION  
RESIDENT EVIL 3  
GRAN TURISMO 2  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
23 SEITEN SPECIAL: DISCOWORLD NOIR (Teil 2)

**Player's Guide**  
Disworld Noir (Teil 2)

**Specials**  
Army Men  
F1 2000  
PlayStation2 Countdown

**play 3/00**  
NTSC-TEST: 1. SAMURAI SHODOWN WARRIORS KAGE II  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
PLAYSTATION 2  
SYMPHON FILTER 2  
ISS PRO EVOLUTION  
RESIDENT EVIL 3  
GRAN TURISMO 2  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
23 SEITEN SPECIAL: DISCOWORLD NOIR (Teil 2)

**Player's Guide**  
Disworld Noir (Teil 2)

**Specials**  
Army Men  
F1 2000  
PlayStation2 Countdown

**play 4/00**  
NTSC-TEST: 1. SAMURAI SHODOWN WARRIORS KAGE II  
DM 6,50

**16 SEITEN TIPS & TRICKS**  
PLAYSTATION 2  
SYMPHON FILTER 2  
ISS PRO EVOLUTION  
RESIDENT EVIL 3  
GRAN TURISMO 2  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
23 SEITEN SPECIAL: DISCOWORLD NOIR (Teil 2)

**Player's Guide**  
Disworld Noir (Teil 2)

**Specials**  
Army Men  
F1 2000  
PlayStation2 Countdown

|                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| play 05/98 <input type="checkbox"/> | play 09/98 <input type="checkbox"/> | play 02/99 <input type="checkbox"/> | play 06/99 <input type="checkbox"/> | play 12/99 <input type="checkbox"/> | play 04/00 <input type="checkbox"/> |
| play 06/98 <input type="checkbox"/> | play 10/98 <input type="checkbox"/> | play 03/99 <input type="checkbox"/> | play 07/99 <input type="checkbox"/> | play 01/00 <input type="checkbox"/> |                                     |
| play 07/98 <input type="checkbox"/> | play 11/98 <input type="checkbox"/> | play 04/99 <input type="checkbox"/> | play 10/99 <input type="checkbox"/> | play 02/00 <input type="checkbox"/> |                                     |
| play 08/98 <input type="checkbox"/> | play 01/99 <input type="checkbox"/> | play 05/99 <input type="checkbox"/> | play 11/99 <input type="checkbox"/> | play 03/00 <input type="checkbox"/> |                                     |

**Adresse:**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

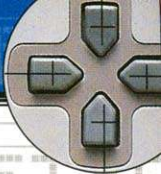
PLZ, Wohnort

pro Heft 6,50 DM =

Gesamtbetrag:

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





# TESTSCREEN

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

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

**EXTREME  
HARDCORE**

**GRAFIK** ■■■■■■■■■■ 10  
**SOUND** ■■■■■■■■■■ 10  
**RATING** ■■■■■■■■■■ 8

**play  
BEST BUY!**

|                                            |               |
|--------------------------------------------|---------------|
| <b>Ausnahmetitel mit Referenzcharakter</b> | ■■■■■■■■■■ 10 |
| <b>Herausragender Titel</b>                | ■■■■■■■■■ 9   |
| <b>Sehr guter Titel</b>                    | ■■■■■■■■ 8    |
| <b>Überdurchschnittlicher Titel</b>        | ■■■■■■■ 7     |
| <b>Genrefans testen an</b>                 | ■■■■■■ 6      |
| <b>Nur für Sammler</b>                     | ■■■■■ 5       |
| <b>Finger weg</b>                          | ■■■■ 1-4      |

**play  
BEST BUY!**

## FEATURES

## SOUND

## ZUBEHÖR

|                                                |                                                 |                             |                |                         |                          |                    |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------|----------------|-------------------------|--------------------------|--------------------|
| Anzahl der möglichen Spieler                   | Levelanwahl durch Paßwortabfrage                | Sprache der Bildschirmmenus | Dolby Surround | Analog Controller Sony  | Analog Controller neGeon | 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           |

**ABOPRÄMIE 1: Unsere T-Shirts gibt es in den Größen**

**L, XL und XXL.**

**LESER  
WERBEN  
LESER**



Wenn Ihr einen Leser als neuen Abonnenten werbt, gehört ein solches Play - T-Shirt Euch. Ausserdem bekommt Ihr noch ein Platinum PlayStation Spiel! Näheres auf Seite 51.



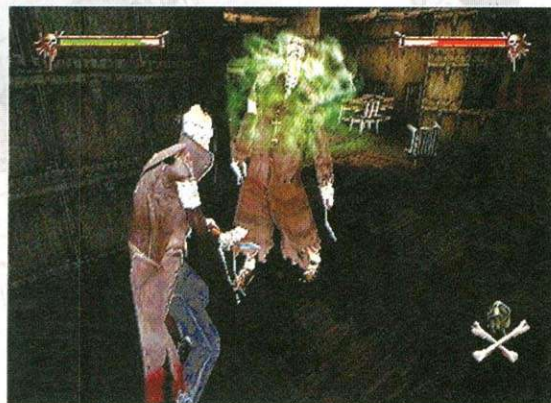


mArk Liebold

# NIGHTMARE CREATURES II



|               |                                                                                      |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Horroraction                                                                         |
| Hersteller    | Konami of Europe<br><a href="http://www.konami-europe.com">www.konami-europe.com</a> |
| Entwickler    | Kalisto Entertainment                                                                |
| Testmuster    | Konami of Europe                                                                     |
| Preis         | nach nicht bekannt                                                                   |
| Erhältlich ab | Juni                                                                                 |



Die magischen Attacken reichen vom Feuerzauber bis hin zum Giftgasangriff.

er zufälligerweise mitten in ein Blutritual der Bruderschaft. Nur mit knapper Not, gefoltert und von Wahnvorstellungen getrieben, entkommt er seinen Häschern und wird prompt in die örtliche Nervenheilanstalt eingewiesen. Eingehüllt in dreckigen Bandagen, welche die Pein, die Herbert durchlitten hat, kaum zu bedecken vermögen, getrieben von dem brennenden Wunsch auf Rache, macht Ihr Euch auf den Weg, um Crowley und seine geblendeten Helfer ein für



**„WER VOLLKOMMEN IN DIE DÜSTERE WELT DES ADAM CROWLY ABTAUCHEN UND JEDEN SCHRECKMOMENT BIS ZUM LETZTEN AUSKOSTEN WILL, SOLLTE NIGHTMARE CREATURES II AUF JEDEN FALL ALLEINE UND MIT HERUNTERGELASSENEN JALOUSIEN SPIELN.“**

Kalisto, die schon mit dem ersten Teil von Nightmare Creatures Angst und Schrecken in die heimischen Wohnzimmer gebracht haben, gönnen den Toten keine Ruhe. Über ein Jahrhundert nach seiner Niederlage kehrt der gefürchtete Nekromant Adam Crowley zurück. Diesmal wollen der wahnsinnige Grenzwissenschaftler und seine verbotene Hecate Bruderschaft eine unirdische, abgrundtief böse Macht heraufbeschwören.

Die einzige Person, welche die sinistren Pläne der durchtriebenen Kultisten vereiteln kann, ist Herbert Wallace. Dem Mitglied des „Zirkels“, einem Geheimbund, der gegen Crowley und seine Handlanger kämpft, ist das Glück jedoch nicht besonders hold, denn bei seiner Mission stolpert

allemaal aufzuhalten. Dank der schweren Axt, die der gequälte Held in seinem verkommenen Verlies findet und die sein ständiger Begleiter werden soll, sind die morschen Türen der Zelle kein wirklicher Grund sich eingesperrt zu fühlen. Vor seinem gummierten Kerker bereitet sich Herbert ein schrecklicher Anblick. Dutzende von Crowlys willenlosen Kreaturen der Nacht schlüpfen durch die maroden Gänge der Anstalt, die toten Augen stets auf der Suche nach frischem Fleisch. Bei Kontakt mit einer der grässlichen Wesen, zu denen nicht nur die klassischen Zombieformen, sondern auch geflügelte Fledermauswesen, muskelbepackte Riesen, vielarmige Spinnenkreaturen oder krankhaft kichernde, wild mit Messern oder Kettensägen um sich schwingende Psychopathen zählen, wechselt der Spieler automatisch in den Kampfmode. Hierbei fixiert sich der nicht minder wahnsinnige

Held auf seinen Gegner. Nun kann der, sich ansonsten eher gehemmt bewegende Wallace um sein Ziel herumtänzeln, jeder feindlicher Attacke schnell ausweichen und blitzartig zum Gegenangriff ansetzen. Ihr seid in der Lage das widerwärtige Gezücht mit zwei verschiedenen Axtschwingern, die auch zu sehr effektiven Combos aneinandergereiht werden können, und einem heftigen Tritt in Schach zu halten. Jede Gegnerart erfordert eine andere Vorgehensweise.



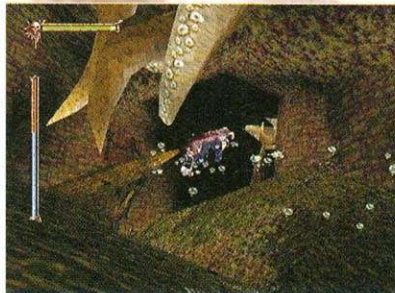
Läuft man innerhalb der Level den bereits abgesrittenen Weg nochmals zurück, werden dem Helden des öfteren böse Überraschungen geboten.







○ In Nightmare Creatures II wiegen sich sogar die Vorhänge oder aufgespannte Bettlaken sanft im mitternächtlichen Wind.

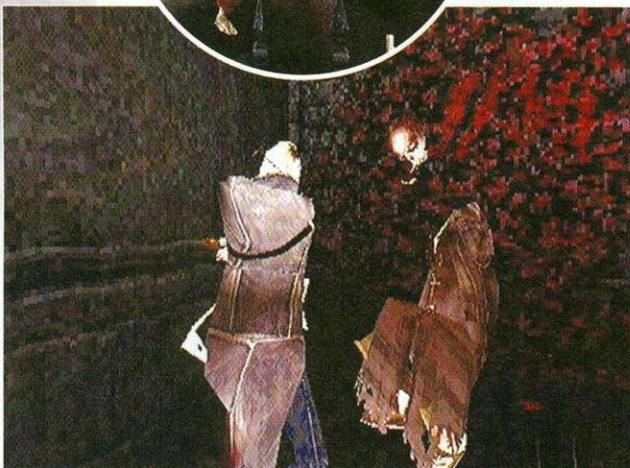


○○ Herbert Wallace beherrscht nicht nur den Umgang mit der Axt, sondern ist auch in der Lage zu schwimmen, zu klettern oder Gegenstände zu verschieben.

Während man beim Kampf gegen grobschlächtige Zombies mehr oder minder stillstehend auf die hirnlosen Gestalten einprügeln kann, sollte der Spieler etwa bei den flinken, hundeeähnlichen Monstern stets in Bewegung bleiben - alles andere wäre tödlich: Zudem verhalten sich die Kreaturen niemals gleich. Einmal zeigt z.B. ein hünenhafter Fleischberg kaum Gegenwehr. Ein paar Gänge weiter trifft man dann auf die gleiche Gegnerart. Diesmal ist das Monstrum allerdings so aggressiv, dass es mit nur wenigen Schlägen

die Knochen unseres verummten Haudegens zum bersten bringt. Kurz vor dem finalen Schlag kann Herbert Wallace in die Trickkiste greifen und sein Gegenüber mit einem gleichermaßen beeindruckenden wie auch abstoßenden Fatality Move abfertigen. Je nach Kreatur reicht dieser vom Genickbruch, über Enthauptung bis hin zu exzessiven Anatomiestudien. Darüber hinaus stehen Euch acht meist magische Spezialgegenstände, zu denen auch eine Schrotflinte zählt, zur Verfügung. Diese können zwar nur einmal eingesetzt werden, vereinfachen einen Kampf aber ungemein.

Der Einmannfeldzug gegen Crowley umfasst insgesamt neun Level und erstreckt sich von den dunklen Gassen Londons, über die stinkenden Gebeinshäuser und Katakomben der französischen Hauptstadt Paris, bis hinauf auf die Spitze des legendären Eiffelturms. Bei der Gestal-



○ Wer wird denn da gleich den Kopf verlieren...?

tung der Level und der Protagonisten hat das Team um Pascal Barret in jeder Hinsicht sowohl das Letzte aus sich als auch aus der Konsole geholt. Die Locations sind extrem weitläufig, verwinkelt und über und über mit Details und designtechnischen Feinheiten gespickt. Die Grafik ist im allgemeinen sehr düster gehalten, was der morbiden Atmosphäre nur zugute kommt, und kann sich ohne weiteres mit dem Referenztitel Soul Reaver messen. Neben der optisch nahezu perfekten Inszenierung, zu der auch die fantastischen Bewegungsabläufe der Charaktere zählen, trägt vor allem der Sound seinen Teil zu dem herrlich grabesähnlichen Ambiente bei. Bei der Komposition der Stücke orientierte sich Fred „El Mobo“ Motte vornehmlich an den Kultstreifen des Regisseurs John Carpenter, was besonders die tiefen, monotonen Baselines erkennen lassen.

## FAZIT

Auf den ersten Blick mag es sich Nightmare Creatures II um einen reinen Hack'n Slash Titel handeln. Zwar stehen die Konfrontationen mit Crowlys ekelhaften Kreaturen im Vordergrund, kleine Rätsel und Kletterpartien gehören allerdings ebenso zu Herbert Wallaces' Quest wie ein gekonnter Axtschwinger. Trotz der Komplexität der Level kommt man bei Nightmare Creatures II höchstens bei einem der zahlreichen Gegner ins Stocken. Und hier liegt, neben der etwas trägen Steuerung, wohl der größte Kritikpunkt. Der Schwierigkeitsgrad ist gnadenlos hoch angesiedelt. Die schier Masse an nicht gerade dummen Gegnern, kombiniert mit spärlich gesäten Health Pick-Ups und sonstigen Goodies, bringen auch den härtesten Metzgermeister ins Schwitzen. Alles in allem ist das Game ein herausragender Titel, der vor allem Spielern, die gerne einmal aus dem klassischen Heldenclique ausbrechen möchten, mehr als nur gefallen wird. Wer vollkommen in die düstere Welt des Adam Crowley abtauchen und jeden Schreckmoment bis zum Letzten auskosten will, sollte Nightmare Creatures II auf jeden Fall alleine und mit heruntergelassenen Jalousien spielen.

EXTREME  
HARDCORE

## POSITIV

- technisch fast perfekt
- grandioses Horroramiente
- hohe KI der Monster
- anspruchsvolles Kampfsystem

## NEGATIV

- zu hoher Schwierigkeitsgrad
- nichts für schwache Nerven oder empfindliche Mägen

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 10  
SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9  
RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

play  
BEST BUY!







|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Genre         | Action               |
| Hersteller    | THQ                  |
|               | www.thq.de           |
| Entwickler    | LucasArts            |
| Testmuster    | play THE PLAYSTATION |
| Preis         | ca. 99,- DM          |
| Erhältlich ab | sofort (US-Import)   |
|               | April (PAL-Version)  |

## STAR WARS EPISODE I

mark Liebold

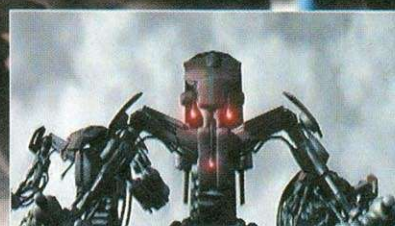
# JEDI



# POWER BATTLES



◉ Im späteren Verlauf kann man auch selbst Fahrzeuge (wie hier im Bild ein STAP) benutzen.



Fast pünktlich zum Video-Release von Star Wars Episode I erfreut uns LucasArts mit einem weiteren Spiel rund um das nachgereichte Prequel der größten Weltraumsaga. Nach einem mehr schlechten als rechten Action-Adventure dürfen sich Verfechter des Lichts nun mit Jedi Power Battles ein weiteres Mal der verlogenen Handelsföderation und den finsternen Sith Lords stellen.

In der zweiten PlayStation Adaption des Blockbusters sind nicht etwa wie beim ersten Versuch Eure grauen Zellen und eine ordentliche Portion schlechten Geschmacks, sondern Fingerfertigkeit und eine Menge Kampfgeschick gefragt. Diesmal greift LucasArts in die Vollen und schickt Euch in ein actiongeladenes Beat'em up à la Final Fight oder Double Dragon. Allerdings bestehen zwischen Jedi Power Battles und den klassischen Vertretern dieses Genres einige gravierende Unterschiede. Zum

einen lässt man nicht die Fäuste, sondern die Lichtschwerter bzw. im Falle der Gegner die Blaster sprechen und zum anderen präsentiert sich das Game in einem zeitgemäßen, schicken 3D-Polygon-Gewand. Für den Kampf gegen die Trade Federation und deren zwielichtige Hintermänner stehen dem Spieler gleich fünf mächtige Jedi zur Auswahl. Neben den Hauptcharakteren Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn geben sich auch drei Mitglieder des Jeditrates (Mace Windu, Adi Gallia und Plo Koon) die Ehre. Jeder der Ritter weist neben unterschiedlichen Charaktereigenschaften (Adi Gallia ist beispielsweise unheimlich schnell, Qui-Gon Jinn dagegen ist ein Experte in der Anwendung der Macht) auch individuelle Kräfte, Spezialmoves und Ausrüstungsgegenstände auf. Obi-Wan Kenobi greift etwa auf die altbekannten Thermal Detonatoren und eine Kombination aus Macht-/Schwertattacke zurück, während sich Plo Koon lieber auf Stim Packs und einen 360° Rundumschlag verlässt.

Die erste Station bei der Befreiung der kleinen, anscheinend unbedeutenden Welt Naboo ist eines der gigantischen Blockadeschiffe der Handelsföderation. Dort wird man gezwungenermaßen schnell mit der Handhabung des auserkorenen Helden vertraut gemacht. Drei Schlagvarianten, die sich je nach Laufgeschwindigkeit des Charakters unterscheiden, sowie die Möglich-



◉ Mit zwei Lichtschwertern lässt es sich gewöhnlich besser kämpfen.

### ÄHNLICH...

Star Wars Episode I - Die dunkle Bedrohung - THQ



Die einzige Gemeinsamkeit, die man bei dem Adventure und Jedi Power Battles finden kann, ist die

Story und eine ähnliche Grafikengine. Ansonsten teilen sich die beiden Titel, bis vielleicht auf die Qualität, nicht besonders viel. Nur weil Star Wars auf der Packung steht, heißt es noch lange nicht, dass das Game auch kultverdächtig ist. Jedem Fanatiker wird dies egal sein, für anspruchsvollere Zocker gibt es glücklicherweise ein reichhaltiges Angebot an qualitativ hochwertigeren Titeln.





⊙ Einige der Sonderkräfte haben eine verheerende Wirkung.



⊙ Besondere Power-Ups verlängern für kurze Zeit das Lichtswert des Jedi.

an dem gewählten Ziel aus. Dies ist vor allem wichtig, weil die Kämpfe sehr hektisch und mitunter auch unübersichtlich verlaufen und ohne einen Bezugspunkt die Schläge ohne jeglichen Effekt am Gegner vorbeisaußen würden. Da fast sämtliche Gegner auf Schusswaffen zurückgreifen, können die Jedi die Blasterschüsse entweder durch einen gekonnten Schwertschwinger oder mittels eines gezielten Blockes abweh-



## „FÜR DEN KAMPF GEGEN DIE TRADE FEDERATION UND DEREN ZWIELICHTIGE HINTERMÄNNER STEHEN DEM SPIELER GLEICH FÜNF MÄCHTIGE JEDI ZUR AUSWAHL“

keit, diese durch Combos, die Ihr erst nach und nach erlernt, bieten ein relativ weitläufiges Spektrum an verschiedenen Angriffsmöglichkeiten. Besonders wichtig ist die Target-Funktion. Durch einen simplen Druck auf den R1-Shoulder Button wird der nächste Gegner anvisiert. Von nun an richten sich sämtliche Bewegungen sowie Attacken

ren. Mit etwas Glück werden die Energiestrahlen im richtigen Winkel abgelenkt und finden ihr Ziel stattdessen bei einem Gegner.

Jedi Power Battles erstreckt sich über zehn Level, die von den Straßen und Sümpfen Naboo über die Hauptstadt der Republik Coruscant bis in die staubigen

Wüsten Tatooines reichen. Dort warten nicht nur zahlreiche Kampfdroiden aller Arten, sondern auch Tusken Raiders, Söldner oder schweres Kriegsgerät der Handelsföderation auf Euch. Zudem muss sich der Jedi in jedem Level meist mit mehreren größeren Brocken, zu denen etwa ein Droid-Fighter oder ein riesiger ekelhafter Wurm zählen, abgeben. Bei Eurem Weg durch die Schauplätze der Episode I geht es allerdings nicht nur darum, möglichst vielen Gegnern den Garaus zu machen. Hier und da warten knifflige Sprungpassagen auf Obi-Wan und Co. Diese verlangen dem Spieler aufgrund der recht unausgefeilten Steuerung und der manchmal etwas ungünstig platzierten Kameras alles ab und sind hier und da auch schon einmal ein Grund, sich der dunklen Seite der Macht hinzugeben.



⊙ Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission könnt Ihr wählen, ob Ihr den Lebens- oder die Jedienergievorrat permanent erhöhen wollt.

### FAZIT

Die anfängliche Euphorie aufgrund eines neuen Star Wars-Titels war recht schnell wieder verfliegen. Bei Jedi Power Battles bringt vor allem die Steuerung und ganz besonders der unausgewogene Schwierigkeitsgrad jeden noch so abgebrühten Jedi zum Kochen. Dutzende von Kampfdroiden stürzen sich auf die überforderten Helden, die nicht wissen, ob sie zuschlagen und so selbst getroffen werden oder lieber blocken sollen. Übersteht man solche Massenangriffe, kann man sich sicher sein, die nächste Sprungpassage nicht heil zu überstehen. Trotz alledem ist Jedi Power Battles kein wirklich schlechtes Spiel, man braucht einfach nur ein starkes Nervenkitzel und evtl. einen befreundeten Star Wars Fan, der einem im Kampf zur Seite steht



### POSITIV

- actiongeladene Episode I Variante
- original Soundtrack



### NEGATIV

- unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- unausgefeilte Steuerung

GRAFIK  7

SOUND  8

RATING  6







WALT DISNEY WORLD QUEST

# MAGICAL RACING TOUR



|               |                                          |
|---------------|------------------------------------------|
| Genre         | Fun-Racer                                |
| Hersteller    | Eidos Interactive<br>www.eidos.de        |
| Entwickler    | Crystal Dynamics                         |
| Testmuster    | play THE PLAYSTATION                     |
| Preis         | ca. 129,- DM                             |
| Erhältlich ab | sofort (US-Import)<br>Juni (PAL-Version) |

Toni Opt



○ In jeder Stage gehen die Disney-Piloten mit speziellen, der Thematik entsprechenden Gefährten wie diesen Dampflok-Karts an den Start.

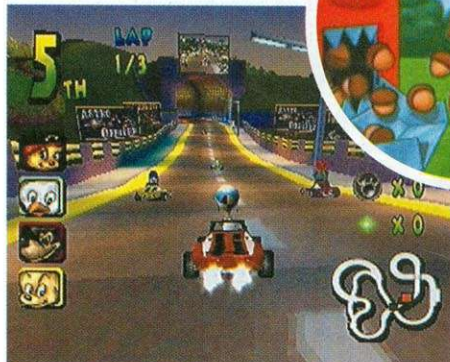
Crystal Dynamics, die Macher der Action-Adventure-Referenz Soul Reaver, melden sich zurück - diesmal allerdings nicht mit einem vampirischen Abenteuer, sondern mit kurzweiligem Racing-Spaß für die ganze Familie. Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour beinhaltet nahezu alle klassischen Elemente eines typischen Fun-Racers und hat zudem noch eine witzige Hintergrundstory zu bieten.

Eines Tages finden die beiden Streifenhörnchen Chip und Chap die Feuerwerksmaschine, mit der allabendlich im Disney-Park ein imposantes Feuerwerk entzündet wird, und beschließen, das seltsame Gerät einmal näher unter die Lupe zu nehmen. Als Chap versehentlich einige Eicheln in die Maschine fallen lässt, fängt diese plötzlich furchtbar

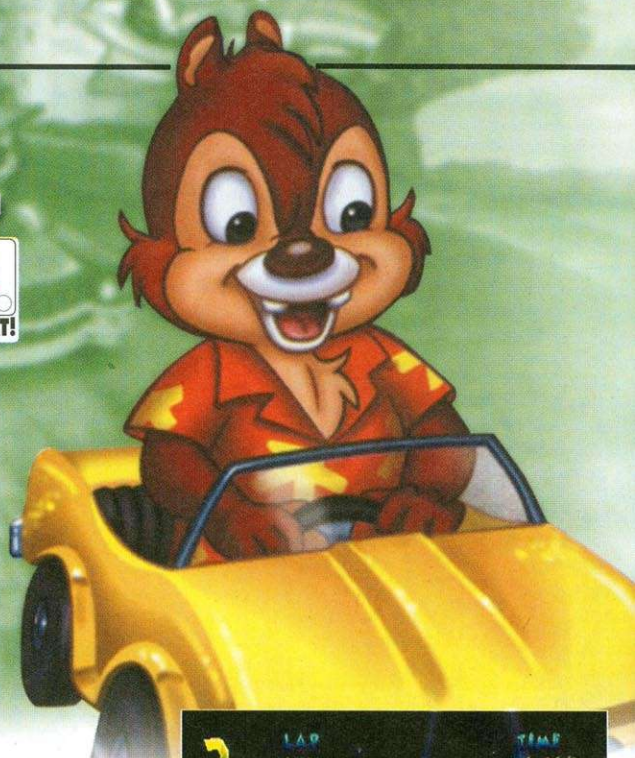


an zu rattern und zu qualmen. Sekunden später zerfällt eine gewaltige Explosion den gesamten Apparillo in seine Einzelteile, die durch die immense Wucht der Detonation über den ganzen Park verteilt werden. Sollte es den beiden Gaunern nicht gelingen, bis zum Einbruch der Dunkelheit alle Teile der Feuerwerksmaschine wiederzufinden, droht ihnen der großgröste Ärger in der Geschichte der Zeichentrickfiguren.

Der Spieler muss folglich im Adventure Mode, dem Herzstück der Magical Racing Tour, mit einem der anwählbaren Charaktere an verschiedenen Rennen teilnehmen und möglichst als erster die Ziellinie überqueren; denn nur dann winkt ein Einzelteil der zerlegten Gerätschaft als Belohnung. Zur Auswahl stehen hierbei neben den beiden tollpatschigen Protagonisten und der hinterlistigen Gundel Gaukeley mehrere in Europa eher unbekannte Disney-Figuren wie etwa der Bär Moe Whiplash, Goofy's Neffe Otto Plugnut, das



○ Das alte Problem: Wenig sichtbare Gegner - flüssiger Spielverlauf - direkte Steuerung. Viele sichtbare Gegner - sinkende Framerate - träge Steuerung.



○ Hex', Ducks and Rock'n Roll: Gundel und Konsorten brethern zu fetziger Rockmusik über den Rollercoaster.

Piratengirl Polly Roger oder die zierliche Amanda Sparkle. Drei versteckte Piloten sind ebenfalls vertreten, zu denen beispielsweise der aus dem Film Pinocchio bekannte Grashüpfer Jiminy Cricket gehört.

Bei der Auswahl der Rennorte schöpften die Entwickler so richtig aus dem Vollen. Nahezu alle in den Themenparks vorkommenden Attraktionen wurden zum Schauplatz für die heißen Platzierungsgefechte



## DIE ALTERNATIVE

Crash Team Racing - SCE



Der absolute König des Genres. Dreimal die Höchstwertung - mehr braucht man zu Crash Team Racing wirklich nicht zu sagen.





umfunktioniert. Vom Space Mountain über das Geisterhaus, das Piratenland und den Rock'n Roller Coaster bis hin zur Big Thunder Mountain Railroad sind alle Szenarien vertreten. Auf den 13 Kursen finden sich nicht nur klassische Fun-Racer Elemente wie Beschleunigungsfelder, jede Menge Abkürzungen und Sprungschanzen, sondern auch Mario Kart-typische Pick Ups, mit denen sich die Kontrahenten aufs Korn nehmen lassen, und Goldmünzen, welche die Höchstgeschwindigkeit des eigenen Gefährts nach oben treiben.



Sind erst einmal alle Teile der Feuerwerksmaschine eingesammelt, ist das Spiel jedoch noch nicht beendet. Ähnlich wie in Crash Team Racing können viele der Kurse bis zu dreimal absolviert werden, wobei Euch bei einem zweiten Sieg jeweils ein Wimpel verliehen wird. Bei der dritten Herausforderung fährt Ihr sodann nicht wie bisher gegen fünf CPU-Gegner, sondern gegen die Uhr. Hier gilt es, innerhalb eines knappen Zeitlimits acht auf der Strecke gut verteilte Pokale aufzustöbern. Der Multiplayer-Modus erlaubt leider nur Zwei-Spieler-Duelle ohne irgendwelche CPU-Gegner. Da die Engine bereits hier schon mächtig ins Schwitzen kommt, ist es verständlich, dass auf einen Vierfach-Split-screen gänzlich verzichtet wurde. Schade drum!

Das genialste Extra des Spiels: Feuert Ihr die Rakete ab, so steuert Ihr ihren Flug aus der „Raketensicht“, während die Kontrolle Eures Karts die CPU übernimmt.

## FAZIT

Nüchtern betrachtet ist Crystal Dynamics' erster Fun-Racer nur ein weiterer Mario Kart oder CTR Klon, der sowohl technisch als auch spielerisch keinerlei Innovationen zu bieten hat. Auch im Hinblick auf Umfang und Langzeitmotivation fährt Sonys Referenztitel in einer wesentlich höheren Kubikmeterklasse, da der Disney Park von geübten Kart-Fahrern locker innerhalb eines Tages komplett besichtigt werden kann. Trotz alledem macht die Tour durch das magische Wunderland aufgrund der abwechslungsreichen Streckenthemen und der simplen Steuerung verdammt viel Spaß, selbst wenn einem die aggressiven Gegner teilweise den letzten Nerv rauben. Zudem kommen Liebhaber klassischer Disney-Streifen vor allem akustisch voll auf ihre Kosten, da jede Attraktion von atmosphärischen Songs untermalt wird.



### POSITIV

- gelungenes Disneyworld-Ambiente
- abwechslungsreiche Strecken
- fantastische Background-Musik



### NEGATIV

- kein Vier-Spieler-Modus
- instabile Framerate
- geringer Umfang

GRAFIK 8

SOUND 9

RATING 7



# ABOPRÄMIE 2: Werdet zum ABOholiker und holt Euch ein Platinum Spiel!



Wenn Ihr einen Leser als neuen Abonnenten werbt, gehört einer dieser Platinum Titel Euch. Ausserdem bekommt Ihr noch ein Play - T-Shirt! Näheres auf Seite 51.



# TRIPLE PLAY 2001



Dirk Gemeinhardt

|               |                             |
|---------------|-----------------------------|
| Genre         | Sportsimulation             |
| Hersteller    | Electronic Arts             |
|               | www.ea.com                  |
| Entwickler    | EA Sports                   |
| Testmuster    | play The PLAYSTATION        |
| Preis         | ca. 129,- DM                |
| Erhältlich ab | sofort (US-Import)          |
|               | nicht geplant (PAL-Version) |



Der Pitcher kann mindestens auf 3 verschiedene Wurftechniken zurückgreifen.

Ob das noch gut geht...?

2001 präsentiert Euch rechtzeitig zum Beginn der Spielzeit 00/01 das passende, vor allem in statistischer Hinsicht auf Vordermann gebrachte Spiel. Zahlreiche Matcharten geben den Anhängern des amerikanischen Volkssports Nr. 1 die Gelegenheit ausreichend die Keule zu schwingen, Pitches am laufenden Band aus dem Unterarm zu schütteln, gegen den Uhrzeigersinn reihum von Base zu Base zu hasten bzw. als Field Player die offensiven Gegenspieler ins Aus zu befördern. Angefangen beim Single Game über eine ganze Saison (natürlich Spielanzahl und Innings variabel) bis hin zu diversen Home Run Events, auf welchen man sogar auf diverse Baseballlegenden trifft (u. a. Babe Ruth), hat die Baseballsimulation aus dem Hause EA Sports alles in petto, was das Baseball-

Zum Auftakt der neuen Major League Baseball-Saison am 03. April hieß es mal wieder „Play Ball“. 14 Teams der American League und 16 Teams der National League machen den heißbegehrten Titel in der World Series unter sich aus. Bis zu den alles entscheidenden Play Offs wird noch viel Unvorhersehbares geschehen. Vielleicht toppt Superstar Mark McGwire nach 1998 seinen eigenen Home Run Record oder die Yankees - das beste Team des 20. Jahrhunderts - werden zum dritten Mal in Folge Meister. Wer weiß? Baseballfans in aller Welt werden es noch rechtzeitig erfahren.

Wem das Warten zu lange dauert, kann das Schicksal der MLB, insbesondere das seiner favorisierten Mannschaft, selbst in die Hand nehmen. EAs Triple Play



Der Ball durchbohrt die Luft auf dem Weg zum Home Run.



## FAZIT

Dem Anschein nach musste EAs Triple Play 2001 rechtzeitig zum Saisonstart in den Läden stehen; denn nur so ist die mäßige Qualität zu erklären. Lieblos gestaltete Stadien (speziell die groben Publikums-Texturen stoßen sauer auf), abgehackte Bewegungsabläufe agierender Baseballer und eine unkonstante Framerate, welche das Spiel des Öfferns zur Ruckelpartie verkommen lässt, trüben augenfällig den Spielgenuss. Natürlich hat das Game auch gute Seiten. Die 1A-Steuerung inklusive der durchdachten Button-Belegung weiß genauso zu überzeugen wie die EA-typische übersichtliche Anordnung aller Menüs und Tabellen. Mit dem bereits loblich erwähnten Sound kann Triple Play noch einen weiteren Pluspunkt verbuchen. Aber leider lassen sich die negativen Fakten mit den positiven nicht vollständig aufwiegen, so dass im Vergleich zur Vorjahreswertung (9 von 10) lediglich ein 7er-Rating rausspringt.

## POSITIV NEGATIV

- ansprechende Stadionatmosphäre
- plumpes Stadion
- einfaches Handling
- abgehackte Bewegungsabläufe der Akteure

GRAFIK  6

SOUND  8

**RATING**  **7**





# TOYS 'R' US®

THE WORLD OF FUN



**Dual Force Analog Controller**  
Bringt maximale Vibration bei allen Spielen. Extrem belastbar und handlich. Mit drei Controller-Modus: Digital-, Analog- und Lenkrad-Modus.

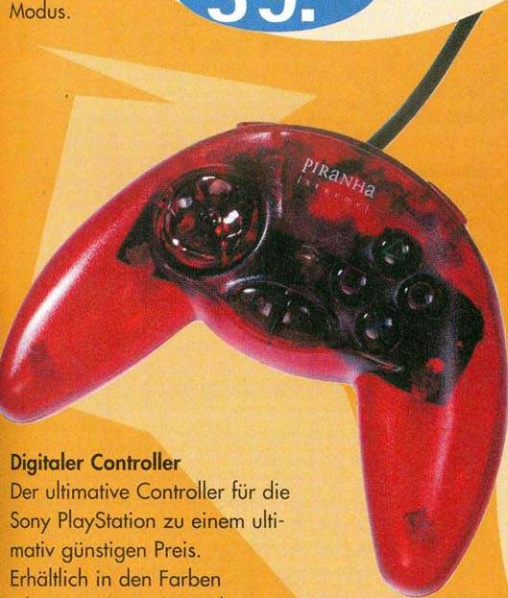
DM  
**39.99**



**Lenkrad**  
Mit Rumble und Pedalen. Überzeugt durch äußerst robuste Bauweise.



DM  
**99.99**

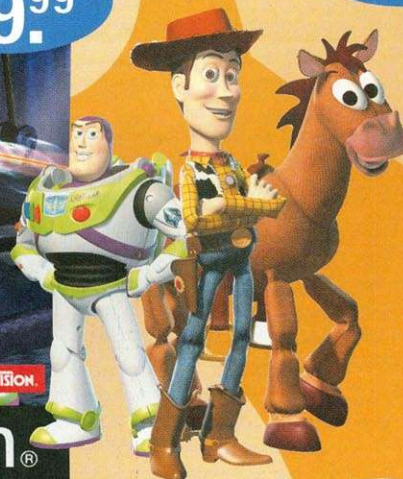


**Digitaler Controller**  
Der ultimative Controller für die Sony PlayStation zu einem ultimativ günstigen Preis. Erhältlich in den Farben schwarz-transparent, schwarz, grau, rot und transparent.

DM  
**9.99**



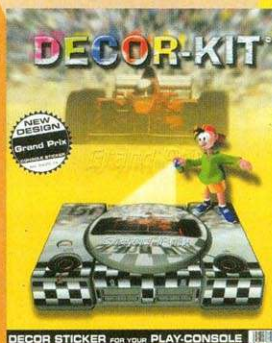
DM  
**89.99**



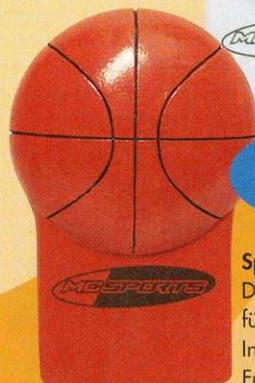
Die Decor-Kits für die PlayStation sind in verschiedenen Designs erhältlich! Das Dekor ist wärme- und abriebbeständig und lässt sich problemlos lösen und wieder verwenden.



je DM  
**14.99**



je DM  
**19.99**



**Sport Cards**

Die Memory Cards für sportliche Spieler: In den Designs Fußball, Baseball, Rugby, Basketball, Golf

© 1999 Mad Catz, Inc. P.O. Box 14778, El Cajon, CA 92022 USA. Mad Catz and the Mad Catz logo are trademarks or registered trademarks of Mad Catz, Inc., its subsidiaries and affiliates. All rights reserved. Features, appearance and specifications may be subject to change without notice. Mad Catz stand behind its products 100%.

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. ©

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

Augsburg • Bad Dürkheim • Bentwisch b. Rostock • Berlin-Spandau • Bochum • Braunschweig • Bremen • Dresden • Duisburg-  
Meiderich • Eiche b. Berlin • Essen • Frankfurt • Günthersdorf b. Leipzig • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-  
Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover-Altwarmbüchen • Heidelberg • Ingolstadt • Kaiserslautern • Kamen • Karlsruhe •  
Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Lübeck • Magdeburg • Mönchengladbach • München-Freimann • Neuss •  
Nürnberg • Offenbach • Oldenburg • Paderborn • Porta Westfalica • Ralsdorf b. Kiel • Ravensburg • Regensburg •  
Reutlingen • Röhrsdorf b. Chemnitz • Saarbrücken • Siegen-Weidenau • St. Augustin • Tönisvorst b. Krefeld • Ulm-Lehr •  
Viernheim • Wallau • Wallenhorst b. Osnabrück • Waltersdorf b. Berlin • Weil am Rhein • Würselen b. Aachen • Wuppertal



# GAUNTLET LEGENDS

A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The scene is set in a flooded area with a wooden building in the background. Link, the protagonist, is in the center, surrounded by several enemies (Zukors) and a large treasure chest. The bottom of the screen shows the game's HUD, including a health bar, a shield icon, and a timer.

Erhältlich ab **sofort**  
Juni 2001

1550 / 1700  
PHÄNOMEN  
COST 400  
GOLD 2200  
EXIT  
BUY

verständlich literarische Zaubersprüche, abgefüllt in fieschen Bocksbeutelflaschen; denn bei den garstigen Zwischenendgegnern bedarf es immer eine Extrawurst. Den dazugehörigen Zaster gabelt der Abenteuer im Laufe der Zeit am Wegesrand auf. Besonders agiles Treiben wird analog dem klassischen Rollenspiel mit essentiellen Bonuspunkten fürs digitale Wohlbefinden prämiert. Im Klartext: Je länger man den Häschern standhält, desto stärker werden die körpereigenen Abwehrkräfte. Kleine, geschmacklose Möchtegern-Rätsel beschenken zumindest gelegentlich helle Aufregung, indem mancherorts das Territorium nach Items abgegrast werden muss. Ansonsten gammeln fortlaufend benötigte Schlüssel auf dem mit lieblos gestalteten Texturen

Am Spielprinzip hat sich im Grunde nicht die Bohne geändert. Wie bekannt, latscht Ihr zahlreiche Dungeons ab, vermöbelt dabei allerlei monströses Gesocks und löst schließlich dabei nicht besonders anspruchsvolle Aufgaben, die Euch nebst solidarisch gut gemeinten Ratschlägen vom Mentor persönlich angetragen wurden. Rücken Euch die ekligen Biester zu nahe auf die Heroen-Pelle, könnt Ihr, bevor alle Stricke reißen, einen Tod und Verderben bringenden Trumpf aus dem Ärmel schütteln: Ein Druck aufs Knöpfchen genügt - schwuppdwupp fegt ein Magie-Gewitter die hässlichen Fratzen von der Landkarte. Im Krämerladen um die Ecke gib's legale Aufputschmittel, bessere Waffen und selbst-



anmutende Soundtrack. Leider verdampft die musikalische Leistung im Vergleich zum Übrigen, d. h. dem dürftigen Spieldesign, wie ein heißer Tropfen auf dem Stein. Letzten Endes gelingt es auch dem 2-Spieler-Modus nicht mehr die Kastanien aus dem Feuer zu holen.

Wenn's am schönsten ist, sollte man aufhören. Genauso hätte man auch mit dem Softwareklassiker Gauntlet verfahren sollen. Welcher Teufel hat da bloß die Midway-Entwickler geritten? Gauntlet Legends ist mit Abstand der schlechteste Titel der legendären Abenteuer-Saga - ein Produkt, das die Welt der Videospiele auf keinen Fall bereichert bzw. braucht. Hauptsächlich die popelige Grafik lässt dem Zocker Knall und Fall die Freude am Spielen vergehen. Zum Leidwesen der Spieler: das polygonale Pixelmassaker erinnert zum Teil papptierend an die 16-Bit-Epoche. Das Potential in Bezug auf die grafische Leistungsfähigkeit der PlayStation wird überhaupt nicht in Anspruch genommen. Vorwiegend das ausgeleierte Gameplay versetzt Gauntlet obendrein den finalen Todesstoß. Schade eigentlich.

## NEGATIV

- bis auf den Soundtrack eigentlich alles

**RATING**  **4**





Sven Liebold

# ROADSTERS

|               |                           |
|---------------|---------------------------|
| Genre         | Rennspiel                 |
| Hersteller    | Titus                     |
|               | www.virgininteractive.com |
| Entwickler    | Smart Dog                 |
| Testmuster    | play THE PLAYSTATION      |
| Preis         | ca. 99,- DM               |
| Erhältlich ab | sofort (US-Import)        |



Sich mal mit den unterschiedlichsten Roadsters namhafter Hersteller wie Renault und Lotus den Wind um die Ohren blasen lassen - ein feiner Gedanke, den man allerdings nicht mit dem Titus-Debakel Roadsters verwirklichen sollte; denn bis auf die oben genannten Fabrikate findet man nur noch freche Plagiate im Fuhrpark, die beispielsweise den Modellen von Mercedes und BMW gleichkommen sollen.

Der Spieler muss sich einen Wagen kaufen und fortan in unterschiedlichen Divisionen um den Sieg ringen, um seinen

Kontostand aufzubessern. Mit der hartverdienten Kohle können zahlreiche Upgrades erworben und der eigene Bolide aufgewertet werden. Hört sich im Prinzip ja alles ganz ordentlich an, nur verpackten die Entwickler das Spielprinzip in eine derart dilettantische Umsetzung, dass man nicht weiß, ob man lachen oder weinen soll. Die gesamte Optik erinnert eher an einen Net Yaroze-Wettbewerb als an ein Vollpreisprodukt. Als Krönung wird das Auge trotz (!) simpelstem Streckendesign mit einem wahren Grafikfehlerfeuerwerk verwöhnt. Da nutzt es auch nichts, dass der Hersteller mit vielen Bonustracks auf der Verpackung lockt. Sollte man den Spielspaß und die gute Grafik etwa erst freischalten müssen?



Merce.....ach stimmt ja, Mind!



Pop-Ups, so weit das Auge reicht.



GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 3



# 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

INTERACT

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

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



Dirk Gemeinhardt

# FRONT MISSION 3



|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Strategie             |
| Hersteller    | Squaresoft            |
|               | www.square-europe.com |
| Entwickler    | Squaresoft            |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION  |
| Preis         | ca. 129,- DM          |
| Erhältlich ab | US-Import sofort      |
|               | PAL-Version 05. Juli  |



○ Einerseits behindert unwegsames Gelände, andererseits sollte man es zu eigenen Gunsten nutzen.

Globus von einem Punkt zum anderen, um des Rätsels Lösung zu finden. Immer und überall treffen die Kampfgeher-Piloten auf neue streitsüchtige Horden. Außer zweibeinigen Blechbüchsen erschweren beispielsweise mit Boden-Luft-Raketen ausgestaffte Helikopter, dick gepanzerte Kettenfahrzeuge oder Anti-Tank-Waffensysteme den Mech-Landern das Leben. Auf dreidimensional dargestellten Schlachtfeldern steuert Ihr der Reihe nach die stählernen Kampfkolosse, blast zum Angriff oder benutzt kurz zuvor erworbene Items. Mit Letzteren flickt man z. B. die Gliedmaße der lädierten Maschinen provisorisch zusammen oder füllt die Magazine der einzelnen Waffensysteme nach. Neben Homing Missiles, Panzerfäusten und großkalibrigen Schnellfeuerwaffen, welche hauptsächlich zur Attacke aus sicherer Entfernung dienen, führt jeder „Wanzer“ monströse Nahkampfwaffen mit sich. Wie es ein Strategiespiel mit sich



bringt, gewinnen die Charaktere mit jedem Kampf an Erfahrung dazu. Selbiges gilt auch für Front Mission 3. Zudem deckt Ihr Euch in diversen Shops und Lagerhallen auf nicht immer ganz legale Weise mit besseren Upgrades ein. Zwischen den bis auf den letzten Öltropfen gehenden Scharmützeln spinnen In-Game-Cinematics und unzählige aufschlussreiche Dialoge die mitreißende Story weiter - dadurch kommt so gut wie keine Langeweile auf. Obendrein erleichtern die wenigen, aber dafür äußerst effizient gestalteten Interfaces dem mechanisierten Robo-Soldier das Getümmel in den Schlachten.

## FAZIT

Wow! Das ist das Einzige was man zu Squaresoft's neuestem Strategieknaller sagen kann. Sowohl die nahtlosen Übergänge zwischen Story und Fights als auch das überdurchschnittlich gute Gameplay sorgen für Langzeitmotivation - man ist mittendrin statt nur dabei. Habt Ihr einmal Blut geleckt, will man gar nicht mehr aufhören. Durch den allmählich ansteigenden Schwierigkeitsgrad finden Neueinsteiger genauso einen Gefallen daran wie kampferprobte Strategieveteranen. Lediglich in akustischer Hinsicht ist das auf 150 Stunden Spielzeit angesetzte Strategieepos etwas schwach auf der Brust. Auch die insbesondere in den Nahkämpfen vorkommenden grafischen Mängel schafen es nicht an der ansonst intakten Fassade zu kratzen. Das Erfreulichste noch zum Schluss: Voraussichtlich im Sommer diesen Jahres können auch deutsche Befehlshaber ins Feld ziehen.

## POSITIV NEGATIV

- spannende Story
- nervige Hintergrundmusik
- für Einsteiger bis Profis
- Grafikfehler

GRAFIK 8  
SOUND 6

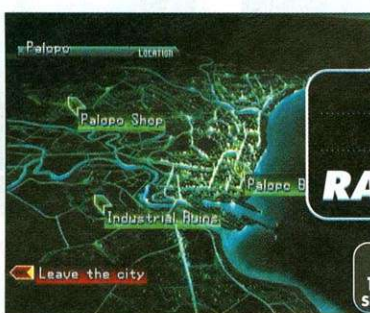
RATING 9

play  
BEST BUY!



○ Im Laden könnt Ihr Euren Mech auf Vordermann bringen.

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| Currently equipped part | Sale price: 148       |
| Product List            |                       |
| Name                    | Price                 |
| Cleave Axe              | 200                   |
| Fear Fist               | 200                   |
| Cleave Axe              | 200                   |
| Sharp Spike             | 140                   |
| Money                   | 0423                  |
| Remaining weight: +15   | Melee: +115%          |
| Type                    | Class Weight          |
| Melee                   | 21 128% 1 67x 1 hit 1 |
| Currently equipped part |                       |







0700 70 77 77 00



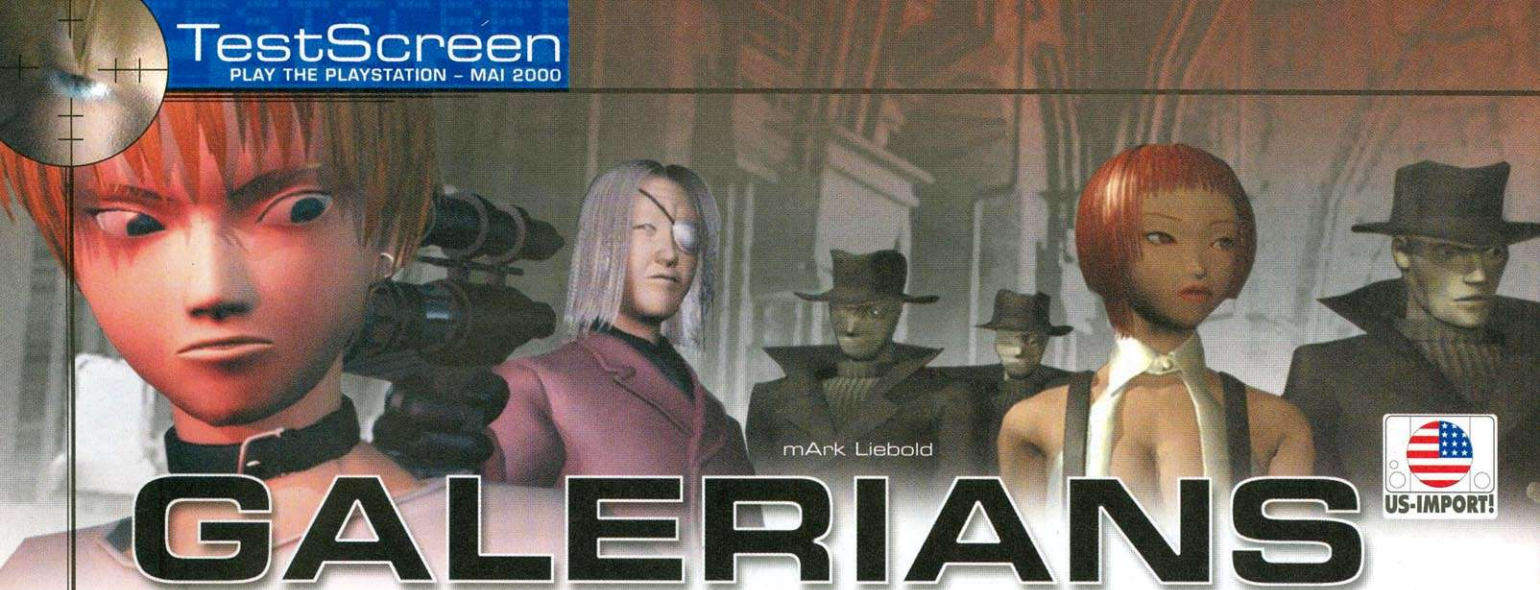
VERSTEIGERE  
DEINE  
SPIELE!

TEILNAHME KOSTENLOS

WWW.ACMEONLINE.DE





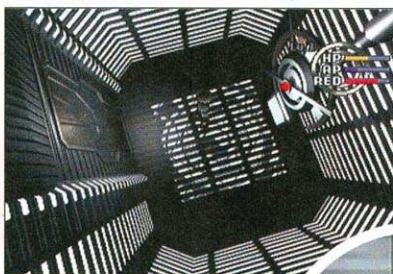


mArk Liebold



Bisher widmeten die Polygon Magic Entwicklerstudios ihre Aufmerksamkeit ausschließlich Beat'em Ups. Aus der Feder der fernöstlichen Prügelnaben stammen beispielsweise die Titel Vs. und Shao Lin. Mit Galerians wagt sich Polygon Magic zusammen mit Ascii erstmals in das hartumkämpfte Genre der Horror-Adventures.

Galerians, welches nach Angaben der Entwickler in die Sparte der Psycho-Thriller einzuordnen ist - eine Bezeichnung, die ansonsten nur Filmen oder Büchern zugestanden wird - ist im 26. Jahrhundert angesiedelt. Ihr schlüpft in die Rolle des Knaben Rion Steiner, der gegen seinen Willen zu einem Versuchskaninchen des größtenwahnsinnigen Dr. Lem geworden ist. Dieser testet innerhalb des Family-Programs, einem Projekt des Supercomputers Dorothy, welches eine Armee von willenlosen und psychisch begabten Klonen hervorbringen soll, verbotene Substanzen an dem blonden Probanden. Die gesundheitsschädlichen Drogen bewirken, dass die psychischen Fähigkeiten des Jünglings geweckt



○ Auf jeder Etage finden sich Savepoints.

wurden. Nur mittels eines Gedankens ist Rion in der Lage - je nach Art des injizierten Stoffes - Gegenstände zu verschieben oder einen schützenden Energieschild um sich herum aufzubauen. Euer Abenteuer beginnt im Michelangelo Memorial Hospitals, in dem der burschikose Held gefangen gehalten wird. Zu Beginn kann der Spieler ausschließlich auf die Drogen Nalcon und Red, die Euch befähigen kinetische



Energiestöße heraufzubeschwören oder Gegner in Brand zu setzen, zurückgreifen. Zudem kann Rion auch seine Umgebung scannen. Hierfür benötigt er allerdings keine chemischen Substanzen. Ist beispielsweise eine Tür verriegelt, legt man einfach die Hand auf dieselbe und deaktiviert so den Schließmechanismus oder erhält einen Einblick, wo sich der Schlüssel oder evtl. ein Schalter befinden könnte. Ähnlich verhält es sich auch bei anderen Rätseln bzw. beim Lesen der Gedanken mancher Feinde, zu denen neben Wachpersonal auch Kampfroboter oder ebenfalls psychisch begabte Mutanten zählen. Die chemischen Stoffe haben allerdings auch eine schwerwiegende Neben-

|               |                                                |
|---------------|------------------------------------------------|
| Genre         | Horror-Adventure                               |
| Hersteller    | Crave Entertainment                            |
|               | <a href="http://www.crave.de">www.crave.de</a> |
| Entwickler    | Ascii, Polygon Magic                           |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION                           |
| Preis         | ca. 99,- DM                                    |
| Erhältlich ab | NTSC-Import sofort<br>PAL-Version ab Juni      |



wirkung. Mit der Zeit beginnen sich die pharmazeutischen Mittelchen auf das Nervensystem des Helden auszuwirken. Beansprucht Ihr den Geist des armen Rion zu sehr, beginnt dieser außer Kontrolle zu geraten. Die Folge sind eine eingeschränkte Mobilität und starke psychische Energieentladungen, die jedem Gegner, der sich zu Nahe an der Spieler heranwagt, Schaltkreise jeglicher Art durchbrennen lassen. Ein netter und meist auch sehr hilfreicher Effekt, der sich allerdings weniger positiv auf die körperliche Gesundheit Rions auswirkt. Dämmt der Spieler die Anfälle nicht schnellstmöglich mittels einer Dosis der Gegendroge Delmetor ein, segnet man



○ Des Rätsels Lösung kann Rion meistens schon „erahnen“.



## DIE ALTERNATIVE Resident Evil - Serie -



Capcom

Der Bekanntheitsgrad der dreiteiligen Zombiejagd in der amerikanischen Kleinstadt

Raccoon City und Umgebung reicht, nicht zuletzt wegen zahlreichen Auftritten in den Boulevardmedien, weit über die Grenzen der PlayStation-Gemeinde hinaus. Der Urvater des virtuell gewordenen PlayStation-Horrors setzte neue Maßstäbe und sollte auf keinen Fall in jeder gut sortierten Spielesammlung fehlen.





Normalerweise ist das Wachpersonal sehr aggressiv. Sobald Rion allerdings anfängt durchzudrehen, ergreifen auch diese lieber die Flucht.



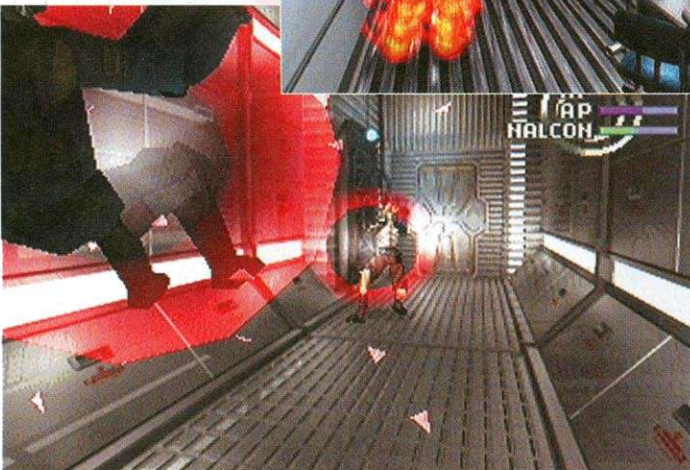
In den Datenbanken des Hospitals findet Rion alle wichtigen Informationen.

## „DAS SPIELPRINZIP VON GALERIANIS ERINNERT, WIE BEI FAST ALLE VERTRETERN DES GENRES, FRAPPIEREND AN CAPCOMS RESIDENT EVIL-SERIE.“

recht schnell das Zeitliche. Der Einsatz der psychischen Fähigkeiten ist zwar ein unabdingbares Muss, jedoch sollte man bei der Anwendung der teuflischen Mittelchen äußerste Vorsicht walten lassen.

Das Spielprinzip von Galerians erinnert, wie bei fast alle Vertretern des Genres, frapierend an Capcoms Resident Evil-Serie. Aus dem Blickwinkel der festpositionierten Kameras begleitet Ihr das blonde Versuchskaninchen durch die kargen Hightech-Komplexe der Zukunft. Mittels des vollständig belegten Joypads schaltet man sich durch die reichhaltigen Ausrüstungslisten, aktiviert Rions Superkräfte, öffnet Türen oder legt Schalter um. Die

schnell zu einem komplexen Plot zusammensetzen. So erfährt Ihr beispielsweise, warum Rions überhaupt aus dem Schoße seines Elternhauses entführt wurde oder warum er und das ebenfalls verschleppte Mädchen Lilia die einzigen Personen sind, die die Pläne des Supercomputers Dorothy vereiteln und so den gesamten Planeten retten können.



### FAZIT

Das Abenteuer des jungen Rion Steiner erstreckt sich zwar über ganze drei CDs und vier Schauplätze, stellt für versierte Horrorexperten jedoch keine allzu große Herausforderung dar. Dies ist vor allem dem altbackenen Rätselschema zu verdanken. Während die Grafik eher dem Durchschnitt entspricht, vermag vor allem die Soundkulisse und ganz besonders die phantastische Story den Spieler in den Bann von Galerians zu ziehen. Wer sich von der anstrengenden Zombiehatz etwas entspannen, sich deswegen aber spieltechnisch nicht großartig umstellen möchte, für den ist der atmosphärische und spannende Psycho-Thriller ein gefundenes Fressen.



### POSITIV

- cineastische Story
- atmosphärische Soundkulisse
- typisches Horror-Adventure



### NEGATIV

- eingefahrenes Rätselschema
- typisches Horror-Adventure

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 7

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 9

**RATING** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ **8**





Dirk Gemeinhardt

# GEKIDO



|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Genre         | Beat 'em Up       |
| Hersteller    | Infogrames        |
|               | www.infogrames.de |
| Entwickler    | Infogrames        |
| Testmuster    | Infogrames        |
| Preis         | ca. 99,- DM       |
| Erhältlich ab | 21. April         |



Das Kampfspektakel wird fortlaufend aus einem anderen Blickwinkel präsentiert.



Die Battle Arena befindet sich entweder unter freiem Himmel oder hinter verschlossenen Türen.

In Asien scheint es ja im Moment richtig rund zu gehen. Erneut ist eine junge Frau spurlos verschwunden und natürlich hat keiner einen blassen Schimmer, wo das zierliche Geschöpf steckt. Im Dunkel der Nacht wurde Angela, so der Name der verschollenen Person, von dunklen Mächten aus dem Kreis ihrer Liebsten gerissen. In einer entlegenen Ecke der schnell wachsenden Millionenmetropole New Tokio wird die schwarzhaarige Schönheit von dämonischen Unholden unter widrigen Bedingungen festgehalten. Knapp 24 Stunden nach dem mysteriösen Untertauchen machen sich Travis, ein gewiefter Privatdetektiv, Touku-shin-Lehrmeister Ushii samt seines hitzköpfigen Schülers Tetsuo und last but not least die wohlgeformte Kampfmaschine Michelle auf die Socken, um unter Einsatz des eigenen Lebens in einer waghalsigen Befreiungsaktion das possierliche Girlie aus den Klauen der Unholde zu befreien.

Zumindest im Kernstück des Games, dem Urban Fighters-Mode, werdet Ihr mit der besagten heiklen Rettungsaktion inmitten des japanischen Großstadtdschungels konfrontiert. Zahlreiche dreidimensionale Locations gespickt mit übermächtigen Schergen verlangen den Spielern eine gehörige Portion Kampfgeist ab. Entweder

alleine oder im schlagkräftigen Duett mit einem Freund an Eurer Seite kloppt das Himmelfahrtskommando Alles und Jedermann buchstäblich windelweich. Besonders mit versierten Hieben und Tritten befördert Ihr das streitsüchtige Gesocks, das temporär im Format einer bis an die Zähne bewaffneten paramilitärischen Kleinarmee in Erscheinung tritt, genauso über den Jordan wie mit der resoluten Unterstützung zahlreicher Waffen. Dazu gehören beispielsweise neben verwahrlosten Benzinfässern, morschen Holzkisten und verrosteten Brechstangen auch herumliegende Autoreifen und zentnerschwere Colaautomaten. Da Ihr so ziemlich alles, was nicht niet- und nagelfest ist, dem kriminellen Abschaum an den Kopf schmeißen könnt, stellen darüber hinaus Wummen größeren Kalibers eine will-

kommene Entlastung im riskanten Alltag der Straßenkämpfer dar. Mit der immens hohen Schussrate zehren Chain Gun & Co. frapierend am Energieballken der unbesiegtbar wirkenden Zwischenendgegner - gegen diese Bleispritzen ist eigentlich so gut wie kein Kraut gewachsen. Ansonsten nimmt auch das Schlagrepertoire der Helden im Laufe des Side-Scrolling-Abenteuers kontinuierlich zu. Anfangs metzeln Travis und seine Weggefährten noch mit trivialen Punches und Kicks die Banditen nieder, doch schon wenig später verbreiten barbarische Combos u. a. in den mit allerlei Unrat übersäten Straßenschluchten, steri-



Je kolossaler der Fighter von der Statur her ist, desto schwerere Gegenstände kann er durch die Gegend wuchten.



## ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT



Final Fight

Sidescrolling-Beat'em Ups haben eine lange Tradition. Zahlreiche Entwickler lieferten sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen, um das beste Game dieser Art zu haben. Capcoms Final Fight-Reihe wurde vor allem durch Segas Streets of Rage-Trilogie attackiert. Musikgenie Yuzo Koshiro hinterlies zudem bei Streets of Rage richtige Ohrwürmer. Infogrames versucht nun mit Gekido der „Next Generation“ den Mund wässrig zu machen.





○ Auch Ninjas stellen Euch bei der Suchaktion ein Bein.



○ Kunterbunte Explosionen jagen die Gegner zum Teufel.



modi. Bis zu vier Spieler auf einen Schlag dürfen sich gleichzeitig in der kleinen, aber feinen Battle Arena das Fell über die Ohren ziehen. Hierzu dienen wiederum neben den üblichen Schlag- und Trittkombination unterschiedliche Waffen und interaktive Gegenstände. Wer als Letzter im Ring bis zum bitteren Ende den Attacken der (CPU-)Kontrahenten trotzt, darf die Stätte des Geschehens mit stolz geschwellter Brust verlassen. Die Entwickler von Infogrames Sheffield setzen einen Groß-

Euren Rivalen wer im Grunde das letzte Wort hat. Neben dem herkömmlichen Kampfgeschrei, ohrenbetäubendem Getöse der unzähligen Explosionen und dem höllischen Lärm der martialischen Schusswechsel untermalen seichte, unaufdringliche Musiktracks aus der Feder des britischen Pop-Musikers Norman Cook alias „Fatboy Slim“ und der US-Gitarrenrock „Kid Rock“ das wilde Treiben unserer vier Raufbolde.

## „MIT DEM URBAN FIGHTERS-MODE IST ES INFOGRAMMES ÜBERRASCHEND GUT GELUNGEN EIN TOTGEGLAUBTES GENRE ZU REANIMIEREN - DAS SEITWÄRTS SCROLLENDE BEAT 'EM UP.“

len Industriekomplexen und zwielichten Hafenanlagen der japanischen Hauptstadt richtig Angst und Schrecken. Für etwas Abwechslung sorgen die verschiedenen Marschrouten der Haudegen. Abhängig vom auserkorenen Charakter hinterlasst Ihr auf gänzlich unterschiedlichen Punkten der Landkarte eine Schneise der Verwüstung. Lediglich zu Beginn und am Ende kreuzen sich die Wege des Suchtrupps. Rein auf den Multiplayer-Aspekt besinnen sich gleich drei der insgesamt sechs verschiedenen Spiel-

teil der Trümpfe kompromisslos aufs Multitap; denn im Team Battle bzw. im Street Gangs Battle ist selbiges gleichermaßen von Nöten. Bei letzterer Variante könnt Ihr Euch erneut - zum Teil mit tatkräftiger Unterstützung einer Handvoll CPU-Muskelprotze - bis auf den letzten Blutstropfen duellieren. Einen Alleingang gegen die diabolische Mafia fordert im Gegensatz dazu das Shadow Fighter-Match und der Beat 'em Up-typische Survival-Mode. Zeigt bei diesen Spielvarianten in jeweils über 14 Stages



○ Nutzt die Wut im Körper des Kämpfers gegen die Feinde.

### FAZIT

Was passiert, wenn man Segas angestaubten Videospieleklassiker „Streets Of Rage“ mit Squaresofts „Ehrgeiz“ und Namcos „Tekken“ in einen Topf schmeißt? Genau! Man erhält Gekido. Die englischen Entwickler haben auf Biegen und Brechen versucht die oben genannten Spiele unter einen Hut zu bringen. Mit dem Urban Fighters-Mode ist es Infogrames überraschend gut gelungen ein totgeglaubtes Genre zu reanimieren - das seitwärts scrollende Beat 'em Up. Nicht umsonst ist diese Variante der Dreh- und Angelpunkt des Games. Anlass zur Kritik geben die Multi-Player-Fights, da Slow Downs sowie unübersehbare Polygonfehler den Prügel Spaß vernehmlich schmälern. Die eingängige Steuerung täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass Gekido mit zu wenig Überraschungsmomenten aufwartet. Es fehlt vereinzelt das gewisse Etwas.

### POSITIV

- Multiplayer-Aspekt
- zahlreiche Spielmodi

### NEGATIV

- wenig Überraschungsmomente
- fade Hintergrundmusik
- Grafikfehler

GRAFIK  7

SOUND  6

RATING  7





mArk Liebold

# VAMPIRE HUNTER D

|               |                                                |
|---------------|------------------------------------------------|
| Genre         | Action-Adventure                               |
| Hersteller    | Virgin Interactive<br>www.virgininteractive.de |
| Entwickler    | JVC                                            |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION                           |
| Preis         | ca. 99,- DM                                    |
| Erhältlich ab | sofort                                         |



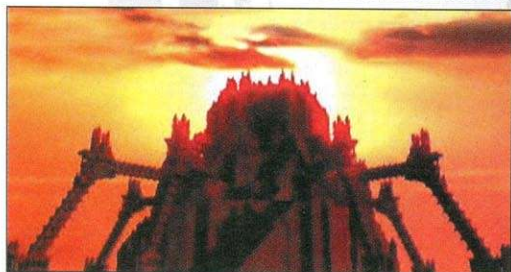
Nach seinem ersten Auftritt 1985 kehrt der berühmte Vampirjäger D in diesem Jahr gleich in doppelter Hinsicht zurück. Zum einen beglückt uns Yoshiaki Kawajiri (Ninja Scroll, Wicked City) mit einem neuen Film und zum anderen dürfen PlayStation-Otakus jetzt endlich selbst in die Rolle des mysteriösen Animehelden schlüpfen und den neuen Streifen, der auf Hideyuki Kikuchi's drittem Roman der Serie „D - Yousatsukou“ beruht, bereits jetzt zu Hause nachspielen.

Vampire Hunter D ist im Jahre 12090 angesiedelt. Die Menschheit musste längst ihren Platz an der Spitze der Nahrungskette einer anderen Rasse frei machen: den Vampiren. Der Held des Spiels ist D, ein berühmter Vampirjäger, in dessen Adern sowohl menschliches als auch vampirisches Blut fließt. Solch eine außergewöhn-

liche Kreuzung ist unter dem Begriff „Dunpeal“ bekannt. Eure Aufgabe ist es Charlotte, die Tochter eines wohlhabenden Edelmannes aus den Klauen des gefürchteten Vampirbarons Meier Link zu befreien. Bewaffnet ist das Halbblut lediglich mit einem Schwert und seiner linken Hand, die nicht nur ein Eigenleben entwickelt hat, sondern zudem mit magischen Fähigkeiten gesegnet ist. Die Suche nach dem hübschen jungen Mädchen führte den Spieler hinter die finsternen Mauern des gigantischen Schlosses Chaythe. Dort gilt es nicht nur unzählige Kreaturen, zu denen neben Blutsaugern auch Geister, Wer- und andere Fabelwesen aus tausend finsternen Nächten zählen, im blutigen Zweikampf den Garau zu machen, sondern auch hinterhältigen Fallen zu entgehen sowie Rätsel zu meistern. Diese unterteilen sich in gewöhnliche Objekthascherei und mehr oder minder knifflige Denksportaufgaben.



◦ Neben D suchen auch die gefährlichen Marcus Brothers, denen Ihr während Eures Abenteuers mehr als nur einmal in die Quere kommt, nach Charlotte.



◦ Um die Hand mit Energie zu versorgen, muss diese die Lebenskraft angeschlagener Gegner aufsaugen.

## FAZIT

Vampire Hunter D erinnert sowohl thematisch als auch spieltechnisch an eine Mischung aus Resident Evil und Soul Reaver. Der Hauptcharakter weist zwar eine größere Bewegungsvielfalt als seine zombieja-genden Kollegen auf, allerdings lässt sich D bei weitem nicht so genau und präzise wie sein seelensaugendes Gegenstück Raziel durch die Gänge manövrieren. Die Kameras bieten stimmungsvolle Einstellung, wechseln diese aber einfach zu oft, was sich besonders in energischen Kampfsituationen als äußerst unvorteilhaft erweisen kann. Vampire Hunter D ist ein spannendes Action-Adventure mit einigen Schwächen. Vor allem eingeschworene Anime-Fans werden durch D und seine finsternen Kontrahenten stundenlang vor den Bildschirm gefesselt. Die restliche Spielerschar die mit Begriffen wie „Ranma 1/2“, „Patlabor“ oder „Macross“ eher weniger anfangen kann, sollte sich eher mit Vorsicht an den Titel wagen.

## POSITIV NEGATIV

- atmosphärische Anime-Umsetzung
- unangenehme Steuerung
- schwache technische Präsentation

GRAFIK  6

SOUND  6

**RATING**  **6**

◦ Das Halbblut ist zwar in der Lage zu springen, allerdings ist die Steuerung so ungenau, dass solche, auf den ersten Blick recht simple Passagen oft zum Nervtöter werden.





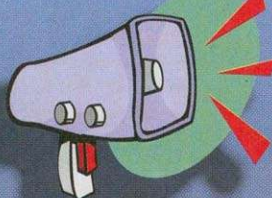
# >> WELTNEUHEIT <<



**JA**, SO GENIAL KÖNNTE IHRE KONSOLE AUCH AUSSEHEN, INNERHALB VON 5 MINUTEN. KEINE GRAUE KISTE MEHR - FÜR 24,99 DM

ENDLICH LIEFERBAR: DAS MASSIV-SCHWARZE GEHÄUSE FÜR ALLE MODELLE (AUSSER SCPH-1002)

- ABS-KUNSTSTOFF
- 100 % PASSGENAU
- EINGRAVIERTE SYMBOLE
- KOMPLETTES GEHÄUSE
- EINFACHER AUSTAUSCH
- MADE IN GERMANY



<sup>3059</sup> **NUR 24,99 DM**  
 PLAYSTATION 9002 IN SCHWARZ 299,99 DM  
 TELEFONISCHE BESTELLUNG: 030 399 918-0



IM SET: MASSIVSCHWARZES GEHÄUSE, MASSIVSCHWARZER MP3 ACTIVATOR (SCHUMMELN, IMPORTSPIELE UND MP3 CDS ABSPIELEN), MASSIVSCHWARZE 8 MB MEMORYCARD, RGB KABEL PRO AUDIO + SCHWARZE ÜBERRASCHUNG !!!

<sup>3099</sup> **NUR 149,99 DM**

KOMPLETTSORTIMENT IM INTERNET:  
**WWW.ACTIVATED.DE**

PREISAUSSCHREIBEN: IN WELCHER FARBE SOLLN WIR ALS NÄCHSTES GEHÄUSE HERSTELLEN ?  
 UNTER ALLEN EINSENDUNGEN VERLOSEN WIR 50 GEHÄUSE. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.



BITTE COUPON EINSENDEN AN:  
 ACTIVATED  
 LEVETZOWSTR. 12A  
 10555 BERLIN

NAME: \_\_\_\_\_  
 ADRESSE: \_\_\_\_\_  
 PLZ/ORT: \_\_\_\_\_  
 EMAIL: \_\_\_\_\_

|                                                                         |                                                                                |                                                                                 |                                                                                |                                                                                     |                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ZEIT-WERT</b><br>Marienstr. 49<br>08056 Zwickau<br>Tel. 0375-2000706 | <b>ACTIVATED *</b><br>Levetzowstr. 12a<br>10555 Berlin<br>Tel. 030-3999180     | <b>HOBBY BERLIN</b><br>Schöneberger Str. 11<br>12163 Berlin<br>Tel. 030-8526515 | <b>PC-WORLD *</b><br>Cuxhavener Str. 335<br>21149 Hamburg<br>Tel. 040-701 9522 | <b>PLAYFAIR *</b><br>Wandsbeker Marktstr. 145<br>22041 Hamburg<br>Tel. 040-68914836 | <b>CHIP-SHOP *</b><br>Bulstr. 1<br>28309 Bremen<br>Tel. 0421-414914                                 |
| <b>FUN RECORDS *</b><br>Amtsweg 2a<br>29439 Lüchow<br>Tel. 05841-974353 | <b>DATENTECHNIK KELLER *</b><br>Große Str. 7<br>49201 Dissen<br>Tel. 05421-748 | <b>MCS COMPUTER *</b><br>Am Sonnenhang 68<br>50259 Pulheim<br>Tel. 02238-922808 | <b>WORLD OF GAMES *</b><br>Unnaerstr. 2<br>58636 Iserlohn<br>Tel. 02371-836663 | <b>COMPTTEL *</b><br>Troststr. 54-56<br>A-1100 Wien<br>Tel. 016004506               | Unsere Produkte erhalten<br>Sie u.a. bei diesen Fach-<br>händlern. Ladenpreise<br>können abweichen. |



Toni Opl

# JACKIE CHAN STUNTMASTER



Prügeln mit Style: Der virtuelle Jackie Chan beherrscht sogar den von der Wand abgesprungenen Rückwärtssalto inklusive Fusstritt.



Reale Stars beginnen eine virtuelle Karriere - die zweite! Nach Tony Hawk's Pro Skater 1 & 2 versucht nun auch Martial Arts Legende und Kinostar Jackie Chan in der virtuellen Welt Fuß zu fassen. Herausgekommen ist dabei Jackie Chan's Stuntmaster, ein Genremix aus Prügelspiel und Jump'n Run, der die grundlegenden Elemente von Crash Bandicoot und Final Fight in sich vereint. Nach einer quasi ewig andauernden Entwicklungsphase - der Titel wurde erstmals Ende des Jahres 1998 angekündigt - haben es die Programmierer von Radical Entertainment, die auch MTV Sports: Snowboarding auf der PlayStation verwirklicht und zwischenzeitlich mit dem drohenden Bankrott zu kämpfen hatten, doch noch geschafft, das Spiel rund um den sympathischen Kung



Fu Kämpfer fertigzustellen. Die Storyline von Jackie Chans Stuntmaster ist genau wie die seiner zahlreichen Actionfilme schnell erzählt. Jackie soll für seinen alten Großvater ein mysteriöses Paket in den Shaolin-Tempel bringen. Auf dem Weg dorthin wird ihm die geheimnisvolle Fracht jedoch von unbekannten Ganoven entrisen. Zu allem Überflus wird auch noch Jackies Opa von den Gangstern entführt.

An dieser Stelle treten Ihr auf den Plan. In der Rolle des schusseligen Stuntman gilt es, das Paket wiederzuerlangen, zuverlässig an seinen Zielort zu bringen und nebenbei noch den



Im Shaolin-Tempel wird Jackie mit besonders hartnäckigen Kämpfern konfrontiert, die ständig im Rudel angreifen. Hier heißt's in Bewegung bleiben!



|               |                                                                            |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Beat'em Up/Jump'n Run                                                      |
| Hersteller    | SCEE                                                                       |
|               | <a href="http://www.playstation-europe.com">www.playstation-europe.com</a> |
| Entwickler    | Radical Entertainment                                                      |
| Testmuster    | SCED                                                                       |
| Preis         | 17. Mai                                                                    |
| Erhältlich ab | ca. 99,- DM                                                                |

ergrauten Alten aus den Händen der Schergen zu befreien. Fünf Stadtteile (Chinatown, das Hafengebiet, die Dächer der Stadt, eine Fabrikanlage und der Shaolin-Tempel) müssen hierzu durchlaufen und von dem kriminellen Gesindel gesäubert werden, das sich an allen Ecken und Enden herumtreibt. Jede Stage ist dabei in drei Level unterteilt, die zunächst nacheinander gemeistert werden müssen, später aber auch separat anwählbar sind. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein übermächtiger Endboss wie etwa ein Stahlträger-schwingender Muskelprotz, ein erzürnter Chefkoch oder ein breakdancender John Travolta-Verschnitt. Zwischen den Stages werden gelegentliche FMVs eingeflochten, die den schusseligen Protagonisten in allerlei ulkigen Situationen zeigen.

## DIE ALTERNATIVE

T'ai Fu- Die Rache des Tigers -  
Activision



T'ai Fu ist ein äußerst spaßiges, wenn auch relativ kurzlebiges Jump'n Run, bei dem dank eines innovativen Kampfsystems auch schlagkräftige Auseinandersetzungen nicht zu kurz kommen. DreamWorks Interactive schickt den Spieler auf die Reise in eine farbenfrohe, abwechslungsreiche Fabelwelt, die durch eine fantastische Grafik und atmosphärischen Sound gelungen inszeniert wurde. Einziges Manko: Die kurze Spieldauer.





◉ Einige Sätze, die Jackie im Verlauf des Spiels von sich gibt, entstammen seinen Filmen, doch für die meisten Sprüche setzte sich der Meister selbst hinter das Mikro. Sein gebrochenes Englisch ist einfach unverkennbar.

Genau wie der echte Jackie Chan hat auch sein PlayStation-Konterfei einige abgefahrene Moves und Kampftechniken drauf, mit denen man sich der meist in der Überzahl attackierenden Bösewichte erwehren kann. Simple Punches und Kicks lassen sich durch einfache Button-Kombinationen zu längeren Combos verbinden. Des Weiteren zählen verschiedene Würfe, Konterattacken und Special-Moves zu Jackies Schlagrepertoire. Dank Motion Capturing-Technik und der engen Zusammenarbeit mit dem Star selbst stehen all diese Manöver in Sachen Akrobatik und Einfallreichtum den Verrenkungen in Chans Filmen wie Rush Hour oder Police Story in



trümmerte Holzkisten oder Blumentöpfe hinterlassen Reisschüsseln, Sushi samt Essstäbchen, Milchpackungen und andere Nahrungsmittel, die zum Auffüllen der eigenen Lebensenergie dienen. Außerdem ist es wichtig, stets nach den in den düsteren Arealen versteckten Drachenköpfen Ausschau zu halten, um später Zugang zum Shaolin-Kloster zu erhalten. Wer in einem Level alle zehn roten Drachenköpfe aufstöbert, bekommt dafür einen goldenen, von dem wiederum mindestens sechs Stück vonnöten sind, um die Türen zum Tempel zu öffnen. Aufgesammelte Filmklappen bescheren Euch zudem ein Extraleben.

## „SEINEM CHARME KANN MAN SICH SOWOHL ALS BEAT'EM UP- ALS AUCH ALS JUMP'N RUN LIEBHABER NICHT ENTZIEHEN.“

nichts nach. Darüber hinaus könnt Ihr mit nahezu allen in den Levels herumliegenden Gegenständen wie beispielsweise Kehrbesen, Toilettenpumpen, Hockern, Farbröllern, Billard-Queues und vielen anderen nützlichen Utensilien die Bronx so richtig rumblen lassen und die Kontrahenten nach allen Regeln der Kampfkunst verdreschen. Zer-

Solltet Ihr gerade mal nicht mit irgendwelchem kriminellen Gesocks beschäftigt sein, so müsst Ihr Euch Euren Weg durch die zahlreichen Jump'n Run-Passagen bahnen. Ihr weicht schwingenden Kisten aus, balanciert über Förderbänder und sprintet von einer sich bewegenden Plattform zur nächsten, meist horizontal von links nach



◉ Von diesem Hinterhof aus gelangt Ihr zu den verschiedenen Stages.



◉ Allohohliker: Nach einem kräftigen Schluck aus der Weinflasche wird unser Held zum Drunken Master.

rechts oder umgekehrt, manchmal aber auch in die Tiefe - und hier liegt auch das Hauptproblem des Spiels. Während man die vielen Fights mit der richtigen Technik mehr oder weniger unbeschadet übersteht, verliert man in den Sprungsequenzen dermaßen viele Leben, dass man sich hin und wieder genötigt sieht, das Joypad mit einem chinesischen Handkantenschlag zu entzweien. Da nach jedem Ableben der gesamte Level neu geladen wird, hat man allerdings stets etwa eine halbe Minute Zeit, den eigenen Blutdruck wieder zu senken.

### FAZIT

Jackie Chans Stuntmaster wird den Erwartungen, die man anfangs in diesen Titel gesetzt hat, leider nicht ganz gerecht, was wohl unter anderem auch an dem extrem verspäteten Release-Date liegen mag. Während die Präsentation nicht ulkiger hätte ausfallen können, leidet das Gameplay hauptsächlich an der mangelnden spielerischen Abwechslung, dem eintönigen Leveldesign, der praktisch nicht vorhandenen Gegner-KI und den teilweise frustrierenden Sprungpassagen. Aber nichtsdestotrotz kommen Fans des Fernost-Haudegen aufgrund der aberwitzigen FMVs, des eigenwilligen Grafikstiles und der schlagfertigen One-Liners, die Mr. Chan vom Stapel lässt, durchaus auf Ihre Kosten. Seinem Charme kann man sich sowohl als Beat'em Up- als auch als Jump'n Run-Liebhaber nicht entziehen.

### POSITIV

- charmant und witzig inszeniert
- gelungenes Kampfsystem
- authentisches Jackie Chan-Ambiente

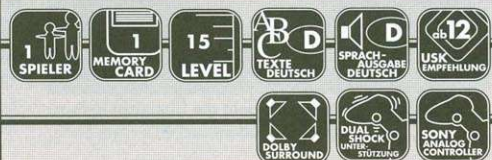
### NEGATIV

- miese Gegner-KI
- lange Ladezeiten
- frustrierende Sprungpassagen



◉ Dies ist der einfachste Weg, sich der lästigen Gegner zu entledigen. Der Herr macht bestimmt keinen Ärger mehr.

GRAFIK  7  
SOUND  8  
RATING  7

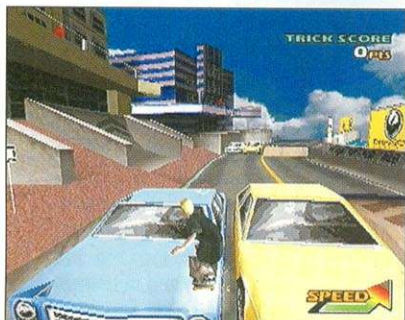






# STREET SK8ER 2

Toni Opl



Nachdem Activision und Take 2 Interactive eindrucksvoll bewiesen haben, wie anständige Skateboard-Simulationen auszusehen haben, schickt nun Electronic Arts einen weiteren Vertreter dieses noch relativ jungen Genres ins Rennen um die Gunst der Rollsport-Fans. Street Sk8er 2 lässt deutlich erkennen, dass sich die Entwickler von Micro Cabin an Tony Hawk's Skateboarding und Thrasher: Skate & Destroy orientierten, dem grundsätzlichen Spielprinzip des ersten Teils aber dennoch treu geblieben sind. So gilt es auf den nun wesentlich größer ausgefallenen Parcours wiederum, innerhalb eines bestimmten Zeitlimits die Ziellinie zu überqueren. Auf dem Weg dorthin muss der Spieler auf den verschiedensten Half-Pipes, Quarters, Rails, Curbs und Jump-Ramps möglichst abgefahrene Stunts hinlegen, um sein Punktekonto bis zu einem vorgegebenen Wert anzufüllen. Dabei kommt es auf die richtige Balance aus Geschwindigkeit und den gezeigten Tricks an, um für die nächste Runde zugelassen zu werden. Hält man sich beispielsweise zu lange an einem Obstacle auf, so reicht die Zeit bis zum nächsten Checkpoint nicht mehr aus und man wird disqualifiziert. Nach jeder Runde dürft Ihr in speziellen Bonus-Stages wertvolle Sekunden für den nächsten Level ergattern und gelegentlich die Eigenschaften Eures Skaters mit erhaltenen Skill Points aufbessern.



◉ Wieder einmal sind viele enthaltene Tricks in der Realität völlig undenkbar.



|               |                 |
|---------------|-----------------|
| Genre         | Fun-Sport       |
| Hersteller    | Electronic Arts |
|               | www.ea.com      |
| Entwickler    | Micro Cabin     |
| Testmuster    | Electronic Arts |
| Preis         | ca. 99,- DM     |
| Erhältlich ab | sofort          |



der regulären Kurse um die Wette skaten.

Bemerkenswertestes

Feature von Street Sk8er

2 ist der neu hinzugekom-

mene Create-a-Park-Modus, in

dem Ihr auf einer quadratischen Fläche aus insgesamt 22 verschiedenen Hindernissen Euren ganz individuellen Funpark zusammenstellen und auf Memory Card abspeichern könnt.

## FAZIT

Zwar wurde Street Sk8er 2 in Sachen Grafik, Umfang und Steuerung immens aufgemotzt, doch im direkten Vergleich mit dem Genre-König Tony Hawk schneidet auch EA's zweiter Skateboarding-Titel deutlich schlechter ab. Dies liegt hauptsächlich an dem unausgereiften Tricksystem, das eine intuitive Kontrolle - wenn überhaupt - erst nach einer längeren Einspielphase ermöglicht. Hinzu kommt eine stellenweise völlig unübersichtliche Kameraführung und die instabile Framerate, die vor allem im Splitscreen-Modus enorm ins Wanken gerät. Positiv anzumerken ist der innovative, wenn auch nicht sonderlich umfangreiche Create-a-Park-Modus, das gelungene und überaus lange FMV-Intro und der fetzige Soundtrack, der mit mehreren Songs namhafter Bands wie Shootyz Groove, Deftones und Ministry aufwartet.

## POSITIV

- actiongeladenes Intro
- stimmiger Soundtrack
- Create-a-Park-Modus

## NEGATIV

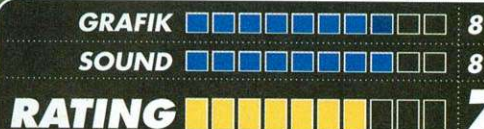
- unübersichtliche Kameraführung
- gnadenlos unrealistisch
- unausgereiftes Tricksystem



◉ Im Splitscreen-Modus geht die Übersicht nahezu völlig verloren. Zudem ruckelt's ohne Ende.



◉ Der Create-a-Park-Modus offeriert Euch zwar nicht allzu viele Möglichkeiten, ist jedoch kinderleicht zu bedienen.



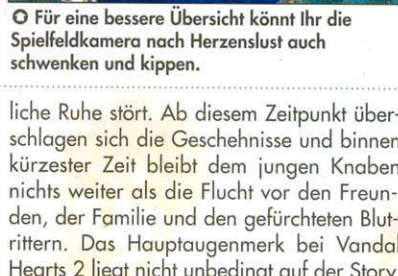






## mArk Liebold

|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Genre</b>         | <b>Strategie-RPG</b>                             |
| <b>Hersteller</b>    | <b>Konami of Europe</b><br>www.konami-europe.com |
| <b>Entwickler</b>    | <b>KCET</b>                                      |
| <b>Testmuster</b>    | <b>Konami of Europe</b>                          |
| <b>Preis</b>         | <b>ca. 99,- DM</b>                               |
| <b>Erhältlich ab</b> | <b>Mai</b>                                       |



Im Lande Natra stehen die Zeichen auf

Anfänglicher Schauplatz des großen Abenteurers ist das abgelegene Dorf Polota. Dort, im Schoße einer Adoptivfamilie großgezogen, lebt der noch relativ kleinwüchsige Held. Zusammen mit seinen Freunden hat er nichts weiter als Schabernack im Kopf, bis eines Tages ein Fremder die länd-

liche Ruhe stört. Ab diesem Zeitpunkt überschlagen sich die Geschehnisse und binnen kürzester Zeit bleibt dem jungen Knaben nichts weiter als die Flucht vor den Freunden, der Familie und den gefürchteten Blutrütern. Das Hauptaugenmerk bei Vandal Hearts 2 liegt nicht unbedingt auf der Story, sondern vielmehr auf dem ausgefeilten Kampfsystem. Station für Station durchstreift Ihr - im späteren Verlauf des Spiels als ausgewachsener Krieger - das Land und stellt Euch jeder Auseinandersetzung. Diese werden in einem rundenbasierendem Dualkampfsystem, bei dem sich sowohl die Partymitglieder des Spielers als auch deren Kontrahenten zeitlich bewegen, ausgetragen. Zahlreiche Waffen, Rüstungsteile und magische Gegenstände können die Schlachten auf der einen Seite erleichtern, auf der anderen Seite aber auch hinderlich sein. Je schwerer Eure Recken gerüstet sind, desto schwerfälliger bewegen sie sich durch das Polygongelände. Auch auf territoriale


**FAZIT**

**+** POSITIV **-** NEGATIV

**GRAFIK**  **5**

**SOUND**  **6**

**RATING**  **7**



1 SPIELER    2 MEMORY CARD    AB D TEXTE DEUTSCH    ab 12 USK EMPFEHLUNG



# ES WAR EINMAL, dass Übung den Meister machte.

Diese Zeit **IST JETZT VORBEI!**



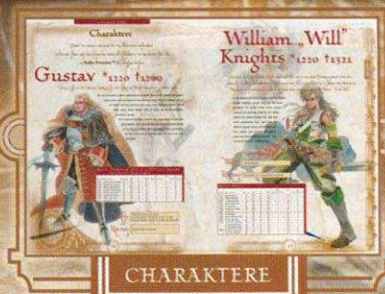
**132 DURCHGEHEND  
FARBIGE SEITEN  
FÜR EINSTEIGER UND  
ERFAHRENE SPIELER**



- Detaillierter Lösungsweg, Schritt für Schritt erklärt
- Genaue Erklärung des Kampfsystems von SaGa Frontier™ 2
  - > Gegenstände, Instrumente, Waffen, Sprüche, Kampftechniken, Kombos
  - > Duell, Gruppenkampf und Schlachten
- Detaillierte Übersichtskarten
- Präzise Angabe der Fundorte für Gegenstände und Hinweise
- Die besten Taktiken gegen Monster und Endgegner
- Ausführliche Beschreibung der Spielfiguren
- Gibt jede Menge Tipps und lüftet alle Geheimnisse
- Stichwortregister



LÖSUNGSWEG



CHARAKTERE



MONSTER



## mArk Liebold

|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Genre</b>         | <b>Sportspiel</b>                                |
| <b>Hersteller</b>    | <b>Konami of Europe</b><br>www.konami-europe.com |
| <b>Entwickler</b>    | <b>KCET</b>                                      |
| <b>Testmuster</b>    | <b>Konami of Europe</b>                          |
| <b>Preis</b>         | <b>ca. 109,- DM</b>                              |
| <b>Erhältlich ab</b> | <b>Anfang April</b>                              |

In Anbetracht der Flut an Eishockeyspielen, die mit der original NHL-Lizenz aufwarten, stellt man sich immer mehr die Frage, ob jedes Entwicklerstudio bei dessen Gründung die Rechte für die bekannteste Eishockeyliga gratis dazu bekommen hat. Macht aber eine Lizenz auch gleich ein gu-

tes Spiel? Gewiss nicht! Dies stellt, trotz seiner geschichtsträchtigen Vergangenheit, Konamis NHL Blades of Steel 2000 eindrucksvoll unter Beweis.

Es ist weitaus einfacher die wenigen guten als all die schlechten Aspekte des Titels aufzuzählen. Von den dreißig original Teams (28 NHL- und zwei All-Star Mannschaften) einmal abgesehen, verdient sich das Spiel durch die zahlreichen übersichtlichen Kameraeinstellungen sowie den Prügelorgien zweier aneinandergeratender Kuvenricks wenigstens ein paar Lorbeerzweigen. Der Rest des Spiels treibt hingegen jeden Eishockey-Fan zur Verzweiflung.



● Mit sehr wenigen Handgriffen kann im Edit-Mode schnell ein eigener Spieler kreiert werden.



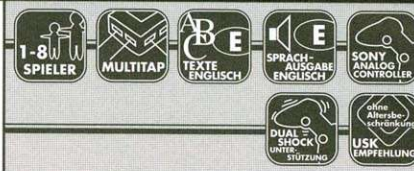
☉ Ein weiteres nettes Feature ist der „hohe“ Pass.

Die Grafik ist klotzig, die Animation der Spieler hakelig, die Steuerung ungenau und träge und die Spielgeschwindigkeit erinnert vielmehr an eine sonnennachmittägliche Partie Boccia als an den zweitschnellsten Mannschaftssport der Welt. Die Glanzzeiten der Blades of Steel-Serie sind zwar vorbei, aber keine Bange: liebes KCET-Entwicklerteam, denn es kann nur noch besser werden.

**GRAFIK**  4

**SOUND**  **5**

**RATING**  **4**



Dirk  
Gemeinhardt

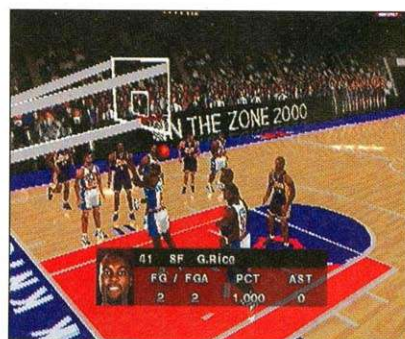
|                      |                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Genre</b>         | <b>Sportsimulation</b>                           |
| <b>Hersteller</b>    | <b>Konami of Europe</b><br>www.konami-europe.com |
| <b>Entwickler</b>    | <b>KCEJ</b>                                      |
| <b>Testmuster</b>    | <b>Konami of Europe</b>                          |
| <b>Preis</b>         | <b>ca. 99,- DM</b>                               |
| <b>Erhältlich ab</b> | <b>Mai</b>                                       |

Besser zu spät als nie. Obwohl in der NBA seit einigen Wochen die Playoffs voll im Gange sind, dribbeln erst kurz vor Ende der Saison die Ballartisten bei Konamis NBA In The Zone 2000 über das Spielfeld. Warum sich das japanische Softwarehaus so viel Zeit gelassen hat, steht wohl in den Sternen. Mit insgesamt sechs Matcharten versucht die 2000er Auflage von NBA In The Zone am Thron des Electronic Arts Re-

renztitels zu rütteln.  
Kernstück des  
Games stellt natür-  
lich der Season-Mode dar. Wenn eine Sai-  
son zu lange dauert, darf indessen ohne  
großen Umweg in die Playoffs einsteigen.  
Mit den beiden Allstar Teams der Western  
und Eastern Conference misst der Spieler im  
eigens dafür kreierten Modus seine Kräfte.  
Ein Übungsmodus sowie der 3-Point-Shoot  
Out bzw. der Dunk Contest runden die  
ganze Sache ab. Bis zu diesem Punkt klingt  
alles recht passabel, wenn bloß nicht das  
träge Steuerverhalten der Spieler wäre.  
Hauptkritikpunkt: Viel zu langsam - von den  
spärlichen Animationsphasen ganz zu  
Schweigen - trotten die Sportler über den  
Platz. Dadurch geht dem Spiel rundum der  
Esprit verloren. Zusammenfassend liefert  
NBA In The Zone 2000 eine bescheidene  
Vorstellung ab, welche im direkten Vergleich mit  
EA's NBA Live 2000 eindeutig den Kür-  
zeren zieht.



○ Leider ist es mit der Künstlichen Intelligenz nicht weit her. Viele Spielzüge der CPU hinterlassen des Öftern drei große Fragezeichen.

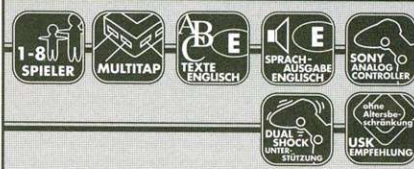


● Die unterschiedlichen Kameraeinstellungen schaffen den nötigen Überblick.

**GRAFIK**  **5**

**SOUND**  **4**

**RATING**  **6**





# FISHERMAN'S BAIT 2

Dirk Gemeinhardt

## BIG OL' BASS

|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Angel-Simulation      |
| Hersteller    | Konami of Europe      |
|               | www.konami-europe.com |
| Entwickler    | KCEN                  |
| Testmuster    | Konami of Europe      |
| Preis         | ca. 99,- DM           |
| Erhältlich ab | sofort                |

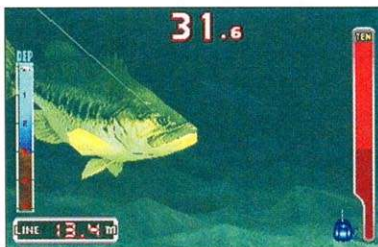


○ Besonders schwere Fische bringen wertvolle Sekunden ein.

Petri Heil! Mit Fisherman's Bait 2 - Big Ol' Bass ist die Schonfrist für unsere schuppigen Freunde wieder vorbei. Abgesehen von der Hatz nach stattlichen Fischen steht natürlich der Kampf gegen die Uhr im Vordergrund. Wie schon beim Vorgänger muss der PlayStation-Angler innerhalb eines enggesteckten Zeitraums einen Prachtkerl nach dem anderen aus dem kühlen Nass herausfischen. Entweder alleine oder zu zweit geht Ihr dabei auf die Jagd nach den dicksten Dingen. Mit dem passenden Köder an der Leine besteht die Möglichkeit richtige Kaventsmänner an Land zu ziehen. Für Neueinsteiger besteht die Möglichkeit sich im Anfänger-



○○ Die Kamera schwenkt abwechselnd zwischen Ufer und Wasser hin und her.



Zum einen erinnern die simplen 2D-Hintergründe frappierend an alte Fototapeten aus den Siebziger, zum anderen vermittelt das langweilige Spieldesign überhaupt kein Angel-Feeling, da Angelsport-typische Feinessen gänzlich fehlen. Die Spieltiefe geht dadurch nahezu vollständig flöten - im Grunde ist das Gameplay flach wie eine Flunder.



GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 5

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 6



# FAIRPLAY

by BauConTec

| Playstation - Hardware         |        |
|--------------------------------|--------|
| Playstation incl. Umbau        | 249,99 |
| PSX-Boot-Chip (für Jap und us) | 4,99   |
| Ghost Chip                     | 9,99   |

| Memory-Card                 |       |
|-----------------------------|-------|
| 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 |

| Kabel           |       |
|-----------------|-------|
| RGB Kabel       | 7,99  |
| RGB Audio Kabel | 11,99 |
| Link Kabel      | 7,99  |
| Padverlängerung | 7,99  |

| Controller                         |        |
|------------------------------------|--------|
| 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  |
| Gun Falcon mit Pointer             | 89,99  |
| Gun Scorpion                       | 54,99  |
| Panther Gun                        | 29,99  |
| PSX-Maus                           | 19,99  |
| Shock Rattle Gun                   | 69,99  |
| Lenkrad Ferrari Shock 2            | 119,99 |
| Lenkrad V3 SV-1118 A               | 129,99 |
| Lenkrad Fanatec Speedster          | 179,99 |
| Lenkrad Race32-64 Kompakt          | 69,99  |

| Zubehör                       |        |
|-------------------------------|--------|
| PSX-Gehäuse (versch. Farben)  | 45,99  |
| V-Box (Video to PC Converter) | 129,99 |
| PAL Booster                   | 29,99  |
| RF Adapter                    | 19,99  |
| Power Replay                  | 39,99  |
| Game Buster CDX               | 89,99  |
| X-Ploder Classic              | 54,99  |
| X-Ploder-FX                   | 75,99  |
| X-Ploder-Pro                  | 119,99 |
| Dexdrive                      | 72,99  |
| Multi Tap (versch. Farben)    | 49,99  |
| Smart Joy Adapter             | 69,99  |
| PSX Tasche                    | 34,99  |

... und vieles mehr!

| Nintendo                   |        |
|----------------------------|--------|
| Pokemon blau Edition - GBC | 59,99  |
| Pokemon rot Edition - GBC  | 59,99  |
| Pokemon Stadium - N64      | 119,99 |
| Pokemon Pikachu            | 59,99  |

weitere N64 & Gameboy Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD reichhaltiges Angebot verfügbar

| Playstation - aktuelle Software   |       |
|-----------------------------------|-------|
| 4x4 Supersports                   | 79,99 |
| Armored: Projekt Swam             | 84,99 |
| Baldurs Gate                      | 84,99 |
| Colin McRay Rally 2               | 89,99 |
| Jeremy Mc G. Supercross 2000      | 84,99 |
| Jimmy White's Queball 2           | 79,99 |
| Need for Speed - Porsche          | 89,99 |
| NBA in the Zone 2000              | 89,99 |
| Premier Manager 2000              | 85,99 |
| Prince Naseem Boxing              | 84,99 |
| Rayman 2                          | 84,99 |
| Ronaldo V-Football                | 89,99 |
| Supercross 2000                   | 84,99 |
| Toca 2 Int. Touring Cars Platinum | 39,99 |
| Toca 3 Int. Touring Cars          | 81,99 |
| Vandal Hearts 2                   | 84,99 |
| Vanishing Point                   | 84,99 |
| WWF Smack Down                    | 84,99 |

... und vieles mehr, wie z.B.

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Final Fantasy VIII        | 95,99 |
| GTA 2                     | 89,99 |
| Medal of Honor            | 89,99 |
| Metal Gear Solid Platinum | 39,99 |
| Millenium Soldier         | 84,95 |
| Railroad Tycoon 2         | 89,99 |
| Rainbow Six               | 89,99 |
| Ready to Rumble Boxing    | 89,99 |

| SEGA DreamCast                  |        |
|---------------------------------|--------|
| SEGA Dreamcast (inkl. Modem)    | 449,99 |
| Controller                      | 54,99  |
| Arcade Stick                    | 84,99  |
| Keyboard                        | 54,99  |
| Vibrationspack                  | 44,99  |
| VMU Memory-Card                 | 54,99  |
| RGB Scart Kabel (Original SEGA) | 44,99  |
| RGB Scart Audio Kabel           | 29,99  |
| RGB Scart Kabel                 | 24,99  |
| Padverlängerung                 | 19,99  |

| Software                 |        |
|--------------------------|--------|
| Crazy Taxi               | 84,99  |
| Cool Boarders            | 89,99  |
| Dynamite Cop             | 89,99  |
| Get Bass incl. Angelrute | 164,99 |
| MS-R (Metropolis)        | 109,99 |
| NBA                      | 89,99  |
| Ecco the Dolphin         | 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 |
| Toy Commander            | 89,99  |
| UEFA Striker             | 95,99  |
| Zombie Revenge           | 84,99  |

weitere Soft- und Hardware verfügbar

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

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

Lenkrad Jordan GP 2 (PSX & N64)  
**109,99**

Flashfire Power Shock  
**32,99**

**BauConTec**  
Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel  
Tel. **05331-99590**  
Fax 05331-995999  
<http://www.konsole.de>  
Händleranfragen erwünscht

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.  
Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht.  
Preise in DM incl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung

Riesenauswahl - weitere Artikel auf Anfrage



# ALUNDRA 2

Daniel Johannes

|               |                   |
|---------------|-------------------|
| Genre         | Action-Adventure  |
| Hersteller    | Activision        |
|               | www.activision.de |
| Entwickler    | Matrix Software   |
| Testmuster    | Activision        |
| Preis         | ca. 99,- DM       |
| Erhältlich ab | Juni              |



OO Dumm und tolpatschig: Das „fiese“ Piratentrio läuft Euch ständig über den Weg.



Und wieder ein Action-Adventure, das seinen Weg nach Deutschland findet: Bereits vor zwei Jahren seid Ihr mit Titelheld Alundra durch typisches Fantasy-Terrain geturnt - jetzt geht's in die zweite Runde. Von dem Jungspund mit den Wuschelhaaren und den Elfenohren haben sich die Entwickler aber verabschiedet - in der Fortsetzung begeben sich zwei neue Abenteuerer auf die Dungeon-Pirsch. Der jugendliche Flint hat im Kindesalter seine Mutter verloren - die arme Frau wurde von Piraten ermordet. Nun schwört der Waise auf Rache - die Piratenjagd kann beginnen! An Eurer Seite: Prinzessin Alexia - das kesse

Mädel ist von Euren Talenten überzeugt und begleitet Euch auf Eurer Reise, um das heimliche Königreich Varuna

zu beschützen und Euch mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Doch nicht nur die Charaktere wurden ausgetauscht, auch technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger einiges geändert: Wo Ihr im ersten Teil noch durch flache 2D-Szenarien gewandert seid, da begibt sich der neue Protagonist in dreidimensionale Polygon-Welten. Pixel-Monster und Bitmap-Bauten gehören also der Vergangenheit an - der Held von heute meuchelt nur noch in 32-Bit-gemäßigem 3D! Spielerisch orientierte sich Entwickler Matrix Software wiederum am Erstling: Noch immer liegt das Hauptaugenmerk auf kniffligen Rätseln. Da verschiebt Ihr schwere Kisten, aktiviert Schalter oder zieht an irgendwelchen Hebeln. Das bringt nicht nur das Hirn auf Touren, sondern legt auch den weiteren Weg frei. Schließlich ist das Königreich in großer Gefahr: Das feiste Piratentrio (Vater Augenklappe und seine beiden vorlauten Sprösslinge) sind dabei noch das geringste Problem! Viel schlimmer hat's das Volk von Varuna da mit Magier Mephisto erwischt: Der unheimliche Hexer verwandelt Mensch und Vieh ganz nach Belieben in riesige Kampfmaschinen. Der fiese Zauberer macht sich die unschuldigen Lebewesen mit Hilfe seltsamer Schlüssel

gefügt - einmal in den Rücken gerammt, verwandeln sich sämtliche Kreaturen in gigantische Mecha-Monster. Um nun gegen die gefährliche Bedrohung in den Kampf zu ziehen, rüstet sich Tunichtgut Flint mit allem aus, was der gestandene Abenteuerer so braucht: Mit dem robusten Schwert werden



O Weiblicher Beistand: Die hübsche Alexia begleitet Euch auf Eurer Reise.

## DIE ALTERNATIVE

Brave Fencer Mushashi -  
Squaresoft



Squaresofts Action-Adventure um den „mutigen Fencer“ Musashi ist japanophil wie kaum ein anderer Genre-Vertreter: Punkfrisur, Kulleraugen und Riesenschwert - mehr braucht der vorlaute Protagonist nicht, um das Königreich Allucaneet vor den Mächten des Bösen zu retten. Reichlich abgefahren, kunterbunt und hochmotivierend - das ist Brave Fencer Musashi!

O Feuer gefällig? Mit der Fackel zündet Ihr die Bombe auf dem Steinblock - das räumt den Weg frei.





für den geschlauchten Helden oder einfach nur ein Schlüssel zum Öffnen der nächsten Tür. So weit, so simpel: Doch wo herkömmliche Gegner noch relativ leicht mit dem Schwert niedergemetzelt werden, da bedarf es bei den Endbossen schon einer bestimmten Taktik. Blindes Hineinschlachten bringt Euch hier nicht weiter - nur wer sein Köpfchen anstrengt und die richtige Strategie entwickelt, geht als Sieger aus den aufreibenden Kämpfen hervor. Und gerade bei solchen großen Brocken lobt sich der Alundra-Abenteurer die Kraft der Elemente: Die

**„WER NICHT AUF DER SUCHE NACH EINEM MEISTERWERK  
IST UND SICH MIT TRADITIONELLER ACTION-ADVENTURE-  
KOST BEGNÜGEN KANN, VERLEBT MIT ALUNDRA 2  
SPASSIGE SPIELSTUNDEN.“**

könnt Ihr Euch nämlich zunutze machen, wenn Ihr sämtliche Elementar-Ringe aufspürt. Wind-, Wasser-, Erde- und Feuerkraft stehen Euch dann zur Verfügung: Einmal beschworen, eilt der entsprechende Patron herbei und deckt den Gegner mit elementarer Magie ein – ein Heidenspaß! Ebenso nützlich sind die Combo-Attacken, die Euch der geheim-


**FAZIT**

Der Sprung in die dritte Dimension ist zwar geglückt, doch Alundra 2 kommt weder spielerisch an die Klasse des Vorgängers heran, noch besitzt der Titel so viel Charme. Wo bei Alundra Rätsel einlagen, Story und Monsterkampf wohl ausbalanciert waren, da erscheint der Nachfolger ein wenig lieblos zusammengeschustert. Spaß hat's uns aber trotzdem gemacht! Wer also nicht auf der Suche nach einem Meisterwerk ist und sich mit traditioneller Action-Adventure-Kost begnügen kann, verlebt mit Alundra 2 spaßige Spielstunden. Vor allem Kenner des ersten Teils sehen sich das Sequel zumindest mal an. Wem der Erstling zu schwer war, der erfreut sich zudem an dem speziell für den westlichen Markt integrierten Easy-Modus.

## NEGATIV

- wenig Abwechslung
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- träger Storyfortlauf

**SOUND**  7

**RATING**  **7**





# Ich bin käuflich!

**fun generation**  
PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · HANDHELDS

**05/2000** NUR BEI UNS: FINAL FANTASY-CHRONIK  
**Ausgabe 52** IHR BEI UNS: LESER SCHREIBEN FÜR LESER  
TIPPS TOTAL: CHEATS, CODES, LÖSUNGEN

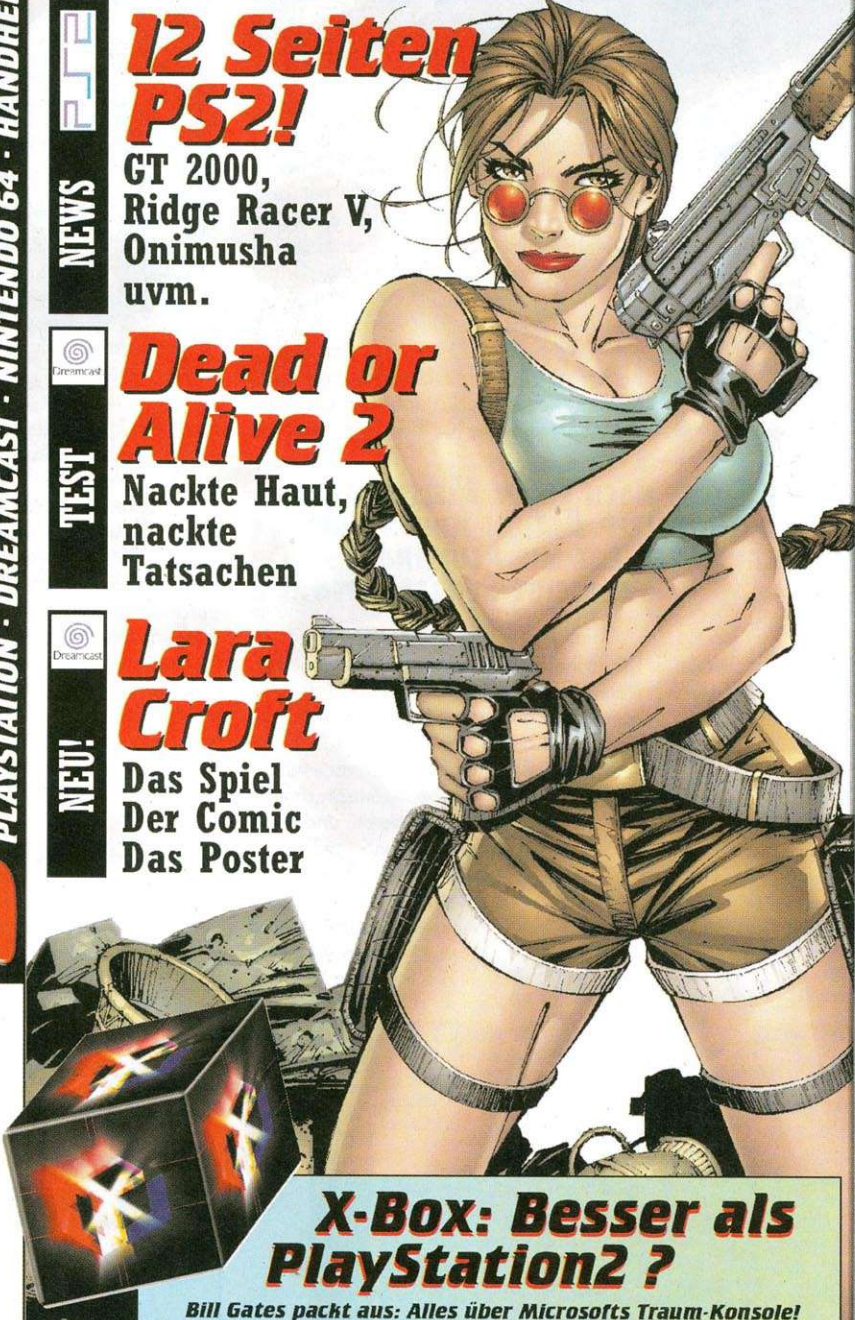
**DM 6,50**  
Österreich 52 € 55  
Schweiz 6,50 sfr - Italien 6,00 lit  
Belgien 15,00 Bfr - Niederlande 6,50 fln

**12 Seiten PS2!**  
GT 2000,  
Ridge Racer V,  
Onimusha  
uvm.

**Dead or Alive 2**  
Nackte Haut,  
nackte  
Tatsachen

**Lara Croft**  
Das Spiel  
Der Comic  
Das Poster

**X-Box: Besser als PlayStation2 ?**  
Bill Gates packt aus: Alles über Microsofts Traum-Konsole!



PlayStation ... Dreamcast ... Nintendo 64 ... Handhelds ... Hintergründe ... Specials ... Tests...  
unbestechlich ... kompromisslos ... kompetent ... jeden Monat neu beim Zeitschriftenhändler !



Toni Opl

# FIGHTER MAKER



|               |                       |
|---------------|-----------------------|
| Genre         | Beat'em Up            |
| Hersteller    | Agetec                |
|               | www.agetec-europe.com |
| Entwickler    | ASCII                 |
| Testmuster    | play the PLAYSTATION  |
| Preis         | ca. 99,- DM           |
| Erhältlich ab | sofort                |

Bei über 800 integrierten Moves ist die Wahrscheinlichkeit, eine noch nicht enthaltene Attacke zu erstellen, relativ gering. Wozu also der ganze Aufwand?

Prügelspiele für die PlayStation gibt's bekanntlich wie Sand am Meer, doch nur selten hat man bei all diesen Titeln Einfluss auf Aussehen und Kampfstil der anwählbaren Recken. Mit Agetec's Fighter Maker dürfen Beat'em Up-Fans nun zumindest ansatzweise in die Rolle eines Spielentwicklers schlüpfen und ihre ganz individuellen Kampfsporthelden selbst entwerfen. Diejenigen, die sich diese Arbeit ersparen möchten, können auf eine Riege von 20 vorgefertigten, unspektakulären Haudegen zurückgreifen. Auf dem Kampfschauplatz erwarten Euch sodann grobschlächtige, kantige Charaktere, lieblose Bitmap-Hintergründe und vollkommen verpixelte Bodentexturen. Die Steuerung und das Kampfsystem als unausgereift zu bezeichnen ist zudem noch eine glatte Untertreibung.

Im Edit-Mode lassen sich die vorhandenen Kämpfer nach den eigenen Vorstellungen gestalten. Ihr verändert in ellenlanger Sisyphusarbeit Grundstellung, Schläge, Tritte, Würfe und Siegesposen und bestimmt zudem das Verhalten des Kämpfers, wenn er von der CPU kontrolliert wird. Danach probiert Ihr die neuen Moves in einer Test-Session aus. Vorher allerdings müsst Ihr das dicke und teils unverständliche Handbuch lesen, zahlreiche verwirrende Menüs durchforsten und jede Bewegung Frame für Frame erstellen. Doch wer setzt sich schon Tage und Wochen vor den Bildschirm und kreiert in mühseligster Kleinarbeit einen eigenen Fighter, nur um ihn dann in einem drittklassigen, mit den eingangs erwähnten Schwächen behafteten Beat'em Up zum Einsatz zu bringen?



Kamerafahrten wie diese sind in Fighter Maker eine Seltenheit. Selbst Tekken 1 hat hier sowohl grafisch als auch spielerisch mehr zu bieten.

| New            | Load           | Save | Edit |
|----------------|----------------|------|------|
| Name           | TONI MELONI    |      |      |
| Hometown       | CASTROP RAUXEL |      |      |
| Birth Date     | 1967.09.04     |      |      |
| Sex            | ?              |      |      |
| Blood Type     | 0              |      |      |
| Hobby          | GARTENARBEIT   |      |      |
| Occupation     | FIRMEDEPP      |      |      |
| Fighting Style | APFENTECHNIK   |      |      |
| Creator        | TAO            |      |      |

GRAFIK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4

SOUND ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 3

RATING ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 4



## Palm Pad Shock Controller

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95\*



# Mars attacks!

## Infrarot Cyber Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95\*



## 8 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 120 Speicherplätze
- schneller Datenzugriff

DM 59.95\*



## 16 MB Memory Card

FÜR PLAYSTATION™

- 240 Speicherplätze
- größte unkomprimierte Memory Card für Playstation™

DM 89.95\*

ohne Kompression



## XPloder 9000

FÜR PLAYSTATION™

- mehr als 10.000 Cheats für über 700 Spiele vorab gespeichert
- 8 MB Virtual Memory System zum Ablegen von Spielständen
- auch für die Playstation™ ohne Parallelport

DM 79.95\*

\* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:

0190-82 46 75\*

\* (0,83 DM / Min.)

# BLAZE®

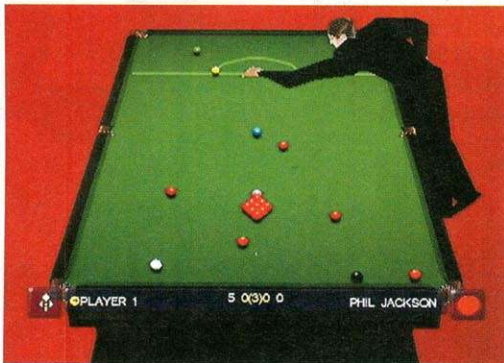
Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)



Toni Opl

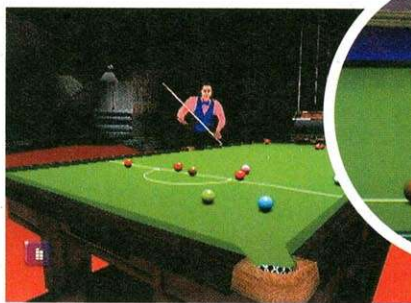
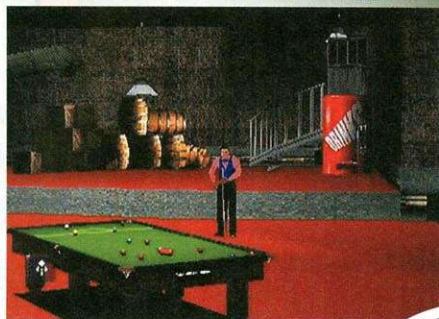
# World Championship SNOOKER



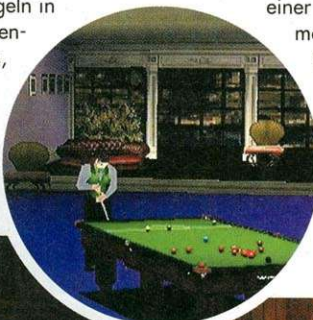
○ Solange noch nicht alle roten Kugeln versenkt wurden, legt der Schiedsrichter eingelochte farbige Kugeln stets wieder auf die entsprechenden Positionen zurück.

Codemasters lädt zu einer gepflegten Partie Billard ein und lässt Euch gegen die weltbesten Snooker-Profis wie Stephen Hendry und Ronnie O'Sullivan antreten. Da World Championship Snooker die erste Billard-Simulation auf der PlayStation ist, bei der man die Akteure auch in ihrer Gestalt am grünen Filz bestaunen darf, könnt Ihr vor Spielbeginn in einem simplen Figuren-Editor das Aussehen Eures Queue-Artisten verändern, ehe Ihr Euch für einen der Menüpunkte Schnellstart, Meisterschaft, Match oder Turnier entscheidet. Je nach gewählter Spielvariante tritt man sodann gegen einen der CPU-Spieler oder einem von bis zu 15 weiteren menschlichen Spielern an.

Zu den Regeln: Verwendet werden 15 rote, sieben andersfarbige Kugeln und ein weißer Spielball, mit dem man wie beim Pool-Billard die anderen Kugeln in einer der sechs Taschen versenken muss. Dabei gilt es, zunächst immer eine der roten Kugeln und daraufhin eine der farbigen einzulochen, die man schon vor dem Stoß „ansagen“



muss. Bereits versenkte rote Kugeln bleiben in den Taschen liegen, wohingegen die andersfarbigen stets wieder auf ihre bestimmten Punkte auf dem Tisch zurückgelegt werden. Rote Kugeln bringen jeweils einen Punkt und die restlichen haben je nach ihrer Farbe eine Wertigkeit von 1 bis 7. Sind alle roten versenkt, so gilt es, die restlichen Kugeln in der Reihenfolge ihres Punktwertes in den Taschen zu versenken. Schießt man daneben oder begeht ein Foul - etwa durch das direkte Anspielen einer falschen Kugel - so kassiert man gegebenenfalls einige Strafpunkte und der Gegner kommt zum Zug. Am Ende eines Frames gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl - egal, wer die letzte Kugel versenkt hat.



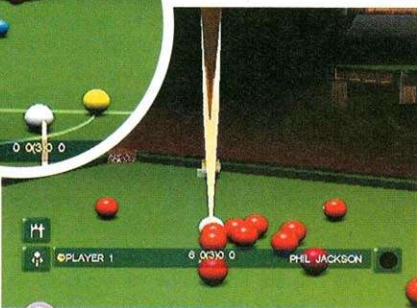
○ Das Versenken einer farbigen Kugel muss vorher „angesagt“ werden.



○ Anhand der senkrechten Leiste links im Bild bestimmt Ihr die Stärke eines Stoßes.



|               |                                   |
|---------------|-----------------------------------|
| Genre         | Snooker-Simulation                |
| Hersteller    | Codemasters<br>www.codemasters.de |
| Entwickler    | Blade Interactive Studios         |
| Testmuster    | Codemasters                       |
| Preis         | ca. 99,- DM                       |
| Erhältlich ab | April                             |



## FAZIT

Gerade im Bezug auf das komplizierte und äußerst umfangreiche Snooker-Regelwerk wäre ein integrierter Tutorial-Modus nicht schlecht gewesen. Auf der anderen Seite greift die optionale Zielhilfe Anfängern geschickt unter die Arme. Die Steuerung ist ebenso simpel wie durchdacht und lässt schon nach wenigen Spielzügen eine intuitive Kontrolle zu. Darüber hinaus ist der Lauf der Kugeln zu jeder Zeit nachvollziehbar. Optisch gibt sich World Championship Snooker mit den spärlichen Umgebungsgrafiken und den kantigen Charakteren eher mäßig. Snooker-Legende Dennis Taylor steuert gelegentlich einen Kommentar zum aktuellen Spielgeschehen bei. Für Snooker-Fans schon allein wegen der fehlenden Alternativen durchaus eine Empfehlung wert.

## POSITIV

- reale Snookerlegenden
- hilfreiches Zielsystem
- verschiedene Locations

## NEGATIV

- wenig Spielmodi
- kantige Charaktere
- fehlender Tutorial-Modus

GRAFIK  6

SOUND  6

**RATING**  **7**





# 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

**55,99 DM**

Schummelmodul  
mit Bootchiptfunktion  
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**

**NEW**

**Spezial Bootchip** auch für Res.Evil 3 (jap), u.a. **9,99 DM**  
+ Einbauplatine (vorlöten 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  
Lötfällen, defekte Netzteile, Memorykarten oder  
Controller werden nicht mehr erkannt, kein Rumblen.  
**Ruft an: 02171 - 404172**

## ame-Buster CDX 9002

Schummelmodul  
für die SCPH-9002  
mit Code-Selbstfinder-  
funktion per PC-Link,  
inkl. How-to-do-Video  
**89,99 DM**

## PSX-Design-Gehäuse

(verschiedene Farben)  
**49,99 DM**  
nicht für  
SCPH-1002

unsere Preishits  
Memory-Cards  
8 MB (120 Blocks) **24,99 DM**  
24 MB (360 Blocks) **34,99 DM**

## Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks) **8,99 DM**  
2 MB (30 Blocks) **16,99 DM**  
4 MB (60 Blocks) **26,99 DM**  
8 MB (120 Blocks) - Blaze **49,99 DM**

## um Start in die neue F1-Saison!

as ORIGINAL:

McLaren-  
Racing-Wheel  
mit Pedalen,  
Schalthebel,  
Handbremse  
und Rumble  
**nur 139,99 DM**

Saitek RX150  
stabilste Tischbefestigung,  
die es je gab, Momo-Optik  
Schaltwippe, Pedalen  
und Rumble  
**99,99 DM**

ne Abbildung:

Official Jordan Grand Prix, fühl dich wie Harald - Schaltwippe, Pedalen + Rumble **119,99 DM**

Ferrari Racing Wheel Shock 2, mit Schaltwippe, Pedalen + Rumble **129,99 DM**

Concept 4, der Rolls Royce unter den Wheels - mit Schaltwippe, Pedalen + Rumble **179,99 DM**

## Skandalöser Preis

International  
Superstar  
Soccer 98  
PlayStation **nur 19,99 DM**

MB Scorpion/Panther  
(Optik & Funktion wie Scorpion)

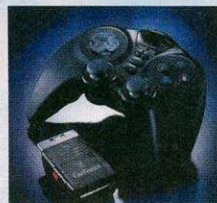
**29,99 DM**

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

Das Grauen wird für dich besiegt:  
Der ultimative Lightgun-Shooter  
**BIOHAZARD GUN SURVIVOR\***

+ **Virtual Gun**  
mit absolut realistischem Rückschlag  
(beweglicher Schlitten) GCon tauglich  
mit Pedal **199,99 DM**  
(Virtual Gun, einzeln **119,99 DM**)

\*Erscheinungstermin stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.



Padverlängerung war gestern:

**Weltneuheit!**

Infrarot Shock Controller  
(mit Rumble)  
**59,99 DM**

MB Dual-Shock Controller  
(mit Rumble)

**29,99 DM**



**BLAZE**

**BLAZE**

Blaze  
Avenger pro  
mit Rückschlag

**79,99 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 59,99 DM**  
mit Rumble-Funktion

Blaze Pro

Carry Case

Tasche für

PSX + Zubehör

**59,99 DM**



Micro Wizard

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

**Bestell-Hotline 0 21 71 - 40 41 72**

Mo-Fr 10.00-20.00 Uhr · Sa 10.00-16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme · Lieferung nur gegen Nachnahme + Versand. Bei Annahmeverweigerung stellen wir die uns entstandenen Kosten in Rechnung. Next Generation · Goethestraße 14 · 51379 Leverkusen · 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





# 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-Spieledschungel geschaffen werden. 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: |
|-------------------------------------------|-------------------------|---------|-------------------------|
| <b>Jump 'n Run 2D:</b>                    |                         |         |                         |
| 1. Heart Of Darkness                      | Infogrames              | ★★★★    | play07/98               |
| 2. Skull Monkeys                          | Dream Works Interactive | ★★★★    | play02/98               |
| 3. The Wild 9                             | Interplay Productions   | ★★★★    | play09/98               |
| <b>Jump 'n Run 3D:</b>                    |                         |         |                         |
| 1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer           | SCEE                    | ★★★★★   | play11/99               |
| 2. Tomba! 2                               | SCEA                    | ★★★★    | play03/00               |
| 3. MediEvil 2                             | SCEE                    | ★★★★    | play04/00               |
| <b>Beat 'em Up 2D:</b>                    |                         |         |                         |
| 1. Streetfighter Alpha 3                  | Capcom                  | ★★★     | play03/99               |
| 2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter | Capcom                  | ★★★     | play04/99               |
| 3. Marvel Super Heroes                    | Capcom                  | —/—     | play—/—                 |
| <b>Beat 'em Up 3D:</b>                    |                         |         |                         |
| 1. Ehrgeiz                                | Square                  | ★★★★★   | play02/99               |
| 2. Tekken 3                               | Namco                   | ★★★★★   | play08/98               |
| 3. Bloody Roar 2                          | Hudson Soft             | ★★★★    | play04/99               |
| <b>Shooter 2D:</b>                        |                         |         |                         |
| 1. Einhänder - US-Import                  | Squaresoft              | —/—     | play—/—                 |
| 2. R-Type                                 | Irem                    | ★★★★    | play01/99               |
| 3. Thunderforce V                         | Tecnosoft               | —/—     | play—/—                 |
| <b>Shooter 3D:</b>                        |                         |         |                         |
| 1. Medal of Honor                         | Order in Time           | ★★★★★   | play12/99               |
| 2. Forsaken                               | Acclaim Entertainment   | ★★★★★   | play04/98               |
| 3. Alien Trilogy                          | Acclaim Entertainment   | —/—     | play—/—                 |
| <b>Lightgun-Shooter:</b>                  |                         |         |                         |
| 1. Ghoul Panic                            | Namco                   | ★★★     | play04/00               |
| 2. Point Blank 2                          | Namco                   | ★★★     | play07/99               |
| 3. Point Blank                            | Namco                   | ★★★     | play04/98               |
| <b>Rennspiel:</b>                         |                         |         |                         |
| 1. Gran Turismo 2                         | SCEE                    | ★★★★★   | play02/00               |
| 2. Colin McRae                            | Codemasters             | ★★★★★   | play06/98               |
| 3. Gran Turismo                           | SCEE                    | ★★★★★   | play05/98               |
| <b>F1 Racer:</b>                          |                         |         |                         |
| 1. Formel Eins 99                         | SCEE                    | ★★★★    | play11/99               |
| 2. Racing Simulation 2                    | Ubi Soft                | ★★★★    | play04/99               |
| 3. Formel 1 98                            | Psygnosis               | ★★★★    | play11/98               |
| <b>Motocross:</b>                         |                         |         |                         |
| 1. Supercross Circuit - US-Import -       | 989 Studios             | ★★★     | play01/00               |
| 2. Motocross Championship                 | THQ                     | ★★★     | play12/99               |
| 3. Supercross 2000                        | Electronic Arts         | ★★      | play01/00               |
| <b>Motorrad Racing:</b>                   |                         |         |                         |
| 1. Road Rash 3D                           | Electronic Arts         | ★★★★    | play10/98               |
| 2. Castrol Honda Superbike Racing         | THQ                     | ★★★     | play08/99               |
| 3. Extreme 500                            | Ascaron                 | ★★★     | play12/99               |
| <b>Fun Racer:</b>                         |                         |         |                         |
| 1. Crash Team Racing                      | SCEE                    | ★★★★★   | play11/99               |
| 2. Speed Freaks                           | SCEE                    | ★★★★    | play 09/99              |
| 3. Wald Disney World:                     |                         |         |                         |
| Magical Racing Quest - US Import          | Disney Interactive      | ★★★     | play05/99               |
| <b>Future Racer:</b>                      |                         |         |                         |
| 1. wipEout 2097                           | SCEE                    | ★★★★★   | play—/—                 |
| 2. Killer Loop                            | Crave Entertainment     | ★★★★    | play09/99               |
| 3. Rollcage                               | SCEE                    | ★★★★    | play02/99               |
| <b>Fußball:</b>                           |                         |         |                         |
| 1. FIFA 2000                              | Electronic Arts         | ★★★★★   | play11/99               |
| 2. UEFA Striker                           | Infogrames              | ★★★★    | play11/99               |
| 3. ISS Pro Evolution                      | Konami                  | ★★★★    | play02/00               |
| <b>Basketball:</b>                        |                         |         |                         |
| 1. NBA Live 2000                          | Electronic Arts         | ★★★★    | play12/99               |
| 2. NBA Live 99                            | Electronic Arts         | ★★★★    | play01/99               |
| 3. Total NBA 98                           | SCEE                    | ★★★     | play05/98               |
| <b>Eishockey:</b>                         |                         |         |                         |
| 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: |
|--------------------------------------------|------------------------|---------|-------------------------|
| <b>American Football:</b>                  |                        |         |                         |
| 1. Madden NFL 2000                         | Electronic Arts        | ★★★★    | play10/99               |
| 2. NFL Blitz 2000                          | Midway                 | ★★★★    | play02/00               |
| 3. Madden NFL 99                           | Electronic Arts        | ★★★★    | play10/98               |
| <b>Golf:</b>                               |                        |         |                         |
| 1. Everybody's Golf                        | SCEE                   | ★★★     | play06/98               |
| 2. Cyber Tiger                             | Electronic Arts        | ★★★     | play12/99               |
| 3. Tiger Woods 99                          | Electronic Arts        | —/—     | play—/—                 |
| <b>Tennis:</b>                             |                        |         |                         |
| 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               |
| <b>Wrestling:</b>                          |                        |         |                         |
| 1. WWF SmackDown!                          | THQ                    | ★★★★    | play04/00               |
| 2. WWF Attitude                            | Acclaim Entertainment  | ★★★     | play08/99               |
| 3. WWF Mayhem                              | Electronic Arts        | ★★★     | play11/99               |
| <b>Boxen:</b>                              |                        |         |                         |
| 1. Box Champions 2000                      | Electronic Arts        | ★★★★    | play12/99               |
| 2. Ready 2 Rumble Boxing                   | Midway                 | ★★★     | play01/99               |
| 3. Box Champions                           | Electronic Arts        | ★★★     | play01/99               |
| <b>Funsport:</b>                           |                        |         |                         |
| 1. Tony Hawk's Skateboarding               | Activision             | ★★★★★   | play09/99               |
| 2. Thrasher - Skate and Destroy            | Take 2 Interactive     | ★★★★    | play01/00               |
| 3. Cool Boarders 3                         | SCEE                   | ★★★★    | play11/98               |
| <b>sonstige Sportarten:</b>                |                        |         |                         |
| 1. Triple Play 2000                        | Electronic Arts        | ★★★★    | play05/99               |
| 2. International Track & Field 2           | Konami                 | ★★★     | play02/00               |
| 3. International Track & Field             | Konami                 | —/—     | play02/98               |
| <b>Flipper:</b>                            |                        |         |                         |
| 1. Pro Pinball Timeshock                   | Empire Interactive     | ★★★     | play02/98               |
| 2. Pro Pinball Fantastic Journey + The Web | Empire Interactive     | ★★★     | pla01/00                |
| 3. Pro Pinball Big Race USA                | Empire Interactive     | ★★★     | play02/99               |
| <b>Adventure:</b>                          |                        |         |                         |
| 1. Discworld Noir                          | GT Interactive         | ★★★     | play12/99               |
| 2. Baphomets Fluch 2                       | SCEE                   | ★★★     | play12/97               |
| 3. Baphomets Fluch                         | SCEE                   | —/—     | play—/—                 |
| <b>Action-Adventure:</b>                   |                        |         |                         |
| 1. Soul Reaver                             | Eidos                  | ★★★★★   | play07/99               |
| 2. Metal Gear Solid                        | Konami                 | ★★★★★   | play03/99               |
| 3. Tomb Raider III                         | Eidos                  | ★★★★★   | play12/98               |
| <b>Survival Horror:</b>                    |                        |         |                         |
| 1. Resident Evil 1                         | Capcom                 | —/—     | play—/—                 |
| 2. Silent Hill                             | Konami                 | ★★★★    | play—/—                 |
| 3. Dino Crisis                             | Capcom                 | ★★★     | play11/99               |
| <b>Rollenspiel/Action-RPG:</b>             |                        |         |                         |
| 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               |
| <b>Strategie/Echtzeitstrategie:</b>        |                        |         |                         |
| 1. Warhammer: Dark Omen                    | Electronic Arts        | ★★★★★   | play03/98               |
| 2. Front Mission - US Import               | Squaresoft             | ★★★★    | play05/00               |
| 3. Warzone 2100                            | Eidos Interactive      | ★★★★    | play05/99               |
| <b>Wirtschaftssimulation:</b>              |                        |         |                         |
| 1. Civilization II                         | Activision             | ★★★★    | play04/99               |
| 2. Theme Hospital                          | Electronic Arts        | ★★★★    | play04/98               |
| 3. Theme Park World                        | Electronic Arts        | ★★★★    | play04/00               |
| <b>Denkspiel/Geschicklichkeit:</b>         |                        |         |                         |
| 1. Worms Armageddon                        | Hasbro Interactive     | ★★★     | play11/99               |
| 2. Bust-A-Move 3                           | Acclaim Entertainment  | ★★★     | play03/98               |
| 3. Devil Dice                              | SCEE                   | ★★★     | play01/99               |
| <b>Exoten:</b>                             |                        |         |                         |
| 1. Guitar Freaks                           | KCEJ                   | —/—     | play11/99               |
| 2. Music 2000                              | Codemasters            | ★★★★★   | play12/99               |
| 3. Beatmania - European Edit -             | KCEE                   | ★★★★    | play04/00               |





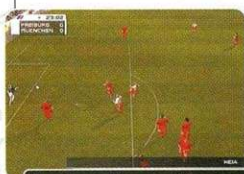
## ERSCHEINUNGSTERMINE

| TITEL                            | GENRE                 | VORR. RELEASE  |
|----------------------------------|-----------------------|----------------|
| <b>Acclaim</b>                   |                       |                |
| Ducati                           | Racing                | tba            |
| HBO Boxing After Dark            | Sportsimulation       | tba            |
| Jeremy McGrath Supercross        | Racing                | Ende April     |
| Vanishing Point                  | Racing                | April          |
| <b>Activision</b>                |                       |                |
| Alundra 2                        | Rollenspiel           | Juni           |
| Star Trek: Invasion              | Shooter               | 3. Quartal '00 |
| Tenchu 2                         | Action-Adventure      | 3. Quartal '00 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2         | Sportsimulation       | September      |
| <b>Crave/SVG</b>                 |                       |                |
| Front Mission 3                  | Rollenspiel           | 05. Juli       |
| Galerians                        | Action-Adventure      | Juni           |
| Harvest Moon                     | Wirtschaftssimulation | August         |
| Parasite Eve 2                   | Action-Adventure      | 25. August     |
| Reel Fishing 2                   | Angelsimulation       | August         |
| Sno-Cross Championship           | Racing                | Juli           |
| Ultimate Fighting Championship   | Sportsimulation       | Oktober        |
| Vagrant Story                    | Rollenspiel           | 16. Juni       |
| <b>Codemasters</b>               |                       |                |
| Colin McRae Rally 2.0            | Racing                | 9. Juni        |
| Mike Tyson Boxing                | Sportsimulation       | Juni           |
| World Championship Snooker       | Snooker-Simulation    | 5. Mai         |
| Toca 2 Touring Cars - Platinum - | Racing                | April          |
| WTC TOCA                         | Racing                | Juli           |
| <b>Eidos Interactive</b>         |                       |                |
| The Misadventures of Tron Bonne  | Adventure             | 19. Mai        |
| Walt Disney World:               |                       |                |
| Magical Racing Quest             | Racing                | Juni           |
| <b>Electronic Arts</b>           |                       |                |
| Alien Resurrection               | Action                | 25. Mai        |
| Euro 2000                        | Sportsimulation       | 04. Mai        |
| Need For Speed - Porsche         | Racing                | 18. Mai        |
| <b>Empire Interactive</b>        |                       |                |
| Ford Racing                      | Racing                | Mai            |
| Sheep!                           | Shear 'em Up          | 3. Quartal     |
| Speedball 2100                   | Arcade                | April          |
| Spin Jam                         | Geschicklichkeit      | April          |
| <b>Infogrames</b>                |                       |                |
| Anstoss Premier Manager          | Wirtschaftssimulation | Mitte Juni     |
| Frontschweine                    | Geschicklichkeit      | 16. Juni       |
| N.Gen (Jet X)                    | Flugsimulation        | 05. Mai        |
| Anstoß Premier Manager           | Wirtschaftssimulation | Mitte Mai      |
| Ronaldo V-Football               | Sportsimulation       | 24. Mai        |
| Techno Mage                      | Rollenspiel           | Ende Juni      |
| V-Rally 1 - Super Platinum -     | Racing                | 16. Juni       |
| <b>Konami</b>                    |                       |                |
| Beatmania (inkl. DJ-Contoller)   | DJ-Simulation         | Anfang Mai     |
| Bishi Bashi Special              | Mini-Game-Sampler     | Mai            |
| Gauntlet Legends                 | Action                | Juni           |
| Hydro Thunder                    | Racing                | Mai            |
| Konami Rally (Arbeitstitel)      | Racing Game           | Juni           |
| NBA In The Zone 2000             | Sportsimulation       | April          |
| NHL Blades Of Steel              | Sportsimulation       | April          |
| Nightmare Creatures 2            | Action-Adventure      | Juni           |
| Paperboy                         | Action                | Mai            |
| Suikoden 2                       | Rollenspiel           | Juni           |
| Vandal Hearts 2                  | Rollenspiel           | April          |
| <b>Mindscape Entertainment</b>   |                       |                |
| Billabong Pro Surfer             | Sportsimulation       | November       |
| Rock'em Sock'em Arena            | Beat 'em Up           | November       |

## ERSCHEINUNGSTERMINE

| TITEL                                   | GENRE            | VORR. RELEASE |
|-----------------------------------------|------------------|---------------|
| <b>Software 2000</b>                    |                  |               |
| RTL - Gute Zeiten, schlechte Zeiten     | Quiz             | Mai           |
| <b>Sony Computer Entertainment</b>      |                  |               |
| Everybody's Golf 2                      | Sportspiel       | 26. April     |
| Jackie Chan Stuntmaster                 | Action           | 17. Mai       |
| Legend of Legaia                        | Rollenspiel      | 24. Mai       |
| Rescue Shot                             | Adventure        | 10. Mai       |
| Tombi 2                                 | Jump 'n Run      | 31. Mai       |
| <b>Take 2 Interactive</b>               |                  |               |
| Martian Gothic: Unification             | Action-Adventure | Juni          |
| RoboTec                                 | Action           | Juli          |
| Evo's Space Adventures (Silicon Valley) | Jump 'n Run      | Mai           |
| <b>THQ</b>                              |                  |               |
| Ballistic                               | Geschicklichkeit | Mitte Mai     |
| Brunswick Circuit Pro Bowling 2         | Sportsimulation  | Ende März     |
| Championship Motocross 2                | Racing           | Oktober       |
| Danger Girl                             | Action-Adventure | August        |
| Evil Dead: Hail to the King             | Action-Adventure | November      |
| MTV Sports: Skateboarding               | Sportsimulation  | Oktober       |
| MTV Sports: Freestyle BMX               | Sportsimulation  | November      |
| MTV Sports: Snowboarding 2              | Sportsimulation  | November      |
| Power Rangers:                          |                  |               |
| Lightspeed Rescue                       | Action-Adventure | November      |
| Rugrats in Paris                        | Genre-Mix        | November      |
| Scooby Doo                              | Adventure        | November      |
| Star Wars: Episode I                    |                  |               |
| Jedi Power Battles                      | Beat 'em Up      | April         |
| <b>Ubi Soft</b>                         |                  |               |
| Dinosaur                                | tba              | Juli          |
| F1 Racing Championship                  | Racing           | April         |
| Flintstones                             | Racing           | Juni          |
| Inspector Gadget                        | Action           | September     |
| Rayman 2                                | Jump 'n Run      | September     |
| The Road to El Dorado                   | Adventure        | Oktober       |
| V.I.P.                                  | Action-Adventure | November      |

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



Anstoss - Premier Manager



Vagrant Story



Alundra 2



Vandal Hearts 2



Star Wars: Jedi Power Battles



Tony Hawk's Pro Skater 2



Galerians



Front Mission 3



Jackie Chan Stuntmaster



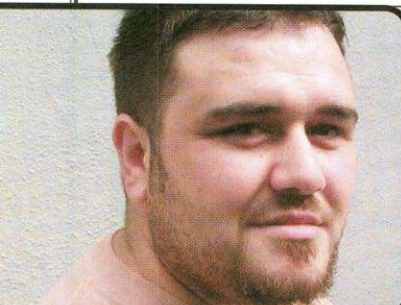
Martin Weidner

# PLAY DIARY

## Star Trek Invasion (Teil 1)

NACHDEM ACTIVISION DIE WELTWEIT EXKLUSIVEN INTERAKTIVEN RECHTE AM GESAMTEN STAR TREK-STOFF ERWORBEN HATTE, KÜNDIGTE DER US-PUBLISHER AUF SEINEM ACTIVATE 99-EVENT DEN ERSTEN PLAYSTATION-TITEL IM UNIVERSUM VON STAR TREK AN. PLAY LÄSST HAYDN >>SARGE<< DALTON, DEN LEAD DESIGNER VON STAR TREK RED SQUAD, ZUM STAND DER DINGE ZU WORT KOMMEN.

|               |                                                                        |
|---------------|------------------------------------------------------------------------|
| Genre         | Arcade Space Combat                                                    |
| Spieler       | 1-2                                                                    |
| Hersteller    | Activision<br><a href="http://www.activision.de">www.activision.de</a> |
| Entwickler    | Warthog                                                                |
| Erhältlich ab | Herbst                                                                 |

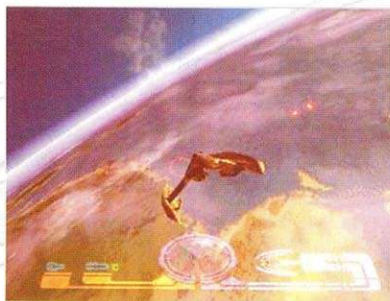


Haydn „Sarge“ Dalton, der Lead Designer von Star Trek Invasion. Fünf der an dem Projekt beteiligten Mitarbeiter waren vor ihrem Einstieg bei Warthog an Psygnosis' Colony Wars-Reihe und an Lander beteiligt.

|               |                                   |
|---------------|-----------------------------------|
| Stardate      | -323163                           |
| Location      | U.S.S. Warthog                    |
| Captain       | Haydn „Sarge“ Dalton (Jim Nebula) |
| Captain's log | 0001.001                          |

„Wir befinden uns gerade im Begriff, den Alphaquadranten zu verlassen. Sämtliche Energie wurde auf den Warpantrieb umgeleitet, der uns in den Betaquadranten geleiten wird - dem Einsatzgebiet unserer Mission, einer Eskapade, die nur unter dem Codenamen „Operation Deadly“

bekannt ist. „Operation Deadly“ erwies sich bisher als ein sehr gewagtes, fast schon toxisches Abenteuer, das uns bereits einige Verluste eingebracht hat. Die Föderation ging diesbezüglich eine strategische Allianz mit einem sich rapide verbreitenden Organismus ein, der unter dem Namen „Activision“ identifiziert werden konnte. Diese Allianz ermöglichte es uns, weit über die Grenzen unseres eigenen Potentials hinauszugehen und eine suchterregende Substanz namens Star Trek Invasion herzustellen.



Unser gegenwärtiger Status besteht im Zusammentragen von Informationen und Daten für unsere Marketingdivision. Dies ist ein sehr abwechslungsreiches und auch herausforderndes Unterfangen. Als Beispiele seien hier nur eine Reinzeichnung eines Wireframes der vielen kleinen Jäger in Star Trek Invasion oder aber auch ein hochauflösendes Rendermotiv aus dem laufenden Projekt genannt. Darüber hinaus erhielten wir erst vor kurzem erste Entwürfe des Covermotivs. Das Projekt schreitet erstaunlich gut voran.

Um das Projekt bald zum Abschluß zu bringen, ließ uns der Organismus Activision vor kurzem sein patentiertes Xeno „Tracker“-Protokoll zukommen, um auch noch die letzten außerirdischen Lebensformen, gemeinhin als „Bugs“ bekannt, in unseren Betriebssystemen aufzustöbern und



○ Von den Paramount Studios erhielten die Entwickler als Vorgabe die offizielle Sternzeit 54211.82.



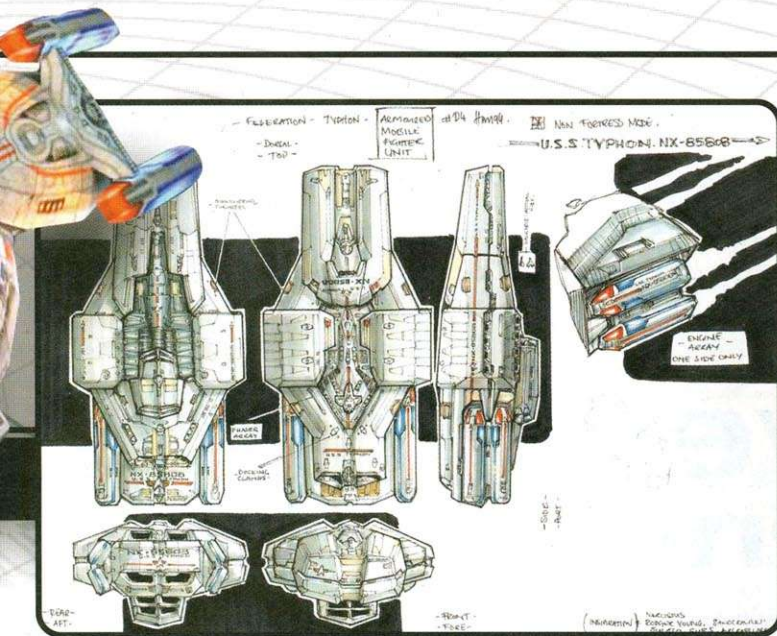
○ Star Trek Invasion soll über 20 Einzelmissionen und 10 Primär- und Sekundärwaffensysteme beinhalten.

zu neutralisieren. Diesem Schritt ging die Einrichtung einer neuen internen Division voraus, um unsere Datenfiles zu scannen. Das konzentrierte Ergebnis erwies sich als äußerst fruchtbar. Der Xeno-Scanner förderte annähernd 300 Infektionsherde an den Tag. Glücklicherweise handelte es sich bei den meisten von ihnen um nur geringfügigen Schaden anrichtende Anomalien.

Die von unserer Crew intern als „Milestones“ bezeichneten Navigationspunkte meisterten wir ohne größere Verluste. Selbst die Klingonen wären stolz auf unsere Bemühungen gewesen. Die U.S.S. Warthog verfolgte einen sicheren Kurs durch den Alphaquadranten und sammelt nun alle erforderlichen Daten für den Eintritt in den Betaquadranten.

In den nächsten Tagen werden wir wohl den ersten Sektor ansteuern. Zuvor gilt es jedoch sicherzustellen, daß sämtliche FMV-Dateien an Ort und Stelle sind und zum





⊙ „Attack this ship!“ Eure Wingmen eröffnen selbständig das Feuer auf ein zuvor zugewiesenes Ziel.



⊙ Die Schilde der Typhon sind unten - der ideale Zeitpunkt, sich deren Hülle vorzunehmen.

wird es etwas ruhiger. Dann stehen Tracking und gelegentlich eine Replikatormahlzeit in einem benachbarten Sektor, der von dem Radscha „Massalla“ beherrscht wird, an.

Zu den Pflichten unseres technischen Teams, das aus Mike Anthony (Lead Programmer), Dave Anthony (Senior Programmer), Steve Davies (Senior Programmer) und Martin Turton besteht, zählen das tägliche Überarbeiten der Daten, der Einsatz des Xenotracker und das Vermeiden eines unbekannten Virus. Commander Coupe und sein treuer Helfershelfer Johnson unterstützen uns mehr oder weniger hilfreich dabei. Unter der Leitung von Leutnant Han Randhawa (Lead Artist) startet das auf visuelle Effekte spezialisierte Duo Nathan Roberts (Artist) und Marcus Tanner (Artist) jeden Tag neue Testläufe in Bezug auf die Licht- und Schatteneffekte, die 3D-Modelle und die Grafikeinheit im Allgemeinen. „Fresh Squad“, Warthogs interne Aufklärungseinheit hinsichtlich der einzelnen Missionen, kommt ebenfalls gut voran. Die bei den täglichen Rapports anwesenden Fähnriche Chris Graham (Designer) und Andy Santos (Designer) haben immer etwas Positives zu berichten.

Bei unserem strategischen Partner hinterließ das Projekt „Invasion“ bisher einen überaus positiven Eindruck. Besonders angetan war dieser wuchernde Organismus von der „Mondlandschaft“-Mission, an der auch die Borg beteiligt sind und in welcher der Spieler eine Flak bedient. Unsere Audio-Division arbeitet ebenfalls sehr effizient. Ihr Input erreicht derzeit eine Rate von



⊙⊙ Eat electric death!

nahezu 95%, d.h. es sind nur noch wenige Veränderungen vorzunehmen.

Captain Rob Letts, der Botschafter von Activision, wird noch heute bei uns erwartet. Zu seinen Aufgaben gehört es, unsere Fortschritte an dem Projekt genauestens zu beobachten. Er wird unsere augenblickliche Lage begutachten und in unserem Triumph schwelgen. Marcus Tanner, ein Mitarbeiter unserer Grafikdivision, befindet sich zur Zeit in medizinischer Behandlung. Die Ärzte halten sogar eine Therapie für erforderlich. Tanner wurde von uns nämlich auf eine Solomission ausgesandt. Er sollte das Projekt eigentlich bloß auf eventuelle Verunreinigungen untersuchen. Bald brachte er aber nur noch Satzketzen wie „Einmal noch!“ hervor und schloß schließlich mit Gewalt davon entfernt werden.

Wir sehen der Zukunft sehr zuversichtlich entgegen. Unser nächster Checkpoint, „Nav Point lethal“, liegt am äußeren Rand des Betaquadranten. Wer weiß, welche Gefahren uns dort erwarten werden? Sobald wir diese nächste Mission bewältigt haben, werde ich mich mit einem neuen Bericht zurückmelden. Bereitmachen für einen Kurs zum „Nav Point lethal“, Warp-faktor 9... ENERGIE.“



⊙ Der Two Player Mode soll wahlweise im Team oder als Death Match in fünf Holo-Space-Arenen bestritten werden.





# PLAY.NET

Winnie Forster

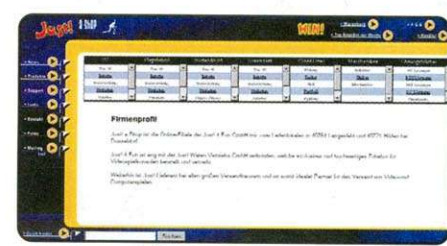
## Preisvergleich im Internet

**Vor einem halben Jahr berichteten wir erstmals über PlayStation-vertierte Spielhändler im WWW. Seitdem haben die Online-Geschäfte aufgerüstet, technische Startschwierigkeiten überwunden und ihre Seiten durch leistungsfähige Suchmaschinen erweitert. Zeit für einen zweiten Besuch - und einen Detailvergleich aktueller Online-Preise.**

Ein knappes Jahr bleibt Euch noch Zeit, Euer Internet-Know-How auf Vordermann zu bringen: Spätestens mit dem Deutschlandstart der PlayStation2 und der Auslieferung der versprochenen Ethernet-Karte geht der ganze PlayStation-Zirkus Online. Daß bereits jetzt massig Firmen und Privatpersonen dem Videospiel eigene Seiten widmen, haben wir in den letzten Monaten auf diesen Seiten berichtet. Spieler, Hacker und Hersteller - alle trumpfen mit PlayStation-relevanten Internet-Sites auf. Unter den Profis bleiben Händler die unangefochten engagiertesten WWW-Nutzer: Die Online-Quartiere von Eidos, EA und anderer großer Firmen bringen Euch nur Infos und hübsche Bilder, auf den Sites der Fachgeschäfte könnt Ihr die PlayStation-Spiele gleich kaufen.

Auf dieser Doppelseite findet Ihr einen aktuellen Überblick in harten Zahlen: Statt lange herumreden (die Basics zum WWW-Shopping lest Ihr in der play 10/99), präsentieren wir Euch erstmals

einen Index mit Online-Preisen zu PlayStation-Spielen und Zubehör. Dazu haben wir eine repräsentative Software-Mischung (aus alten und neuen PAL-Spielen, Hits und Flops) zusammengestellt und auf den Sites der zehn wichtigsten PlayStation-Händler nach dem Preis gestöbert. Da nicht jeder Anbieter die gleichen Schwerpunkte setzt, knöpften wir uns danach auch den Zubehör-Katalog vor und recherchierten die Preise von Multi Tap, Dex Drive und RGB-Kabel. Unsere Zahlen basieren auf den Online-Angaben des jeweiligen Händlers vom 4. April. Auch wenn sich einige der Preise bis zur Auslieferung dieser Ausgabe ändern, zeigt unsere Grafik im Überblick, was wo besonders günstig ist. Überseht jedoch nicht, daß einige Händler zwar stolze Preise, dafür aber günstige Versandbedingungen haben: Am Ende des Index nennen wir Euch die Kosten, die Euch durch den jeweiligen Händler, Post oder UPS zusätzlich entstehen. Viel Spaß beim Schmökern & eKaufen.



www.gameit.de



www.konsole.de



www.megagamepoint.de



www.mega-star.de

PlayNet-Index: Preise im Internet

|                         | Acme            | Game It         | Theo Kranz      | MegaGamePoint   | MegaStar        | Fairplay        | Just            | arJay           | Dynatex          | Order In Time    |
|-------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| <b>SPIELE</b>           |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                  |                  |
| Autobahn Raser 2        | —               | 80              | 80              | 85              | 100             | 83              | 88              | —               | 90               | 100              |
| Crus. of Might & Magic  | —               | 90              | 90              | 95              | 95              | —               | 98              | —               | 105              | —                |
| Fear Effect             | 100             | 85              | 90              | 100             | 100             | 80              | 118             | 100             | 100              | 100              |
| Final Fantasy 8         | 110             | 120             | 120             | 100             | 110             | 90              | 93              | 110             | 90               | 100              |
| Grand Theft Auto 2      | 100             | 90              | 90              | 100             | 100             | 90              | 87              | 100             | 95               | —                |
| Need for Speed 4        | —               | 80              | 90              | —               | 100             | 83              | 84              | 100             | 90               | 100              |
| Q*bert                  | —               | 80              | 80              | —               | —               | —               | —               | —               | 80               | —                |
| <b>ZUBEHÖR</b>          |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                  |                  |
| Multi-Tap <sup>2</sup>  | —               | 70              | 45              | —               | 70              | 60              | 48              | 60              | 60               | 60               |
| RGB-Kabel <sup>2</sup>  | 20              | 15              | 15              | 15              | 30              | 8               | —               | 20              | 15               | 20               |
| Link-Kabel <sup>2</sup> | 15              | 10              | 15              | 13              | 20              | 8               | 8               | —               | 15               | 13               |
| DualShock <sup>1</sup>  | 60              | 60              | —               | 55              | 60              | 56              | 55              | 60              | 60               | 65               |
| neGcon                  | 90              | 90              | 90              | —               | 90              | 90              | —               | 80              | 80               | 85               |
| Dex Drive               | —               | —               | —               | —               | 90              | 73              | 70              | 110             | 70               | —                |
| GBuster CDX             | —               | 80              | 100             | 90              | —               | 90              | 88              | 100             | 90               | 90               |
| XPloder FX              | 100             | 75              | 85              | —               | 100             | 76              | —               | 100             | 90               | 95               |
| <b>VERSANDKOSTEN</b>    |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                  |                  |
| min. Versandkosten:     | 8 <sup>4</sup>  | 5 <sup>3</sup>  | 10 <sup>4</sup> | 12 <sup>5</sup> | 15 <sup>4</sup> | 13 <sup>4</sup> | 7 <sup>3</sup>  | 7               | 0 <sup>6</sup>   | 3,5 <sup>4</sup> |
| max. Versandkosten:     | 13 <sup>4</sup> | 13 <sup>4</sup> | 15 <sup>6</sup> | 15 <sup>4</sup> | 15 <sup>4</sup> | 13 <sup>4</sup> | 13 <sup>6</sup> | 16 <sup>4</sup> | 3,5 <sup>4</sup> | 3,5 <sup>4</sup> |
| Versand frei:           | nein            | ab 45           | nein            | nein            | ab 80           | nein            | ab 250          | ab 50           | frei             | frei             |

FUSSNOTEN: alle Preise aufgerundet, in DM (Stand: 4.4.2000)  
 1 offizielles Zubehör von Sony      2 div. Anbieter, auch No-Name      3 bei Vorauskasse  
 4 Nachnahme, inkl. DM 3 Postgebühren      5 Rabatte auf jeden Artikel bei Vorauskasse      6 UPS Kurier





www.acme-online.de



www.tkgames.de



www.gameit.de



www.dynatex.de



www.arjay-games.de



www.mega-star.de

## Acme: www.acme-online.de

Etwas umständlicher Aufbau, aber interessantes Angebot mit vielen Importen und gebrauchten Spielen, massig Merchandise und Versteigerungen. Gute Benutzerführung dank deutlicher „Last Update“-Anzeige und funktionstüchtiger Search-Engine.

**Spiele: mittel    Zubehör: mittel    Merchandise: groß**

## Theo Kranz Versand: www.tkgames.de

Die Theo-Kranz-Seiten sind eine auf diverse Domains verteilte Baustelle und wirken dementsprechend unübersichtlich. Momentan müßt Ihr noch ohne Suchmaschine durchs gewaltige Games- und Zubehör-Angebot stöbern.

**Spiele: groß    Zubehör: groß    Merchandise: klein**

## Game IT!: www.gameit.de

Benutzerführung und Technik dieser Seiten wirken aufwendig, aber nicht 100%ig ausgereift. Auch die Suchmaschine liefert nicht immer ein exaktes Ergebnis.

**Spiele: groß    Zubehör: groß    Merchandise: klein**

## aRJay: www.arjay-games.de

Die WWW-Seiten der Kölner sind flott und bergen unter übersichtlicher Optik ein großes Angebot: Neben PAL-Software auch Zubehör sowie Importe. Ein Feedback, ob Eure Waren ausverkauft oder auf Lager sind, erhaltet Ihr sofort.

**Spiele: mittel    Zubehör: mittel    Merchandise: mittel**

## Dynatex: www.dynatex.de

Der Spielgroßhändler beliefert Endkunden schwerpunktmäßig übers Internet und setzt auf einen nicht hübschen, aber unkomplizierten und flotten Online-Auftritt. Dynatex bietet Euch auch den besten und günstigsten Liefer-Service: Via UPS frei Haus.

**Spiele: groß    Zubehör: groß    Merchandise: mittel**

## Fairplay: www.konsole.de

Das Online-Angebot des Mail-Order-Geschäfts Fairplay protzt mit massig Spielen und jedem erdenklichen Zubehör, das Euch mit Bild und Beschreibung präsentiert wird. Leider sind die Geschäftsbedingungen gut versteckt, die Suchmaschine schwach.

**Spiele: mittel    Zubehör: groß    Merchandise: klein**

## Just: www.justashop.de

Hinter der überflüssigen Titelseite findet Ihr ein Verkaufssystem ohne Schnörkel und Schnickschnack, dafür aber mit funktionstüchtiger Suchmaschine. Die Auswahl ist OK, aber unspektakulär, ab DM 250 wird versandkostenfrei geliefert.

**Spiele: mittel    Zubehör: klein    Merchandise: mittel**

## Mega Game Point: www.megagamepoint.de

Hinter der Site fürs Ladengeschäft erwartet Euch ein übersichtlicher Online-Shop mit Konzentration auf PAL, ein paar Importen, sowie gebrauchten Spiele. Wenn die Suchmaschine etwas nicht findet, gibt's überhaupt kein Feedback, auch die Geschäfts- und Lieferbedingungen sind unauffindbar.

**Spiele: mittel    Zubehör: klein    Merchandise: klein**

## Mega Star: www.mega-star.de

Nicht technisch zukunftsweisend, aber schnell und Java-frei: Neben PAL-Spielen und Zubehör findet Ihr hier auch Importe sowie ein kleines Museum. Eine Suchmaschine gibt's nicht, dadurch fallen Durch- und Überblick etwas schwer.

**Spiele: mittel    Zubehör: mittel    Merchandise: klein**

## OIT: www.orderintime.com

Hier klingt selbst der virtuelle Einkaufswagen wie ein angesessener Sternkreuzer. Leider fanden wir im futuristischen Java- und Flash-Gewitter weder Geschäftsbedingungen noch eine Suchmaschine. Von NN-Gebühren abgesehen ist der Versand deutschlandweit frei!

**Spiele: mittel    Zubehör: mittel    Merchandise: klein**

## COMPUTER KUDAK



**Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon: 04321 - 2 27 37  
Telefax: 04321 - 2 33 12  
www.kudak.de**

## Sony Playstation

|                                     |       |    |        |
|-------------------------------------|-------|----|--------|
| Playstation kpl. + Analogpad        | kpl.d | DM | 239,00 |
| Controlpad Dual Shock farbig        | kpl.d | DM | 59,95  |
| Gamebuster CDX                      | kpl.d | DM | 89,95  |
| Interactor Rucksackvibrator         | dt    | DM | 69,95  |
| Leerhülle 1/2 CD's, schwarz, stabil | DM    |    | 2,00   |
| Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab      | kpl.d | DM | 9,95   |
| Memory Cards 15 Blocks, farbig      | dt    | DM | 19,95  |
| Memory Cards 2X15 Blocks, farb.     | dt    | DM | 29,95  |
| Memory Cards 120 Blocks             | dt    | DM | 39,95  |
| X-Ploder Pro                        | kpl.d | DM | 119,95 |
| 4 x 4 World Trophy                  | kpl.d | DM | 89,95  |
| Alien Resurrection*                 | kpl.d | DM | 89,95  |
| Armories in Project Swarm           | kpl.d | DM | 89,95  |
| Army Men - Sarges Heroes            | kpl.d | DM | 89,95  |
| Baldur's Gate*                      | dt    | DM | 84,95  |
| Barbie Super Sports                 | kpl.d | DM | 59,95  |
| Ballistic*                          | dt    | DM | 89,95  |
| Beatmania                           | kpl.d | DM | 119,95 |
| Bruswick Bowling 2                  | dt    | DM | 89,95  |
| Caesar's Palace 2000                | dt    | DM | 89,95  |
| Catan - Die Siedler                 | dt    | DM | 89,95  |
| Colony Wars - Red Sun               | kpl.d | DM | 59,95  |
| Crash Bandicoot 3 Platin            | kpl.d | DM | 44,95  |
| Crisis Beat                         | dt    | DM | 89,95  |
| Crusader of Might & Magic           | kpl.d | DM | 89,95  |
| Die Hard Trilogy 2                  | kpl.d | DM | 89,95  |
| Disney World Mag. Racing*           | kpl.d | DM | 89,95  |
| Dracula                             | dt    | DM | 89,95  |
| Duke Nukem Planet of ...            | dt    | DM | 89,95  |
| Euro 2000*                          | kpl.d | DM | 89,95  |
| European Super League*              | dt    | DM | 89,95  |
| Everybody's Golf 2                  | kpl.d | DM | 59,95  |
| F1 2000                             | kpl.d | DM | 89,95  |
| Final Fantasy VIII                  | kpl.d | DM | 89,95  |
| Final Fantasy VIII Special          | kpl.d | DM | 109,95 |
| Galerians                           | dt    | DM | 89,95  |
| Gekido                              | kpl.d | DM | 89,95  |
| Ghoul Panic                         | kpl.d | DM | 89,95  |
| Gran Turismo 2                      | kpl.d | DM | 89,95  |
| Gran Turismo 2 + Lenkrad            | kpl.d | DM | 149,95 |
| Grandia                             | dt    | DM | 89,95  |
| Guilty Gear                         | dt    | DM | 89,95  |
| Hogs of War*                        | kpl.d | DM | 89,95  |
| J. McGrath Supercross 2000          | kpl.d | DM | 89,95  |
| Jimmy White's Cueball 2             | dt    | DM | 79,95  |
| Medieval 2                          | kpl.d | DM | 59,95  |
| Metal Gear Solid Platin             | kpl.d | DM | 44,95  |
| Midnight in Vegas                   | kpl.d | DM | 89,95  |
| Muppets Race Mania                  | kpl.d | DM | 59,95  |
| N-Gen (Jet-X)                       | kpl.d | DM | 89,95  |
| Need for Speed Porsche*             | kpl.d | DM | 89,95  |
| Nightmare Creatures 2               | kpl.d | DM | 89,95  |
| Plasma Sword                        | dt    | DM | 89,95  |
| Player Manager 2000                 | kpl.d | DM | 89,95  |
| Point Blank 2 + G-Gun 45            | kpl.d | DM | 119,00 |
| Premier Manager 2000                | kpl.d | DM | 89,95  |
| Prince Naseem Boxing                | kpl.d | DM | 89,95  |
| Rallymasters*                       | dt    | DM | 89,95  |
| Rayman 2*                           | dt    | DM | 89,95  |
| Silent Bomber                       | dt    | DM | 89,95  |
| Sno-X                               | dt    | DM | 89,95  |
| Spiderman                           | dt    | DM | 89,95  |
| Star Lioni                          | kpl.d | DM | 59,95  |
| Star Ocean - Second Story           | kpl.d | DM | 59,95  |
| Star Wars Jedi Power Battles        | dt    | DM | 89,95  |
| Suikoden 2                          | dt    | DM | 89,95  |
| Syphon Filter 2 dt                  | dt    | DM | 89,95  |
| Techno Mage*                        | kpl.d | DM | 89,95  |
| Theme Park World                    | kpl.d | DM | 89,95  |
| Toshinden 4                         | dt    | DM | 89,95  |
| Vampire Hunter                      | dt    | DM | 89,95  |
| Vanishing Point                     | dt    | DM | 89,95  |
| Victory Boxing 3                    | dt    | DM | 89,95  |
| WWF Smack Down                      | dt    | DM | 89,95  |

## Ihre Vorteile

- TOP -PREISE
- Original deutsche Versionen
- Versandkosten NN DM 6,40
- Versandkosten bei zwei Spielen DM 4,00
- Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen
- Inklusive Garantie, Schnellservice,
- Sicherheitsverpackung
- Kostenlose Gesamtpreislisten
- Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
- Vorbestellungen für \*Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich
- Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

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



# TECHNIKECKE

Bené Meyer

## XPLODER 9000

Nach dem Gamebuster CDX ist der neue Xploder das zweite Schummelwerkzeug, das nicht in Modulform, sondern auf einer CD ausgeliefert wird. Wir haben uns eine Vorab-Version des Modells angesehen.

|                                        |                              |
|----------------------------------------|------------------------------|
| Testmuster                             | Fire International           |
| Bezugsquelle gut sortierter Fachhandel |                              |
| Preis                                  | ca. 79,- DM                  |
| Erhältlich ab                          | ca. Mitte Mai                |
| Telefon                                | 0 21 54/94 52-51 (15-17 Uhr) |
| E-mail:                                | service@blaze.de             |
| Internet                               | www.blaze.de                 |

Die 9000er Baureihe der PlayStation, seit vergangenen Sommer auf den Markt, besitzt keinen Parallelport mehr, um ein Modul anzusteuern. Sony reagierte damit auf das Aufkommen von Modulen, die das Spielen von Kopien erlauben, ohne daß die PlayStation umgebaut werden muß.

Genau wie beim Gamebuster CDX ist die Software, die bisher auf einem Flash-ROM ausgeliefert wurde, auf einer CD untergebracht; eine spezielle Memory Card nimmt neue Codes auf. Wer cheaten will, legt die Xploder-CD ein, wählt Cheats aus und ersetzt danach die Scheibe mit der Spiel-CD. Soll ein weiteres Spiel mogelnd gemeistert werden, muß erneut die Xploder-CD eingelegt werden, was einen ständigen Wechsel bedeutet. Die Memory Card dient dreierlei

Zwecken: Sie speichert neu eingetragene Codes, hat Platz für bis zu 120 Spielstände und ist gleichzeitig ein Dongle, ein wirkungsvoller Kopierschutz für die Xploder-CD: Ist die Speicherkarte nicht links oder rechts eingesteckt, verweigert sie ihre Arbeit.

Wie beim Xploder FX können die Spielstände, die im Virtual Memory System abgelegt werden, nicht direkt genutzt werden, sondern müssen vor ihrer Verwendung wieder auf eine normale Speicherkarte kopiert werden. Der Zweck des VMS ist es daher, Spielstände für längere Zeit wie in einem Safe aufzubewahren. Die Spielstände müssen sich den Platz mit den neuen Codes auf der Spezial-Speicherkarte teilen. Das darf nicht als Nachteil gesehen werden: Das VMS ist nur ein Bonus, den man um so mehr schätzt, wenn man sich vor Augen hält, daß der Xploder 9000 mit 2 MBit doppelt soviel Platz bietet wie der Gamebuster CDX. In Wirklichkeit ist der Kapazitätsunterschied viel gewaltiger: Der Gamebuster CDX speichert auch die mitgelieferten Codes auf die Memory Card, was den Platz für Neueingaben schmälert. Der Xploder 9000 nutzt die schwindelnd große Kapazität einer CD-ROM und liefert das größte Archiv an Codes, mit dem je ein Cheatmodul ausgeliefert wurde. Mehr als 10.000 Codes für 776 Spiele machen eindrucksvoll Schluß mit einem Schwachpunkt, unter dem alle Cheatmodule bisher litten: Im Drang, sich gegenseitig mit eindrucksvollen Features zu überbieten, wurde am eigentlichen Zweck, dem Anbieten einer großen und aktuellen Cheatdatenbank, geknausert. Der deutsche Vertrieb des Xploders, Fire International, erkannte, daß der Erfolg eines Schummelwerkzeugs in der kontinuierlichen Unterstützung mit frischen Cheats liegt, und stellte einen Codefahnder ein, der beinahe täglich auf der Webseite des Unternehmens ([www.blaze.de](http://www.blaze.de)) die Früchte seiner Arbeit postet. Wer keinen Internetanschluß hat, kann Codes auch telefonisch unter 0190/824675 erfragen, muß allerdings stolze 3,63 Mark je Minute berappen.

Das bekannte Erscheinungsbild des Xploders blieb erhalten, rätselhaft ist indes, wo die Multimedia-Funktionen geblieben sind: Allein der Abspieler für Audio-CDs ist übrig. Auf Nachfrage führte der Hersteller an, daß verheberrechtliche



Im Hauptmenü lassen sich Cheats aus der Datenbank, das Virtual Memory Card-System, der Audio CD-Player und die erweiterten Funktionen auswählen. In der Datenbank befinden sich über 10.000 Codes für 776 Spiele.

Bedenken, die Bilder, Videos und Sounds von Spielen zu extrahieren, zum Verzicht auf diese Fähigkeiten geführt haben. An der fehlenden Zeit, sie einzubinden, dürfte es nicht gelegen haben, immerhin gibt es gleich zwei Menüs, mit denen sich die Software optisch anpassen läßt. Hinzugekommen ist die Möglichkeit, die Sprache der Oberfläche zu ändern. Das sollte aber unterlassen werden, da sich jeder der elf Sprachen eine eigene Code-Datenbank zuweisen läßt und für Deutsch viermal so viele Codes angeboten werden wie für die anderen Länderversionen.

Zum Test stand uns eine Vorabversion des Schummel-Werkzeugs zur Verfügung. Grundsätzlich kann der Xploder 9000 über ein serielles Kabel mit einem PC Kontakt aufnehmen; es existiert aber noch kein Gegenstück in Form einer PC-Software. Ob die Verbindung zum PC die mondäne Funktionsvielfalt von X-Link für die bisherigen Xploder-Modelle erreichen wird, ist noch offen. Ein endgültiger Vergleich mit dem Gamebuster CDX ist damit nicht möglich. Wer keinen PC besitzt, findet mit dem Xploder 9000 ein Schummel-Hilfsmittel, das dreimal so viele Codes wie der Mitbewerber enthält. Wer aber die Möglichkeiten schätzen gelernt hat, Daten wie Cheats und Spielstände zwischen Konsole und PC miteinander auszutauschen, sollte abwarten, ob und auf welche Weise den Entwicklern von Fire die Verbindung gelingt. Datel bietet diese Funktion nämlich bereits an, wenn gleich zu hoffen ist, daß deren PC-Software noch erweitert wird (siehe Test in der play 2). Sicher machen beide CD-Lösungen Viel mögler nicht vollständig glücklich. Ein Modul bleibt die bessere Variante, und so sollte überprüft werden, ob das Verwenden einer älteren PlayStation oder das Nachrüsten der parallelen Schnittstelle nicht auf Dauer der bessere Weg ist.



Das Aussehen der Schachtel wird noch überarbeitet.





# www.GALAX2000.de

## VIDEOSPIEL • DISCOUNTER

### TASTY MEADOW

#### VERSANDHANDEL

Gasstr. 18 Haus 4 22761 Hamburg

e-mail: info@psx-discounter.de

Fax.: 040 • 853 73 697

Bei Lieferung per Nachnahme berechnen wir 9,00 DM für Porto u. Verpackung.+ 3,00 DM für die Zahlkarte

#### MP3 PLAYER

Spielt Mp3 Songs ab. Jetzt mit Bootbuster Funktion.

**99,90 DM**

#### PANTHER GUN

Mit Rückschlag  
• G - Con kompatibel  
Waffenscheinfrei!

**29,90 DM**

#### MULTITAB

Vier Spieler Adapter

**39,90 DM**

#### RF - UNIT

**14,90 DM**  
Für TV ohne Scart-Anschluss

**14,90 DM**

#### DUALSHOCK

**29,90 DM**  
Mit Analog Shockfunktion

**29,90 DM**

#### PSX MAUS

**19,90 DM**

**19,90 DM**

#### CLASSIC PAD

**8,90 DM**  
versch. Farben

**8,90 DM**

#### INFAROT BOX

Für alle Joypads verwendbar

**39,90 DM**

**39,90 DM**

#### SONY DUALSHOCK

Shockt 100 % bei allen Spielen!

versch. Farben  
**49,90 DM**

#### POWER WING

Mit Analog shockfunktion

**39,90 DM**

#### CD TASCH

**4,90 DM**  
Für ca. 13.000 MB oder 20 CD'S / DVD's im Leder Look

**4,90 DM**

#### PAL BOOSTER

Spielt Importe in Farbe auf nicht RGB tauglichen TV's ab

**19,90 DM**

#### SCHLÜSSELANHÄNGER

**1,90 DM**

**1,90 DM**

#### JAM • BOX

Hiermit könne Sie jede Konsole auf einem Pc - Monitor Spielen!

**129,90 DM**

#### LASER POINTER

**14,90 DM**  
Mit 5 Köpfen ca. 1000 Meter Reichweite. Gleich mitbestellen 10 AG 13 Batterien Nur 4,90 DM

**14,90 DM**

#### BLAZE WARE

X-PLÖDER FX 89,90 DM  
X-PLÖDER CLAS. 69,90 DM  
X-PLÖDER PRO 129,90 DM  
MICROWIZZARD 49,90 DM  
CYBER SHOCK 49,90 DM  
BLAZE KOFFER 79,90 DM  
AVENGER PRO 89,90 DM  
PRO ARCADE PAD 69,90 DM

**69,90 DM**

**69,90 DM**

## BOOTBUSTER + PSX BIBEL\* + RGB KABEL

IMPORTE

OHNE CHIP & LÖTEN!

Alles zusammen nur

**29,90 DM**



Mit dem BOOTBUSTER können sie

Importe ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungslot der Playstation. Schon kann es losgehen!

Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Es sind schon viele deutsche Codes vorab gespeichert. Nicht für die SCPH-9002 Baureihe geeignet!

\* Mit über 6000 Cheats Tipp's & Trick's Nur 14,90 DM

#### MOVIECARD

Spielt Video CD's auf der Playstation ab. Jetzt mit eingebauten Bootbuster.

**99,90 DM**  
Kein DVD!

#### TRANSPARENT CASES

versch. Farben  
Nicht für SCPH-1002

**49,90 DM**

#### SUPERCHIPS

Stück 9,90 DM  
ab 50 Stk. 4,90 DM  
NUR 4 einfache Lötunkte

Spielt Importe 100 % getestet  
Keine billige SMD Platine inkl. Einbauanleitung + Lötzinn + Kabel usw.

**49,90 DM**

#### TANZMATTE

1 X 1 Meter kompatibel mit Dance Dance Revolution

**49,90 DM**

#### DC RGB KABEL

**14,90 DM**  
mit Audio 19,90 DM

Spielt Importe in Farbe ab

**14,90 DM**

#### PARALELE PORT ERWEITERUNG

Fuer die 9002 Playstation Baureihe, sehr einfache Installation

**34,90 DM**

**34,90 DM**

### MEHR AUSWAHL ?

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| GAMEBUSTER CDX                            | 129,90 DM |
| MOVIECARD 9000                            | 119,90 DM |
| ARPEX                                     | 49,90 DM  |
| AIRPAD                                    | 54,90 DM  |
| SMART JOYPAD                              | 59,90 DM  |
| X-PLÖDER BUCH                             | 29,90 DM  |
| T. RAIDER 4 LÖSUNG                        | 19,90 DM  |
| INFAROT JOYPAD                            | 49,90 DM  |
| N 64 TRISTAR 64                           | 199,- DM  |
| N 64 GB ADAPTER                           | 79,90 DM  |
| PSX POCKETSTATION                         | 109,90 DM |
| PLAYSTATION LÜFTER                        | 39,90 DM  |
| PLAYSTATION UMGEBAUT + RGB KABEL KOMPLETT | 269,90 DM |

|                                         |           |
|-----------------------------------------|-----------|
| DC-4 MB NEXUS                           | 69,90 DM  |
| DC-16 MB NEXUS                          | 109,90 DM |
| DC- NETZTEIL                            | 49,90 DM  |
| DC-KEYBOARD                             | 59,90 DM  |
| DC- PAL BOOSTER                         | 39,90 DM  |
| DC-CONTROLLER                           | 59,90 DM  |
| DC-VIBRATIONS PACK                      | 29,90 DM  |
| DC-TOTAL CONTROL                        | 59,90 DM  |
| DC-JOYPAD II                            | 59,90 DM  |
| NEXUS VMS KABEL                         | 9,90 DM   |
| DC-TRANS. GEHÄUSE                       | 79,90 DM  |
| DC - JAM BOX                            | 69,90 DM  |
| DC - LÜFTER                             | 59,90 DM  |
| DREAMCAST UMGEBAUT + RGB KABEL KOMPLETT | 499,- DM  |

8 Mega mit Display Digital umschaltbar

**NUR 16,90 DM**  
Nur geklaut ist billiger!

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1 Mega (15 Block)   | 6,90 DM  |
| 2 Mega (30 Block)   | 18,90 DM |
| (Unkomprimiert)     |          |
| 4 Mega (60 Block)   | 28,90 DM |
| (Unkomprimiert)     |          |
| 8 Mega (120 Block)  | 49,90 DM |
| (Unkomprimiert)     |          |
| 24 Mega (360 Blk.)  | 29,90 DM |
| 40 Mega (600 Blk.)  | 39,90 DM |
| 72 Mega (1080 Blk.) | 59,90 DM |

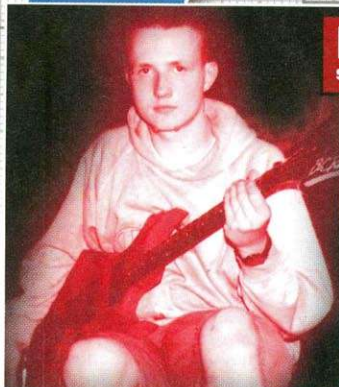
# Tel.: 040 • 853 73 196

Alle unsere Produkte sind Qualitätswaren mit einem Jahr Garantie!





# playcharts



## LESER TOP-5 schickte uns diesmal:

Freiherr **Gary Kietz**  
aus **Racoon City**

1. *Medal of Honor*
2. *Metal Gear Solid*
3. *GTA 2*
4. *Resident Evil - Dir. Cut*
5. *Dino Crisis*

## ...und was wird in der Industrie gespielt?

**Nathalie Paccard -**  
Projectmanager  
Ubi Soft (Rayman 2)



1. *Tekken3*
2. *Gran Turismo 1*
3. *Soul Blade*
4. *Spyro1*
5. *Metal Gear Solid*



## Händlercharts - Freak's Shop

- |                                                  |                           |
|--------------------------------------------------|---------------------------|
| 1. <i>Resident Evil 3</i>                        | <b>Eidos Interactive</b>  |
| 2. <i>Gran Turismo 2</i>                         | <b>SCED</b>               |
| 3. <i>Theme Park</i>                             | <b>Electronic Arts</b>    |
| 4. <i>Command &amp; Conquer - Alarmstufe Rot</i> | <b>Virgin Interactive</b> |
| 5. <i>Fear Effect</i>                            | <b>Eidos Interactive</b>  |
| 6. <i>F1 2000</i>                                | <b>Electronic Arts</b>    |
| 7. <i>Theme Park World</i>                       | <b>Electronic Arts</b>    |
| 8. <i>Railroad Tycoon 2</i>                      | <b>Take 2 Interactive</b> |
| 9. <i>Legacy of Kain - Soul Reaver</i>           | <b>Eidos Interactive</b>  |
| 10. <i>Legacy of Kain - Blood Omen</i>           | <b>Crystal Dynamics</b>   |

## Amerika

- |                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| 1. <i>WWF SmackDown!</i>   | <b>THQ</b>             |
| 2. <i>Syphon Filter 2</i>  | <b>SCEA</b>            |
| 3. <i>Triple Play 2001</i> | <b>Electronic Arts</b> |
| 4. <i>Syphon Filter</i>    | <b>SCEA</b>            |
| 5. <i>Gran Turismo 2</i>   | <b>SCEA</b>            |

## Japan

- |                                                     |                     |
|-----------------------------------------------------|---------------------|
| 1. <i>Muscular Ranking Vol. 2 The New Challenge</i> | <b>Konami</b>       |
| 2. <i>World Stadium 4</i>                           | <b>Namco</b>        |
| 3. <i>Ridge Racer V (PS2)</i>                       | <b>Namco</b>        |
| 4. <i>Golf Paradise (PS2)</i>                       | <b>T&amp;E Soft</b> |
| 5. <i>The King of Fighters '99</i>                  | <b>SNK</b>          |

## play the PLAYSTATION TOP 5

Irgendwann hat alles ein Ende. Dies gilt sowohl für die Ära einer Videospielkonsole als auch für das Leben an sich. Deshalb verraten wir Euch in dieser Ausgabe, welche fünf Dinge uns so sehr am Herzen liegen, dass wir sie auf jeden Fall mit ins Grab nehmen würden.

### Sven

1. *mein Skateboard*
2. *das kurze Rote*
3. *den kleinen Höllenführer*
4. *Partyhüte*
5. *alle Slayer T-Shirts*

### Martin

1. *ein Kreuz*
2. *eine Schrotflinte*
3. *Handy*
4. *Der Kleine Prinz von Antoine de Saint Exupéry*
5. *Erdbeeren*

### mArk

1. *Mottenspray, Sagrotan und Mäden-Ex*
2. *mein Ferkelchen-Buch*
3. *die Überreste meiner Perlenkette*
4. *viele, viele Musik CDs*
5. *Gameboy mit Ghost'n Goblins*

### Toni

1. *mein BMX Susi*
2. *einen Gameboy Color - für TV samt Konsole ist kein Platz*
3. *Memory Cards mit Spielständen zu all meinen Lieblingsspielen*
4. *mein Handy - Kennt jemand die Vorwahl der Hölle?*
5. *meine koRn CDs*

### Dirk

1. *Jessica Zuber*
2. *Vivid-Collection*
3. *Hustler & Playboy*
4. *Periskop*
5. *Camping-Toilette*

### Wonz

1. *Nackenzstützkissen*
2. *automodersport*
3. *Teletubby-Bettwäsche*
4. *Zahnseide*
5. *Wurmkur*

### Fränk

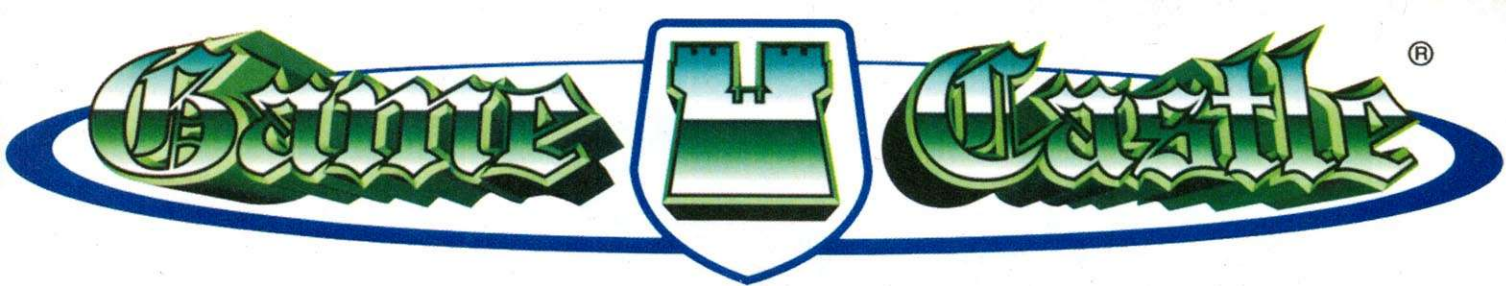
1. *Radieschen*
2. *das eine oder andere „Miststück“*
3. *mein „STIHL-echtes“ Waldmoped*
4. *das letzte Hemd*
5. *meine mit Engelshaaren bespannte Walnussharfe*

### Burk

1. *Jogginghose (für die himmlische Couch)*
2. *die wundervolle Brant Bjork CD*
3. *ein schönes Kleid im Rokokostil*
4. *Sonnencreme (für das Fegefeuer)*
5. *etwas sehr nützliches*

Habt Ihr Lust Euch ebenfalls auf dieser Seite zu verewigen? Schickt uns einfach Eure Top 5 zusammen mit einem Lichtbild. Redaktion play the PLAYSTATION, Stichwort: Leser Top 5, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg.





**Bestellhotline : 040 - 33 16 23**

|                       |          |  |                       |          |  |                       |          |
|-----------------------|----------|--|-----------------------|----------|--|-----------------------|----------|
| A Bugs Live           | 29,90 DM |  | Formel 1 97           | 19,90 DM |  | Resident Evil 1       | 29,90 DM |
| Ace Combat 2          | 59,90 DM |  | Formel 1 98           | 29,90 DM |  | Revolt                | 49,90 DM |
| Action Man            | 59,90 DM |  | Formel 1 99           | 49,90 DM |  | Riven                 | 59,90 DM |
| Actua Soccer 3        | 49,90 DM |  | Forsaken              | 19,90 DM |  | Road Rash             | 19,90 DM |
| Akuji                 | 59,90 DM |  | Fussball Live         | 49,90 DM |  | Rogue Trip            | 49,90 DM |
| Alien Trilogy         | 19,90 DM |  | G Police              | 19,90 DM |  | Ruff and Tumble       | 59,90 DM |
| Apocalypse            | 49,90 DM |  | G Police 2            | 49,90 DM |  | Running Wild          | 49,90 DM |
| Autobahn Racer 2      | 59,90 DM |  | Global Domination     | 29,90 DM |  | Shadow Man            | 49,90 DM |
| Baphomets Fluch       | 69,90 DM |  | Gran Turismo          | 29,90 DM |  | Shadow Master         | 19,90 DM |
| Bloody Roar 2         | 49,90 DM |  | Gran Turismo 2        | 69,90 DM |  | Silent Hill           | 59,90 DM |
| Box Champions         | 29,90 DM |  | GTA                   | 29,90 DM |  | Soul Blade            | 29,90 DM |
| Box Champions 2000    | 59,90 DM |  | GTA 2                 | 59,90 DM |  | South Park            | 49,90 DM |
| Breath of Fire 3      | 29,90 DM |  | GTA London            | 29,90 DM |  | South Park Luv Shack  | 49,90 DM |
| Bundesliga Stars 2000 | 59,90 DM |  | Gungage               | 59,90 DM |  | Soviet Strike         | 29,90 DM |
| Bust a Move 2         | 29,90 DM |  | ISS Pro               | 19,90 DM |  | Sports Car Gt         | 59,90 DM |
| C und C 1             | 29,90 DM |  | Jade Cocoon           | 59,90 DM |  | Spyro                 | 29,90 DM |
| C und C 2             | 29,90 DM |  | James Bond            | 59,90 DM |  | Star Wars             | 49,90 DM |
| Carmageddon           | 59,90 DM |  | Jeremy McGrath s 98   | 29,90 DM |  | Suikoden              | 69,90 DM |
| Civilisation 2        | 59,90 DM |  | Legacy of Kain 2      | 49,90 DM |  | Super Cross 2000      | 59,90 DM |
| Colin McRae Rally     | 29,90 DM |  | Lucky Luke            | 29,90 DM |  | Syphon Filter         | 59,90 DM |
| Cool Boarders 2       | 19,90 DM |  | Medal of Honor        | 59,90 DM |  | Tarzan                | 59,90 DM |
| Cool Boarders 3       | 49,90 DM |  | Medi Evil             | 29,90 DM |  | Tekken 3              | 29,90 DM |
| Crash Bandicoot       | 29,90 DM |  | Metal Gear Solid      | 29,90 DM |  | Test Drive 4          | 39,90 DM |
| Crash Bandicoot 2     | 29,90 DM |  | Mission Impossible    | 59,90 DM |  | Theme Hospital        | 59,90 DM |
| Crash Bandicoot 3     | 29,90 DM |  | Monkey Hero           | 59,90 DM |  | Theme Park            | 59,90 DM |
| Crash Team Racing     | 59,90 DM |  | Moto Racer 2          | 49,90 DM |  | Toca                  | 29,90 DM |
| Croc                  | 29,90 DM |  | Music                 | 39,90 DM |  | Toca 2                | 39,90 DM |
| Croc 2                | 49,90 DM |  | Music 2000            | 59,90 DM |  | Tomb Raider 1         | 19,90 DM |
| Cyber Tiger           | 59,90 DM |  | Myst                  | 69,90 DM |  | Tomb Raider 2         | 29,90 DM |
| Dark Stalkers 3       | 49,90 DM |  | N2O                   | 49,90 DM |  | Tomb Raider 3         | 39,90 DM |
| Destruction Derby     | 19,90 DM |  | Nascar 2000           | 59,90 DM |  | Tomb Raider 4         | 49,90 DM |
| Destruction Derby 2   | 19,90 DM |  | NBA Basketball2000    | 49,90 DM |  | Tony Hawk             | 59,90 DM |
| Dino Crises           | 59,90 DM |  | NBA Live 2000         | 59,90 DM |  | Toy Story 2           | 59,90 DM |
| Discworld             | 69,90 DM |  | NBA Live 99           | 39,90 DM |  | Track and Field       | 29,90 DM |
| Discworld 2           | 69,90 DM |  | Need for Speed 3      | 49,90 DM |  | Track and Field 2     | 59,90 DM |
| Discworld Noir        | 69,90 DM |  | Need for Speed 4      | 59,90 DM |  | Trasher               | 59,90 DM |
| Dodgem Arena          | 29,90 DM |  | NHL 2000              | 59,90 DM |  | True Pinball          | 29,90 DM |
| Driver                | 59,90 DM |  | NHL Championship2000  | 49,90 DM |  | UEFA Striker          | 49,90 DM |
| Dune 2000             | 59,90 DM |  | NHL Face Off          | 19,90 DM |  | V Rally               | 19,90 DM |
| ECW Hard Core         | 59,90 DM |  | NHL Face Off 98       | 19,90 DM |  | V Rally 2             | 49,90 DM |
| Ehrgeiz               | 59,90 DM |  | Oddworld 1            | 29,90 DM |  | Warpath Jurassik Park | 59,90 DM |
| Fifa Soccer 2000      | 59,90 DM |  | Oddworld 2            | 29,90 DM |  | WCW Mayham            | 59,90 DM |
| Fifa Soccer 98        | 19,90 DM |  | Populous              | 49,90 DM |  | Wild 9                | 19,90 DM |
| Fifa Soccer 99        | 39,90 DM |  | Porsche Challenge     | 19,90 DM |  | Wipe Out              | 19,90 DM |
| Fighting Force 2      | 59,90 DM |  | Racing Simulation 2   | 19,90 DM |  | Wipe Out 2097         | 29,90 DM |
| Final Fantasy 7       | 29,90 DM |  | Rainbow Six           | 59,90 DM |  | Worms                 | 29,90 DM |
| Final Fantasy 8       | 69,90 DM |  | Rayman                | 29,90 DM |  | Worms Armageddon      | 59,90 DM |
| Formel 1              | 19,90 DM |  | Ready 2 Rumble Boxing | 59,90 DM |  | X Men                 | 59,90 DM |

Gelistete Gebrauchtspele haben 6 Monate Garantie!

**Memory Card 1MB 9,90 DM**

**Dual Shock Controler 39,90 DM**

**RGB Kabel 7,90 DM**

**Memory Card 8MB 24,90 DM**

**Jeder Kunde der 3 Spiele kauft bekommt eine 8MB Memory Card Gratis!**

**GAME CASTLE**  
**Bahrenfelder Str. 187**  
**22765 Hamburg**  
**fon: 040 - 390 50 61**  
**fax: 040 - 390 50 62**

**GAME CASTLE**  
**Kurze Mühren 2 - 4**  
**20095 Hamburg / City**  
**fon: 040 - 33 16 23**  
**fax: 040 - 32 52 58 51**

**GAME CASTLE**  
**Königstr. 59**  
**25335 Elmshorn**  
**fon: 04121 - 42 30 35**  
**fax: 04121 - 42 30 34**

**GAME CASTLE**  
**August Bebel Str. 46**  
**33602 Bielefeld**  
**fon: 0521 - 521 53 10**  
**fax: 0521 - 521 53 12**





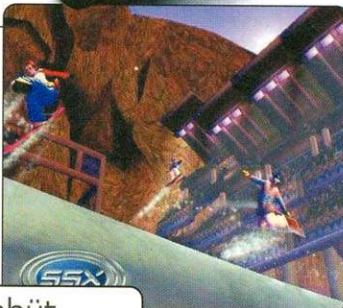
# Colin McRae Rally 2.0

Die neue Rennspielreferenz?



# Snowboard Super Cross

EA Sports' PlayStation2-Debüt



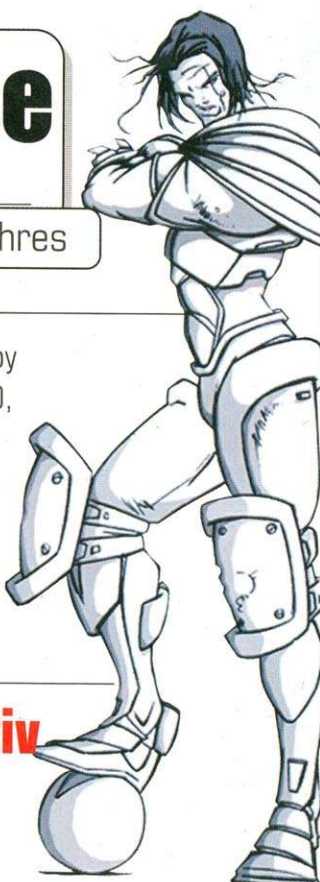
# E3-Messe

Die Spiele des Jahres



Destruction Derby Raw

und Destruction Derby Raw, Speedball 2100, Vagrant Story, Evo's Space Adventures, Mike Tyson Boxing, N.Gen Racing, Frontschweine, Euro 2000, F1 Racing Championship, Army Men World War, Rock The Rink...



**kompetent und informativ**  
wie immer

# play 06/00

**ist ab 31. Mai  
überall erhältlich**

## IMPRESSUM

### SO ERREICHT IHR UNS:

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**  
CyPress Verlags GmbH  
Redaktion play the PLAYSTATION  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg  
Fax: 09 31 - 406 91 23  
E-Mail: mailus@playplstation.com

**ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICES:**  
dsb-Abo-Service GmbH  
74168 Neckarsulm  
Zentrale Abo-Nummer:  
Phone: 071 32 - 95 92 31  
erreichbar von 8 bis 18 Uhr  
Fax: 071 32-95 91 01

Abo-E-Mail: E-Mail: vogelabo@dsb.net

**Redaktionsdirektor Konsolident:** Stephan Girtlich  
**Chefredakteur:** Sven Liebold  
**stellv. Chefredakteur:** Martin Weidner  
**Redaktion:** mArk Liebold, Toni Opl, Dirk Gemeinhart  
**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 Strobel  
**Titel:** play the PLAYSTATION, Namco, Infogrames - **Poster:** Namco, Tecmo  
**Geschäftsführer:** Stefan Wimmers  
**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:** Petra Smith  
Tel.: 09 31 / 4 18 20 73  
**Vertriebsleiter:**  
Axl Herbschleb  
**Nachdruck:** © 2000 by play the PLAYSTATION, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.  
**Special Thanks:**  
Daniel Johannes, Robert Bannert

**Anzeigenpreise:** Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

**Vertrieb Handelsaufgabe:** (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS  
Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-0 22 34 / 9 63 65-0,  
Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

**Bezugspreise:**  
Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland),  
Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40 (Ausland),  
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.  
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.  
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart  
(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

**Bankverbindungen:**  
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG  
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000  
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173  
Kreissparkasse Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400  
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

**Bezugsmöglichkeiten:**  
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.  
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,  
97064 Würzburg.

**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play the 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 the PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

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



**VOGEL**  
Medien Gruppe



Verbreitete Auflage - 1. Quartal 2  
121.468 Exemplare  
Mitglied der Informationsgemein  
zur Feststellung der Verbreitung  
Werbeiträgern e.V.

**CyPress**  
Verlags- und Druckgesellschaft

**play**





**FÜHLE TANZE BETE LEBE FUSSBALL**

RONALDO V-FOOTBALL



[www.ronaldo-v-football.de](http://www.ronaldo-v-football.de)



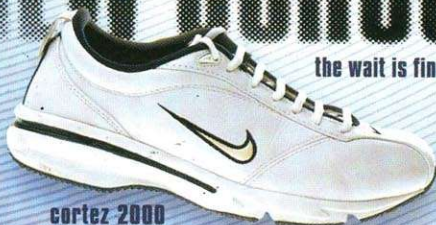
# THE ORIGINAL STORES

VISIT OUR NEW WEBSITE: [WWW.ORIGINALSTORES.DE](http://WWW.ORIGINALSTORES.DE)



cortez 1972  
the original

## OLD SCHOOL 28 YEARS LATER NEW SCHOOL



cortez 2000  
the limited edition

**CORTEZ 2000 LIMITED EDITION**  
available in our stores april 2000



**JUMP SPORTS**  
Feuerseeheiltestelle  
Silberburgstrasse 148  
70176 Stuttgart  
0711 : 611611



**ARTCORE**  
Neben Breuninger  
Marktstrasse 6  
70173 Stuttgart  
0711 : 2368166



**FLAVA**  
Kinocenterpassage  
Marienstrasse 12  
70178 Stuttgart  
0711 : 618981



**FRESH MARKET**  
Kinocenterpassage  
Marienstrasse 12  
70178 Stuttgart  
0711 : 618990



**PRIME TIME**  
Neben McDonald's  
Waldstrasse 24-28  
76133 Karlsruhe  
0721 : 9203557



**CARTEL**  
Neben Heinrich Hübsch Schule  
Fritz-Erler-Strasse 12  
76133 Karlsruhe  
0721:356622



**CRENSHAW**  
gegenüber Ex-Horten  
07/26 (Kunststrasse)  
68161 Mannheim  
Tel: 0621 : 1221800