

Wir verschenken
10 Handys!

NTSC-Test:
Armored Core Master of Arena

06-2000 Juni

DAS KOMPETENTE MAGAZIN



DM 6,50

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

play

THE
PLAYSTATION

16 Seiten Tipps und Tricks!
Player's Guide zu Syphon Filter 2 (Teil2)
Cheats und Gamebuster-Codes
zu den aktuellsten Games

Colin McRae Rally 2.0

Die neue Rallyreferenz im 8-Seiten Dauertest!

Vagrant Story

Squaresoft zündet das ultimative
Grafikfeuerwerk!

Euro 2000 Vs. Ronaldo V-Football

Kann Infogrames den FIFA-König
vom Thron stoßen?

**Die größte
Videogame-Messe
der Welt**

Auf über 20 Seiten alle Hits
des kommenden Jahres

Weltpremiere!

SONS OF LIBERTY

METAL GEAR 2

S O L I D

Vergesst alles was ihr kennt: Solid Snake's Rückkehr revolutioniert die Videospielwelt!

0 SEITEN SPECIAL

Electronic Entertainment Expo - wir zeigen euch alle kommenden Hits des Jahres
Oni - ein exklusiver Einblick in das PlayStation2 Manga-Abenteuer • Namco - wir
besuchten den Spielegiganten in Japan und trafen uns mit allen wichtigen Entwicklern

Everybody's Golf 2 +++ NHL Rock The Rink +++ Frontschweine +++ ReVolt 2 +++ Red Faction +++ Rescue Shot

Extrem hohe Risiken. Mächtig starke Nebenwirkungen.

Unbedingt die Packungsbeilage beachten.



GALERIANs ガレリアンズ

Du bist Rion, hast übersinnliche Fähigkeiten und lebst in einer finsternen, dem Wahnsinn verfallenen Welt. Der alles kontrollierende Megacomputer „Dorothy“ hat der minderwertigen Menschheit den Krieg erklärt. Eigenständig züchtet er eine neue, hochintelligente menschliche Spezies — die GALERIANs. Von ihm befehligt, haben sie nur ein Ziel: die Menschheit auszurotten. Nur Du bist in der Lage, gegen sie anzutreten. Der dubiose Dr. Lem und seine Wissenschaftler versorgen Dich mit einem Cocktail aus Pillen und chemischen Seren (PPDEs). Die Du Dir allerdings selbst injizieren musst. Sie wirken direkt auf die Psyche. So werden Deine telekinetischen Fähigkeiten zu einer ungeahnten Macht. Doch Vorsicht! Zu viel von dem Zeug — und Du verlierst den Verstand.

ASCII

Komplett auf Deutsch
www.galerians.de



50 Stunden Spielspaß



70 Minuten High-End-Filmsequenzen

CRAVE
GAMES & MEDIA

www.crave.de



Liebe Leser!

Die Würfel sind gefallen! Sony Computer Entertainment hat pünktlich zur E3 die Katze aus dem Sack gelassen und den westlichen Startschuss der PlayStation2 angekündigt. Am 26.10.2000 soll die Konsole in den USA und schließlich am 27.10.2000 nahezu zeitgleich in Europa veröffentlicht werden. Zum Erstaunen vieler wurde das High-Tech Monster sogar noch um einen 3,5 Zoll Festplatten-Slot erweitert und die DVD-Software nun fest im Gerät installiert anstatt wie im japanischen Gerät diese umständlich auf der Memory Card zu speichern. Im Gegensatz zu Sony-Amerika, die einen offiziellen Preis von 299 Dollar bekannt gaben, konnte man sich im europäischen Lager noch nicht so recht über einen endgültigen Verkaufspreis einig werden. Von 400 DM bis 1000 DM ist praktisch alles möglich. Trotz des integrierten „gratis“ DVD-Players sollte Sony allerdings preislich nicht zu sehr über die Stränge schlagen, da die Geduld bzw. Preisakzeptanz eines auch noch so gefestigten PlayStation-Fans begrenzt ist, und aus dem völlig überbeurten Dreamcast-Launch eigentlich alle gelernt haben sollten. Blickt man auf das immense PS2-Softwareangebot der E3, scheint jedoch einem bahnbrechenden Erfolg fast nichts im Weg zu stehen.

Etwas Bauchschmerzen bereitet uns allerdings die Tatsache, dass trotz der vielen vorgestellten Games fast noch kein Hersteller die Möglichkeiten der Hardware wirklich in vollem Maße realisiert bzw. diese auch effizient ausnutzt. Hätte es auf dieser Messe kein Metal Gear Solid 2 zu sehen gegeben, wären wahrscheinlich auch wir so langsam etwas ins Grübeln gekommen, ob denn die neue PlayStation wirklich so revolutionär sei wie sie von Sony probagiert wird. Hideo Kojima strafft jedoch alle Zweifler mit einem brachialen Angriff auf alle Videospiele-Sinne. Auf die Frage hin, warum denn 90% aller Softwareentwickler nicht so recht aus dem Quark kommen und bis jetzt nur Metal Gear Solid 2 so richtig die PS2-Muskeln spielen lässt, antwortete er geschickt: „Es ist eben Zeit umzudenken und sich von alten Klischees und Strukturen zu lösen. Wir haben dies getan und beschreiten nun einen neuen Weg, der uns durch die Visionen der PlayStation2 ermöglicht wurde.“ - weise Worte eines begnadeten Künstlers.

Drastische Ereignisse fanden jedoch nicht nur in Los Angeles statt, denn eure play hat sich zu einer längst fälligen Änderung des Wertungssystems entschlossen. Aufgrund der immer zunehmenden Spielflut sahen wir uns gezwungen, von unserem 10'er System abzulassen und in die Welt der Prozente zu wechseln. Dies ermöglicht uns einfach ein differenzierteres Werten und somit eine genauere Abstufung in der Softwarequalität sowie die verstärkte Hilfe bei der Kaufentscheidung. Ein nicht aufzuhaltendes Bombardement an Leserbriefen mit der Forderung eines Prozentsystems bestätigte die Redaktion letztendlich in dieser Entscheidung. Eine genaue Aufgliederung des neuen Wertungsschemas ist übrigens auf Seite 83 zu finden. Um dem Ganzen noch einen drauf zu setzen, verschenken wir zehn schicke Mobiltelefone an die ersten zehn Einsender, die uns ihre Meinung zu diesem Schritt kundtun.

Nun aber viel Spaß beim Durchstöbern der aktuellen Ausgabe und vergesst über dem Zocken nicht das herrliche Pre-Sommerwetter zu genießen

Rock on!
Ever play Team

Dieses schicke Handy kann euch gehören.
Schreibt uns einfach kurz eure Meinung zum
neuen Wertungssystem und schickt diese an:

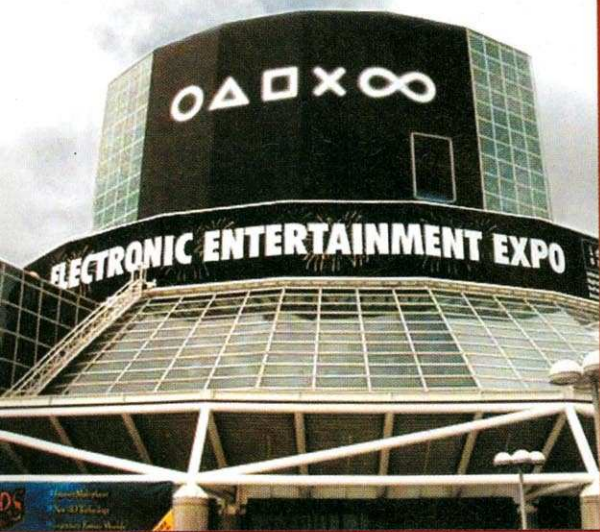
play
Stichwort: hundertprozentig gut!
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Die ersten zehn Einsendungen werden
in Zukunft jederzeit erreichbar sein.
Einsendeschluss ist der 15.Juni.
Der Rechtsweg ist wie
immer ausgeschlossen.

**„Es ist eben Zeit umzudenken und
sich von alten Klischees und
Strukturen zu lösen. Wir haben dies
getan und beschreiten nun
einen neuen Weg, der uns durch
die Visionen der PlayStation2
ermöglicht wurde.“**

Hideo Kojima, Metal Gear Solid Schöpfer





E3 MESSE IN LOS ANGELES

Das erwartet euch auf der PS2!

16-38

VAGRANT STORY

Das Ende der Fahnenstange?

92-99



FRONT-SCHWEINE

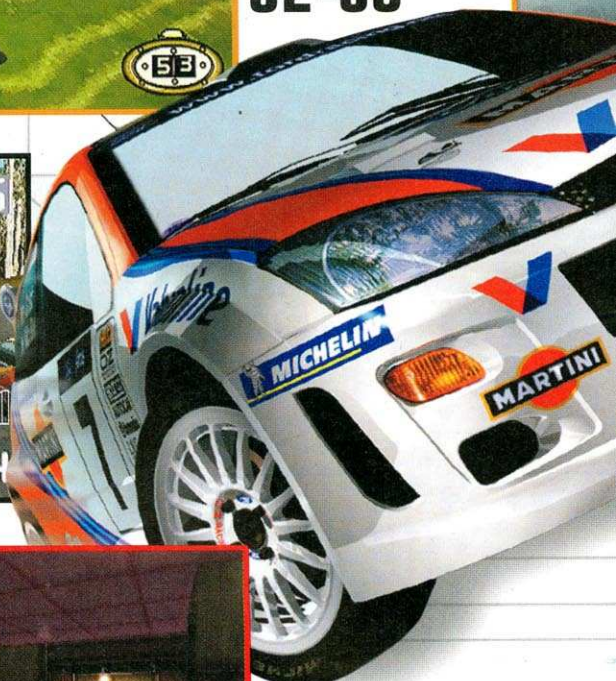
Militante Schweinerei!

52-53

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Tadellos präsentiert, üppig ausgestattet, spielerisch brillant!

84-91



SYPHON FILTER 2

Player's Guide – Teil 2

69-74



ONI

Full-contact action auf der PlayStation 2

40-43

RUBRIKEN

PlayMail	8-9
PlayNews	10-13
PlayList	122-123
PlayCharts	128
PlayNet	
Das Internet als Spielplatz	124-125
PlayTech	
CD PAR Plus Memory Card	126
PlayDiary	
Star Trek Invasion (Teil 2)	118-120
NextPlay/Impressum	130
Wertungssystem	83
Hefte nachbestellen	82



play

06-00

PLAYCOVER

Metal Gear Solid 2
Sons of Liberty18-19

WORK IN PROGRESS

PlayStation2

Red Faction80

TESTSCREEN

■ **4x4 World Trophy**106
■ **Armored Core Master of Arena - Import**116
■ **Colin McRae Rally 2.0**84-91
■ **Everybody's Golf 2**104
■ **N.Gen Racing**108-109
■ **Need for Speed Porsche**102
■ **NHL Rock the Rink**114-115
■ **Rally Masters**106
■ **Rescue Shot**100
■ **Ronaldo V-Football**112
■ **Tiger Woods PGA Tour 2000** ...105
■ **UEFA Euro 2000**110-111
■ **Vagrant Story**92-99

SPECIALSCREEN

■ **E3 Show**16-38
■ **Oni**40-43
■ **Zu Besuch bei den Actionprofis: Namco**44-48

PRESCREEN

PlayStation1

■ **Cold Blood**56-57
■ **Destruction Derby Raw**76-77
■ **DSF All Star Tennis**78
■ **Frontschweine**52-53
■ **Martian Gothic Unification**50
■ **ReVolt 2**58

PlayStation2

■ **Sky Surfer 2**81

PLAY TIPPS

■ **4x4 World Trophy, Battletanx Global Assault, NHL Rock the Rink - Import, Ridge Racer V - PS2, Rollcage Stage II, South Park Rally, Star Wars Episode I Jedi Power Battles, Street Fighter EX3 - PS2, Street Sk8er 2, Tekken Tag Tournament - PS2**59-64
■ **Gamebuster Codes**65-68
■ **Player's Guide Syphon Filter - Teil 2**69-74

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™ II



www.sagafrontier2.de



PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play

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

Armes Deutschland!



Tach auch,
(...) Ich finde, dass Jan Grunow in der play 05/2000 absolut recht hat! Hier in „Good Old“ Germany gelten nun mal andere Richtlinien als in den USA. Während in Amerika Gewaltdarstellungen an der Tagesordnung sind, wird dort jeder blanke Busen zensiert. Bei uns ist es genau umgekehrt, nur haben die amerikanischen Behörden mit der Straßenbrutalität zu kämpfen und es ergeben sich meines Wissens keine Probleme aus der Erotik im TV. Ich halte es für sinnvoller, Gewaltverherrlichung einzudämmen als jeglichen Sex aus der Fernseh- und Videospielerwelt zu verdammen, obwohl ich dann als Minderjähriger keinen Zugang mehr zu einigen Titeln hätte. (...)

Thomas Bücken, e-Mail



Noch grün hinter den Ohren, aber wissen wollen, was Recht bzw. Unrecht ist? Wir wollen sicherlich nicht mit erhobenem Zeigefinger den Brief beantworten, aber deine Statements wirbeln einigen Staub auf. Sei es übertriebene Brutalität oder explizit dargestellte Erotik, beides erhitze die Gemüter aller Parteien gleichermaßen. Es ist eigentlich egal, ob die USA oder Europa - Spiele, die an die Grenzen des guten Geschmacks gehen, entfachen überall heiße Diskussionen. Im schlimmsten Fall werden sie aus den Regalen verbannt - nicht nur im strengen Deutschland. Lohnen sich dann noch die teuren Entwicklungskosten, aufwendige Werbekampagnen oder Gedanken über ein ausgefallenes Gameplay, wenn trivialer Stupfsinn der frivolisten Sorte deiner Ansicht nach das Maß aller Dinge darstellt? Videospiele sollen Videospiele bleiben, auch wenn in naher Zukunft die virtuelle Wirklichkeit unaufhaltbar immer näher rückt.



Mausgraves Zombieblut und jugendgefährdende Nobelkarossen



Hi play,
(...) Zum Thema Gewalt in Spielen: Was soll eigentlich daran so realistisch sein, Blut in Spielen zu sehen? In Spielen wie Resident Evil 3 ist es doch eh viel realistischer, wenn das Blut zum Beispiel grau ist. Bei Zombies, die wie Menschen bluten, meint man doch, die Untoten wären echte Menschen, - nur mit dem Unterschied, dass sie anders aussehen. Die Altersbeschränkungen bei manchen Spielen sind auch total daneben. Zum Beispiel sind bei sämtlichen Need for Speed-Teilen die Altersbeschränkungen vollkommen übertrieben - diese Spiele sind erst ab 16 freigegeben, obwohl sie keinerlei Gewalt darstellen.

Familie Breunig, e-Mail



Welche Farbe in den Adern der untoten Kameraden fließt, das weiß wohl im Endeffekt keiner, da Untote reine Fiktion sind und es auch immer bleiben werden. Zombies sind am besten mit den Hirngespinnsten über extraterrestrische Kreaturen vom Mars zu vergleichen. Seit dem angeblichen Ufo-Absturz von Roswell geistert ein festgefahrener Idealbild in den Köpfen aller Marsanbeter herum. Sowohl Entwickler Capcom als auch Publisher Eidos brachten in weiser Voraussicht für den deutschen Markt eine „entschärfte“ Fassung auf den Markt, was sogar seitens der Judikative erst unlängst gewürdigt wurde. Am 5. Mai 2000 hat Eidos Interactive in einer offiziellen Pressemitteilung bekanntgegeben, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) auf ihrer Sitzung vom 04.05.00 den Antrag des Jugendamtes Traunstein auf eine Indizierung der deutschen

Version

von Resident Evil 3 abgewiesen hat. „Wir sehen diese Entscheidung auch als Würdigung unserer Bemühungen, eine den deutschen Gegebenheiten angepasste Version auf den Markt zu bringen (...)“, so Volker Rieck, Business Development Director bei Eidos Interactive (Deutschland) GmbH.

Was das Anprangern der Altersbeschränkung von Need For Speed betrifft, liegt deinerseits ein Irrtum vor; denn alle Teile wurden von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) in Berlin als völlig unbedenklich eingeschätzt.

Satanische PlayStation-Killer



Hallo play-Team!
(...) Nichtsahnend blättere ich so durch die „Bild“ (ja, ich weiß...) und auf der letzten Seite passiert's. „Killer im PlayStation-Wahn“ prangert da in riesigen Lettern auf jener Seite. Da hat doch tatsächlich so eine verwirrte Seele irgendwo in Spanien seine gesamte Familie ins Jenseits befördert. Grund, so „Bild“, sei sein ständiges „Final Fantasy VIII“-Zocken. Hm, so weit, so gut. Grund, warum ich mich eigentlich so aufrege, ist ganz einfach der, dass in dem Artikel eigentlich jeder Zocker als perverser, blutrünstiger, potentiell amoklaufender Typ hingestellt wird. Da frage ich mich schon, ob es nicht an der Zeit wäre gegen so einen Unsinn mal mobil zu machen. Es kann doch nicht sein, dass wegen so einer Flachzange alle PSX-User über einen Kamm geschert werden. Was können andere dafür, dass so ein Querschläger, der die Realität von der Fantasie nicht unterscheiden kann, solchen Schwachsinn verzapft? Ach ja... In diesem Artikel war ja noch davon die Rede, dass jener Typ noch die satanische Bibel im Schrank stehen gehabt hätte. So, so... Sind wir deshalb jetzt auch noch mit dem Deibel im Bunde? Ich habe Final Fantasy VIII auch schon mehrmals gespielt, aber meine Angehörigen erfreuen sich immer noch bester Gesundheit. Genauso

ist es mir erst kürzlich bei Resident Evil 3 gegangen - Nebenwirkungen ebenfalls gleich Null.

Alexander Manig, Wolkenstein.



Schreck lass' nach! Dieselben Gedanken schossen auch der play durch den Kopf, als wir die Headline vor einigen Wochen lasen. Die Regenbogenpresse versucht auf Biegen und Brechen mit sensationslüsternen Titeln Effekthascherei im großen Ausmaß zu betreiben. Hat sie einmal ein gefundenes Fressen serviert bekommen, lassen jene Zeitungen eine ganze Weile davon nicht mehr ab. Immer wieder werden alte Kamellen aus der Schublade gekramt - aus was für einem Grund auch immer. Die erhobenen Anschuldigungen, dass Final Fantasy VIII der Ursprung allen Übels bezüglich der traurigen Familien-tragödie ist, scheinen eher fadenscheinig zu sein. Oder hat der geistig umnachtete Typ seiner Family mit funkensprühenden Zaubersprüchen (sorry!) das Licht ausgeknipst? Wie wir schon im Editorial vor einigen Monaten über das grausame Attentat im bayerischen Bad Reichenhall schrieben, sollten die Meinungsmacher die Wurzeln des Problems erkunden anstatt vorschnelle, unqualifizierte Schlüsse in die Medienwelt zu setzen.

This is just a punk rock song...



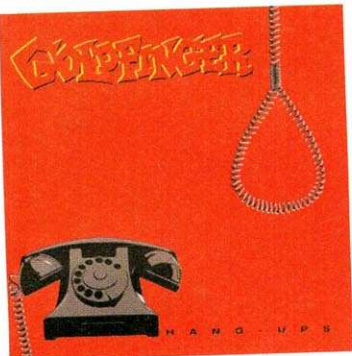
(...) Gibt es einen Soundtrack zu Tony Hawk's Skateboarding mit dem Lied von Goldfinger, da ich das Lied unbedingt haben möchte? (...)

Dennis Hochhaus, e-Mail



Die schlechte Nachricht zuerst: es gibt leider keinen Soundtrack zur Skateboard-Simulation von Neversoft. Und jetzt die Gute: Wir können dir trotzdem helfen, dass du in naher Zukunft in den akustischen Genuss der US-Punkkapelle Goldfinger kommst; denn der Song „Superman“ befindet sich auf dem Longplayer „Hang Ups“.

Normalerweise kannst du im gutsortierten Fachhandel diese CD problemlos erwerben bzw. bestellen. Ach ja, das neueste Album „Stompin' Ground“ ist auch nicht von schlechten Eltern.



Aller guten Dinge sind drei



Hey play,
(...)

1. Leserbrief von Jan Grunow (Ausgabe 05/00)
Was will der Kerl für ein Spiel haben? Will der ein Spiel, in dem XXX-Girls über den Bildschirm hupsen und man sich aussuchen kann, welche man davon „zensiert“ haben will? (...)
2. Auf dem untersten Bild auf Seite 54 (Ausgabe 05/00)
Woher wisst ihr, dass es ein Mädchen ist?
3. Zu guter Letzt wollte ich euch noch etwas zum Spiel WWF SmackDown! sagen: Bei WWF SmackDown! gibt es einen endgültigen Season-Mode, einen Special Referee Event usw... Deshalb frage ich euch zum Sound (da er dort nur eine 7 bekommen hat): Wieviel soll noch auf die kleine schwarze Scheibe passen? (...)

Sith Lord Ben, e-Mail, Benjamin Breuer, e-Mail



1. siehe dazu auch den ersten Leserbrief. Dort gehen wir ausführlich auf dieses Thema ein.
2. Hoffentlich meinst du das halbtransparente Species-look-a-like-Girlie im Screenshot unten links. Da wir das Spiel mehrere Male durchzockten, konnten wir den Astralkörper von allen Seiten ausführlich betrachten.
3. Ganz einfach, die Soundkulisse des Publikums war phänomenal, dennoch vermisste man im Großen und Ganzen individuelle Sprachsamples. Ein Aspekt, welcher bestimmt beim Sequel mit berücksichtigt wird.

Alligator

14 Tage Rückgaberecht**

KAUF AUF RECHNUNG*

Leopoldstr. 17

45139 Essen

Fax: 0284/194 12 58

0284/194 12 57

www.alligatorgame.de



Konsolen



Multinorm
499⁹⁵

Multinorm* PSX 289.95
Multinorm Color PSX 269.95
M.PSX + 2.DS-Pad 299.95
Multinorm* Dreamc. 499.95

Multinorm



Umbau-Aktion

Für Import Spiele.

29⁹⁵

279⁹⁵

Orig. Game Hunter

Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import ohne Chip einlöten.



Inkl. komplettem
Cheatmodul.

29⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 39.95

Game Hunter 9002



Der G.Hunter ermöglicht Ihnen das Abspielen von Import Spielen. Inkl. Cheat-Modul, 1Meg Memory Card, Einbauchip + CD.

59⁹⁵

Neue Version mit größerem Speicher..... 79.95

Multi Pad 2000

4fach Joypad-Adapter inklusive 4 Anschlußmöglichkeiten für Memory Card's im tollen Design.



29⁹⁵

Game Boy Goodies

Univers. Link Kabel für alle Modelle

G.Boy Wormlight

für GB-Color / Pocket
verschiedene Farben
keine Batterie nötig je

12⁹⁵

Action Pro G.



59⁹⁵

Dancing Street



Tanz und Surf-
Matte für PSX™,
PC oder
Dreamcast™

39⁹⁵

Power Shock 2



39⁹⁵

Standard Joypad

Double Shock Color Joypad

1Meg Memory Card

4Meg Uncompressed MC

8Meg Memory Card

PSX Ersatzlaufwerk !!!!

PSX Color Gehäuse

Remote Station

Multinorm Stealth Chip

9.95

19.95

9.95

29.95

24.95

99.95

29.95

39.95

29.95

Scorpion Gun



29⁹⁵

PC/PSX Converter

PSX Joystick's /
Lenkräder an den
PC anschließen!

29⁹⁵

DC Arcade-Stick



49⁹⁵

DC Rumble-Pack



29⁹⁵

Racing Wheel



79⁹⁵



mit Rumble Funktion



SHEN MUE US



TENCHU 2



Chase the Express: NUCLEAR DAWN

Alundra 2	129.95	Carrier Us	129.95
Amorines Projekt Swarm US	129.95	Dark Angel US	129.95
Armored Core: Master of Arena	129.95	Dead or Alive 2 Us	129.95
Army Men World War Us	109.95	Draconous US	129.95
Chase the Express Us	129.95	Gundam Us	129.95
Duke Nukem: Planet of Babs	129.95	MDK 2 Us	129.95
Front Mission 3 Us	129.95	Rainbow Six US	129.95
Nightmare Creatures 2 Us	129.95	Resident Evil Code Veronica	104.95
Parasite Eve 2 Us	129.95	Star Wars Racer Us	129.95
Saga Frontier 2 Us	129.95	Street Fighter Alpha 3 US	129.95
Star Ocean 2 Us	129.95	Time Stalkers US	129.95
Vandal Hearts 2 Us	129.95	Zombie Revenge US	129.95

* Für Stammkunden ab der 3. Rechnung Zahlungsziel 10 Tage per Bankeinzug

** Ausgeschlossen elektronische Halbleiter sowie nicht versiegelte Software.

Finanzierung über unsere Partnerbank mit eff. Jahreszins von 12.9%



SONY



Software

Hardware

Peripherie

PLAYNEWS 06

Branchengeflüster

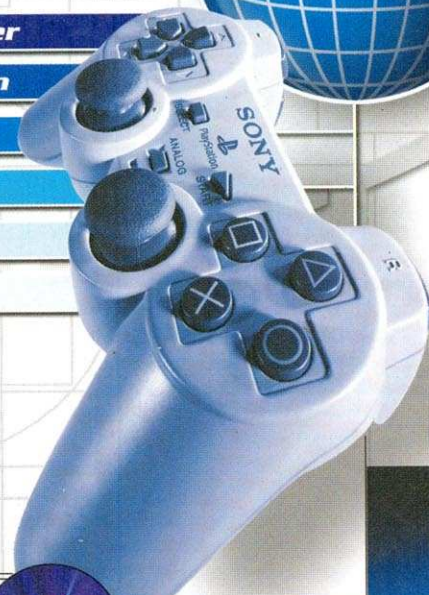
Zukunftsvisionen

Nintendo steigt bei Legacy of Kain-Entwickler ein

Nintendo geht eine Beteiligung an dem kanadischen Studio Silicon Knights ein, das u.a. Blood Omen Legacy of Kain für Crystal Dynamics entwickelt hatte. Silicon Knights wird in Zukunft ausschließlich für Nintendo-Konsolen entwickeln, d.h. ihr für die PlayStation geplantes Action-Adventure Too Human (vgl. SpecialScreen in play 10/99) wird nicht mehr erscheinen.



© Too Human.



Acclaim Max Sports

Acclaim Sports, eine Division von Acclaim Entertainment, kündigt mit Max Sports ein eigenes Label für Extreme Sports-Titel an. Zu den ersten Titeln werden Dave Mirra Freestyle BMX und Freestyle Motocross McGrath vs. Pastrana für die PlayStation1 sowie ein Surfspiel für die PlayStation2 mit dem Arbeitstitel Big Wave Surfing gehören.



© Dave Mirra Freestyle BMX.

Wetrix 2

Zed Two kündigt ein Sequel zu ihrem Denkspiel Wetrix an, das im Juli unter dem Titel „Aquaqua“ in Japan erscheinen soll. Eine PAL-Version soll parallel zum Launch der neuen Hardware am 26. Oktober erscheinen, vorausgesetzt Zed Two findet bis dahin einen Publisher für den europäischen Markt.



Genre	Tüftelspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Imagineer
Entwickler	Zed Two
Erhältlich ab	Juli - Japan



Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++

+++ Das französische Studio Babylon kündigt für Sommer 2001 eine **Gokart-Simulation** für die PlayStation2 an. +++ Blam!, d.h. die Entwickler des Action-RPGs **Monkey Hero** für Take 2 Interactive, steigen in den PlayStation2-Markt ein. +++ Fox Interactive löst ihre Sportspieldivision **Fox Sports Interactive** auf. +++ Take 2 Interactive akquiriert die **Gathering of Developers** (GoD). +++ Ubi Soft erwirbt Sinister Games, die ein Sequel zu **Dukes of Hazzard Racing for Home** entwickeln. +++

Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++

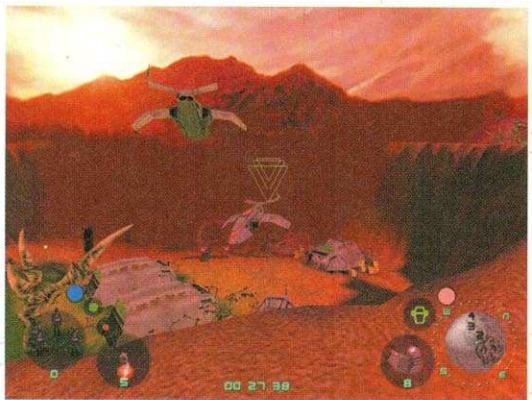
PLAYNEWS 2000

Martin Weidner

Infestation

Infestation, das neueste Werk des Elite-, Virus und Frontier First Encounter-Schöpfers David Braben, kombiniert futuristische Autorennen mit Kampf und Taktik. Auf den Spieler warten insgesamt acht Missionen, die alleine oder in Gruppen mit bis zu acht Spielern bewältigt werden können, und fünf Multi-Player-Modi.

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Frontier Developments
Erhältlich ab	Juni



+++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++

Empire Interactive kündigt ihre ersten Projekte für die neue PlayStation an - neben **Ghost Master** eine Adaption der TV-Serie **Starsky & Hutch** aus den Siebziger Jahren. Für die PlayStation1 stellt der Hersteller ein 3D-Update des Puzzlespiels **Pipomania** in Aussicht. +++

+++ Ticker +++ Ticker +++ Ticker +++

Ballermann statt Ballermann!



Falcon Light Gun

FÜR PLAYSTATION™

- hohe Zielgenauigkeit durch Laser Zielsystem
- Falcon-Rückschlagfunktion für fühlbare Action

DM 99.95*



Micro Wizzard

FÜR PLAYSTATION™

- Turbofeuer für alle Tasten
- hochsensible Analog-Steuerung mit Rubber
- mikroschaltergesteuerter Thumb-Controller

DM 39.95*



Palm Pad Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95*

Infrarot Cyber Shock Controller

FÜR PLAYSTATION™

- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95*



Das offizielle XPloder Cheat Buch

FÜR PLAYSTATION™

- Cheats für über 200 aktuelle Spiele
- nützliche Xploder-Tipps

DM 19.95*

* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
* (2,93 DM / Min.)

BLAZE®

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de



Erstes Third Party-Zubehör für die PlayStation2

InterAct Europe kündigt an, parallel zum Launch der neuen Hardware am 26. Oktober erste Peripheriegeräte anzubieten. Zu den Produkten zählen u.a. der ShadowBlade Arcade Stick, 8 MB*-it*- und 16 MB*it*-Memory Cards, eine Infrarotfernbedienung für das Abspielen von DVDs, Control Pads, Multi Player Adapter, ein Lautsprecher und ein Lenkrad. Eine Lichtpistole und ein Fishing Controller befinden sich ebenfalls in Planung.



PS2 Surfroid

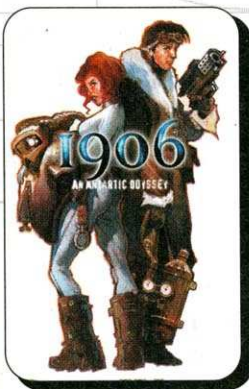
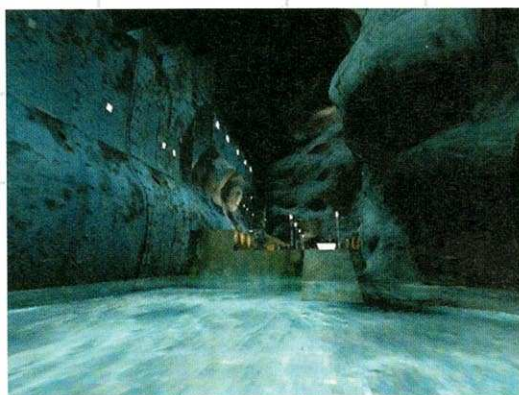
ascii kündigt zwei Surf-Titel für die PlayStation2 an. Während eine Simulation erst im Frühjahr 2001 erscheinen soll, kommt das arcadeorientierte Surfroid bereits im August auf den japanischen Markt. Beide Titel werden durch ein „Mini-Surfbrett“ unterstützt, das auf den beiden Analogsticks festgemacht wird.

Genre	Sportspiel
Spieler	1
Hersteller	ascii
Entwickler	ascii
Erhältlich ab	August - Japan

PS2 1906 An Arctic Odyssey

20.000 Meilen unter dem Meer, Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, Von der Erde zum Mond - Jules Verne gilt als einer der Begründer der modernen Science Fiction. DarkWorks, die zur Zeit mit Alone in the Dark The New Nightmare für breites Aufsehen sorgen, haben bereits einen neuen Titel, 1906 An Arctic Odyssey, in petto, der sich am gesammelten Werk von Jules Verne orientiert.

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	noch nicht bekannt
Entwickler	DarkWorks
Erhältlich ab	noch nicht bekannt



Sigma PS2

Glass Ghost, das Videospiellabel von Kuju Entertainment, hat ihre „Sigma“-3D-Engine für die PlayStation2 fertiggestellt. Als erstes PS2-Projekt ist ein Rennspiel geplant, das Ende 2001 erscheinen soll. Zu den PlayStation1-Titeln von Glass Ghost zählen Xenocracy, Tank Racer und Eagle One Harrier Attack

LSI-Architektur der PlayStation2 ausgezeichnet

Im Rahmen der Verleihung der Nikkei Business Publications Technology Awards wurden Sony Computer Entertainment Inc. und Toshiba am 10. April mit dem Grand Prize der Jury für ihre LSI-Architektur der PlayStation2 ausgezeichnet. Die Nikkei BP Technology Awards werden jährlich verliehen, um die Entwicklung neuer, herausragender Technologien zu fördern.

MACH 1, MACH 2, MACH 3

HÖHE 14 METER > SPEED 3500 KM/H >
FREIER FLUG IN 3D > 40 VERSCHIEDENE JETS >
JE TIEFER DESTO SCHNELLER >
2 SPIELER IM DUELL >
KAUFEN, VERKAUFEN, TUNEN >
N. GEN: NEXT >
GENERATION RACING >

SPACIGE BEATS
BY DJ MATT
DAREY

Rage-Software lizenziert Unreal-Engine



Rage Software lizenziert Epic Games' Unreal-Engine. Darüber hinaus tritt Rage Software als Lizenzgeber der Engine für andere europäische Publisher und Entwickler auf. Zwei Entwicklerteams von Rage arbeiten bereits an ersten entsprechenden Projekten. Für die PlayStation2 kündigt Rage insgesamt sieben Titel an, darunter Wild Wild Racing, das parallel zur Veröffentlichung der Hardware am 26. Oktober erscheinen soll.



PS2 Datel-News

Datel beabsichtigt, ihren Mail Junkies World Part, der Usern einen Email Account, Spielstände, Gamebuster Codes und einen Newsletter anbietet, parallel zum Launch der PlayStation2 auch für die neue Hardware zu veröffentlichen. Ein neuer Gamebuster befindet sich ebenfalls in Planung, soll aber nicht vor Dezember erscheinen.



N-GEN RACING™

www.ngen-racing.com

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.

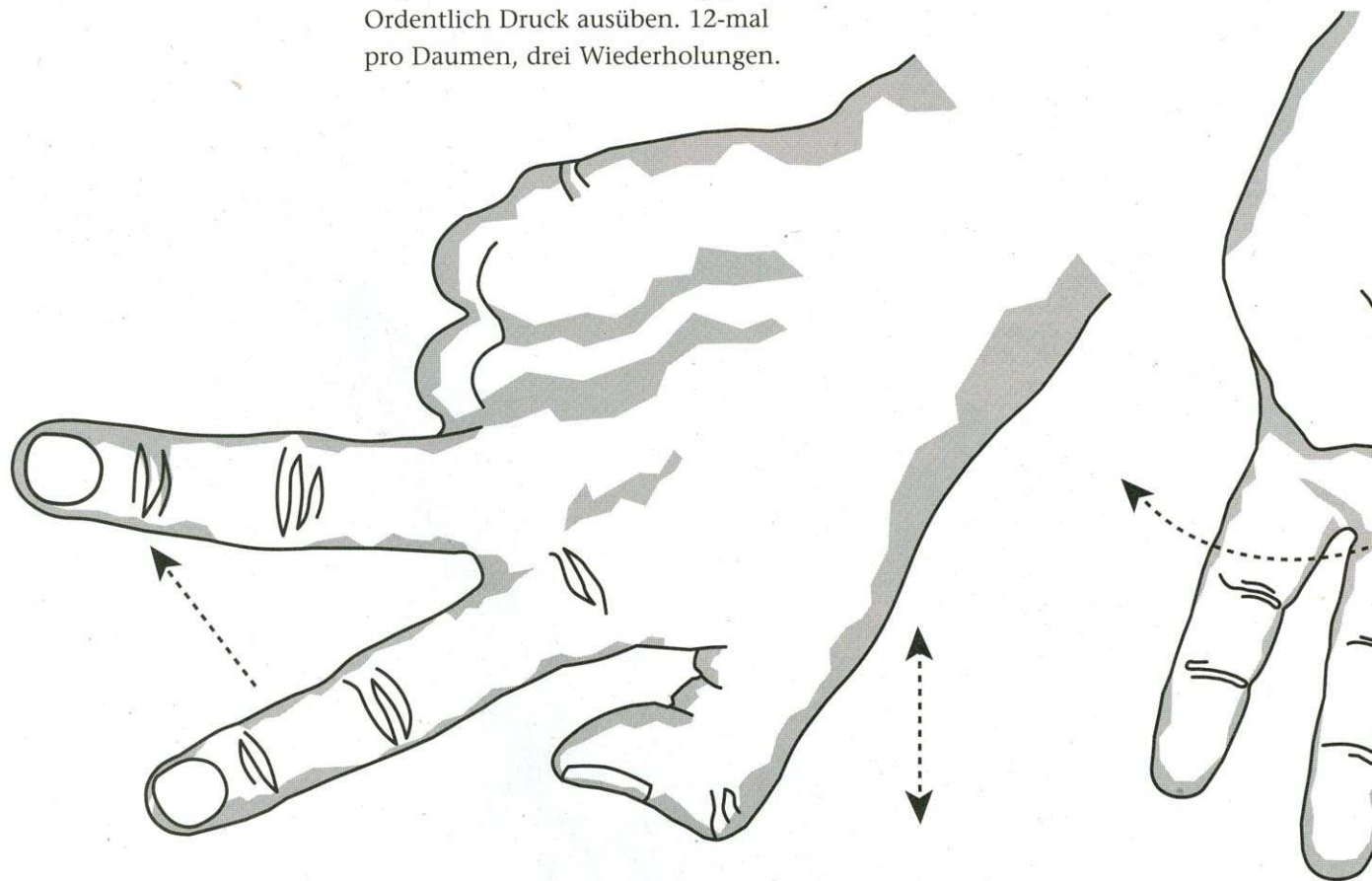
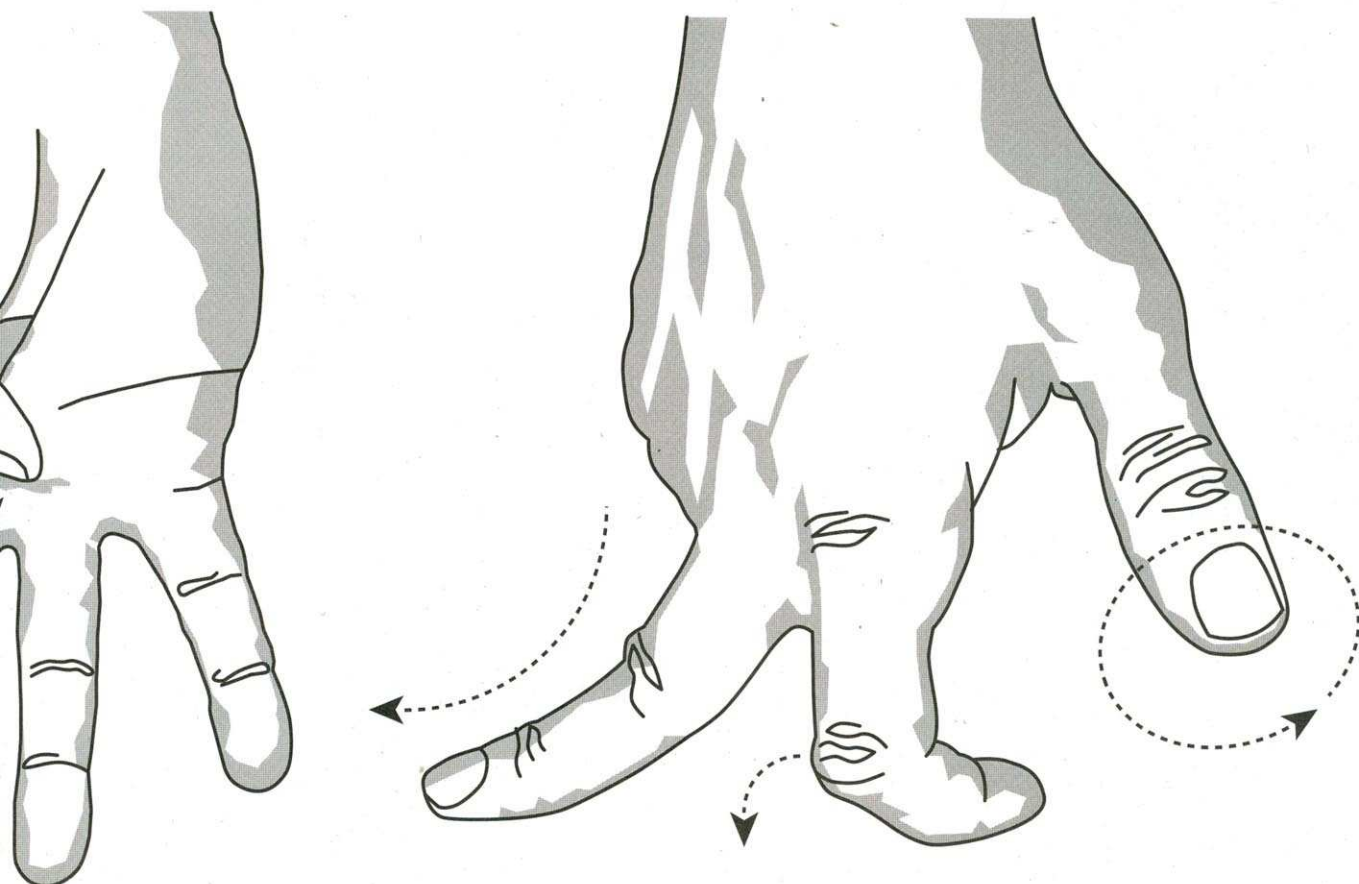


Fig. 2)

Der Daumen-Sit-up.

**DAUMEN FIT FÜR
ANSTOSS
PREMIER MANAGER.**



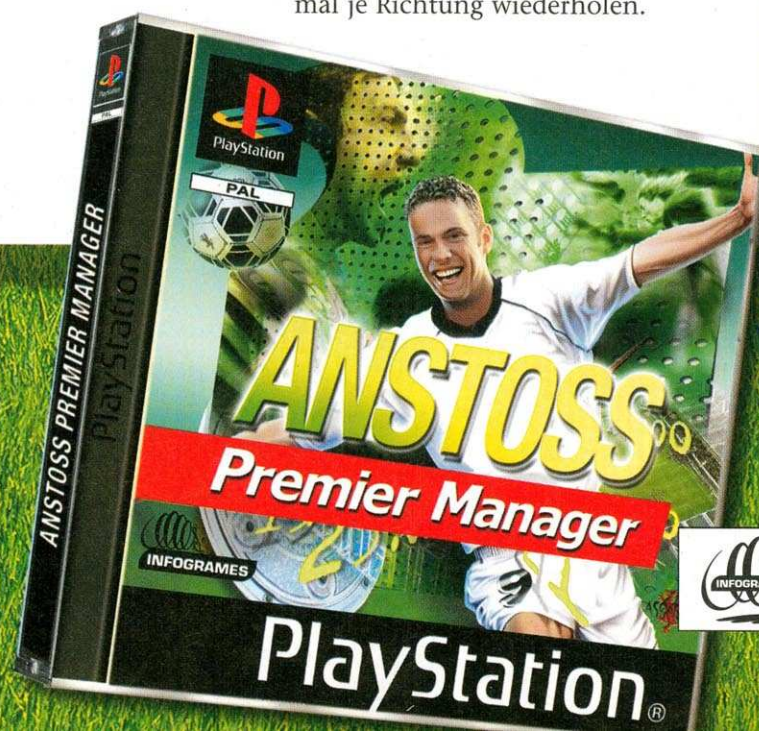
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

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.

olltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch auf eurer 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.

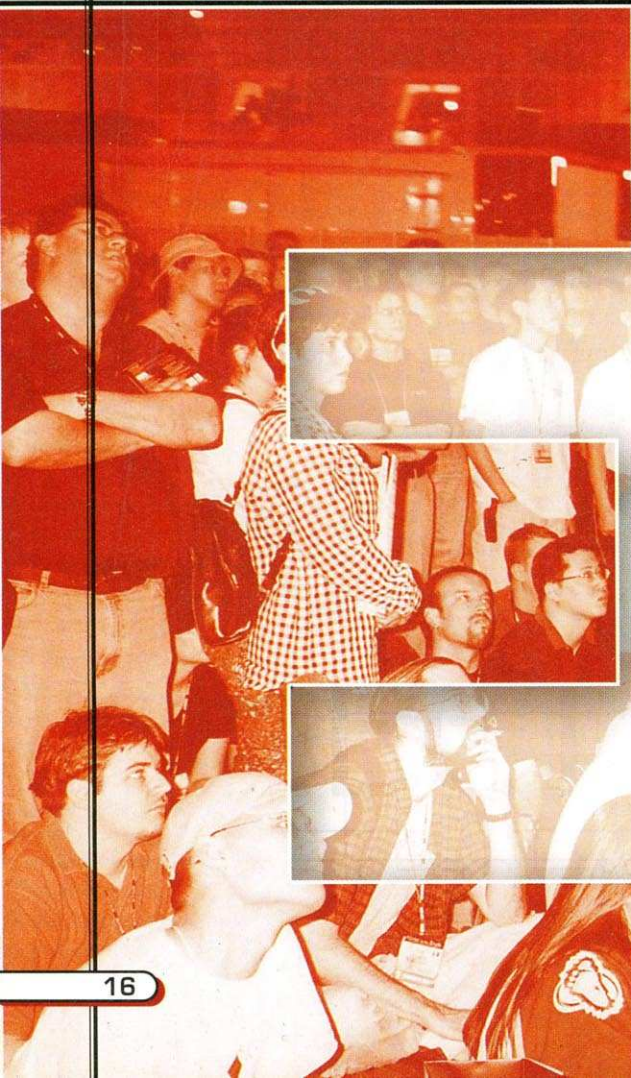
Mr. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.–10.03.2000)





+++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic Entertainment

Am 11. Mai war es wieder soweit. Die größte Videospielmesse der Welt öffnete ihre Tore für das Fachpublikum. Drei Tage lang präsentiert die gesamte Computerunterhaltungsindustrie, welche Asse sie in den kommenden 12 Monaten aus ihren Ärmeln zaubern wird. Eines der größten Ereignisse (einmal abgesehen von Metal Gear Solid 2) war ohne Frage die Bekanntgabe des offiziellen Erscheinungstermins der PlayStation2 in Europa und Nordamerika. Am 26. (USA) bzw. 27. (EU) Oktober wird Sonys Flaggschiff vom Stapel laufen. Mit einem neuen 3,5 Zoll Schacht für eine optionale Festplatte wurde sie gegenüber dem japanischen Modell sogar noch aufgewertet. Auch müssen die DVD-Treiber nicht mehr umständlich von Memory Card gelesen werden, sondern wurden direkt ins Gerät integriert. Das Resümee der Messe war in diesem Jahr ganz deutlich: Mehr Klasse statt Masse. Fast jeder Hersteller ist bemüht von schnell hingeschlachten Games abzusehen und fixiert sich wieder auf originelle Spielideen, welche technisch adäquat umgesetzt werden. Begleitet uns also auf einen Ausflug in die Zukunft.





Acclaim Entertainment

play-Team

ENTERTAINMENT 2000

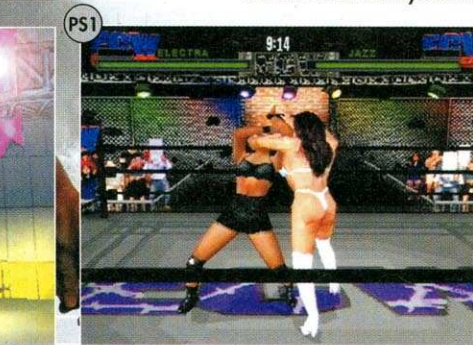


Acclaims diesjähriges Lineup zeichnet sich vor allem durch starke Lizenzen aus. Neben Jeremy McGrath gibt sich nun auch sein Kollege Travis Pastrana die PlayStation-Ehre. Zusammen treten die beiden Motorradcracks in **Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana** (PS1) gegeneinander an. Im Gegensatz zu den klassischen Läufen in **Jeremy McGrath Supercross 2000** bestreitet man in Freestyle Motocross nervenaufreibende Querfeldeinrennen, wobei der Stunt- und Trickfaktor eine besonders gewichtige Rolle spielt. Ein weiterer berühmter und nun auch virtuell gewordener Zweiradkünstler ist der BMX-Fahrer Dave Mirra. Acclaim erwarb die Thrasher: Skate & Destroy Engine und zauberte mit **Dave Mirra Freestyle BMX** (PS1) ein beachtliches Stück Funsportsoftware, welches gegen Activisions Mat Hoffman's Pro BMX antreten soll, auf den Bildschirm. Für Fans

etwas körperbetonterer Sportarten hält Acclaim **HBO Boxing** (PS1) und **ECW Anarchy Rulz** (PS1) bereit. Im Gegensatz zum Prequel wurde für ECW Anarchy Rulz eine vollkommen neue Grafikengine aus dem Boden gestampft. Talkräftige Unterstützung auf dem Messestand erhielten die beiden Titel durch Auftritte zahlreicher Wrestling- und Boxstars, darunter auch George Foreman. Neben einer fortgeschrittenen Version des Racers **Vanishing Point** (PS1) und **ReVolt 2** (PS1) wurde uns erstmals das Motorradrennspiel **Ducati** (PS1), bei dem ihr über 40 verschiedene italienische Rassebikes steuern dürft, präsentiert. Speziell für die amerikanische Mädchenschar wurde das Einkaufsabenteuer **Ashley's Magical Mystery Mall** (PS1) konzipiert. Ein Release des Spiels in unseren Gefilden ist daher eher fraglich. Sehr zur Verwunderung aller verzichtete Acclaim auf eine ausführliche Präsentation ihrer kommenden PlayStation2-Titel. Nach dem grafischen Debakel des Prequels wird bei **Shadowman 2nd Coming** (PS2) hoffentlich auf die Rechenpower der PlayStation2 zurückgegriffen und der Titel optisch insgesamt etwas besser in Szene gesetzt. Mit **Big Wave Surfing** (PS2) und dem grafisch brillanten **All-Star Baseball 2002** (PS2) wird Acclaim auf dem PS2-Sportsektor sicherlich für einigen Wirbel sorgen. Eine große Überraschung war auch die Umsetzung von Segas Spielhallenautomat **Ferrari 360 Challenge** (PS2), welcher nicht nur für Dreamcast, sondern auch für die PlayStation2 erscheinen wird.



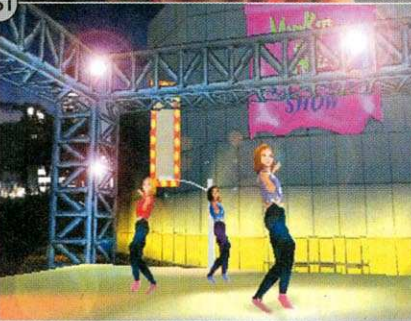
© Dave Mirra Freestyle BMX



© ECW Anarchy Rulz

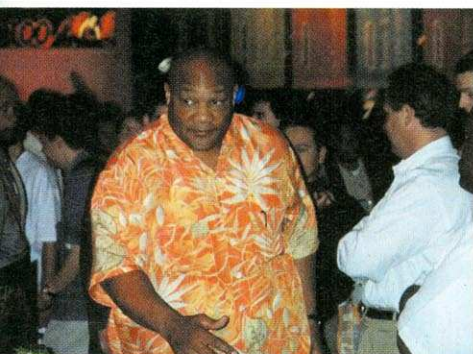


© Ferrari 360 Challenge



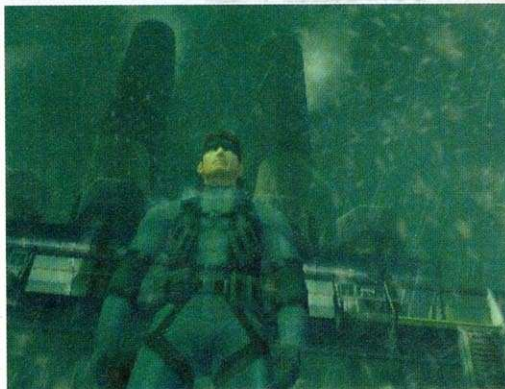
© Ashley's Magical Mystery Mall

Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic



SONS OF LIBERTY METAL GEAR 2 SOLID

Mittwoch, der 12. Mai 2000 - 13.20 Uhr. Gerade in Los Angeles gelandet, machen wir uns sofort auf den Weg zum geheimen Sammelpunkt. Dort angekommen treffen wir auf unschuldig dreinblickende Gesichter - niemand der ca. 30-40 Personen liess sich etwas anmerken. Es passiert ja auch nicht alle Tage, dass man zu einer exklusiven Weltpremiere eingeladen wird. Konami versammelte eine kleine Auswahl an Journalisten aus aller Herren Länder, um zusammen mit dem Schöpfer Hideo Kojima selbst die ersten bewegten Bilder zu Metal Gear Solid 2 bewundern zu können - wir ahnten ja nicht, was uns erwartete. Solid Snake ist zurück und das in einer Grafikpracht, die einfach nicht in Worte zu fassen ist. In einem ca. fünfminütigen Trailer wird man mit derart vielen Details zugebombt, dass uns am Ende nur noch



Die Regeneffekte sind atemberaubend.

pfen platschen auf die Schultern des Helden und verteilen sich über seinen Körper. Wasser spritzt auf, wenn Pfützen durchquert werden.



++ Electronic Entertainment Expo 2000 ++ Electronic

„SONY PROPHEZEITE MIT DER PLAYSTATION 2 EINE REVOLUTION DER VIDEOSPIELWELT: HIER IST SIE!“

der Mund offenstand und das gesamte Publikum in frenetischen Jubel ausbrach. Obgleich sich der Meister sehr mit konkreten Aussagen zu Gameplay und Handlung bedeckt hielt, konnten wir bereits im Trailer eine ganze Wagenladung an Neuerungen feststellen. Neuerungen, die bis jetzt noch nicht einmal ansatzweise auf einer Konsole, geschweige denn auf einem hochgezuchteten PC verwirklicht wurden. Auf einem riesigen Tanker schleicht sich Snake durch einen Regenschirm, der nicht wie gewohnt von oben nach unten gespannten Bindfäden ähnelt, sondern einfach so real dargestellt ist, dass man glaubt völlig nass zu werden. Regentro-

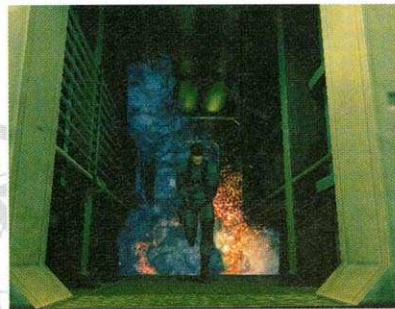
Im Inneren des Schiffs herrschen diffuse Lichtverhältnisse, aber egal an welcher Lichtquelle Snake auch vorbeikommt, sein Schatten wird sanft in die Umgebung projiziert. Spätestens nach den ersten Feuergefechten stehen jedem noch so abgehärteten Zocker die Tränen in den Augen. In stockfinsternen Räumen erhellt das Mündungsfeuer die Umgebung wie ein Stroboskop. Kugeln prallen an Stahlträgern ab oder treffen Dampfleitungen und bringen diese zum Zerbersten. Hunderte von Patronenhülsen säumen den Boden, wenn Solid Snake mit angespanntem Gesicht das Magazin wechselt; denn trotz der vielen Details im Hintergrund legten Kojima und



Metal Gear Solid als Ego-Shooter?

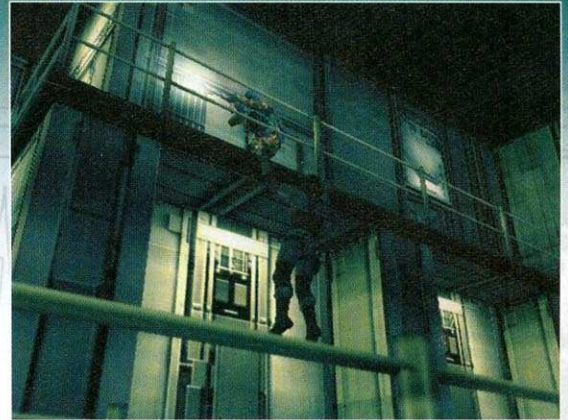
sein Team sehr viel Wert auf eine ausgeprägte Mimik der Akteure. Anscheinend wird es sogar möglich sein in eine Art Ego-Shooter Mode umzuschalten, da einige Schusswechsel aus dieser Perspektive gezeigt wurden.

Besonders beeindruckend war eine Szene in einem Lebensmittellager, in dem Snake hinter einem großen Regal, gefüllt mit allerlei Flaschen, Gemüse, Obst, Mehl und Ähnlichem, Stellung bezog. Am anderen Ende eröffneten zwei Soldaten das Feuer. Daraufhin folgte ein Schusswechsel, bei dem so ziemlich jeder Gegenstand in diesem Regal in Fetzen geschossen wurde. Jede Flasche zersplitterte einzeln, Kartoffeln und Äpfeln rollten über den Boden. Projektilen knallten in Mehlsäcke, welche daraufhin kräftig zu stauben begannen. Es





○ Metal Gear Ray ist nicht zum Spaß aufgelegt.



○ Das Hängen an Plattformen wird mit Sicherheit nicht die einzige Neuerung sein.



○ Den Schattenwurf muss man einfach in Bewegung gesehen haben.



○ Durch grelles Licht können Gegner geblendet werden.

00 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electroni



○ Hier hilft nur ein gezielter Schuss auf die Beine, da die Soldaten durch die Panzerschilde nicht getroffen werden können.

passierte einfach so unglaublich viel, dass man sich tatsächlich in diese virtuelle Welt hineinversetzt fühlte. Zum ersten Mal wird die eigentliche Philosophie des PS2-Schöpfers Ken Kutaragi aufgegriffen - einer Videospielwelt die physische Präsenz zu schenken. Trotz seiner Verslossenheit lies Kojima doch den einen oder anderen Anhalts-

punkt durchsickern. Zum einen ist der Austragungsort diesmal von Alaska nach New York - Manhattan verlagert worden. Des Weiteren wird sich die Handlung - grob umschrieben - mit den auftretenden Problemen durch die ständig zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft befassen, dem Verlust des Zwischenmenschlichen und der sozialen Gefüge. Wir sind gespannt. Einige alte Bekannte werden übrigens auch

wieder von der Partie sein. Beispielsweise wird Revolver Ocelot wieder seine Colts wirbeln lassen oder auch Hal Emmerich alias Otacon hilfreich zur Seite stehen. Im Mittelpunkt steht natürlich neben der angedeuteten Story der brachiale Metal Gear Ray, der seinen Vorgänger wie ein Überraschungseispielerzeug aussehen lässt. Er ist bei weitem agiler, mächtiger und sehr viel furchteinflößender. Anstatt der üblichen Mechoptik präsentiert sich Metal Gear Ray als eine Kreuzung aus Dinosaurier und Rieseninsekt. Ein Biomech, dem man lieber nicht im Dunkeln begegnen will. Am Ende des Trailers darf man dieses Monster übrigens in seiner ganzen Größe bewundern, wenn es sich mit seinem gigantischen Körper wieselflink über das Tankschiff bewegt und Solid Snake daraufhin per Funk meint, dass die ganze Sache wohl gar nicht so rosig aussehen würde. Metal Gear Solid 2 wurde mit Recht zum besten Titel der diesjährigen E3 gekürt. Der Trailer wurde nach der Premiere in den Universal Studios stündlich am Konami-Stand vorgeführt. Der damit verbundene Menschenauflauf war schlichtweg unglaublich. In Scharen drängten sich die Interessierten vor der riesigen Konami-Leinwand, um einen Blick auf Hideo's neues Werk werfen zu können. Sony prophezeite mit der PlayStation2 eine Revolution der Videospielwelt: Hier ist sie!



KONAMI



PS2
O Age of Empires 2



PS1
O Bass Fishing



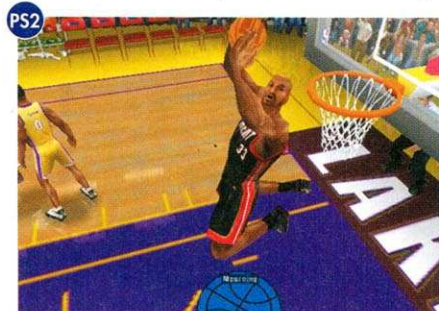
PS2
O Gradius III & IV

Obwohl bei Konami **Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty** verdienterweise im Vordergrund stand, präsentierte der japanische Softwarekonzern noch weitere brandheiße Titel. Vor allem die Sportfreunde werden sich über das E3-Line Up freuen. Mit dem ISS-Pendant **MLS - Games Night** (PS1) und der Angelsimulation **Great Outdoor Games: Bass Fishing** (PS1) zieht sich Konami langsam aus dem PlayStation Sportsektor zurück. Dafür dreht man im Gegenzug den PS2-Hahn gewaltig auf. Bei **NBA 2 Night** (PS2) wird dem Spieler

des Kassenschlagers **The Mummy** (PS1) vor allem auf das etwas ältere und Tomb Raider-begeisterte Klientel ab. So ziemlich jeder Softwarepublisher kann inzwischen einen Fun-Racer vorweisen. Auch Konami steigt nun mit dem irrwitzigen **Woody Woodpecker Racing** (PS1) in das Rennen um die Gunst der Spieler mit ein. Retroballerfans dürfen auf **Gradius III & IV** (PS2) gespannt sein. Ob dieser Titel die Hardware allerdings auch vollends auslastet, ist eher zu bezweifeln. Neben den Universal Studios arbeitet Konami nun



++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000



PS2
O NBA 2 Night



PS2
O XGames Snowboarding



PS1
O Woody Woodpecker Racing

das altbekannte Spielprinzip in einem opulenten grafischen Gewand dargeboten. Im Falle von **International Track & Field** (PS2) mag dies zwar auch zutreffen, jedoch nur auf den ersten Blick. Neue Disziplinen (Gymnastik, Tontaubenschießen usw.) und eine „verschlimmbesserte“ Steuerung - ähnlich wie bei der Version für das N64 müssen die Buttons nun nicht mehr abwechselnd, sondern miteinander im Rhythmus gedrückt werden - machen das Spiel zu einem PlayStation 2 Erfolgsaspiranten der ersten Stunde. Für Sportenthusiasten der extremeren Sorte hat Konami mit **X-Games Snowboarding** (PS2) einen besonderen optischen Leckerbissen zu bieten.

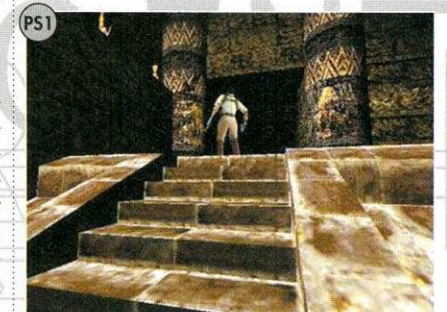
Dank der Zusammenarbeit mit den Universal Pictures Studios wird uns in naher Zukunft eine wahre Lizenzproduktwelle überrollen. Während **Monster Force** (PS1) und **The Grinch** (PS1), bei dem ihr in die Rolle des weihnachtshassenden Antifilmhelden Jim Carey schlüpft, eher auf die jüngere Zockergemeinde zugeschnitten ist, zielt die Umsetzung

auch verstärkt mit Microsoft zusammen, was allen zukünftigen PlayStation 2 Besitzern, trotz der indirekten Konkurrenz zur X-Box, den PC-Strategiehit **Age of Empires 2** (PS2) beschern wird. Ein wenig bedeckt hielt sich der Softwaremulti noch mit **Shadow of Destiny** (PS2), dem RPG **Ephemeral Fantasia** (PS2), dem Action-Adventure **7 Blades** (PS2) und der Sniper-Sim **Silent Scope** (PS2). Bei letzterem Titel ist diese Zurückhaltung aufgrund der in Amerika neuentfachten Gewaltdiskussionen auch nicht besonders verwunderlich.

Neben **Metal Gear Solid 2** sorgte vor allem **Zone of the Enders** (PS2), welches ebenfalls unter der Aufsicht des MGS-Vaters Hideo Kojima entsteht, für große Augen. Trotz der grafisch hervorragend inszenierten Actionszene, bei denen tonnenschwere Mechs im erbitterten Zweikampf ganze Stadtteile in Schutt und Asche legen, handelt es sich bei **ZOE** um ein reinrassiges Action-Adventure der - wie sollte man es bei Hideo Kojima auch anders erwarten - etwas anderen Art.



PS2
O International Track & Field



PS1
O The Mummy



ACTIVISION


PS1
○ Blade

PS1
○ Star Trek Invasion

PS1
○ Buzz Lightyear of Star Command

PS2
○○ Street Lethal


Die im schönen Santa Monica ansässige Company bombardierte uns geradezu mit neuer Software und hatte im Gegensatz zu vielen anderen Herstellern nicht nur dröge Sequels im Line-Up. Obgleich man unausweichlich in die Arme der Skateboardlegende Tony Hawk lief, der mit begeistertem Engagement sein neues Produkt jedem Interessierten ausgiebig präsentierte.

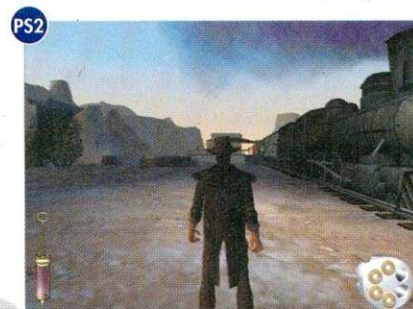
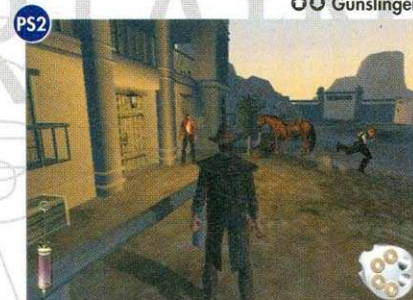
Neben **Tony Hawk's Pro Skater 2** (PS1) sicherte man sich jedoch nach allerhand andere großen Namen des FunSportbusiness'. Die lebende BMX-Legende Mat Hoffman versucht mit einer ganzen Riege an anderen BMX-Pros an den Erfolg seines Skateboardkollegen Tony anzuknüpfen.

Mat Hoffman's Pro BMX (PS1) wird, basierend auf der Neversoft-Engine, von den Entwicklern Crawfish programmiert und

Schiene fährt und bei weitem vielversprechender wirkte. Wer Toy Story kennt, kennt auch **Buzz Lightyear**. Im kommenden Winter wird der sympathische Spielzeugastronaut sein 32-Bit Comeback feiern.

Im PlayStation2 Sektor sieht es dagegen noch etwas mau aus. Das Westernabenteuer **Gunslinger** (PS2) lief in einer derart frühen Version, die man der Öffentlichkeit in dieser Form wohl besser nicht präsentiert hätte, da sich das gesamte Game in etwa 4 Frames pro Sekunde bewegte. **Street Lethal** (PS2) machte dagegen einen weitaus robusteren Eindruck, obwohl auch dieses futuristische Rennspiel noch in einem sehr frühen Stadium war und noch keinerlei Gameplay erkennen lies. Wirklich vielversprechend sieht dagegen der geplante Starttitel **Orphen** (PS2) aus. Ba-

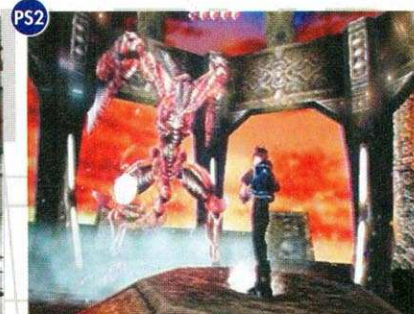
Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electroni


PS1
○ Spiderman 2

PS2
○○ Gunslinger


soll fast zeitgleich mit Tony's Sequel an den Start rollen. Des Weiteren wurden bereits exklusive Verträge mit dem Hardcore-Snowboarder Shaun Palmer als auch dem Surfprofi Kelly Slater unterzeichnet, deren entsprechende Games 2001 auf die Bildschirme carven werden. Über **Star Trek Invasion** (PS1), **Tenchu** (PS1) oder auch **Spiderman** (PS1) haben wir euch ja in den letzten Ausgaben ausgiebig informiert. Alle drei Titel haben große Fortschritte gemacht und dürften demnächst für einen ausgiebigen Test zur Verfügung stehen. Neu dagegen ist das 3rd Person Abenteuer **Blade** (PS1), das auf dem gleichnamigen Vampirjäger von Marvel basiert. Passend zum Kinostart von X-Men hat Activision gleich zwei Games rund um die Mutantenschule parat. **X-Men Mutant Wars** (PS1) erinnert auf den ersten Blick an einen klassischen Sidescroller Marke Double Dragon, während **X-Men Mutant Academy** (PS1) eher die Street Fighter


PS1
○ Mat Hoffmann's Pro BMX

sierend auf einer populären japanischen Animeserie wird der Spieler in die mystische Welt des Chaos Island versetzt, um dort nach Geheimnissen zu suchen. Über 30 verschiedene Monster und viele detaillierte Schauplätze wie unterirdische Höhlen, gigantische Schlösser und dunkle Wälder sollen in Kombination mit Hunderten von Puzzles für spannende Spielstunden sorgen.


PS1
○ X-Men Mutant Academy

PS2
○ Orphen

SCEE

Sony zelebrierte mit einem gigantischen Messestand den Start in die nächste PlayStation-Generation. Nahezu 70% aller gezeigten Titel waren auf der neuen Konsole zu bewundern.

PC Freaks durften sich im letzten Jahr schon an der hübschen Rynn ergötzen. Nun findet das Action-Adventure **Drakan** (PS2) auch seinen Weg zu den Konsoleros und verblüfft nicht nur mit unglaublicher Weitsicht, sondern auch mit komplett neuer Story und überarbeitetem Gameplay. Mit **Dropship** (PS2) wollen die Entwickler des Studios Camden endlich mal wieder eine neue Spielidee verwirklichen. In taktischen Einsätzen müsst Ihr stets für Truppen und Materialnachschub an der Front sorgen. Wie nicht anders zu erwarten, wird besonders der PS2-Asphalt zum Glühn gebracht: **Ridge Racer 5** (PS2), eine etwas neuere Version von **GT2000** (PS2), und **Formel 1 2000** (PS1/PS2) standen in Los Angeles auf der Pole Position. Jenseits der befestigten Straßen bewegt sich das von Ratbag in Australien entwickelte **Spin Sprint Car Racing** (PS2) - eine in Amerika



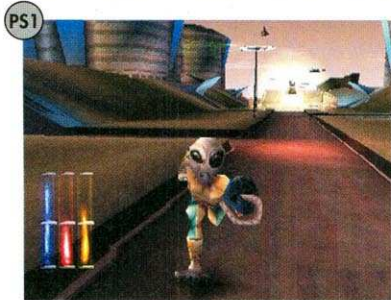
○ Crash Dash

Bodenhaftung kommen die Gleiter von **Wipeout Fusion** (PS2) aus. In einer kleinen Präsentation konnte man bereits einen ersten Blick auf die kommende Grafikpracht erhaschen. Ob die fantastischen Screenshots von **The Getaway** (PS2) dem echten Spiel entnommen worden sind, ließ sich leider nicht feststellen, da - wie auch von **This is Football** (PS2) - keine spielbaren Versionen zu sehen waren. Glücklicherweise gab es allerdings auch noch genug Highlights für Sonys „Kleine“ zu sehen. Allen voran ein neues Abenteuer rund um **Disney's Aladdin** (PS1), welches diesmal komplett in 3D



○ This is Football

sehr populäre und vor allem spektakuläre Sportart. Für **EvoRally** (PS2) hat man sich besonders viel vorgenommen, da die Entwickler sich in direkter Konkurrenz mit aktuellen Rallye TV-Übertragungen sehen. Erste Screenshots haben uns allerdings Bauklötze staunen lassen. Ganz ohne



○ Terracon

gehalten wurde. Etwas peinlich mutet hingegen das Skateboardgame **Grind Session** an, welches eine sehr dreiste Kopie des bekannten Tony Hawk's Skateboarding darstellt. Sogar die Steuerung wurde 1:1 übernommen. Echte Partygames sind in unseren Breitengraden noch sehr spärlich gesät. Umso erfreulicher, dass der Bandicoot wieder da ist! In **Crash Bash** (PS1) können sich per Multi Tap gleich mehrere Spieler (unter anderem mit bekannten Charakteren wie Neo Cortex, Coco oder Dingodile) in verschiedenen Spielmodi auf die Mütze hauen. Psygnosis wird nunmehr das fünfte Mal in den Rennzirkus eintreten und mit **Formel 1 2000** (PS1/PS2) die Serie konsequent weiterführen. Das Prädiat „Besonders abgefahren!“ hat sich ohne Zweifel der Titel **Vib Ribbon** (PS1) verdient. PaRappa Vater Masaya Matsuura kreiert ein skurrielles „Jump'n Run“, in dem per Musik-CDs eigene Wel-



○ Moto Racer World Tour



○ This is Football



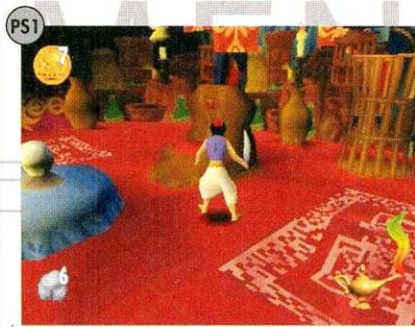
5 Player 1 (P1)
DELPHINE TEAM
Best lap 2:33:20



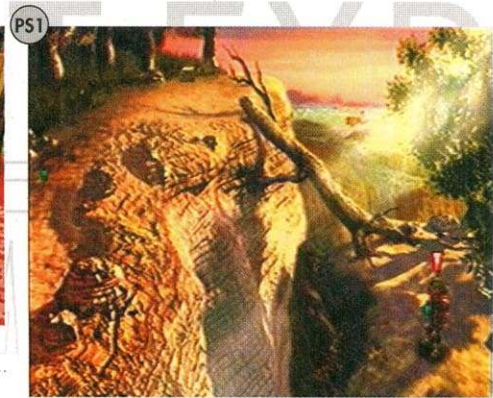
Formel 1 2000



ten geschaffen werden können. **Moto Racer World Tour** (PS1) wird erneut im Lager von Delphine entstehen, während das vielversprechende **Terracon** (PS1) in den Händen des neuen Teams Picture House Software entsteht. Terracon erinnert auf den ersten Blick etwas an Nintendo's Jet Force Gemini und verblüfft mit opulenter Grafikpracht.

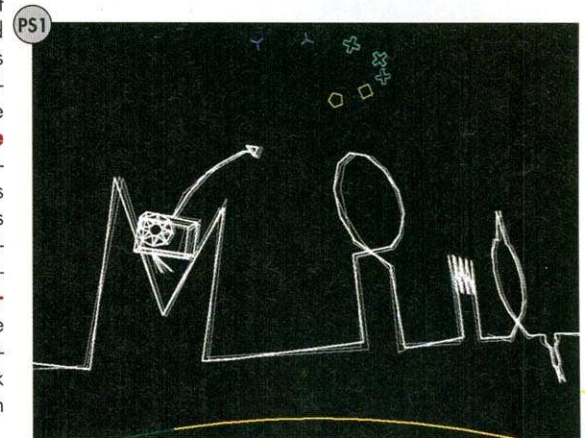


Aladdin in Nasira's Revenge



Legend of Dragoon

Sportsfreunde und Hooligans vereinigt euch, denn **This is Football 2** (PS1) wird passend zur Europameisterschaft für das richtige Flair im Wohnzimmer sorgen. Aller guten Dinge sind drei dachten sich die Insomniacs und schickten mit **Spyro 3: The Year Of The Dragon** (PS1) erneut ihren putzigen Feuerspeier auf den Weg. In Spyros neuestem Abenteuer wird man erstmals auch die Möglichkeit haben unterschiedliche Charaktere zu steuern. Alle Rollenspielsjunkies werden mit dem epischen **Legend of Dragoon** (PS1) im Spätherbst eine echte Alternativdroge zu Final Fantasy erleben, die sich vor allem in Sachen Optik in keinsten Weise hinter den Titeln von Squaresoft verstecken muß.

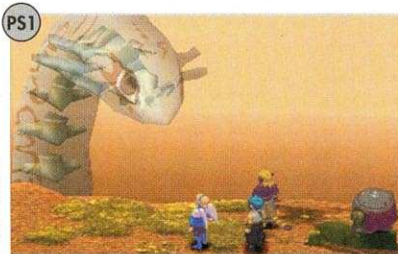


Vib Ribbon

Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

CAPCOM

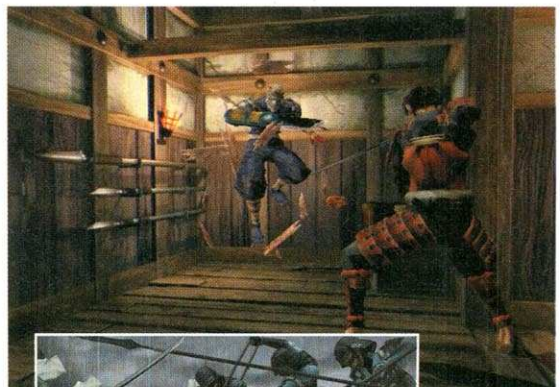
Nach dem Bombenerfolg des Rotschopfs Regina war ein Sequel praktisch schon vorprogrammiert. **Dino Crisis 2** (PS1) spielt knapp ein Jahr nach den letzten Vorkommnissen. Die Stadt Edward City ist vermutlich aufgrund weiterer Forschungen an der „Third Energy“ spurlos vom Boden verschwunden und durch prähistorischen Dschungel ersetzt worden. Eine ganz andere Art des Survival Horrors schlägt **Onimusha** (PS2) ein. Das im feudalen Japan spielende Epos handelt von der Geschichte des Schwertmeisters Samanosuke, der sich in einem verzweiferten Versuch



Breath of Fire IV

eine Prinzessin zu retten einer ganzen Armee dämonischer Krieger entgegenstellen muss. In der nächsten Ausgabe werden wir umfassend über Capcoms PS2-Highlight berichten.

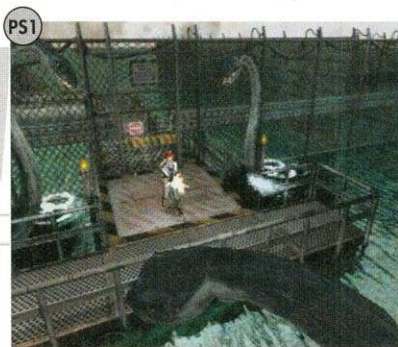
Breath of Fire IV (PS1) überzeugte durch neuen 3D-Look, während der Kultklassiker **Strider 2** (PS1) besonders Retro-Zocker erfreuen wird.



Onimusha



Dino Crisis 2



Dino Crisis 2



Breath of Fire IV

THQ

PS1

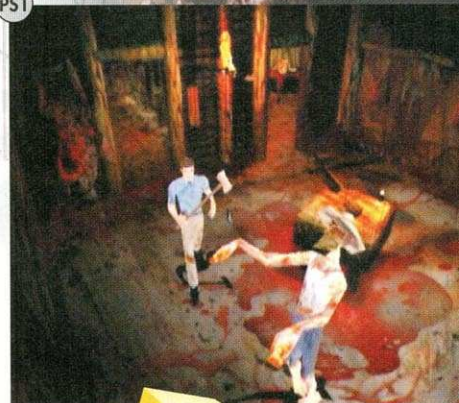


○ Danger Girl

Am Stand von THQ gab es neben einem neuen Firmenlogo noch einige Stars und Sternchen zu bewundern. Allen voran natürlich der aus Evil Dead bekannte Schauspieler Bruce Campbell, dessen mehrere hundertmeterlange autogramm-gierige Menschenschlange ganz klar den Rekordhalter der Messe darstellte. Des Weiteren tummelten sich BMX- und Frauenheld TJ Lavin, Skateboard Pro Andrew McDonald oder der Wrestler Mankind unter den Standbesuchern. Das Softwareaufge-

mit allerhand Waffen durch 12 Level und kann sich dabei wahlweise für eine Schnecke des heißen Trios entscheiden mit welcher der jeweilige Abschnitt bestanden werden soll. Reichlich Staub aufwirbeln wird **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** (PS1). Die Fortsetzung des mitunter besten Motocrossgames des letzten Jahres will die Maßlatte mit einer Vielzahl an neuen Features und technischen Verbesserungen wie pfeilschneller HiRes Grafik gewaltig höher setzen. Auch wird die MTV Sports Reihe um einige Titel erweitert. Neben **MTV Sports: Pure Ride** (PS1) (dem Sequel zum letztjährigen MTV Snowboarding) kann nun ebenfalls ohne Gnade in **MTV Sports: Skateboarding** (PS1) gefallen bzw. in **MTV Sports: BMX Extreme** (PS1) noch viel härter gefallen werden. Irgendwie scheint sich mittlerweile jeder Hersteller ein Stück vom Fun-sportkuchen abschneiden zu wollen. Für den nötigen Kick sorgen Bands wie Deftones, Pennywise, Snapcase oder System of a Down, welche diese Festivals der Knochenbrüche und Bänderrisse musikalisch untermalen. Absolutes Highlight war natürlich ein erster Blick auf das heißerwartete **Evil Dead: Hail to the King** (PS1). Acht Jahre nach der letzten Kinogeschichte

PS1



○ Evil Dead: Hail to the King

++ Electronic Entertainment Expo 2000 ++ Electronic Entertainment Expo 2000

bot ist allerdings nicht minder beeindruckend.

Danger Girl (PS1) basiert auf dem gleichnamigen DC Comic, das von den Abenteuern dreier sexy Agentinnen erzählt. In „Syphon Filter-Manier“ kämpft sich der Spieler

PS1



○ MTV Sports: Skateboarding

PS1



○ Scooby-Doo

zieht es den Kultcharakter Ash wieder in den Wald, wo alles begann. In bewährtem Resident Evil Stil steuert man die Ketensägenlegende durch ein dämoneninfiziertes Haus, um das sagenumwobene Buch Necronomicon ein für alle mal dingfest zu machen. Um das Horroradventure möglichst authentisch wirken zu lassen spendierte Schauspieler Bruce Campbell seine Stimme dem Polygon-Ash. Selbst Regisseur Sam Raimi lies es sich nicht nehmen über das Produkt zu wachen.

Mit **Rugrats in Paris** (PS1) gibt es allerdings auch Nachschub für die Youngsters. Die Raselbande nimmt diesmal die französische Metropole aufs Korn und wird wieder für viele Lacher sorgen. **Scooby-Doo** (PS1) und **Power Rangers Lightspeed Rescue** (PS1) runden das Sortiment mit klassischen Adaptionen der bekannten TV-Serien ab. Leider wurde das Wrestling-Schmankerl lediglich über ein kurzes Video angekündigt.

PS1



○ MTV Sports: Pure Ride

PS1



○ Power Rangers Lightspeed Rescue

PS2 **STAR WARS**
EPISODE I
STARFIGHTER



In a galaxy far, far away... Auf der diesjährigen E3 stand zumindest bei LucasArts alles im Zeichen der PlayStation2-Macht. Die Software-Company des Star Wars-Schöpfers George Lucas schickt drei Star Wars-Titel ins Rennen. Neben zwei Spielen für die PlayStation2 dürfen auch Besitzer der betagten PlayStation1 den Kampf gegen die dunkle Bedrohung im weiter-

LUCASARTS



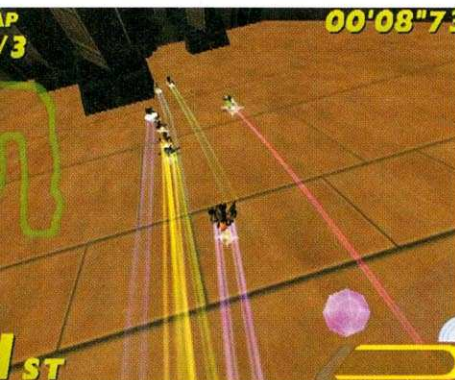
zweiten Star Wars-Universum aufnehmen.

Mit Star Wars: Episode I Starfighter (PS2) möchten die Kalifornier altbewährte Air- und Space Combat Elemente mit der technischen Leistungsfähigkeit der PlayStation2 gekonnt in Szene setzen, andererseits ein dramatisches Shooter-Abenteuer, welches sich grob an die Vorlage des Episode I-Drehbuchs hält, für Sonys Wunderkonsole schaffen. LucasArts verspricht sich mit ei-



nem Fuhrpark von 20 Fightern, 14 authentischen Umgebungen (Naboo, Coruscant, Tatooine usw.) sowie 50 heftigen Gegnern wie etwa den Drop Ships, Battle Tanks, Droid Starfightern oder den gigantischen Trade Federation Battleships - sozusagen alles, was die linke Handelsföderation zur Unterjochung des autonomen Planeten in petto hat - einen erstklassigen Auftritt im PlayStation2-Sektor.

PS2 **STAR WARS**
SUPER BOMBAD
RACING



Weniger ernst geht's beim zweiten PS2 Titel zu. Ab dem 1. Quartal 2001 dürfen sich auch die Kleinsten mit der Macht vertraut machen. LucasArts betritt mit Star Wars Super Bombad Racing (PS2) neues, unerforschtes Terrain. Ein kurioses Sammelurium, hauptsächlich aus bekannten Episode I-Charakteren (z. B. Darth Maul, Yoda, Boss Nass) bestehend, dient den Funracer-Entwicklern als thematische Vor-



lage. Natürlich werden alle Features komplett auf Star Wars getrimmt. Angefangen bei den neun abwechslungsreichen Strecken über die 25 nützlichen Waffen und Power-Ups bis hin zu den acht putzigen Big Head-Fahrern aus allen Ecken der Galaxie wird alles im rechten Glanz erstrahlen. Etliche Spielmodi werden diesbezüglich auch den Multiplayer-Aspekt unterstützen.

PS1 **STAR WARS**
DEMOLITION

Richtig klassisch geht's dagegen bei Star Wars Demolition (PS1) zu. In enger Kooperation mit den erfahrenen Schöpfern der destruktiven Vigilante-Serie, Luxoflux Entertainment, lassen LucasArts und Activision auch die PlayStation1-Jünger nicht auf dem Trockenen sitzen. Ebenfalls ab Herbst 2000 dürfen sich 32-Bit-Star Wars-Fans

hinter den Steuerknüppel klemmen; denn Schleimbeutel Nr. 1, Jabba the Hutt, lädt erneut zu einem Wettkampf ein. Zeitlich zwischen „The Empire Strikes Back“ und „Return of the Jedi“ angesiedelt, tritt der Spieler mit seinem Vehikel gegen allerlei Abschaum an. Zahlreiche Waffensysteme, Rivalen, die es faustdick hinter den Ohren haben sowie gemeine, interaktive Arenen sollen den Kampf äußerst attraktiv gestalten.

Am Rande der LucasArts-Präsentation nah-

men die Amis auch verheißungsvolle PS2-Titel wie Star Wars Obi Wan und Indiana Jones and the Infernal Machine (PS2) in den Mund. Jedoch steht fürs Lichtschwert-gemetzel des jungen Padawan aus der Ego-Perspektive kein genauer Veröffentlichungstermin fest. Auch die Suche nach dem Turm von Babel seitens des Archäologen Dr. Jones (Action-Adventure) steht noch in den Sternen.



INFOGRAMMES

PS2



PS2



○ Unreal Tournament

PS2



○ Motor Mayhem

PS1



○ Alone in the Dark: The New Nightmare

Neben Reflections' **Driver 2** (PS1) (vgl. SpecialScreen in play 5/00), das voraussichtlich im Oktober erscheint, stellt **Alone in the Dark IV** (PS1) von DarkWorks wohl das vielversprechendste Produkt aus dem Hause Infogrames für die „alte“ PlayStation dar. Auf der E3-Messe enthüllte Infogrames den zweiten spielbaren Charakter aus **The New Nightmare**, so der endgültige Untertitel des Spiels. Neben dem „Private Eye“ Edward Carnby (vgl. SpecialScreen in play 5/00) steuert ihr nun wahl-

Renfahrer“. Fünf Rennmodi, darunter Championship, Challenge, Vs., Battle und Looney, das Zwei-Spieler-Partygame, und durchtriebene Fallen warten hier auf Euch. In **Sheep, Dog'n Wolf** (PS1) hingegen versucht Ralph, der Wolf, ausgerüstet mit einem Arsenal von ACME-Gadgets, die Schafe von Sam, dem Schäferhund zu stehlen. In **Bugs Bunny & Taz Time Busters!** (PS1), Infogrames' drittem neuen Looney Tunes-Titel für die PlayStation, liegt es an Bugs und dem Tasmanischen Teufel, das Herzstück von Omas Zeitregulator aus der Vergangenheit zurückzuholen. Das ungleiche Paar reist durch insgesamt fünf Zeitalter, in denen sie auf Kontrahenten wie Yosemite Sam, Elmer Fudd, Nasty Canasta,

++ Electronic Entertainment Expo 2000 ++ Electronic Entertainment Expo 2000

weise die Anthropologin Aline Cedrac, eine tatkräftige und leidenschaftliche junge Frau, die sich aus ganz anderen Motiven heraus auf der mysteriösen Insel vor der Küste von Maine aufhält. Neben diesen beiden spielbaren Figuren wird es in **Alone in the Dark: The New Nightmare**, das im November auf den Markt kommen soll, auch zehn NPCs geben. Darüber hinaus kündigte Infogrames drei neue Looney Tunes-Titel an. In **Looney Tunes Racing** (PS1) tritt die ACME Corporation, ein Großkonzern, der sich hinter solch erfolgreichen Produkten wie z.B. der ACME-Strahlenpistole und dem ACME-Tragbaren Loch verbirgt, als Sponsor einer Reihe von Go-Kart-Rennen auf. Dabei kämpfen acht Looney Tunes-Zeichentrickfiguren um den Titel „Verrücktester

Babba Chop und Count Bloodcount stoßen. Im Ein-Spieler-Modus ist es sogar möglich, zwischen den beiden Hauptcharakteren zu wechseln, um Hindernisse zu überwinden. In **Animorphs Shattered Reality** (PS1), einer Umsetzung der gleichnamigen Buch- und TV-Serie, die im Auftrag von Infogrames bei Singletrac entsteht, übernimmt man die Rolle einer der Hauptfiguren Jake, Rachael, Cassie und Marco. Infogrames stellt mit Animorphs nicht nur ein reines Actionspiel in Aussicht, man muß auch die Welt erkunden und Rätsel lösen, um weiterzukommen. Außerdem kündigte Infogrames **Asterix Streit um Gallien** (PS1), **Duke Nukem Planet of the Babes** (PS1), **UEFA Soccer 2001** (PS1) und das Action-Adventure **Koudelka** (PS1) (vgl. Pre-Screen in play 2/00) von SNK/Sacnoth an. Wizard-Works' **Peter Jacobsen's Golden Tee Golf** (PS1) wird ausschließlich in den Vereinigten

Staaten veröffentlicht.

Für die PlayStation2 wurde überraschenderweise nicht nur **Oddworld Munch's Oddysee** (vgl. Work in Progress in play 1/00) vorgestellt, Infogrames gab auch bekannt, die Veröffentlichungsrechte an den Konsolenversionen von Epic Games' **Unreal Tournament** und **Unreal 2** erworben zu haben, und stellte kurzerhand eine erste Beta von Unreal Tournament für die neue Sony-Konsole vor. Die für die PlayStation2 konzipierte Umsetzung des PC-Ego Shooters enthält 50 neue bzw. überarbeitete Level. Neben den Spielmodi Domination, Assault, Capture the Flag und Death Match ist es möglich, ein eigenes Team von Bots, d.h. virtuellen Partnern zusammenzustellen. Einsteiger wählen die Kampfabbildung in den Tutorial-Levels, fortgeschrittene Spieler hingegen greifen gleich auf den Hardcore-Modus zurück. Die PS2-Version unterstützt einen geteilten Bildschirm und Online-Multiplayer. **Motor Mayhem**, eine Autoverfolgungsjagd im Jahre 2166, soll ebenfalls für die PlayStation2 erscheinen.

PS2



○ Oddworld: Munch's Oddysee

PS1



○ Sheep, Dog'n Wolf

FOX INTERACTIVE

Am Stand von Fox Interactive kamen vor allem Filmfreunde voll auf ihre Kosten. Da nahezu das gesamte Line-Up auf Lizenzen erfolgreicher Kino- und Fernsehproduktionen beruhte, ging es natürlich dementsprechend cineastisch zu. So konnte es durchaus passieren, das patrouillierende Affenmenschen nichtsahnende Messbesucher als Geiseln nahmen oder furchteinflößende Vampire nach frischem Lebenssaft gierten.

Für die PlayStation-Hardware hatte Fox Interactive insgesamt sieben Titel im Programm. Den Anfang machte der äußerst vielversprechend aussehende SciFi-Trip **Alien Resurrection** (PS1), der ab Herbst diesen Jahres erhältlich sein wird. Vor zwei

Jahren bereits als Action-Adventure im Lara-Stil angekündigt, haben sich die Entwickler nun doch für einen First-Person-Shooter entschieden. Der Spieler übernimmt darin die Rolle von Ellen Ripley und drei weiteren aus dem Leinwandspektakel bekannten Charakteren. In einem gnadenlosen Lauf gegen die Zeit müssen alle Aliens ausgerottet sowie die finsternen Pläne des Dr. Wren vereitelt

werden, der Exemplare der gefährlichen Lebensform auf die Erde schmuggeln will.

Ähnlich gruselig wird's auch in dem Action-Adventure **Buffy the Vampire Slayer** (PS1), in dem ihr als Buffy Summers Untote, Zombies und Dämonen aller Art zurück in die Hölle schicken müsst. Fans der TV-Serie dürfen sich zudem über mehrere Original-Schauplätze wie die Sunnydale High School oder die Diskothek „Bronze“ freuen. Und noch ein Horrorszenario: In **The Planet of the Apes** (PS1) strandet ihr als einziger Überlebender eines Raumschiffabsturzes auf einem unbekannten Planeten, der von einer intelligenten Affenrasse beherrscht wird. Mit Fäusten und zahlreichen Schusswaffen



PS1 The Planet of the Apes



PS2 Buffy The Vampire Slayer



PS1 Titan AE

und zahlreichen Schusswaffen

Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electroni



PS1 Alien Resurrection



PS1 The Simpsons Wrestling



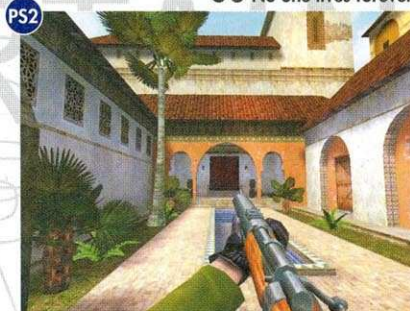
PS1 The World's scariest Police Chases

kämpft ihr euch durch insgesamt 15 riesige Levels und versucht, den aggressiven Primaten zu entkommen. Kein Entkommen gibt's für Matt Groening's gelbe Sippschaft, die in **The Simpsons Wrestling** (PS1) in den virtuellen Ring steigt. Neben Homer und dem Rest der turbulenten Familie werden auch Moe, Apu, Barney, Krusty der Clown und viele weitere Figuren anwählbar sein. Ein skurriler Mix aus Action-Adventure und Flugspiel stellt der Titel **Titan AE** (PS1) dar, dessen Leinwandvorbild im September in deutsche Kinos kommt. 15 Jahre nach dem Ende der Welt, wie wir sie kennen, wird das Universum von den Drei regiert, welche die Menschheit skrupellos unterjochen. Der Spieler nimmt sowohl aus der Third-Person-Perspektive als auch im Cockpit verschiedener Raumschiffe den Kampf mit den Aggressoren auf. Fans heißer Verfolgungsjagden à la

Blues Brothers werden sich über die Ankündigung von **World's Scariest Police Chases** (PS1) freuen, in dem ihr euch wahlweise als pflichtbewusster Officer oder als gesetzloser Raser in einer gigantischen Metropole austoben dürft. TV-reife Kameraperspektiven, unzählige Waffen und über 50 zusammenhängende Missionen garantieren jede Menge Action. Der First-Person-Shooter **No One Lives Forever** (PS2) bringt euch die Atmosphäre und den Flair alter Spionagefilme aus den 60er Jahren ins heimische Wohnzimmer. Als weibliche Geheimagentin müsst ihr versuchen, eine clever gestrickte Verschwörung aufzudecken und 15 spannende Missionen überall auf der Welt zu überstehen. Verschiedene abgedrehte Gadgets wie Raketenwerfer im Aktenkofferformat, ferngesteuerte Pudel, explosiver Lippenstift und tödliches Säure-Parfüm sorgen für



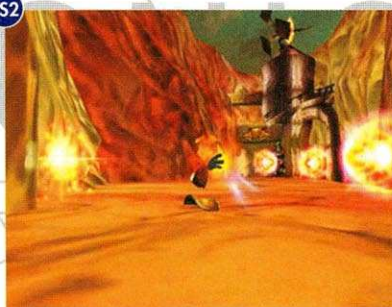
PS2 No one lives forever



Ubi Soft

Nach Infogrames' Looney Tunes- und Konamis Universal Cartoons-Serie trumpft nun auch Ubi Soft mit einer ganzen Reihe an Zeichentrick-Adaptionen auf. Dank des Handels mit Disney Interactive konnte der französische Publisher auf der E3 drei Spiele vorstellen. Das Jump'n Run **Donald Duck - Quack Attack** (PS1, PS2) umfasst vier Welten, 24 Level, einen äußerst wechsellaufigen Erpel und wird sowohl für die PlayStation als auch für die Nachfolgekonsolle erscheinen. Pünktlich zum Start von **Disney's Dinosaur** (PS1) soll auch die Filmumsetzung über die heimischen Bildschirme flimmern. Der Titel ist für eine relativ junge Zielgruppe konzipiert und verspricht dank des neuartigen Gameplays, in dem man die vier Helden des computeranimierten Streifens geschickt miteinander interagieren lassen muss, bis zu 25 Stunden Spielspass. **Disney's Dschungelbuch** (PS1) hingegen fordert euer Rhythmusgefühl. Tanzmatte, die dem Titel beim

PS2



○ Rayman 2

PS1



○ Disney's Dinosaur

PS1



○ Surf Riders

füllen. Die Entwickler der erfolgreichen Baphomets Fluch-Reihe sorgen für alle vernachlässigten Freunde des klassischen Point'n Click-Adventures mit **Gold and Glory: The Road to El Dorado** (PS1) endlich einmal wieder für Nachschub. Als Vorlage dient der Zeichentrickfilm der DreamWorks Studios. Ein Stück des Fun/Extremsportkuchens soll Ubi Soft das California Games-like Spiel **Surf Riders** (PS1) sichern. Besonders die männlichen PlayStation-Besitzer dürfen sich auf den virtuellen Auftritt von Pamela Anderson freuen. Das Busenwunder spielt sowohl die Hauptrolle in der

++ Electronic Entertainment Expo 2000 ++ Electronic Entertainment

Kauf beiliegt, ausgerollt und schon kann mit Mowgli, Baloo und King Louie um die Wette getanzt werden. Eine weitere Cartoonlizenz, diesmal aus dem Hause Warner Brothers, rollte mit **Batman Vehicle Adventure** (PS1) an. In der Rolle des maskierten Rächers muss man, ähnlich wie in GT Interactives Driver, reine Fahrzeugmissionen er-

PS1



○ Disney's Dschungelbuch

Fernsehserie **V.I.P.** (PS1) als auch in dem gleichnamigen Videospiel, in dem sich fast alles um das gute Aussehen und den lasziven Hüftschwung der Protagonistin dreht. Des Weiteren gab es auch neuere Versionen von **Rayman 2** (PS1, PS2) und **F1 Racing Championship** (PS1, PS2) zu sehen. Das Highlight auf dem Stand von Ubi Soft war zweifelsohne das adventureangehauchte Jump'n Run **Evil Twin - Cyprien's Chronicles** (PS2). Das Entwicklerteam In Utero, welches bis dato nur an diversen Spielen mitarbeitete, präsentierte ein beachtliches Erstlingswerk. Der Held des Abenteuers ist der kleine, aber zähe Cyprien. Gefangen in einer skurril-bezaubernden Traumwelt, die ebenso gut aus der Feder des Tim Burton stammen könnte, gilt es, aus dieser zu entkommen. Droht Gefahr, kann sich der kleinwüchsige Dickkopf in eine Art Superheld, der schneller laufen und höher springen kann, verwandeln. Befreit ihr einen seiner Freunde, die ebenfalls in dem schrecklich-schönen Alptraumland ihr Dasein fristen, erhält Cyprien fantastische Kräfte. Beispielsweise kann er Feuerbälle werfen oder mit Hilfe seiner Steinschleuder magische Samenkörner verschießen.

PS2

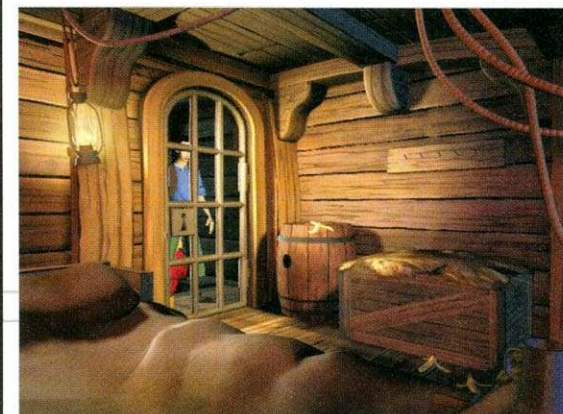


○ Evil Twin - Cyprien's Chronicles

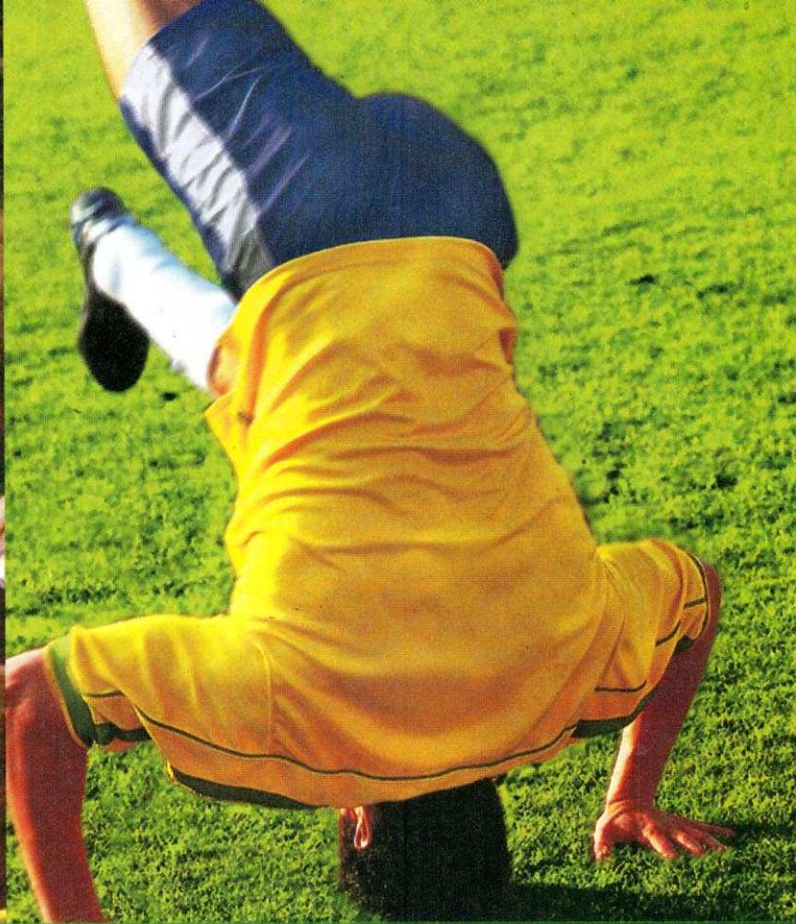
PS1



○ Donald Duck - Quack Attack

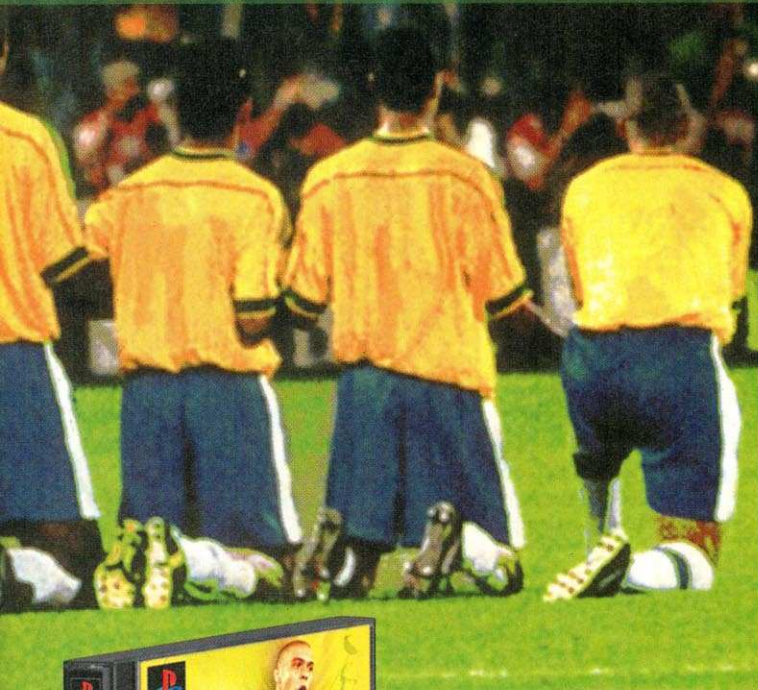


○ The Road to El Dorado (PC-Screenshot)



FÜHLE TANZE BETE LEBE FUSSBALL

Spiele Fußball wie ein Brasilianer. Fühle die Leidenschaft: Der Samba heizt dich an, deine Fans beten dich an. Lebe deine Fantasie: Volley, Fallrückzieher, Tor. Toooooor! Ja, du bist, der mit dem Ball tanzt. Du bist Ronaldo.



Ab 24. Mai auf Playstation.

Ronaldo
V-FOOTBALL

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name logos and other indicia Confederaçao Brasileira de Futebol and/or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyright designs, and/or other forms of intellectual property that are exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia. © 2000 INFOGRAMES and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved.

www.ronaldo-v-football.de





Crave Entertainment

Auf dem Stand von Crave Entertainment gab es nicht besonders viel Neues zu sehen. Neben dem bekannten **Sno-Cross** (PS1) (vgl. PreScreen in play 5) wurden auch **Harvest Moon: Back to Nature** (PS1) und **Ultimate Fighting Championship** (PS1) vorgestellt. Letzterer Titel wird es in Deutschland sehr schwer haben sich durchzusetzen, da das Ultimate Fighting in unseren Ländern verboten ist und selbst schon eine Reportage über diesen Extremsport behördliche Schritte nach sich ziehen kann. Für die PlayStation2 wurden der Racer **Fusion GT** und **Kengo** vorgestellt. Kengo zählt zu Craves kommenden Highlights, was nicht zuletzt an dem erfahrenen Entwicklerteam, bei dem auch ehemalige Mitglieder der Bushido Blade-Crew arbeiten, liegt.

Take 2 Interactive

Take 2 Interactive setzte bei der diesjährigen E3 ausschließlich auf PlayStation2 Ti-

Tecmo

In Deutschland herrscht eine schon beängstigende Pokemon-Euphorie. Tecmo schickt mit **Monster Rancher 2** (PS1) bereits den zweiten Teil des erfolgreichen Klons, der voraussichtlich auch in unseren Gefilden zum Gegenangriff ansetzen soll, ins Rennen. Im Gegensatz zur plattformübergreifenden Konkurrenz vereint Monster Rancher 2 sowohl eine Zucht- und Stadionfunktion als auch als einen Trading Card-Create Mode und Rollenspielelemente. Des Weiteren wurde Deception III: Dark Delusion angekündigt.

Namco

Neben dem bekannten PlayStation2 Start-Lineup (Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V) und unzähligen Automaten präsentierte Namco **Ms. Pac Man Maze Madness** (PS1). Bis zu vier Spieler können in den 180 Leveln und unzähligen Spielmodi auf die Jagd nach den Punkten gehen.



○ Frogger 2 (Hasbro Interactive)



○ Midnight Club (Take 2 Interactive)

+++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic Entertainment

tel. Neben **Oni** (vgl. SpecialScreen Seite 40-43) konnte man noch das Rennspiel **Midnight Club** und **Smugglers Run** begutachten. Während es sich bei Midnight Run um einen klassischen Vertreter des Racer-Genres handelt, wandert man in Smugglers Run mehr auf der schiefen Bahn eines Kleinkriminellen, der mit Geländewagen aller Art „heiße Ware“ über die grüne Grenze schmuggeln muss.



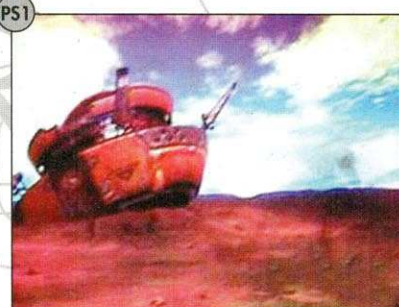
○ Titanium Angels (SCI)

Midway

Das einzige Highlight bei Midway war **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2** für die PlayStation 2. Grafisch steht der Titel sowohl dem Automaten als auch der angepreisenen Dreamcast Version in Nichts nach. Den alteingesessenen Boxern Butcher Brown, Afro Thunder & Co. schließt sich eine ganze Schar neuer Prügelknaben an. Durch die lustigen Animationen und das schnelle, arcadelastige Handling sind etliche Stunden Spielspass bereits jetzt schon vorprogrammiert.

Hasbro Interactive

Hasbro Interactive setzt vor allem auf Altbewährtes und zaubert mit **Frogger 2** (PS1), **Galaga** (PS1) und **Breakout** (PS1) drei Retroperlen aus der Kiste. Während Galaga und Breakout lediglich optisch aufgepeppten Versionen des Originals darstellen, mutiert Frogger 2 vom simplen Straßengehopse zu einem Jump'n Run.



○ Final Fantasy IX (Squaresoft)

SCI

Der englische Publisher SCI zeigte auf seinem Stand sowohl für die PlayStation als auch für die PlayStation2 jeweils zwei Titel. Mit **Mille Miglia** (PS1) könnt ihr die legendären italienischen Oldtimerrennen nachspielen. **The Italian Job** (PS1) hingegen ist eine Filmumsetzung aus dem Jahre 1969. In der Rolle von Charlie Croker (Michael Cane) muss man sich 4.000.000\$ unter den Nagel reißen und dabei sowohl der Polizei als auch der Mafia aus dem Weg gehen. Besonders in



○ The Italian Job (SCI)



○ Thunderbirds (SCI)

PS2



Smugglers Run (Take 2 Interactive)

PS1



Monster Rancher 2 (Tecmo)



Expo 2000 +++ E

England erfreut sich die TV-Serie **Thunderbirds** einer sehr großen Fangemeinde. Nun kämpfen die Marionetten auch auf der PlayStation2 für Recht und Ordnung. **Titanium Angels** (PS2) erinnert auf den ersten Blick etwas an herkömmliche Action-Adventures vom Kaliber eines Tomb Raider, jedoch macht die innovative Steuerung, welche dem Interface eines First-Person-Shooters ähnelt, den Titel einzigartig.

Squaresoft

Aus dem Hause Squaresoft waren bis auf die bereits bekannten Videos von **Final Fantasy IX** (PS1), **Chrono Cross** (PS1), **The Bouncer** (PS2) usw. keine Neuheiten zu sehen.



Ultimate Fighting Championship (Crave Entertainment)

PS1



Sno-Cross (Crave Entertainment)

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 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	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

Metal Gear Solid Platinum	39,99
Millenium Soldier	84,99
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	89,99
Ready 2 Rumble Boxing	99,99
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 Bl.)
9,99**

**Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
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



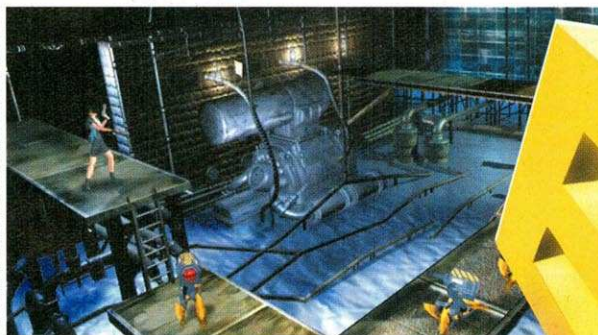
EIDOS INTERACTIVE



OO Fear Effect Retro Helix

Als Eidos Interactive am 28. Februar ihr Geschäftsergebnis für das 3. Quartal bekanntgab, bestätigte der Hersteller bereits, daß sich **Tomb Raider V** in der Entwicklung befindet. Die E3-Messe blieb in Sachen Tomb Raider allerdings dem Auftritt des 17jährigen Lara Croft-Models Lucy Clarkson vorbehalten.

In **Legacy of Kain Soul Reaver II** für die PlayStation 1 & 2 schlüpft ihr erneut in die Rolle von Raziel auf einer Reise durch die Zeit, um Rache an eurem Schöpfer zu nehmen. Für die PlayStation2-Version kündigt Crystal Dynamics eine noch höhere Framerate, mehr Details, was die Texturen betrifft, mehr Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm, bessere Special Effects, ein Raziel-3D-Modell mit über 1.000 Polygonen und natürlich eine höhere Auflösung an. Die Storyline wird sich an Nosgoths Ver-



+++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electr

gangenheit und den Ursachen für den Untergang des Vampir-Clans orientieren, d.h. an Silicon Knights' Blood Omen, dem ersten Teil der Legacy of Kain-Saga. Während sich die PlayStation2-Fassung erst seit Anfang April in der Entwicklung befindet, soll Soul Reaver II für die „alte“ Sony-Konsole bereits im Weihnachtsgeschäft erscheinen.

Nach World Quest Magical Racing Tour (vgl. TestScreen in play 5/00) stellt die Umsetzung des Kinofilms **102 Dalmatiner** das zweite Ergebnis aus Eidos Interactives Veröffentlichungsdeal mit Disney Interactive dar. Von Crystal Dynamics als Action-Adventure konzipiert, gilt es hier, mit Hilfe eurer tierischen Freunde eure Brüder und Schwestern aus den Klauen von Cruella de Vil und deren Schergen Horace und Jasper zu befreien. Zu den Schauplätzen zählen Big Ben, Picadilly Circus, das Eisfestival und Cruella de Vils Anwesen.

In **Fear Effect Retro Helix** erfährt man endlich mehr über die Vorgeschichte der drei Söldner Hana Tsu-Vachel, Royce Glas und Jakob „Deke“ Decourt, und die außergewöhnlichen Umstände, die sie zusammenführten. Außerdem lernt man Rain Quin, eine Vertraute Hanas kennen, die ein dunkles Geheimnis verbirgt. Das neue Abenteuer entführt euch in eine Parallelwelt Hongkongs, nach Hells Kitchen in New York, in die verlorene Stadt Xi'an, zum Grabmal des ersten chinesischen Kai-





© F1 World Grand Prix

sers und schließlich nach Penglai Shan, der Insel der Unsterblichen. Neben den acht neuen Schauplätzen und einer vierten Spielfigur kündigt Kronos Digital Entertainment für das Prequel neue Waffen,

Freistil, Radfahren, Tontaubenschießen, Gewichtheben, Turmspringen und Kajakslalom. Neben einem Trainings- und Arcade Mode beinhaltet Sydney 2000 einen kompletten Olympiade-Modus, in dem man ein Team von 12 Athleten trainieren und über mehrere Qualifikationsrunden bis in das Finale führen muß. Die PlayStation-Version unterstützt einen Multi-Player-Modus für bis zu acht Spieler. Die Kommentare werden von den Sportjournalisten

Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo

ein überarbeitetes Inventory und insbesondere kürzere Ladezeiten an.

Sydney 2000, das offizielle Spiel zu den Olympischen Sommerspielen, wird von Attention To Detail im Auftrag von Eidos Interactive und International Sports Multimedia entwickelt. Zu den einzelnen Disziplinen zählen 100 Meter Lauf, 110 Meter Hürden, Hammer- und Speerwerfen, Dreisprung, Hochsprung, 100 Meter

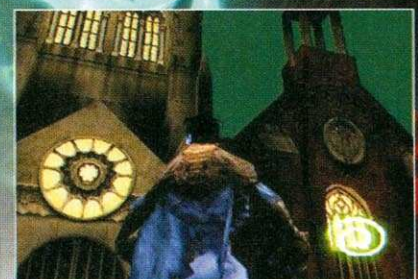


© Sydney 2000

Thomas Wark, Gerhard Delling und Peter Leissl gesprochen.

Außerdem kündigte Eidos Interactive an, die interaktiven Rechte an **Chicken Run**, dem neuen animierten Film von DreamWorks SKG, Aardman Animations und Pathé erworben zu haben. Chicken Run spielt auf einer Yorkshire-Hühnchenfarm in den 50ern, auf der Rocky und Ginger versuchen, ihrem Schicksal zu entinnen. Für die Sprecherrollen wurden Mel Gibson, Julia Sawalha, Miranda Richardson, Imelda Staunton und Jane Horrocks unter Vertrag genommen. Die PlayStation-Adaption entsteht bei Blitz Games, die unter ihrem früheren Namen Interactive Studios u.a. für WarGames (MGM Interactive) und Glover (Hasbro Interactive) verantwortlich waren.

Zudem gab Eidos Interactive bekannt, an einer PlayStation-Version der Quiz-Show **Who wants to be a Millionaire?** und an **F1 World Grand Prix 2000** zu arbeiten, das von Eutechnyx entwickelt wird.



© Legacy of Kain Soul Reaver 2



Electronic Arts



PS2
Pirates of Skull Cove

Auch wenn **SSX Snowboard SuperX**, **X-Squad** und **FIFA Soccer World Championship** bereits im Vorfeld der E3-Messe für die japanische PlayStation2 angekündigt wurden, hatte Electronic Arts ein gewaltiges Lineup für den amerikanischen und europäischen Markt zu bieten. Überraschend kam für viele die Ankündigung von Bullfrog, ihre Vergnügungspark-simulation **Theme Park World** (vgl. Test-Screen in play 4) für die PlayStation2 zu adaptieren. Die neue Version soll sich die erweiterten Möglichkeiten der neuen Hardware wie z.B. eine höhere Auflösung, Antialiasing und 3D-Sound, zunutze machen.

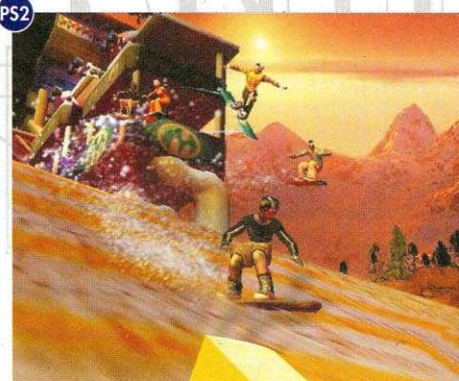
Das Abenteuerspiel **Pirates of Skull Cove** stellt Westwood Studios' PlayStation2-De-



PS2
SSX Snowboard SuperX

plündert, nach versunkenen Schätzen fahndet und seine Verbündeten auch mal fallen lässt, wenn es seinen Interessen dient, fällt Katerinas Rolle weniger actionorientiert aus. Die Gouverneurstochter handelt Allianzen aus, versucht, Verschwörern auf die Schliche zu kommen und sieht die ganze Geschichte eigentlich eher als Abenteuer. Im Privateer Mode hingegen entscheidet man selbst über sein Piratenschicksal. Command & Conquer Renegade wurde wider Erwarten ausschließlich für den PC angekündigt.

The World Is Not Enough stellt Electronic Arts' bereits zweiten Bond-Titel dar.



PS2
SSX Snowboard SuperX



++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electron

büt dar. Im Story Mode übernimmt man entweder den Part von Christian Payne oder Katerina de Leon. Während Christian den klassischen Piraten mimt, d.h. Städte



PS1
The World Is Not Enough

Während die PlayStation1-Version wieder bei Black Ops Entertainment entsteht, wird **The World Is Not Enough** (PS2) von einem internen Team mit id Softwares Quake III Arena-Engine entwickelt. Was die zehn Szenarien, Freunde und Feinde, sowie die über 40 Waffen und Gadgets angeht, wird sich das Spiel natürlich eng an dem Filmvorbild orientieren. Ein Rennspiel rund um James Bond, **007 Racing** (PS1), befindet sich ebenfalls in der Mache.

Neben The World Is Not Enough hat Electronic Arts noch einen weiteren Ego-Shooter in petto: **X Squad** von EA Japan. Dieser futuristische Shooter stellt ein Team von 4 Squad-Mitgliedern in den Vordergrund, das von eurer Spielfigur Ash geleitet wird. Gerade diese Eigenentwicklung soll mit Nebel-, Rauch- und Regeneffekten und aufwendigen Motion Capturing Animationsphasen auf die neue Sony-Konsole zugeschnitten werden.

Zudem kündigte Electronic Arts an, Koeis Strategieepos **Kessen** auf den westlichen Markt zu bringen.

EA Sports' Lineup fällt, wie erwartet, sehr zu Gunsten der PlayStation2 aus. Bis auf **Triple Play** und **NCAA Football**, die ausschließlich für die „alte“ PlayStation geplant sind, werden sämtliche 2001-Editionen, d.h. **Knockout Kings**, **Madden NFL**, **NASCAR**, **NBA Live**, **NHL** und **Tiger Woods PGA Tour** für beide Konsolen veröffentlicht. Die wichtigsten Titel stellen wir euch auf den Seiten 36-38 vor.

Das Boardercross-Rennen **SSX Snowboard SuperX** für die PlayStation2, das von EA



PS2
X Squad

Canada entwickelt wird, soll in Japan bereits Ende Mai erscheinen. In World Circuit gilt es zunächst, einige Trainingsstunden zu meistern, um eine Lizenz für den entsprechenden Kurs gewährt zu bekommen. Erst dann wird der Saison-Modus freigeschaltet, in dem man es auf fünf Events mit den 32 weltbesten Boardern tun bekommt. Daraufhin wartet auf einen der Pro Event, die World Championship. Außerdem integriert EA einen Show Off- und einen Adventure-Modus, aber auch so abstruse Schauplätze wie einen Eisberg (Aloha Ice Jam), der in den Pazifik geschleppt wurde, oder einen Flippertisch.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



⊙ Vor den Toren El Alameins.

Jimmy Patterson returns! Das Versprechen im Abspann des First-Person-Shooters, der nicht nur hierzulande ins Kreuzfeuer der Kritik geriet, wird zumindest teilweise im kommenden Herbst für amerikanische PlayStation-Besitzer zur käuflichen Realität. Den Unkenrufen zum Trotz, aber auch unbeirrt von der Eingliederung in die Electronics Arts-Familie werbelt DreamWorks Interactive beharrlich am Sequel - Medal of Honor: Underground.

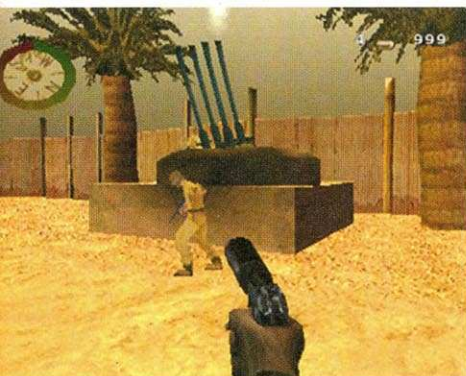
In enger Zusammenarbeit mit dem ehemaligen Präsidenten der Medal of Honor Society, Paul Bucha, sowie der fachkundigen Expertin in Sachen französische Widerstandsbewegung (Resistance), Elizabeth McIntosh, versuchen die amerikanischen Entwickler das Bild der Frau im Zweiten Weltkrieg so gut wie möglich wiederzugeben; denn anstatt des 24-jährigen Bruchpiloten der US-Streitkräfte zieht ein blutjunges Fräulein ins Gefecht, um der übermächtigen Besatzungsmacht die Leviten zu lesen. Niemand anderes als Manson - Pattersons rechte Hand aus Part 1 - tritt in sie-



⊙ Bitte lächeln! Zum Inventar der Saboteurin gehören nicht nur Waffen.

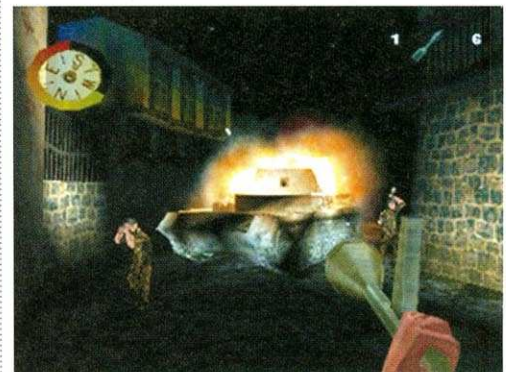
treue Weggefährte sein - ein wackerer Heißsporn, der nicht nur unregelmäßig in brenzligen Situationen Manon den Rücken freihält, sondern beispielsweise verriegelt geglaubte Safes, vollgestopft mit brennendem Inhalt, im Handumdrehen für die junge Lady knackt. Auch zwingt Medal of Honor: Underground den Protagonisten getreu dem Sprichwort „Den Feind mit den

Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electroni

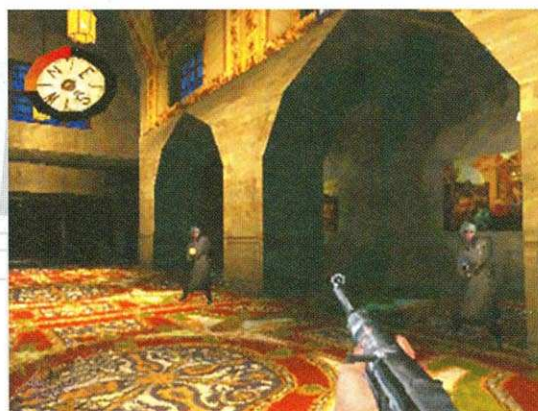


ben Missionen, unterteilt in 22 anspruchsvolle Levels, gegen allerhand besitzergreifende Schergen an. Weitläufige Areale in Frankreich, Italien, Nordafrika, Deutschland und zu guter Letzt in Griechenland werden aller Voraussicht nach erneut dem Spieler im Single-Player-Modus alles abverlangen, da DreamWorks Interactive das Ansinnen hat, die brillante Künstliche Intelligenz noch weiter zu verbessern. Außerdem beabsichtigt man den Fuhrpark an feindlicher Kriegsmaschinerie wie etwa Motorräder mit Seitenwagen, verschiedenartige Panzer, Halbketten-Fahrzeuge usw. beträchtlich aufzustocken, so dass CPU-gesteuerte Kampfverbände in einer misslichen Zwangslage flugs darauf zurückgreifen können, um mit großem Kaliber gegen die frischgebackene OSS-Agentin vorzugehen. Eine weitere Innovation dürfte der

eigenen Waffen schlagen“ sich Uniformen der argwilligen Gegenspieler anzueignen. Mit dieser hinterlistigen Methode bleibt Manson beim Streifzug durchs feindliche Lager bis zum Schluss unerkant.

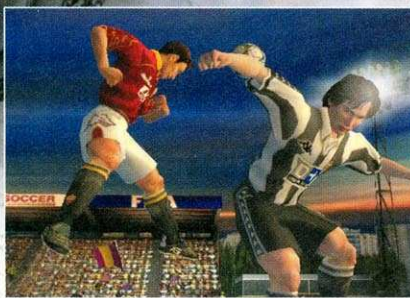


⊙ Panzerbrechende Waffen dürfen auch in der Fortsetzung des Agentenspektakels auf keinen Fall fehlen.



FIFA 2001

Während EA Sports das japanische Publikum mit FIFA World Championship Soccer beglückt, dürfen sich amerikanische und europäische Zocker auf FIFA 2001, welches im Vergleich zum asiatischen Titel nochmals einem Feintuning unterzogen wird, freuen. Wie bei allen Fußballspielen aus dem Hause EA wird auch das PS2 Pendant mit zahlreichen Spielmodi (Einzelspiel, Weltmeisterschaft, U-23 Weltmeisterschaft, Liga und Training) auf-



warten. Neben 70 Nationalmannschaften (inkl. der U-23 Teams) werden auch die Clubs der englischen, spanischen, deutschen und italienischen ersten Liga vertreten sein. Das Besondere hierbei ist, dass man nun dank der FIFA Pro Lizenz die Spieler auch an ihrem nahezu perfekten virtuellen Äußeren erkennen kann.

Die grafische Inszenierung ist opulent und extrem detailliert. Die Kicker tragen über ihren polygongestählten Körpern, bei denen man sogar die einzelnen Muskelpartien erkennen kann, authentische Outfits - sogar an den Torsionsstab an der Unterseite der Fußballschuhe hat man gedacht. Hinter den Banden sind nun endlich Trainerbänke, Ordner und Kameramänner, die mit ihren Objektiven dem Geschehen folgen, auszumachen. Und dank der PS2-Rechenpower könnt ihr nun endlich auf die nervigen Slow-Downs, die bis dato jedem FIFA-Titel einen bitteren Beigeschmack verliehen, verzichten.



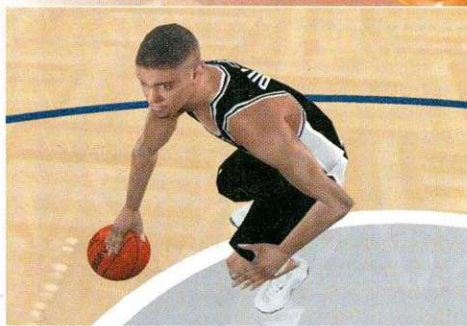
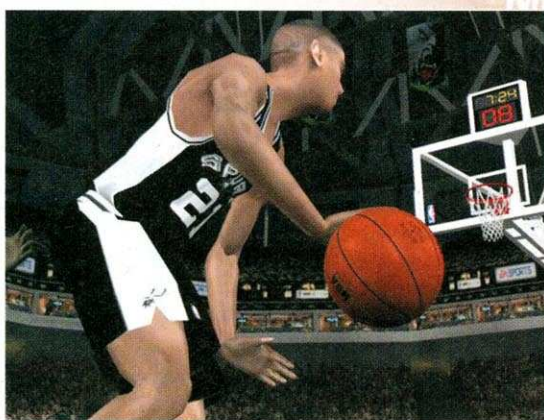
Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

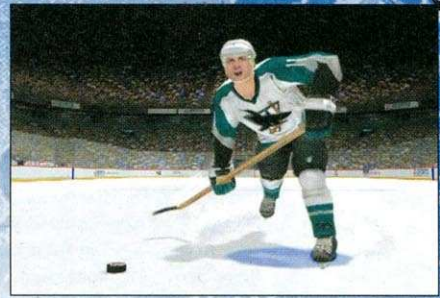
Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

NBA Live 2001

Auch für den derzeitigen Referenztitel unter den PlayStation 1-Basketball-Games bricht ab Herbst 2000 ein neues Zeitalter an. NBA Live 2001 setzt wie der überwiegende Großteil aller anderen Produkte der EA Sports-Reihe zumindest in grafischen Belangen auf die neue „Cyber Scan“-Technologie. Dadurch haben die jeweiligen Entwicklerteams die Möglichkeit detaillierte Gesichts- bzw. Körperpartien, kombiniert mit lebensseht anmutenden Texturen, zu kreieren - ein großer Schritt allen realen Pendanten mehr denn je gerecht zu werden. Dieses Mal wurde Minnesota Timberwolves-Star Kevin Garnett von den Spezialisten der Motion Capturing-Abteilung in deren Studios zitiert, da fürs jüngste NBA-Sequel in punkto Animationen das Hauptaugenmerk nicht nur

auf atemberaubenden Dunks und schwindelerregenden Dribblings liegt, sondern auf den vielen kleinen Bewegungsabläufen dazwischen, die letzten Endes die reibungslose Motorik eines professionellen Basketballers ausmachen. Darüber hinaus sorgen zahlreiche Spielmodi für den ersehnten Spielspass im Kampf Fünf gegen Fünf. Unterstützt wird das Ganze u. a. von Zurufen des Trainers, der in manch brenzigen Situationen an der Seitenauslinie mit Händen, Füßen und losem Mundwerk seinen Unmut kundtut. Detailverliebte Fans auf den Rängen feuern mit ihrem Gejohle die favorisierte Mannschaft in den akribisch genau nachempfundenen Polygon-Stadien an. Selbst der Create-A-Player-Modus wird aufgrund der nahezu grenzenlosen Möglichkeiten in neue Dimensionen vorstoßen.



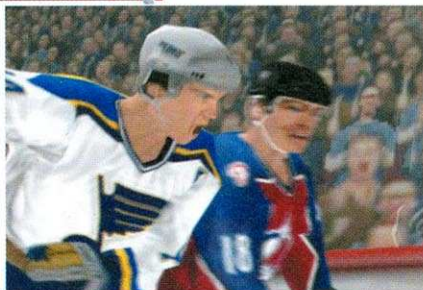


NHL 2001

Nicht nur in Sachen Fußball haben die kanadischen Sportspielspezialisten die Nase vorn. Die NHL-Serie zählt seit ihrem Auftakt auf dem Mega Drive zu den besten Hockeyspielen überhaupt. Allerdings scheint EA Sports' Kufensport verflucht zu sein. Jeder Titel, an dessen Ende ein ungerade Jahreszahl prangert, ist qualitativ meist schlechter als das Prequel. Mit NHL 2001 soll dies jedoch ein Ende haben.

Neben den NHL-Mannschaften des letzten Jahres werden auch die frisch gebackenen Teams der Columbus Blue Jackets und der

Minnesota Wild erstmals ihren virtuellen Einstand feiern. Zudem dürft ihr auf die 20 besten internationalen Teams zurückgreifen. Wie bei allen PS2-Titeln aus dem Hause EA Sports werden vor allem bei der Grafik neue Maßstäbe gesetzt. Authentisches Spieler- und Trikotdesign ist diesbezüglich nur ein Aspekt. Zudem wurde die „Create-A-Team“-Option, mit der ihr beispielsweise in der Lage seid eigene Jerseys zu designen, sowie die Künstliche Intelligenz der Eishockeyspieler überarbeitet. Die NHL 2001-Riege spielt dynamischer und passt sich den gegnerischen Taktiken noch besser an. Wie jedes Jahr hat EA Sports auch bei ihrem neuesten NHL-Ableger neue Bewegungsabläufe aufgezeichnet. Im Falle von NHL 2001 bringen diese allerdings nicht nur Verbesserungen der vorhandenen Animationen, sondern vollkommen neue Moves (Bodychecks, Schüsse, akrobatische Skate-Einlagen usw.) mit sich.



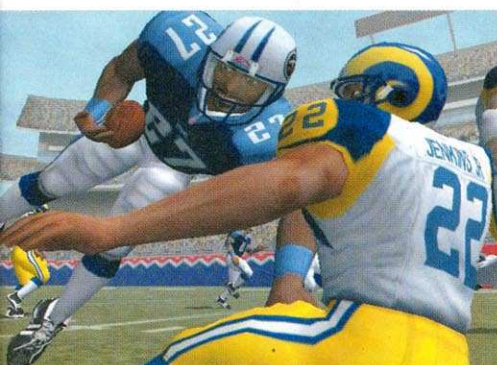
Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

Madden NFL 2001

Football-Ikone John Madden leiht auch der 11. Auflage von Madden NFL seinen weit über die Grenzen der USA bekannten Namen. Bereits im Herbst 2000 kicken alle Teams der nordamerikanischen Football Liga bis zum bitteren Ende im PlayStation 2-Trikot um den Einzug zum Superbowl. Abgesehen von einigen neuen bahnbrechenden Grafik-Technologien, die das Sportspiel-Genre in ein neues Licht rücken werden, gab sich EA allerhand Mühe eminent wichtige Lizenzen rund um das Lederne Ei an Land zu ziehen. So haben die Kanadier erstmals die offizielle NFL Coaches Club Lizenz in der Tasche - ein genialer Schachzug, welcher es den Entwicklern erlaubt, die Trainer aller Teams entlang der Seitenlinie zu po-



stieren. Übertrumpft wird aller Voraussicht nach das ganze Spektakel von der Tatsache, dass jeder Trainer bei Madden NFL 2001 seine persönlichen Strategien einzubringen versucht. Dass die Entwickler somit der Realität wieder ein Stück näher kommen, wird dieses Mal nicht nur an der TV-gerechten Präsentation, der ausgefeilten KI, den lebensechten Animationsphasen der Hires-Athleten, den motivierenden Soundeffekten seitens der Zuschauer, Spieler, Coaches etc., sondern auch an der funkelneulernen „Cyber Scan“-Methode liegen. Als Schmankerl warten anstatt der letztjährigen „Madden Challenge Points“ sogenannte „Madden Cards“ auf den Spieler. Analog den bedruckten Trading Cards können virtuelle Sammelkarten via Memory Card getauscht, aber auch gesammelt werden.



Knockout Kings 2001

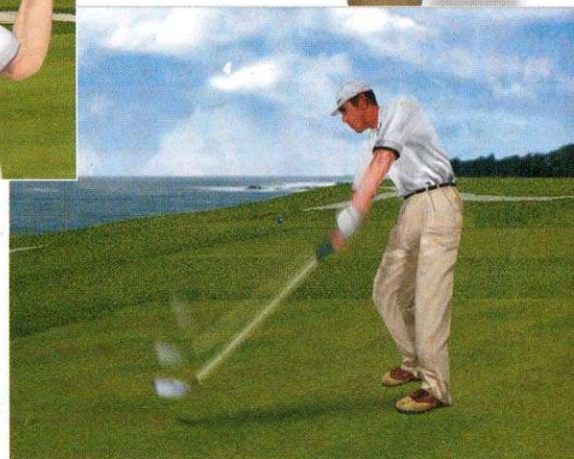
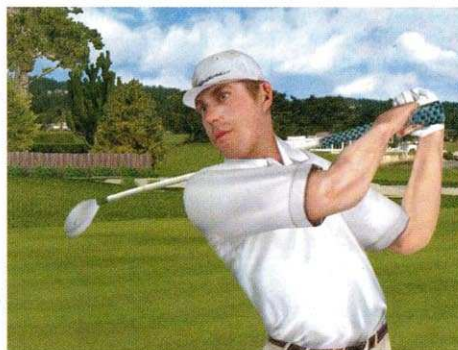
Alles neu macht der Mai - auch auf der E3. „Cyber Scan“-Technology, ein neues Motion Capturing-Verfahren, prägt auch EAs Nachfolgetitel zum ungemein guten Knockout Kings 2000 für die in die Tage gekommene PlayStation1. Die Prügelknaben wirken so realistisch als würden sie gleich einen Leberhaken aus dem Fernsehgerät heraus gen Konsolist schlagen. Die Sportspezialisten verstehen schon bei der ersten Generation an PlayStation2 - Titeln ihre jahrelange Erfahrung

in die Tat umzusetzen. In den unterschiedlichsten Gewichtsklassen (Leicht-, Mittel- und Schwergewicht) kann der Hobby-Boxer das neu implementierte Kampfsystem bis zum K.O. gegen die kampfstarken Rivalen ausschöpfen. Mit der „Dynamic Punch Control“ sollen laut Aussagen der Entwickler u.a. traumhafte, eigenständig geschaffene Schlagcombos den knochenharten Boxeralltag abwechslungsreicher gestalten. Außerdem geben sich Boxgrößen à la Muhammad Ali, Joe Frazier, Joe Louis usw. bei Knockout Kings 2001 die Klinken in die Hand.



Tiger Woods PGA Tour 2001

Die enge Bindung von Electronic Arts zur PGA beschert uns auch für Sonys zweiten Konsolenstreich ein neues Sequel der elitären Sportart. Im Zuge des unaufhaltsamen Tiger Woods-Booms in den Vereinigten Staaten schwingt der millionenschwere Twen mit einer Gefolgschaft an namhaften Golf-Pros erneut den Schläger. Dem Anschein nach wird erneut der PGA Tour-Mode Dreh- und Angelpunkt der Golfsimulation sein. Obwohl sich am elementaren Spielprinzip nicht viel ändert, muss sich der Golfbegeisterte nicht nur gegen die internationale Spitze behaupten, nein, in der Qualifying School ist eine gesunde Portion an Talent gefragt, um letztendlich die erste Hürde auf dem Weg zum professionellen Spieler problemlos zu meistern. Sowohl Echtzeitkamerafahrten, die den Ball auf „Schritt und Tritt“ verfolgen als auch eine extrem genaue Ballphysik und natürlich die eigens für Tiger Woods PGA Tour 2001 programmierte 3D-Engine sollen als Garanten für stundenlangen Spielspass dienen.



nt Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

NASCAR 2001

Wer kennt in unseren Gefilden die Geschwister Labonte, Dale Earnhardt oder Rusty Wallace beim Namen? Wahrscheinlich nur fanatische Hardcore-Motorsportfreaks, die an der am schnellsten expandierenden Sportart binnen zehn Jahren in den USA, der NASCAR-Series, Gefallen gefunden haben. Mit den Stichworten funkelnagelneue Engine, verbesserte Fahrphysik, herausfordernde Künstliche Intelligenz möchten die NASCAR-Experten von EA dem kommenden PlayStation 2-Besitzern in spe den Mund wässrig zu machen. Über 30 Rennfahrer, mehr als 20 Kurse plus eine Vielzahl an Spielmodi garantieren ab Herbst 2000 Spannung bis zum letzten Benzintropfen. Das Tüpfelchen auf dem „i“ stellt das realistische Fahrverhalten dar - ein Feature, das aus der überwiegend monotonen Kurvenhatz ein evtl. schweißtreibendes Vergnügen macht.



JUST PLAY.

Zubehör für SONY PlayStation®



Lenkrad MC 1 mit Pedalen
mit Rumble Vibration



**Hand Held
Racing Wheel**

Sport Port
Für bis zu
vier Spieler



Sport Pad
Mit rutschfester
Oberfläche



**Lenkrad MC 2
mit Pedalen**
in edlem Design



**Infrarot
Controller
mit
Empfangs-
teil**
2 Stück
im Paket



Baseball



Fußball

**Dual Force
Analog
Controller**
In 4 Farben
erhältlich:
blau, rot,
grün, lila



Sport Cards
Memory Cards
1 MB – 15 Blöcke



Basketball



Golf



Rugby



**Memory
Cards**
In 4 Farben
erhältlich:
blau, rot, grün, lila



Decor-Kits
Leicht abziehbare und wie-
derverwendbare Folien für Ihre PlayStation-
Konsole. Verschiedene Designs verfügbar.



Martin Weidner

Oni

16.03.2000, New York: Rockstar Games, Take 2 Interactive Softwares Publishingdivision gibt bekannt, Bungie Softwares von den Kritikern hochgelobtes Spiel Oni für die PlayStation2 zu entwickeln. Während ein internes Rockstar-Team in Zusammenarbeit mit Bungie die PlayStation2-Fassung erstellt, arbeitet Bungie an den Versionen für den PC und den Macintosh.

Genre	3rd Person Action
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive www.take2.de
Entwickler	Rockstar Games, Bungie West
Erhältlich ab	Herbst



○ Ein Sniper Mode darf seit Metal Gear Solid in keinem guten Shooter fehlen.

Oni

„Oni“ war eigentlich bloß als Codename für das Projekt gedacht. Doch wie kam es zur Namensfindung? Als sich Brent Pease, der ehemalige Lead Engineer des Spiels, auf der Suche nach einem originellen Arbeitstitel befand, fragte er kurzerhand seine damalige Freundin, eine Japanisch-studentin, was „Dämon“ in japanischer Sprache bedeuten würde. „Oni“ erwies sich letztlich als ein sehr eingängiger Name und wurde deshalb bis heute beibehalten.

Ghost in the Shell

Die im Jahre 2032 angesiedelte Sci-Fi-Story läßt den Animestreifen Ghost in the Shell von Production IG anklingen. Dieser japanische Zeichentrickfilm von 1995 erzählt die Geschichte der Halbandroidin Kusangani, die gegen einen virtuellen, vermeintlichen Terroristen vorgeht. In Oni kommt die Undercoveragentin Konoko, ein Mitglied der Tech Crimes Task Force (TCTF),



○ Auf ihre Particle Engine sind der Character Animator Steve Abeyta und der Concept Artist Alex Okita besonders stolz: Oni wird Wasserstrahlen, Blutspritzer, Rauch, Dampf und unter Umständen auch unterschiedliche Witterungsverhältnisse simulieren.





Die 3D Engine unterstützt unterschiedliche Transparenzwerte, d.h. man kann durch Fenster andere Gebäude erkennen und durch Glasböden auf tiefer gelegene Ebenen hinabsehen.

Nikita fungierten hier als Vorbild. Für das Intro bzw. den Abspann beabsichtigt Bungie West, wie in Myth II Soulblighter Anime-material zu verwenden, die Cut Scenes hingegen sollen mit der in-game Engine im Letterbox-Format erstellt werden, d.h. am oberen und unteren Bildschirmrand befinden sich schwarze Balken, die einen filmischen Eindruck erzeugen sollen.

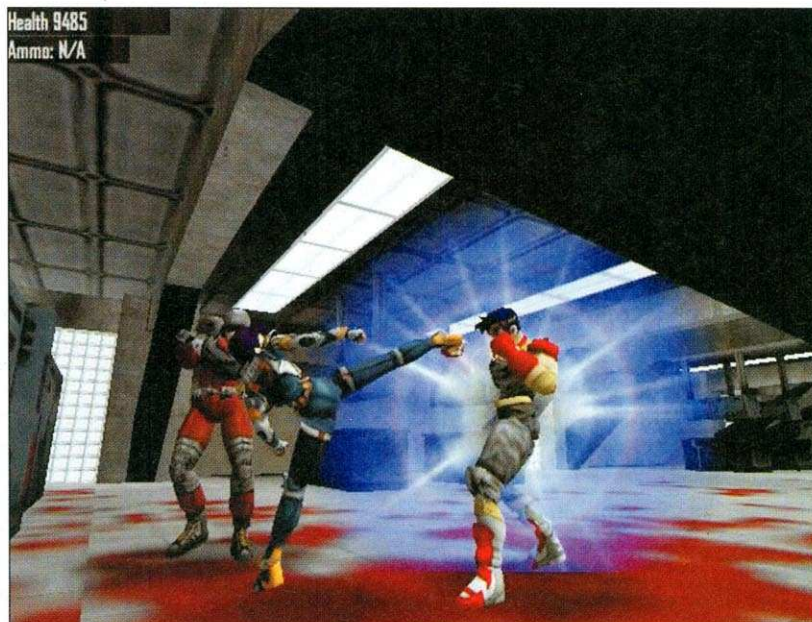
Full-Contact Action

„Full-Contact Action“ - so beschreibt Bungie West die rasanten Actionszenen mit der weiblichen Kampfmaschine Konoko. „Um dem Anime-Stil Rechnung zu tragen, stellen wir die akrobatischen Fähigkeiten vieler Charaktere übertrieben dar. Einen Salto auszuführen, in eine Richtung zuzuschlagen und gleichzeitig in eine andere Richtung zu feuern, ist in der Welt von Oni gang und gebe.“, so Hamilton Chu, der



Come on! Über eine Taste ist es möglich, Gegner zu einem Kampf herauszufordern.

Producer des Spiels. Konoko wird aber auch mit Situationen konfrontiert, in denen es für sie ratsam ist, sich so unauffällig wie möglich zu verhalten und wie ein Ninja anzugreifen. In einem Level z.B. liegt am Ende des Raumes ein Raketenwerfer. Konoko kann nun entweder versuchen, sich geduckt an den Gegnern vorbeizuschleichen, um als Belohnung diese neue Waffe zu erhalten, oder sie eröffnet gleich das



Je nachdem, ob der Gegner erfolgreich einen Schlag abblockt oder getroffen wird, erscheint ein unterschiedliches Blitzlichtgewitter auf dem Bildschirm.



Überraschenderweise nahm sich der Character Modeler Chris Hughes nicht als erstes die Titelheldin Konoko, sondern den blauen Striker vor.



Konoko



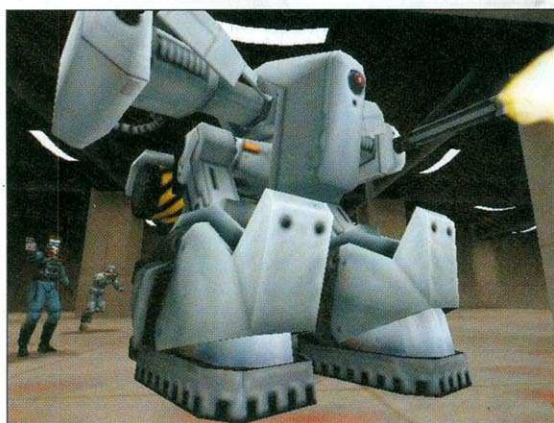
Red Striker



Blue Striker



Green Striker



„Der Grundgedanke des Spiels und der Phrase „Full-contact action“ liegt in der ausgewogenen Action. Martial Arts- und bewaffnete Kämpfe stehen im richtigen Verhältnis zueinander. >>>>>



Die Schauplätze wurden von zwei ehemaligen Architekten mit der Software AutoCAD entworfen.

Feuer, riskiert damit aber auch, aus Versehen den Raketenwerfer in Mitleidenschaft zu ziehen. Viele ihrer Waffen erhält Konoko erst, wenn sie diese ihren Gegnern aus der Hand schlägt. Sollte der Munitionsvorrat zur Neige gehen, bleibt ihr nichts anderes übrig als die Waffe fallenzulassen und auf althergebrachte Mittel zurückzugreifen. Um einen stufenlosen Übergang von Gefechts- zu Prügelszenen und Kämpfe mit mehreren Charakteren gleichzeitig zu gewährleisten, verwendet Bungie in den einzelnen Animationsphasen eine Interpolationstechnik. Während in anderen Third Person Action-Adventures der Protagonist eine Rolle erst vollständig ausführen muß, um zu einem Sprung anzusetzen, gehen Konokos Bewegungen fließend ineinander über. „Die Steuerung erweist sich dadurch als sehr direkt, was gerade für Martial Arts-Gameplay sehr wichtig ist.“, so Doug Zartman, Bungie Softwares Director of Publicity Engineering.

AutoCAD

Die voraussichtlich 15 Level, darunter ein riesiges Untergrundlabor, eine Polizeistation und eine Festung, aber auch Treppen und Aufzüge, die einzelne Ebenen miteinander verbinden, werden von den beiden Diplomarchitekten David Dunn und Sean Turbitt



Den Soundtrack zu Oni steuern Power of Seven und Total Audio bei. Power of Seven erstellte zuvor u.a. die Musik zur Marathon-Trilogie.



Bungie

Bungie wurde in erster Linie durch ihren Ego Shooter Marathon für den Macintosh bekannt. Mit voller Kriegskasse entschieden sich die beiden Firmengründer Alexander Seropian und Jason Jones dann, für mehrere Plattformen zu entwickeln. So wurde Marathon 2 Durandal als erster Bungie-Titel auch für den PC veröffentlicht, mit Infinity fand die Marathon-Reihe schließlich ihren krönenden Abschluß. Abuse und Weekend Warrior stellten die beiden ersten Third Party-Titel dar, die von Bungie veröffentlicht wurden. 1997 wurde Bungie West in San Jose im Herzen von Silicon Valley gegründet. Bungies Abkehr vom Ego Shooter-Genre, den beiden 3D-Echtzeitstrategiespielen Myth The Fallen Lords und Myth II Soulblighter, wurde ebenfalls ein breiter kommerzieller Erfolg zuteil. Ende letzten Jahres ging Take 2 Interactive eine Minderheitsbeteiligung in Höhe von 19,9% an der Firma ein. So verwundert es kaum, daß ihre beiden nächsten Projekte Oni und Halo weltweit über Take 2 Interactive erscheinen werden.



○ Nicht nur die Gegner, auch Konoko ist zu solchen Special Moves fähig.

>>>> Wir verwenden für beide das gleiche Kontrollschema - im Grunde dieselbe Steuerung wie bei einem Ego Shooter, aber mit einer Taste für Schläge und einer Taste für Tritte.

Doug Zartman, Director of Publicity Engineering, Bungie Software

unter Zuhilfenahme von AutoCAD entworfen und später in ein für 3D Studio Max lesbares Format konvertiert. Das ehrgeizige Ziel der beiden Level Designer bestand darin, die einzelnen Schauplätze möglichst glaubwürdig wirken zu lassen und dem Spieler dadurch ein Gefühl von räumlicher Tiefe zu vermitteln. Die Hintergründe sollen aber auch aktiv in das eigentliche Geschehen miteinbezogen werden. So verwendet Konoko z.B. Stühle als Waffe oder schiebt Bücherschränke vor Türen, um ihre Feinde aufzuhalten.

Oni the lonely

Neben Halo stellt Oni wohl das bisher ehrgeizigste Projekt von Bungie dar. Die morbide Sci-Fi-Storyline und die ausgedehnten Actionszenen machen in jedem Fall Lust auf mehr. Ob die Entwickler Oni auch solide Rätsel und den Gegnern eine hohe KI mit auf

den Weg geben werden, wird sich allerdings erst auf der E3-Messe zeigen, auf der Take 2 Interactive auf ihrem Stand zum ersten Mal die PlayStation2-Version zeigen wird.

1995 Marathon 2 Durandal
Macintosh

1996 Marathon 2 Durandal
PC

1996 Marathon Infinity
Macintosh

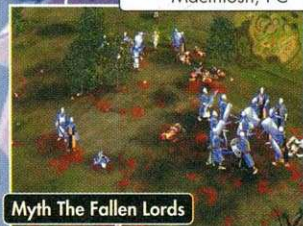


Marathon Infinity

1996 Abuse
Macintosh

1997 Weekend Warrior
Macintosh

1997 Myth The Fallen Lords
Macintosh, PC



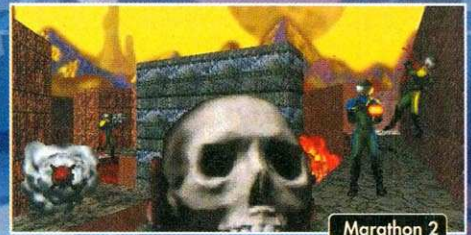
Myth The Fallen Lords

1991 Operation DesertStorm
Macintosh

1992 Minotaur The Labyrinths of Crete
Macintosh

1993 Pathways into Darkness
Macintosh

1994 Marathon
Macintosh



Marathon 2

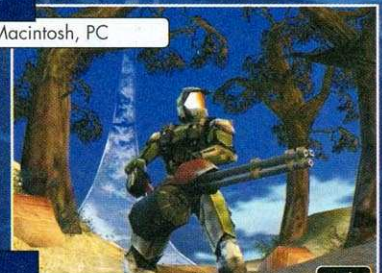
1998 Myth II Soulblighter
Macintosh, PC



Myth II Soulblighter

2000 Oni
Macintosh, PC, PlayStation2

2000 Halo
Macintosh, PC



2001 Halo
PlayStation2

Halo



○ Neben Oni soll auch Bungies Halo für die PlayStation2 umgesetzt werden. Wann dieser Shooter genau erscheint, wird sich allerdings erst auf der E3-Messe klären.

Oliver Ehrle

Zu Besuch bei den Actionprofis

namco

Mit Ridge Racer V und Tekken Tag Tournament landete Namco zwei Next Generation-Volltreffer. play besuchte das Firmen-HQ in Japan, plauderte mit den PlayStation2-Entwicklerteams und warf einen ersten Blick auf kommende Spiele für beide Sony-Generationen.



Ohne Namco wäre die Videospielwelt um einige Perlen ärmer: Seit dem Automaten Gee Bee von 1978 versorgen die Erfolgsentwickler Spielhallen und nahezu alle Konsolen mit Genrehits, die immer wieder die Spielerherzen gewinnen. Pac-Man, Galaga, Tales of Phantasia - Namco fühlt sich in jedem Genre und in jeder Konsolengeneration wohl. Mit 600.000 verkauften Ridge Racer V- und über 100.000 Tekken Tag Tournament-Einheiten innerhalb weniger Wochen ist Namco auch der Sprung auf Sonys 128-Bit-Plattform geglückt: Wer eine PlayStation2 ergattern konnte, besitzt mindestens eines der beiden Actionspiele. Im Gegensatz zu anderen Firmen wie Jaleco und Takara legt Namco aber auch nach dem PS2-Start in Japan

„WIR WERDEN AUCH WEITERHIN FÜR DIE ALTE PLAYSTATION ENTWICKELN.“

Shukuo Ishikawa, Managing Director Namco

den 32-Bit-Vorgänger keineswegs zum alten Eisen. Auch in Zukunft will die japanische Firma Besitzer einer „alten“ PlayStation mit Spielen unterstützen. Neben Dragon Valor und Ghouls Panic veröffentlicht Namco das Rollenspiel Tales of Eternia, die Baseball-Simulation World Stadium 4 und das absonderliche Action-Spiel Oh! Bakuyuu für die PlayStation - die drei letzteren leider nur in Japan. Wesentlich wahrscheinlicher ist ein PAL-Release der Actionspiele Mr. Driller und Time Crisis Project Titan.

7 Fragen an die Entwickler?

RIDGE RACER V

play: In Japan wanderte Ridge Racer V bereits 600.000 Mal über den Ladentisch: Was macht das Spiel so erfolgreich?

Nobuhisa Mikoda: Bereits die 32-Bit-Ridge Racer-Spiele waren Hits, deshalb stellen die Spieler hohe Erwartungen an eine neue Episode und greifen sofort zu. Im Vergleich zur Konkurrenz glaube ich, dass die Spieler nicht immer nur mit möglichst realistischem Fahrverhalten über den Asphalt brausen, sondern einfach Spaß an der Geschwindigkeit haben wollen. Das macht den Flair von Ridge Racer aus.

Eiichi Saita: Ich glaube, auch der leichte Einstieg ist dafür verantwortlich: Man kann schnell ein Spitzenfahrer werden, ohne tagelang zu trainieren - dieser Erfolg motiviert. Das spricht den Charakter der Japaner an, die immer alles schnell und sofort erreichen wollen: In Ridge Racer V bist Du nach wenigen Runden ein Topfahrer.

play: Warum gibt es in Ridge Racer weder Regen noch Wolken?

Nobuhisa Mikoda: Ridge Racer soll einfach Spaß am Fahren vermitteln: Regen, Wolken und jegliche anderen negativen Aspekte des Fahrens haben wir absichtlich weggelassen. Alles soll perfekt sein: Die Luft ist glasklar, der Himmel blau und die Wagen glänzen, wie es kein realer Lack vermag.

play: Während andere neue Rennspiele mit umfangreichen Tuning-Optionen auftrumpfen, spielt Ridge Racer nur auf dem Asphalt. Wird sich das Rennen in Zukunft dem Tuning-Trend beugen müssen?

Eiichi Saita: Nein: Das technische Potential der PlayStation2 zwingt die Entwickler nicht, die Spiele immer realistischer oder komplexer zu gestalten. Ich glaube, dass sich Ridge Racer sehr wohl weiterhin neben anderen Rennspielkonzepten behaupten

wird, weil es ohne kompliziertes Konfigurieren den Action-Instinkt der Spieler anspricht.

play: Deutsche Autobahn-Cowboys lieben oft Rock oder Hiphop - warum läuft im Rich City Radio nur Techno?

Kohta Takahashi: Im ersten Ridge Racer war Techno als überraschendes Feature gedacht, was die Serie nachträglich geprägt hat. Techno wurde zum Ridge Racer-Markenzeichen und dieses Image wollen wir pflegen. Bei der Wahl der verschiedenen Techno-Stile hatte ich jedoch freie Hand: Die Lieder repräsentieren meinen persönlichen Musikgeschmack. Zu Hause höre ich allerdings Gitarrenmusik von den Nine Inch Nails oder Red Hot Chili Peppers. Wenn ich eines Tages die Gelegenheit bekomme, werde ich die Strassen von Rich City rocken lassen!

Die klugen Köpfe hinter den schnellen Wagen stellen sich dem play-Kreuzverhör. Von links nach rechts: Kohta Takahashi (Sound Director), Eiichi Saita (Senior Projekt Director, Game Designer), Jun Nakagawa (Lead Programmer), Nobuhisa Mikoda (Project Director, Game Designer) und Hideki Nakamura (Lead Graphic Director).

gab's Probleme mit den Entwickler-tools von Sony, die noch nicht ausgereift waren und laufend überarbeitet wurden.

play: Das Verhalten der Fahrer nach dem Start wirkt bei jedem Versuch ähnlich: Was ist im Vergleich zu den alten Ridge Racer-Spielen an der Gegnertelligenz von Ridge Racer V wirklich neu?

Jun Nakagawa: In Ridge Racer V haben die CPU-Piloten einen Aufmerksamkeitsradius: Beim Überholmanöver versuchen sie z.B.

„WARUM FIKTIVE RENNSCHLITTEN? ES SOLLTEN EBEN ECHTE TRAUMAUTOS WERDEN!“

Hideki Nakamura, Lead Graphic Director Ridge Racer V, Namco

play: Wer musste als Radio-DJ herhalten und warum spricht er in der japanischen Version englisch?

Kohta Takahashi: Eine gute Frage: Es handelt sich um Ken Ayugahi, einen realen DJ der Tokyo Radio Station. Ich gebe es zu: Wir entschieden uns für Englisch, weil es für uns viel cooler klingt als Japanisch.

play: Warum hat Ridge Racer V keinen Antialiasing-Effekt?

Jun Nakagawa: Ursprünglich wollten wir einen Antialiasing-Effekt integrieren: Nachdem die Grafikengine fertiggestellt und Kurse sowie Wagen modelliert waren, blieb leider nicht mehr genügend Rechenzeit übrig. Normalerweise ist Antialiasing auf der PlayStation2 kein Problem, doch wir hatten eben nur ein Jahr für die komplette Fertigstellung des Spiels Zeit. Außerdem

den Gegner abzudrängen, sobald selbiger auf wenige Meter herankommt. Ihr Verhalten unmittelbar nach dem Start hängt davon ab, wie der Spieler agiert: Überholt er immer an der gleichen Stelle und von der selben Seite, reagieren auch die Kontrahenten immer gleich. Auf einen Zufalls-Aspekt haben wir dabei verzichtet.

play: Vielen Dank für das Interview.



7 Fragen an die Entwickler?



Die wahren Tekken-Helden (v.l.n.r.): Yoshinari Mizushima (Graphic Artist, Art Director), Masashi Kubo (Graphic Artist), Masataka Ishiguro (Motion Director), Akitaka Toyama (Sound Programmer), Katsuhiro Harada (Game Designer, Project Director), Kiyoshi Minami (Programmer), Masahiro Kimoto (Game Designer, Lead Project Director), Yuichi Yonemori (Game Designer, Project Director) und Daizaburo Nakamura (Programmer).

play: Kein PS2-Prügelspiel ohne Abklatschen: Gehören Tag-Turniere in Zukunft zu den Standard-Modi?

Masahiro Kimoto: Natürlich ist das Tag-Turnier keine neue Idee und das bestreiten wir auch gar nicht. Die ursprüngliche Idee war die Tekken-Charaktere miteinander agieren zu lassen, wie es bei den Anfangsposen und den Tag-Moves der Fall ist.

play: Warum gibt es keinen echten Vierspielermodus wie in Street Fighter EX3?

Katsuhiro Harada: Wir hatten nur ein Jahr für die Konvertierung von Automat auf die PlayStation2: Um die komplette Spieleengine zu ändern und vier Spieler gleichzeitig auf dem Bildschirm unterzubringen, war keine Zeit.

play: Warum gibt es in Tekken keine afrikanischen, indischen oder westlichen Kampfstile?

Masahiro Kimoto: Bei der Auswahl der Kampfstile für die Tekken-Serie haben wir auf deren Popularität in Japan geachtet. In Tekken 3 kam das brasilianische Capoeira hinzu, das wir sehr interessant fanden. In Zukunft wollen wir weitere Kampftechniken aus aller Welt hinzufügen, sobald uns ein spektakulärer Stil auffällt. Wir müssen natürlich darauf achten,

dass diese Kampfstile auch auf dem Bildschirm beeindruckend wirken.

Katsuhiro Harada: Natürlich erhalten wir auch viele Zuschriften von Tekken-Fans, die Vorschläge für neue Charaktere, Kampfstile oder nur einzelne Manöver machen. Die Meinung der Spieler ist für uns eine wichtige Richtlinie, denn in einem Prügelspiel prägen die Hiebe die Charaktere.

play: Wurden Manöver via Motion-Capture-Technik erstellt?

Masataka Ishiguro: 30% der Manöver haben wir mit Motion-Capture eingespielt, die übrigen 70% wurden manuell animiert. Dabei basieren einige Hiebe auf

gebrochen und das Blut lief ihm aus dem Mund über den Pulli. Das war glücklicherweise der einzige Unfall.

play: Die typische Musik zu Capoeira ist die Jinga. Warum wird sie nicht auf Eddys Insel gespielt?

Akitaka Toyama: Die Musik wird immer von Bands gespielt und unterliegt somit auch dem Copyright. Vielleicht versuche ich mich mal an einem Techno-Remix. Bei der Gestaltung der Musik habe ich freie Hand: Meist komponiere ich einfach drauflos und lege das Ergebnis den Programmieren vor. Anschließend werden einige Veränderungen vorgenommen, um die Musik auf die

„ALLE BISLANG GEZEIGTEN SPIELE REIZEN DIE PLAYSTATION2 BEI WEITEM NICHT AUS.“

Kiyoshi Minami, Programmierer Tekken Tag Tournament, Namco

den Kampfsportarten, andere haben wir uns selbst ausgedacht.

Für einen einfachen Motion Capture-Hieb benötigen wir nur wenige Stunden, bis die fertige Animation im Speicher vorliegt. Bei einem Wurf kann dies schon ein bis zwei Tage dauern. Hierfür haben wir einen Darsteller, der verschiedene Kampfsportarten beherrscht und auch die Animationen für Soul Calibur (Dreamcast) eingespielt hat. Einige Manöver wurden zuerst aufgenommen und nachträglich bearbeitet. Für Yoshimitsus Salto hüpfte unser Stuntman auf einem Trampolin - die aufgenommene Animation wird im Spiel jedoch schneller abgespielt.

play: Gab's Verletzte?

Masataka Ishiguro: Als wir einen Highkick für Taekwondo einspielen wollten, hat einer unserer Stuntmen einen heftigen Tritt ins Gesicht abbekommen. Sein Unterkiefer war

Hintergründe und Atmosphäre abzustimmen. Der Tekken-Soundtrack repräsentiert meinen persönlichen Musikgeschmack.

play: Warum hat Tekken Tag Tournament keine echten 3D-Arenen, sondern einen Endlosboden?

Daizaburo Nakamura: Wir haben darauf verzichtet, weil wir das Konzept der Tekken-Serie nicht ändern wollten.

Außerdem hatten wir nicht genug Zeit, denn die Helden mit dem Hintergrund interagieren zu lassen gestaltet sich als sehr kompliziert. Für diese Episode stand eine Konzeptänderung also gar nicht erst zur Debatte, bei kommenden Tekken-Titeln kann sich dies jedoch ändern.

1000 Meter unter der Erde MR. DRILLER



○ Sprengt ihr einen Giftblock, verliert ihr langsam 20 % eures Luftvorrats.

Gegen Ende des 32-Bit-Zeitalters wagt Namco ein Experiment und präsentiert ein Actionspiel im Stil der 80er-Jahre: Held und einziger Akteur des Spiels ist Susumu „Mr. Driller“ Hori, ein leidenschaftlicher Bildhauer und Schatzgräber. Er rettet die Welt, indem er das Geheimnis der plötzlich aus der Erde wachsenden Felstürme klärt. Hierfür muss er sich in den Boden zur Wurzel der jeweiligen Türme in 1.000 Meter Tiefe graben.

Mit Eurem Bohrer arbeitet ihr euch durch bunte Gesteinsbrocken geradewegs nach unten: Um nicht zu ersticken, schnappt ihr euch die unterirdischen Luftblasen. Damit ihr alle erwischt, müsst ihr auch seitliche Tunnel bohren: Felsen über Hohlräumen stürzen nach einer kurzen Verzögerung nach unten, lasst euch also nicht zerquetschen! Für einen deftigen Knobel-Touch

sorgt dabei die Columns-ähnliche Logik der farbigen Felsen: Gleichfarbige Felsen verbinden sich zu größeren und stützen so das Felsgerüst über euch. Werden hingegen fünf oder mehr gleichfarbige Felsen aneinandergereiht, so verschwinden diese. So entfesselt ihr mächtige Steinschläge, die in Form von Combopunkten auf euer Konto prasseln. Dank heftigem Dualshock-Rütteln fühlt ihr euch dabei wie im Bergwerk. Außerdem trifft ihr auf Giftblöcke („X“), die explodieren und euch Atemluft stehlen. Ihr müsst also beim Bohren nicht nur darauf achten, dass die herabfallenden Steine euch nicht zerquetschen, sondern dass die folgende Kettenreaktion auch keine Explosionen auslöst.

Für Abwechslung sorgen dabei verschiedene Spielmodi für einen Spieler: Im Arcade-Modus stellt ihr euch einem 1.000m-Level nach dem anderen und entdeckt zum Schluss das Geheimnis der bunten Steintürme. Anfänger dürfen auch einen 500m-Modus wählen, müssen aber auf einen ausfühlichen Abspann verzichten. Die Level des Time Attack-Modus sind zusätzlich mit einem Zeitbonus bestückt: Wer ist am schnellsten unten? Der Endlosmodus ist für ausdauernde Gräber gedacht, Atemluft spielt hier keine Rolle: Das Spiel ist nach einem tödlichen Einsturz zu Ende und in der dazugehörigen High Score-Liste zählen statt der Punktzahl die gebuddelten Tiefenmeter. Die japanische und US-Version der kunterbunten Mischung aus Knobel- und Actionspiel erscheinen im Juni.



○ Der erste Bauklotzturm bricht mitten auf einer Großstadtkreuzung aus dem Boden.



○ Löchrig wie ein Schweizer Käse: Herabstürzen-de Felsbrocken zünden Kettenreaktionen.

○ Geschenke Zeit: Im Time-Attack-Modus kassiert ihr Bonussekunden für Uhren.



○ Mit der Replay-Option spielt ihr den kompletten letzten Level ab.



500 GP

Namco setzt das Motorradrennen 500GP für die PlayStation2 um, das bereits seit März in japanischen Spielhallen steht: Eine Lizenz der Liga FIM World Motorcycle Championship (genannt WGP) garantiert die Gunst der Zweiradfans. Mit einem von drei Motorrädern (Honda, Suzuki oder Yamaha) breitet ihr über den Asphalt der authentischen GP-Rennstrecken (u.a. Paul Ricard in Frankreich und Jerez in Spanien). Unsere Bilder zeigen die Arcade-Version, denn von der PlayStation2-Fassung sind gerade mal die nackten Polygonmodelle der Motorräder und Strecken modelliert. Die fertige Version wird voraussichtlich Ende des Jahres in Japan erscheinen.

Martin Weidner

DRAGON VALOR



❶ Nachdem Volef von euch besiegt wurde, gerät er bei seinem Herrn und Meister in Ungnade.

Als Clovis in seine Heimat in den Wäldern von Brize im Lande Jirat zurückkehrt, findet er sein gesamtes Dorf zerstört vor. Seine Schwester stirbt in seinen Armen, ein Fremder spricht stockend noch einige wenige Worte, bevor auch er zusammenbricht. Erst als Clovis neben dem Unbekannten ein Schwert vorfindet, erkennt er, daß die Legende von den Drachentötern wohl doch mehr als ein Körnchen Wahrheit enthält. Mutig ergreift er das Schwert, um seine Schwester zu rächen.

Eine Storyline, die jedem x-beliebigen RPG entsprungen sein könnte. Zumindest entscheidet man sich in Dragon Valor im



Verlauf seiner Quest für eine Frau. Euer Nachkomme tritt im nächsten Kapitel die Erbfolge an. Je nachdem, wie sich Clovis anstellt, heiratet er entweder Selia, die Prinzessin von Laxis, oder eine Erfinderin, d.h. im zweiten Kapitel steuert ihr Prinz Arlen oder eben einen Dieb. Doch nicht nur euer Held, auch die Drachen entwickeln sich weiter.

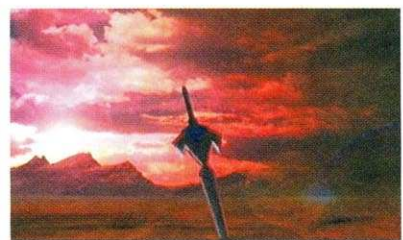
Zum Glück erbt euer neuer Charakter sämtliche magischen Fähigkeiten und Besitztümer seines Vaters. Heil-, Feuer-, Eis-, Blitz- und Unverwundbarkeitszauber stehen einem später genauso zur Verfügung wie z.B. eine kontrollierte Minenattacke oder eine kurzfristige Aufbesserung der Verteidigungswerte. Die Items lassen sich bei einem Händler gegen klingende Münze und Heiltränke eintauschen.

Der unterschiedlichen Erbfolge zum Trotz wirkt der Handlungsverlauf beim ersten Anspielen doch recht linear. Clovis bzw. Arlen schlagen sich durch stets ähnlich aufgebaute Runden, mit mal mehr, mal weniger Gegnern. Zumindest ist der Einsatz von Zaubersprüchen unabdingbar, um weiterzukommen, darüber hinaus halten sich die Rollenspiel-typischen Elemente aber sehr



❷ Dragon Valor lehnt sich an den Oldie Dragon Buster an, der auf der Museum Collection Vol. 2 wiederveröffentlicht wurde.

in Grenzen. Noch dazu ist euer Aktionsradius sehr eingeschränkt. Nichtsdestoweniger lockt das Spiel durch die zwei CDs, d.h. Namco hat sich für die späteren Kapitel wohl noch eine Menge vorbehalten. Dragon Valor soll am 28. Juni in Europa erscheinen.



❸ Die ersten Rätsel beschränken sich auf das Verschieben von Felsquadern.



❹ Die Zaubersprüche zehren zum Teil massiv an der MP-Leiste.



TIME CRISIS Project Titan

Mit Time Crisis Project Titan arbeitet Namco an einem neuen Lightgun-Shooter: Die 3D-Ballerei entführt euch in vornehme Luxusvillen und düstere Industriekomplexe, ein Zeitcounter belohnt schnelle Schützen mit einer eigenen High Score-Liste.



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



Dann interessiert Dich sicherlich die nächste Seite...

Dirk Gemeinhardt

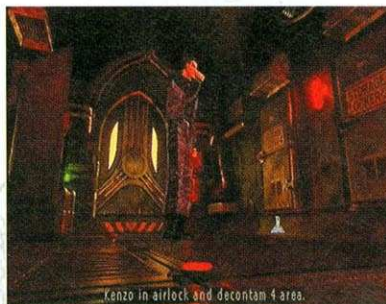
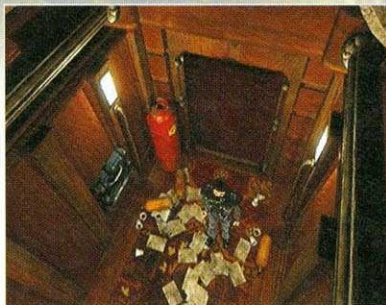
MARTIAN GOTHIC

Unification

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Take 2 Interactive www.take2.de
Entwickler	Creative Reality
Testmuster	Take 2 Interactive
Erhältlich ab	Mitte Juni

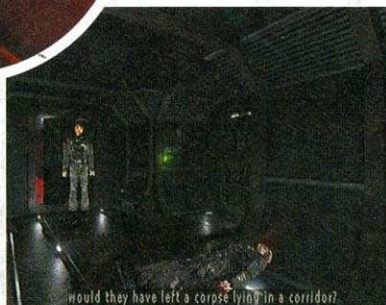
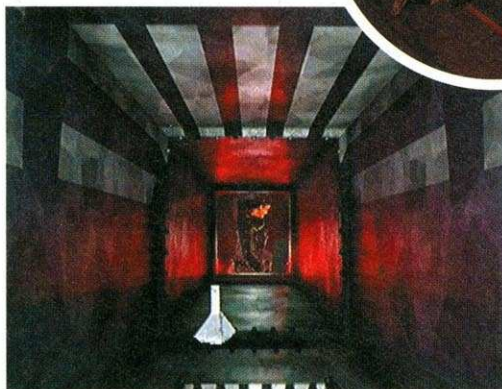


○ Verwüstete Locations erschweren die Arbeit der Untersuchungskommission erheblich.

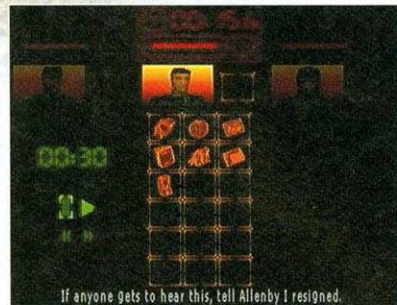


nity, einer multinationale Gemeinschaft, welche Anfang des 21. Jahrhunderts in die Fußstapfen der Weltraumbehörde NASA tritt und von unzähligen Dollars aus dem Portemonnaie eines gewissen Mr. Allenby unterstützt wird. Jedoch verstreichen zehn Monate, bis sich ein Suchtrupp, bestehend aus dem Mitglied der Government Security, Martin Karne, der Mikrobiologin Diane Matlock und dem Experten für Künstliche Intelligenz, Kenzo Uji, auf die Reise zum vierten Planeten des Sonnensystems begibt. Dort angekommen, findet das Trio eine verlassene Enklave auf. In weiser Voraussicht - die warnende Depe-

Nachbarplanet Mars macht mobil! Nachdem Rover „Sojourner“ im Zuge der Mars-Expedition „Pathfinder“ den roten Planeten aufgrund der beeindruckenden Bilder in ein neues Rampenlicht rückte, widmen sich in letzter Zeit nicht nur die Regisseure der Traumfabrik Hollywood jener interstellaren Thematik. Die Vision, dass in unserem Sonnensystem unentdecktes Leben existieren könnte, spukt nicht nur in den Köpfen konfusser Wissenschaftler, phantasievoller Autoren und suizidgefährdeter Sektenanhänger herum, sondern stiftet auch die Videospielindustrie zu einem erneuten Run auf die staubige Marsoberfläche an - mit Martian Gothic: Unification. 2018 sickert ein Notruf der bemannten Marskolonie Vita über den Äther zur Bodenstation der Earthcare Commu-



○ Sprechende Tote geben unverständliche Hinweise. Manchmal führen sie auch nützliche Gegenstände mit sich.



○ Rätsel müssen fast immer mit Gegenständen aus dem Inventar gelöst werden.

sche war Stein des Anstoßes genug gewesen - splittet sich die besagte Untersuchungskommission vor der Infiltration des mehrgeschossigen Komplexes in drei Parteien auf, um Komplikationen aller Art auszuschließen. Vor den gerenderten Kulissen der kühlen Raumstation fühlen sie dem Ursprung allen Übels auf den Zahn - letale Bakterien löschten dem Anschein nach das Leben der gesamten Mars-Crew aus. Gespickt mit einer gesunden Prise schwarzen Humors aus der Feder des zuständigen Drehbuchautors Stephen Marley sucht man des Rätsels Lösung. Das Pikante: Jeder Einzelne der drei Charaktere muss von euch in selbstständigen permanentem Wechselspiel durch gespenstische Lokalitäten gesteuert werden. Dadurch entsteht gezwungenermaßen ein Zusammenspiel besonderer Art; denn die Drei (inzwischen auch von marsianischen Mikroben heimgesucht) dürfen sich nicht zu nahe auf die Pelle rücken. Ansonsten endet die Rettungsaktion in einem grauenvollen Dilemma. Gespickt mit logischen Puzzles sowie einem relativ nicht-linearen Spielverlauf soll Martian Gothic 40-60 Stunden unentwegte Spannung erzeugen.



Woran lag's?

LESER
WERBEN
LESER

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

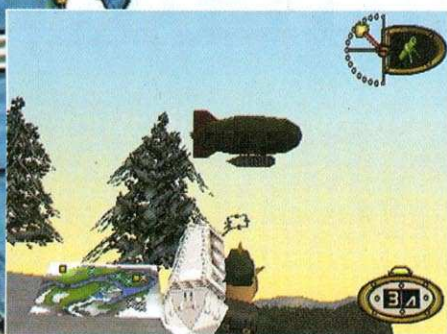
- das flaschengrüne PLAY THE PLAYSTATION - T-Shirt, welches Suchtopfern gegenüber sofort Ihr Leiden signalisiert
- einen von drei Platinum Titeln nach Wahl zur raschen Linderung Ihrer Symptome.





Dirk Gemeinhardt

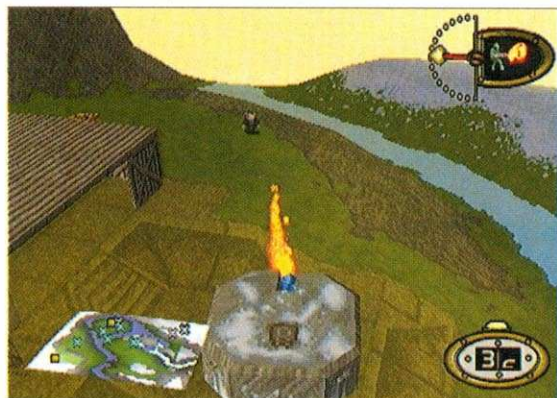
FRONT SCHWEINE



○ Jedes abgeschossene Luftschiff verbirgt eine willkommene Überraschung.

Im englischen Sheffield, genauer gesagt hinter dem Gemäuer der ehemaligen Gremlin Studios, laufen derzeit die Maschinen auf Hochtouren: eines der mit Abstand größten Entwicklerstudios (ca. 120 Angestellte) des französischen Softwaremoguls Infogrames werkelt in diesen Tagen eifrig an der Vollandung eines neuen Titels. Nach dem überdurchschnittlich guten Sidescrolling-Beat'em Up Gekido, welches vage an den guten, alten Klassiker Final Fight erinnert, stehen in Kürze die hartgesottenen Frontschweine zum Gefecht bereit. Mit der Absicht, nicht nur den gegnerischen Armeen das Fürchten zu lehren, sondern auch der legendären Worms-Reihe kräftig den Marsch zu blasen.

Rein thematisch gesehen, lehnt sich Infogrames Strategieepos in etwa an die historischen Vorkommnisse des Ersten Weltkrieges an. Sechs machthungrige Nationen buhlen ohne Rücksicht auf Verluste um die Weltherrschaft. Das besondere an der Sache: Kein Landser läuft an vorderster Front ins



○ Schwer zu knackende Bunkeranlagen wollen aus Euch knusprigen Schweinsbraten machen.



○ Druckfrisch: Erfolge stehen in der Tageszeitung auf der ersten Seite.



blanke Verderben, nein, das englische Entwicklerteam dachte sich etwas ganz besonderes aus - Schweine aller Art tragen den Kampf ausschließlich unter sich aus. Vom

„RUNDE FÜR RUNDE FAHREN DIE ANIMALISCHEN FRONTKÄMPFER SCHWERES GESCHÜTZ AUF, DA DER SIEG DAS MASS ALLER DINGE IST - DAS GEKONNTE WECHSELSPIEL ZWISCHEN ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG DÜRFTE AUCH BEI FRONTSCHWEINE IM VORDERGRUND STEHEN.“

gewöhnlichen Hausschwein über das lecker schmeckende Wildschwein bis hin zum haarigen Borstenschwein steht eigentlich der ganze Schweinestall zum Abmarsch in Richtung Front bereit. Lustig klingende Nationen, wie etwa Fish 'n Ribs (Großbritannien), Porc Au Vin (Frankreich), Beefy Boys (USA), Grunzkovski (ehem. Sowjetunion), Bonsai Quieker (Japan) bzw. Eisbeine (ehem. Deutsches Kaiserreich) stellen in punkto Lokalisierung sowie Detailverliebtheit - obwohl es sich lediglich um eine Vorabversion handelt - nur die Spitze des Eisberges dar; denn darüber hinaus werden euch sicherlich die amüsanten Sprachsamples der einzelnen Ferkelsoldaten den einen oder anderen Schmunzler aus der Reserve locken. Egal, ob asiatische, europäische oder auch angloamerikanische Sau - ein Jeder der 15 unterschiedlichen Dienstgrade

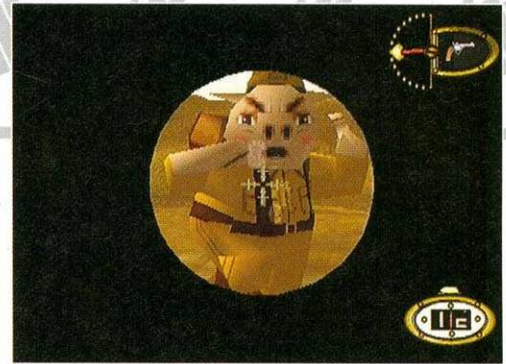
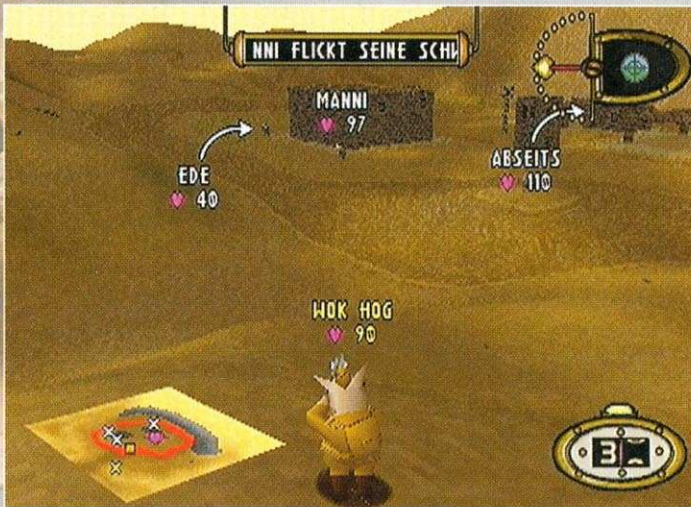
Genre	Strategie
Spieler	1-4
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	16. Juni



bringt sich bei Frontschweine mit annähernd 50 individuellen Sprachsamples ein. Für die ureigenen Texte und Figuren konnte der populäre Autor Marc Hillefeld gewonnen werden, der sich bereits mit der deutschen Fassung der Zeichentrickserie „Die Simpsons“ einen Namen weit über die Szene hinaus gemacht hat. Das Spielprinzip an sich erinnert wie anfangs erwähnt in den Grundzügen frappierend an das rundenbasernde Worms aus dem Hause Team 17.

Jedoch findet das tierische Gemetzel nicht vor zweidimensionalen Backgrounds statt. Im Gegenteil, als Schlachtfeld dient eine originelle 3D-Welt mit dem aussagekräftigen Namen „Saustallasien“. Abwechslungsreiche Landschaften, beeinflusst von den terrestrischen Gegebenheiten (u. a. Berge, Morast, Wasser), wechselnden Witterungs-





Der Sniper-Mode erleichtert Euch das anvisieren der Gegner.



Gut getarnte Heckenschützen machen Euch das Soldaten-Leben schwer.



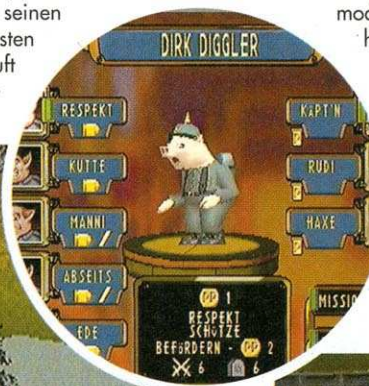
Tipps vom Generalstab gibt's vor Missionsbeginn.

einflüssen (vor allem die schneebedeckten Berge haben es in sich), aber auch einige Bauwerke (Brücken, Bunker, zivile Einrichtungen) fordern im kriegesischen Treiben vor Ort die Armeen immer wieder zu neuem strategischen Umdenken heraus. Runde für Runde fahren die animalischen Frontkämpfer schweres Geschütz auf, da der Sieg das Maß aller Dinge ist - das gekonnte Wechselspiel zwischen Angriff und Verteidigung dürfte auch bei Frontschweine im Vordergrund stehen. Kleine, aber feine Handgranaten, diverse Faustfeuerwaffen und herkömmliche Gewehre mit schnittigem Bajonett-Aufsatz schmücken genauso den umfangreichen Waffenfundus wie brachia-

le Bazookas, brandheiße Flammenwerfer oder mobile Mörser. Größere Kaliber fährt man sowohl mit den gelegentlich vorhandenen gepanzerten Fahrzeugen, schwerer Artillerie als auch den riesigen Zeppelinen auf. Letztere zerpflegen mit einem Bombenteppich regelrecht das Gebiet entlang der Hauptkampflinie. Ferner nützt der ausgekochte Feldherr die „Nebenwirkungen“ aller Waffen doppelt und dreifach zu seinen eigenen Gunsten aus. In die Luft gesprengte Häu-

ser, Verkehrswege und Schutzeinrichtungen richten aufgrund der umherfliegenden Bauteile gleichermaßen einen erheblichen Schaden wie eine einzige Detonation im Munitionsdepot des Feindes an. So spart Ihr einerseits an den knappen Munitionsvorräten, andererseits erwischt dieser geniale Schachzug mehrere Schweine auf einen Streich. Neben dem Ein-Spieler-Modus, welcher mit 25 storytechnisch eng miteinander verknüpften Missionen aufwartet, soll insbesondere der Mehrspielermodus für hinreichend Gaudi in den heimischen Gefilden sorgen.

Gleich bis zu vier Joypad-Militaristen dürfen sich die überaus explosiven Projektile um die Schweinsohren hauen. Weit aus mehr erfährt Ihr über die militante Schweinerei im TestScreen der nächsten play. Bis dahin... Stillgestanden!



Die Brücke von Schweinhagen?

Anhöhen bieten die beste Position das vom Feind besetzte Tal zu überschauen.

Vermisst



~ Melvin, der Steamer-Dreamer.

~ Kennzeichen: Spitze Ohren, schwarzer Zopf, roter Umhang mit Dreamer-ornamenten.

~ Verschwand, nachdem die Monster Steamertown überfallen haben.

~ Wollte zu den Steamern gehen, um beim Wiederaufbau von Steamertown zu helfen.

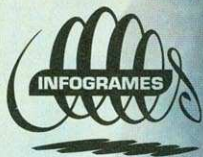
~ Er wurde zuletzt am Ausgangsort der Monsterüberfälle gesehen.

~ Wer weiß, wo er sich jetzt aufhält?

Gez. Hoher Rat der Dreamer

Dreamertown
Hoher Rat

Im Vertrieb von:



www.de.infogrames.com

TECHNO MAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

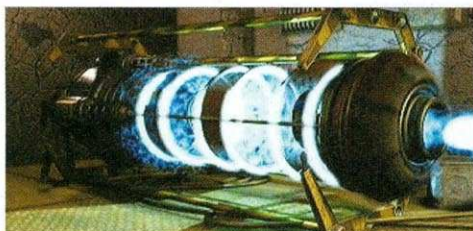
BAID!



www.technomage.de
www.sunflowers.de

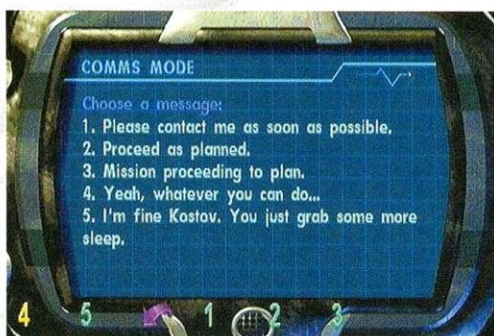
Martin Weidner

COLD BLOOD



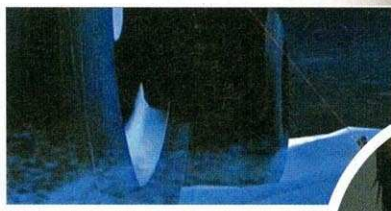
Als sich der Konflikt im chinesischen Meer zuspitzt - Satellitenaufnahmen bestätigen die Präsenz chinesischer Atom-U-Boote vor der taiwanesischen Küste - kündigt der amerikanische Präsident „vernichtende“ Vergeltungsmaßnahmen an, falls die chinesische Flotte nicht umgehend zurückbeordert wird.

Szenenwechsel: John Cord, ein Agent des britischen MI6, wird damit beauftragt, einen verschwundenen Undercover-Agenten der CIA, seinen alten Freund Scott Kiefer aufzuspüren. Dieser sollte eine Uranmine in Volgia, einer ehemaligen Republik der Sowjetunion an der Grenze zu China infiltrieren. Ausgerechnet Volgia - ein Land, in dem ethnische Säuberungen und Konzentrationslager an der Tagesordnung sind. Der amerikanische Geheimdienst glaubt, daß Scott Kiefer noch am Leben ist. Dies ist alles, woran sich John Cord bei seinem Verhör durch den Präsidenten von Volgia, Dmitri Nagarov, noch erinnern kann. Es scheint, als ob er verraten wurde, nur durch wen und vor allen Dingen weshalb? Langsam kehrt sein Erinnerungsvermögen zurück...



○ Über euren Minicomputer Remora könnt Ihr u.a. einen Bewegungsmelder aktivieren und Kontakt zu Euren Kumpanen herstellen.

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Revolution Software
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	28. Juni



○ Ein kleiner Vorgeschmack auf die späteren Missionen des Spiels.

5/9 1/5



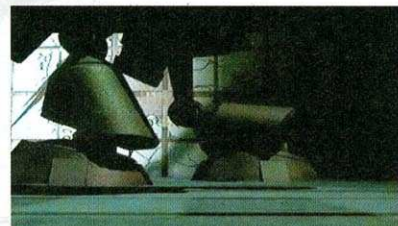
○ Geht man durch die Tür links unten, löst die dritte Wache Alarm aus. Ein Umweg lohnt sich in diesem Fall.

Der durch frühe Kindheitserlebnisse traumatisierte John Cord spürt im Intro noch einmal die Angst davor, von seinem Vater ertränkt zu werden. In schnellen Schnitten lassen die Macher von Cold Blood den Spieler an dessen jüngsten Erlebnissen teilhaben. Danach springt die Geschichte über sieben Missionen hinweg zeitlich hin und her, bis John Cord, der in der Vergangenheit keine Autoritäten hinterfragt und seiner Vorgesetzten Alpha blind vertraut hatte, erkennen muß, daß er verraten wurde, letztlich niemand über den Weg trauen darf und seine eigenen Entscheidungen treffen muß. In den beiden letzten Missionen schließt sich wieder der Kreis. Jede der Missionen wird über 60 Locations aufweisen.

Als Inspirationsquellen für diese Erzähl-

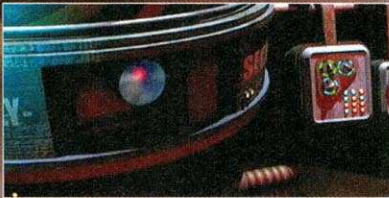


○ Ein Teilchenbeschleuniger in einer Uranmine? Die Regierung von Volgia hat scheinbar einiges zu verbergen.





○ Bei Erstkontakt fordert euch dieser Wächter auf, euch zu identifizieren. Falls er aber in der Vergangenheit Schüsse gehört hat, eröffnet er stattdessen gleich das Feuer.



○ Der Arbeitstitel „Blackout“ kommt der Storyline noch mehr entgegen als „Cold Blood“.



○ Nicht alle Mitarbeiter lassen sich bereitwillig Informationen entlocken.

technik in Form von Flashbacks dienten Revolution Software vor allen Dingen die Filme Pulp Fiction und Die üblichen Verdächtigen. Die Storyline bezieht sich auf einen fiktiven Artikel, in dem russische Wissenschaftler das supraleitende Potential des Rohstoffes Schungite entdecken. Die Regierung hält diese Entdeckung geheim, um sich den Vereinigten Staaten gegenüber einen Vorteil im Rüstungswettlauf zu verschaffen. Da sich die Vorkommen des Rohstoffes auf die Sowjetrepublik Karelia beschränkten, bot sich diese Rahmenhandlung für ein Szenario, in dem eine abtrünnige Republik die alleinige Kontrolle über einen wichtigen Rohstoff erhält, geradezu an. Wie würden die Weltmächte auf diese veränderte Situation reagieren? Womit wir wieder bei Cold Blood angelangt wären...

Szenenwechsel: John Cord trifft vor der Uranmine von Volgia seinen Kontaktmann Gregor Kostov, den Anführer der Widerstandsbewegung Volgian Freedom Fighters, der ihn bereitwillig einschleust. Und gleich hier tritt bereits das Manko der vorliegenden Preview-Version zu Tage: Egal ob John Cord geht, läuft (R2) oder kriecht (L2), seine

Bewegungen sind viel zu träge, fast schon unbeholfen, was auch bei den Gefechten mit den Wachen trotz Sidestep-Option (L1+Steuercross) negativ zu Buche schlägt. Dies ist um so bedauernswerter, da Cold

Handlungen. In Not rotten sich die Wächter sogar zusammen - selbst aus benachbarten Räumen. Generell spielen die Blickrichtung und die Licht- und Schattenverhältnisse eine deutliche Rolle darin, ob man von den Wächtern bemerkt wird oder nicht.

John Cord hat der feindlichen Übermacht anfangs lediglich eine 9mm entgegenzusetzen. Später kommen aber auch eine MP und elektromagnetische Minen hinzu. Über die Dreieckstaste könnt ihr zudem euren Minicomputer Remora (Remote Entry Mainframe Override and Recall Assistant) aufrufen und euch damit in fremde Computer einloggen, Daten sammeln und analysieren und eure Helfershelfer kontaktieren. Ein weiteres nützliches Feature ist die Möglichkeit, einen Scan der Umgebung vorzu-

„DIE CPU REAGIERT ERSTAUNLICH REALITÄTSNAH AUF EURE HANDLUNGEN. IN NOT ROTTEN SICH DIE WÄCHTER Sogar ZUSAMMEN - SELBST AUS BENACHBARTEN RÄUMEN.“

Blood in technischer Hinsicht herausragend inszeniert wurde. Nicht bloß, daß die Full Motion Video-Sequenzen stufenlos in die eigentliche Spielgrafik übergehen, die Konturen der Charaktere realistische Schatten werfen und die Hintergründe exzellent gerendert sind, auch die Künstliche Intelligenz der Gegner ist nicht gerade von der Hand zu weisen. Es empfiehlt sich nicht nur angesichts der knappen Munition, sich an die Wachen vorsichtig heranzuschleichen und diese lautlos zu meucheln. Die CPU reagiert erstaunlich realitätsnah auf eure

nehmen und dadurch in Erfahrung zu bringen, wieviele Wachen sich wo in einem Raum aufhalten.

Von den neun auf zwei CDs in Aussicht gestellten Missionen war allerdings erst eine spielbar, d.h. bis zur finalen Version wird sich noch sehr viel verändern. Die von professionellen Drehbuchautoren geschriebene Rahmenhandlung und deren technische Umsetzung hinterlassen jedenfalls einen sehr guten Eindruck. Hoffen wir, daß Revolution Software die Kinderkrankheiten noch in den Griff bekommt.



○ Adventure-typisch: John Cord dreht seinen Kopf in die Richtung von Gegenständen, die er aufsammeln kann.



○ Schlafende Hunde sollte man besser nicht wecken!

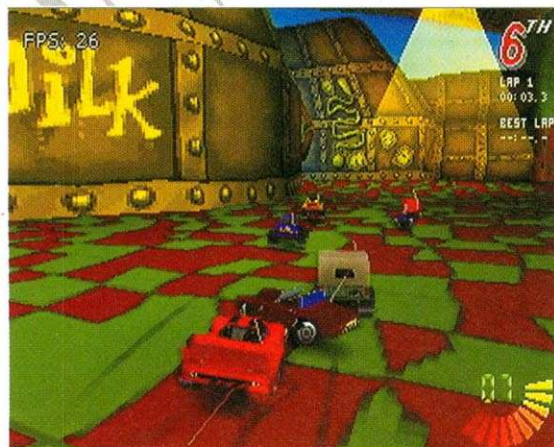


○ Cold Blood bietet fließende Übergänge zwischen den Full Motion Videos und der in-game Grafik.

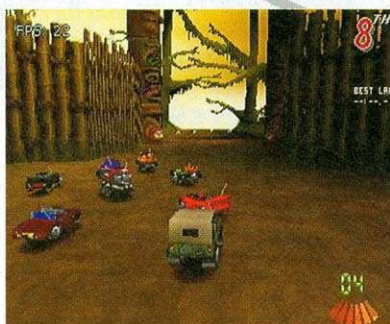
Toni Opl

REVOLT 2

Genre	Fun-Racer
Spieler	1-2
Hersteller	Acclaim Entertainment www.acclaim.de
Entwickler	Acclaim Entertainment
Testmuster	Acclaim Entertainment
Erhältlich ab	Juni



○ Kunterbunte Landschaften, abgedrehte ACME-Fabriken und eine wüste Streckenführung kennzeichnen diesen Spielabschnitt.



○ Nun müsst ihr euch gegen sieben CPU-Gegner behaupten.

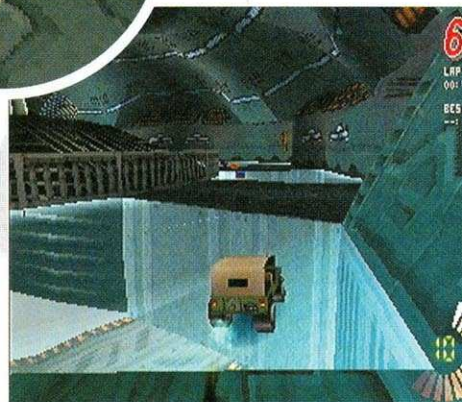


mer-Tore euren Wagen in ein wendiges Schnellboot zu verwandeln und eine Abkürzung durch das kühle Nass zu nehmen. Das Spiel selbst ist in vier Cups (Bronze, Silber, Gold und Platin) aufgeteilt. Wer aus diesen Wettbewerben jeweils als Gesamtsieger hervorgeht, darf auf neue, stärkere Vehikel zurückgreifen. Prinzipiell gibt es drei verschiedene Wagenkategorien. Die Boliden der Klasse „Top Speed“ machen ihrem Namen alle Ehre und verfügen logischerweise über die höchste Endgeschwindigkeit, lassen sich jedoch nur schwer auf der Strecke halten. Im Bereich „Handling“ werden vor allem Anfänger fündig, da diese Wagen am einfachsten zu steuern sind. Langsame, aber spurstabile Flitzer findet ihr unter der Kategorie „Stability“. Die Rennboote weisen jeweils in etwa die gleichen Eigenschaften auf wie die zugehörigen Wagen.

Bleibt nur zu hoffen, dass den batteriegetriebenen Flitzern diesmal nicht wieder der Saft auf halber Strecke ausgeht.



○ Waffengewalt: Mit verschiedenen Extras lassen sich die Kontrahenten aufs Korn nehmen.



○ Die neuen Strecken warten mit aufwendigen Transparenzeffekten auf.

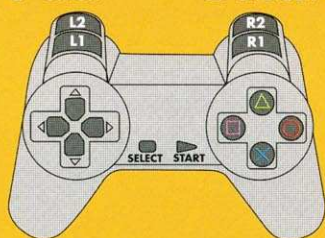


Philipp Noack, Andreas Binzenhöfer

Tipps & Tricks

inFormation

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



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

INHALT 06/2000

PlayStation1

4x4 World Trophy	59-60
BattleTanx Global Assault	63
NHL Rock the Rink - US-Import	63
Rollcage Stage II	59-60
South Park Rally	60-62

Star Wars Episode I

Jedi Power Battles	61-63
Street Sk8er 2	61-62

PlayStation2

Ridge Racer V	64
Street Fighter EX3	64
Tekken Tag Tournament	64

Gamebuster Codes	65-68
------------------------	-------

Player's Guide

Syphon Filter - Teil 2	69 -74
------------------------------	--------

Rollcage Stage II

play CheatCard page 1

Master Cheat:

Der Master Cheat für Eilige. Gebt einfach „**I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!**“ als Passwort ein, um wirklich alle Strecken, Autos, Spielmodi und sonstigen Cheat-Optionen freizuschalten.



Alle Combat Strecken:

Wer sich zunächst mit den Combat Strecken begnügen will, gibt „**YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.D**“ als Passwort ein. Die Strecken sollten sofort anwählbar sein.

Spiegelstrecken:

Um in den Genuss gespiegelter Strecken zu gelangen, müsst ihr lediglich „**I.AM.THE.MIRROR.MAN.O**“ als Passwort eingeben. Es sind übrigens exakt 10 O's.

Alle Strecken:

Gibt einfach „**NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147**“ als Passwort ein, um sofort alle versteckten Strecken freizuschalten.

ATD Ghost Cars:

Wer im Time Trial gegen Ghost Cars, die die bisher besten Rundenzeiten repräsentieren, antreten will, gibt einfach „**WLL.IF.IT.AINT.THEM.PES**“ als Passwort ein.

Alle Autos:

Wer zu faul ist, sämtliche Wagen mühsam selbst herzuspielen, gibt alternativ als Passwort „**WHEELS,.METAL.ITS**“ ein.

>>>>>

4X4 World Trophy

play CheatCard page 1

Cheat Modus

Um erneut auf einen Schlag alle Cheats freizuschalten, gebt ihr einfach „**ZAKARY X**“ als Name ein. Nachträglich findet ihr zusätzlich alle weiteren Codes im einzelnen.



Alle Divisions

Wer keine Lust hat alle Divisions mühsam von Hand zu erspielen, gibt einfach „**SAD CLOWN**“ als Name ein.

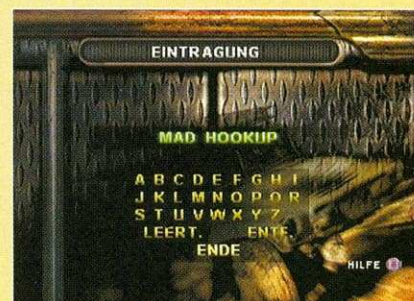
Alle Strecken

Viele Wege führen nach Rom und der

Cheat „**LEAD TO ROME**“ erneut als Name eingegeben, führt immerhin zu allen versteckten Strecken.

Alle Upgrades

Um sicher zu gehen, dass ihr auch wirkliche alle Upgrades erspielt habt, gebt ihr einfach alternativ „**MAD HOOKUP**“ als Name ein. Wie bei allen anderen Codes auch solltet ihr dabei unbedingt das Leerzeichen beachten.



>>>>>



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

Rollage Stage II

play CheatCard page 2

Pursuit Modus:

Um den versteckten Pursuit Modus freizuschalten, gebt Ihr einfach „**PUR-SUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS**“ als Passwort ein. Man beachte den Humor der Entwickler.

Demolition Modus:

Eiskalte Killer dürstet es natürlich nach einem etwas härteren Spielmodus. Mit „**IS.IT.COLD. IN. HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?**“ als Passwort schaltet ihr den versteckten Demolition Modus frei.

Mega Speed Modus:

Um an einen weiteren versteckten Modus zu gelangen, gebt ihr einfach „**LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN**“ als Passwort ein. Jetzt sollte der Mega Speed Modus anwählbar sein.

Rubble Soccer Modus:

Mit „**IM.OBVIOUSLY.SICK.AS. A. PARROT**“ als Passwort schaltet ihr

den witzigen Rubble Soccer Modus frei. Lasst Euch einfach überraschen.

Survivor Modus:

Nichts für Weicheier. Mit „**HERE. TO DAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON**“ als Passwort schaltet ihr den Survivor Modus frei, in dem es darauf ankommt möglichst lange zu überleben.

Expert Modus:

Wem Rollage Stage II tatsächlich zu leicht sein sollte, der erhält mit „**MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS .MON!**“ als Passwort den besonders schweren Expert Modus.



4X4 World Trophy

play CheatCard page 2

Stunt Modus

Gebt einfach „**TURN TRICKS**“ als Name ein, um euch einen netten Trick zu ermöglichen. Ab sofort seid ihr in der Lage mitten in der Luft zu wenden.

Sumo Modus

Wer es einmal so richtig krachen lassen will, sollte „**YOKOZUNA**“ als Name eingeben. Danach sollten sämt-

liche Kollisionen einen deutlich größeren optischen und physikalischen Eindruck hinterlassen.

Handarbeit

Wer nicht gerne Cheats eingibt, kann selbstverständlich auch selbst Hand anlegen. Gewinnt alle Goldmedaillen in der World Tour Division, um alle Bonusstrecken der World Tour und der Arcade Modi freizuschalten. Die Bonus-Wagen erhaltet Ihr übrigens auch noch gratis dazu.



South Park Rally

Als Mr. Garrison spielen

Um Eure Runden mit Mr. Garrison zu drehen, müsst ihr alle 4 Checkpoints im Rally Days 2 Rennen aktivieren.

Als Mr. Mackey fahren

Um als Mr. Mackey zu spielen, müsst ihr lediglich das Spring Cleaning Rennen als erster beenden.

Als Ned spielen

Um mit Ned die Pisten unsicher zu machen, müsst ihr im Independence Day Rennen dreizehn Turbo Pick-Ups (Koffein, Terrence, Philip, etc.) einsammeln.

Als Pip fahren

Um als Pip zu fahren, dürft ihr im Rally Days 2 lediglich die beiden Checkpoints eins und vier aktivieren.

Als Satan unterwegs

Um mit Satan die Gegend unsicher zu machen, müsst ihr lediglich das New Year's Eve Rennen gewinnen.

Scuzzlebutt lebt

Findet einen Phillip Phart im Easter Egg Hunt Rennen. Dann begeben euch zum nächsten Wasserfall. Dort benutzt ihr Phart, um zur „Goldenen Kuh“ zu gelangen. Fortan könnt Ihr als Scuzzlebutt spielen.



Als Sheila Broflovski spielen

Sammelt einfach den Pot Pie in der Nähe des großen Gebäudes im Easter Egg Hunt Rennen, um mit Sheila Broflovski zu spielen.

Mit Shelly spielen

Um mit Shelly zu spielen, müsst ihr erneut lediglich das Valentine's Day Rennen gewinnen.

Als Starvin Marvin spielen

Wer als Starvin Marvin spielen möchte, sollte das Thanksgiving Rennen ver-



lieren, ohne dabei einen einzigen Truthahn einzusammeln.

Als Terrance und Phillip spielen.

Um mit Terrance und Philipp durch die Gegend zu rasen, müsst ihr im Christmas Rennen die vier versteckten Pick-Ups finden.



Als Tweak spielen

Sammelt im Spring Cleaning Rennen fünf Koffein Pick-Ups, um als Tweak spielen zu können.

Als Visitor spielen

Um als Visitor zu fahren, müsst ihr im Memorial Day Rennen zwei versteckte Pick-Ups finden. Das erste findet ihr direkt über Checkpoint eins, das zweite zwischen Checkpoint vier und der Holzbrücke.

Musikantenstadt

Legt die Spiel-CD in einen herkömmlichen CD Player und spielt Track 2 oder höher, um Musik und Soundeffekte aus dem Spiel zu hören. Vorsicht, Track 1 ist der Datentrack und bekommt eurem CD Player gar nicht gut.

Star Wars: Episode I - Jedi Power Battles

Captain Panaka

Zunächst muss das Spiel mit Plo Koon beendet werden, anschließend geht ihr im Auswahl-Bildschirm auf Plo Koon und drückt Select, nun wird aus seinem Bild das von Captain Panaka. Er kämpft mit seinen Fäusten und einer Laser-Waffe.

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

Street Skater 2

play CheatCard
page 1

Alle Kurse

Gebt, sobald ihr „Press Start Button“ auf eurem Bildschirm seht, **0, 0, 0, 0, 0, 0, R1, □** als Cheat ein, um alle Kurse freizuschalten. Alternativ könnt ihr den Code auch im Hauptmenü eingeben.



Alle Boards

Gebt, sobald ihr „Press Start Button“ auf eurem Bildschirm seht, **0, 0, □, 0, □, □, 0, R1** als Cheat ein, um alle Boards freizuschalten. Alternativ könnt ihr den Code auch im Hauptmenü eingeben.



All Charaktere

Gebt, sobald ihr „Press Start Button“ auf eurem Bildschirm seht, **0, 0, 0, 0, L2, □, 0, R2** als Cheat ein, um alle Charaktere freizuschalten. Alternativ könnt ihr den Code natürlich auch wieder im Hauptmenü eingeben.

>>>>

South Park Rally

play CheatCard
page 1

Cheat Modus

Beendet den Championship Modus erfolgreich, ohne dabei einen einzigen Token zu benutzen, um alle Strecken, Wagen und andere Cheat-Optionen zu erhalten.

Random Checkpoints + Sprach Test

Beendet den Championship Modus erfolgreich, um die Random Checkpoints und den wirklich wichtigen Sprach Test freizuschalten.

Cheat Sheet

Um das Cheat Sheet freizuschalten, müsst ihr das Rally Days 1 Rennen gewinnen, ohne dabei ein einziges Pick-Up aufzusammeln.

Alle Skins

Sammelt die drei versteckten Pick-Ups im Valentine's Day Rennen. Die ersten beiden findet ihr in den beiden Türmen. Das dritte Pick-Up befindet

sich hinter dem Bild mit dem Skater im Dschungel.

Als Bebe fahren

Verliert (!) das Cowdays Rennen, ohne dabei ein einziges Health Pick-Up einzusammeln.

Als Big Gay AI spielen

Um als Big Gay AI zu spielen, müsst ihr lediglich das Pink Lemonade Rennen gewinnen.



>>>>



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

Street Sk8ter 2

play CheatCard page 2

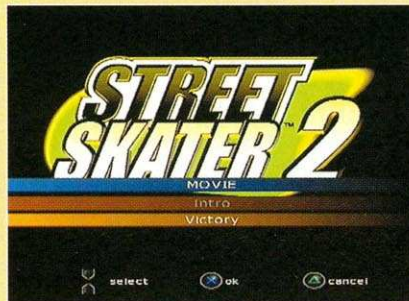
Maximale Attribute - Trick Level

Gebt, sobald ihr „Press Start Button“ auf Eurem Bildschirm seht, L1, □, ○, ○, R2, ○, R1, ○ als Cheat ein, um Eure Attribute deutlich zu verbessern. Alternativ könnt ihr den Code natürlich auch wieder im Hauptmenü eingeben.



FMV Sequenzen

Gebt, sobald ihr „Press Start Button“ auf Eurem Bildschirm seht, R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1 ein, um die Option „Movie“ im Hauptmenü freizuschalten. Alternativ könnt ihr den Code natürlich auch im Hauptmenü selbst eingeben.



Alternative Kostüme

Halte L1, L2, R1, oder R2 und wähle die „Skate“ Option im Skater-Auswahl-Menü.

Star Wars: Episode I - Jedi Power Battles

Darth Maul

Zunächst müsst ihr das Spiel mit Qui-Gon Jinn beenden. Nun könnt ihr im „Character Selection Screen“ durch drücken der Select-Taste aus Qui-Gon Jinn Darth Maul machen. Ihr spielt nun mit Darth Maul in der Version, die ihr noch im fünften Level auf Tatooine bekämpft habt.

Queen Amidala

Mit der selben Taktik kommt ihr an Queen Amidala heran: Zunächst muss das Spiel mit Obi-Wan Kenobi beendet werden, anschließend geht ihr im Auswahl-Bildschirm auf Obi-Wan und drückt Select, nun wird aus seinem Bild das von Queen Amidala. Sie kämpft mit ihren Fäusten und einer Laser-Waffe.

Level 11: Droidekas

Wer in Genuss von diesem Stage gelangen will, der muss das Spiel erfolgreich mit Plo Koon beenden.

Level 12: Kaadu Race

Wer in Genuss von diesem Stage gelangen will, der muss das Spiel erfolgreich mit Adi Gallia beenden.

Level 13: Gungan Round-up

Für diesen Level müsst ihr euch ganz schön ins Zeug legen: Die einzige Möglichkeit Zutritt zu erhalten besteht darin im Besitz der drei Gungan-Artefakte sein. Sie befinden sich an den folgenden Orten:
Naboo Swamp: Gegen Ende des zweiten Levels unten in einer Spalte.
Tatooine: Von einer mittelgroßen Plattform müsst ihr einen todesmutigen Sprung in Richtung des Screens machen. Es befindet sich in der Hütte, vor der ein Jawa steht.
Gungan Ruins: Fast am Ende nach der bedeckten Falle, rechts neben einem Baum und ein paar Büschen.

Level 14: Survival Challenge

Wer in Genuss von diesem Stage gelangen will, der muss das Spiel erfolgreich mit Mace Windu beenden.

South Park Rally

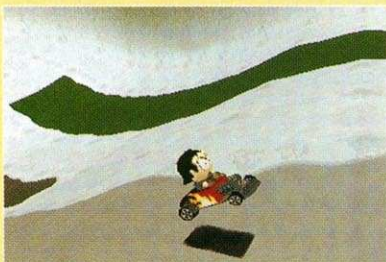
play CheatCard page 2

Als Cartman Cop spielen

Um mit Cartman im fetzigen Polizisten-Outfit zu spielen, müsst ihr Chicken Lover fünfmal mit den Salty Balls im Read-A-Book Day Rennen treffen.

Als Damian spielen

Um mit dem Teufelskerl zu spielen, müsst ihr das New Year's Eve Rennen gewinnen und dabei sicherstellen, dass ihr der einzige seid, der den Millennium Key berührt.

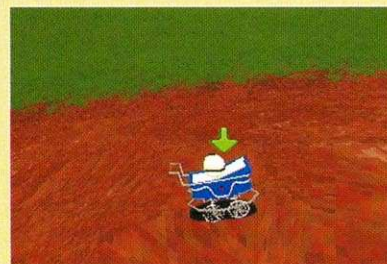


Als Grandpa fahren

Um als Grandpa zu fahren, müsst ihr lediglich das Halloween Rennen als erster beenden.

Als Ike spielen

Um als Ike zu spielen, müsst ihr einfach das versteckte Pick-Up auf dem Flugzeug im Memorial Day Rennen gewinnen.



Als Jesus spielen

Der Sohn Gottes offenbart sich euch, wie sollte es auch anders sein, nachdem ihr das Christmas Rennen gewonnen habt.

Als Mephisto fahren

Um als Mephisto zu spielen, müsst ihr lediglich das Independence Day Rennen gewinnen.



Ultimates Lichtschwert

In Level 14 müsst Ihr 100 Gegner bekämpfen, unter ihnen alle Arten der im Spiel vorkommenden Troops. Zur Belohnung erhaltet ihr ein Lichtschwert, das euch One-Hit-Kills ermöglicht. Sämtliche Gegner im Spiel (außer den Boss-Charakteren) werden nach einem einzigen Treffer dahingerafft. Mittels Start kommt ihr in ein Menü, in dem ihr das Lichtschwert an- und ausschalten könnt. Es genügt übrigens das Lichtschwert sich mit einem Charakter zu holen, es wird dann automatisch für alle anderen auch anwählbar.

Final Battle

Mit dem nachfolgenden Hinweis meistert ihr ohne Mühe den Raum mit den bunten Machtfeldern: Es gibt zwölf verschiedene Sektionen, die Ihr von 1 bis 12 durchnummeriert:

[1][2][3][4]

Exit 5 [5][6][7][8] Entrance 8

[9][10][11][12]

Der Weg durch die Räume sieht dann wie folgt aus (bei der jeweiligen Machtfeldfarbe):

Rot: Entrance-(8)-7-6-2-3-

Orange: (4)-8-12-11-

Gelb: (7)-11-12-8-

Grün: (4)-8-12-11-7-6-10-

Blau: (9)-10-11-12-8-7-3-

Lila: (4)-3-7-11-10-9-5-Exit

Wenn ihr alles richtig macht, dann wechselt die Farbe der Felder, sobald ihr einen Raum in eckigen Klammern betretet.

Maximale EXP

Die folgenden Punkte müsst ihr pro Level erreichen, um maximale Erfahrung zu bekommen.

Level	Points
1	24000
2	21000
3	31500
4	39000
5	34000
6	51000
7	30000
8	7650
9	14000
10	12000

Battle Tanx: Global Assault

Levelanwahl

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „BCKDR“ ein.

Alle Panzer

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „THRTN“ ein.

Alle Waffen

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „SRTHMB“ ein.



Unendlich Munition

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „BCKDR“ ein.

Extra Kohle

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „DPPCKTS“ ein.

Brandon Gang

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „SMSLGNG“ ein.



Cassandra Gang

Um diesen Cheat zu aktivieren, gebt ihr als Passwort einfach „NSTYGRl“ ein.



NHL Rock The Rink

US-Version

Zwei-Spieler-Modus

Um bei NHL Rock The Rink die King of the Rink Variante auch im Zwei-Spieler-Modus bestreiten zu können, startet ihr das Spiel und gebt im Titelschirm folgenden Code so schnell wie möglich ein: Select, Δ, R2, L1, ○, ○, ○, X.

Reapers Team

Um an das versteckte Reapers Team zu gelangen, wählt ihr einfach oben erwähnten King of the Rink Modus an und beendet diesen als Erster (King).

NHL Elite Team

Erzielt insgesamt 500 Tore, um das ebenfalls versteckte NHL Elite Team freizuschalten. Dieses extravagante Team besteht immerhin aus den sechs besten Spielern der NHL.

Turbos

Wem die vorhandenen Turbos noch lange nicht genug sind, der sollte die NHL Challenge mit einem selbst kreierten Team gewinnen. Als Belohnung erhaltet ihr die Option auf unendlich viele Tubos.

Speedfreak

Um NHL Rock the Rink in doppelter Geschwindigkeit ablaufen zu lassen, müsst ihr den King of the Rink Modus ganze viermal hintereinander gewinnen.

Bubble Hockey

Wer an die versteckte Bubble Hockey Variante gelangen will, muss den Arcade-Modus zweimal hintereinander im Schwierigkeitsgrad Medium gewinnen.

Grosse Netze

Die großen Netze verdient ihr euch auf eine sehr originelle Art und Weise. Ihr müsst dazu lediglich drei Spiele in Folge verlieren. Selbst für Profis keine allzu schwere Aufgabe.

Leuchtende Handschuhe

Wählt irgendein Rock The Rink Team der NHL und entscheidet euch dafür, neue Klamotten zu gewinnen. Spielt solange, bis euch das Spiel die neuen Kleider spendiert. Spielt ihr jetzt ein weiteres mal, erhalten Eure Spieler leuchtende Handschuhe.

Ridge Racer V

PlayStation2

Geheimer Tip der Ridge Racer V-Programmierer

Wer die Analogköpfe des Dual Shock2 austesten möchte, aktiviert im Controllermenü den Dual Shock2-Modus (Analog-Taste) und hält anschließend im Rennen die Select-Taste gedrückt. Die eingeblendete Analog-Anzeige visualisiert die Intensität Eurer Lenk-, Beschleunigungs- und Bremsmanöver.



Intro Manipulation

Während das Intro läuft, könnt ihr mit den Tasten R1 und L1 einige nette Effekte erzeugen. Diese Effekte funktionieren allerdings nur bei denjenigen Teilen, die Spielgrafik zeigen. Wenn ihr das erste Mal auf R1 drückt, dann wechselt die Darstellung nach Schwarz/Weiß. Benutzt R1 erneut und ihr erzeugt lilafarbene Optik und nach dem dritten Druck schließlich, bekommt man einen netten Verwasch-Effekt zu sehen. Mit der Taste L1 könnt ihr zu den anderen Effekten zurückwechseln.

Duell

Für diesen Modus müsst ihr im Standard Time Attack GP als erster über die Ziellinie fahren und das in neuer Runden und Gesamtbestzeit.

Die Fünzfziger

Wenn ihr es schafft im Danver Spectra-Rennen im Duell-Modus als erster die Zielflagge zu sehen, dann kommt ihr zur Belohnung in den Genuß des 50's Super Drift Caddy-Vehikels. Es steht dann ab sofort für die Modi „Free Run“, „Time Attack“ und „Duell“ zur Verfügung.

Devil Drift

Gewinnt das Rennen in Rivelta Crinale im Duell-Modus und ihr bekommt als Belohnung das Devil Drift-Auto. Es steht dann ab sofort für die Modi „Free Run“, „Time Attack“ und „Duell“ zur Verfügung.

VW Beetle

Gewinnt das Rennen in Solort Rumeur im Duell-Modus und ihr bekommt als Belohnung den neuen VW Beetle (Super Handling!). Er steht dann ab sofort für die Modi „Free Run“, „Time Attack“ und „Duell“ zur Verfügung.

McLaren F1

Gewinnt das Rennen in Kamata Angelus im Duell-Modus und ihr bekommt als Belohnung den McLaren F1. Er steht dann ab sofort für die Modi „Free Run“, „Time Attack“ und „Duell“ zur Verfügung.

99 Laps

Wer ein echtes Ausdauer-Rennen veranstalten möchte, der muss zunächst im Extra Mode in jedem Rennen des Time Attack GP die Top Score erreichen und als Erster ins Ziel kommen.

Pac-Man

Wer insgesamt mehr als 3000 Kilometer (Total Distance) hinter sich gebracht hat, der erhält einen roten Roadster mit Pac-Man als Fahrer. Im Rennen tritt man dann gegen die altbekannten Geister an.

Tekken Tag Tournament

PlayStation2

Doctor Boskonovitch

Spielt den Tekken Bowl-Modus und erreicht den High Score, dann wird der verrückte Wissenschaftler freigeschaltet.

Angel

Zockt den Arcade-Modus solange, bis Devil freigespielt ist. Wählt ihn an und drückt Start, schon spielt ihr als „Engel“.

Theater

Wer es schafft, das Spiel einmal komplett durchzuspielen, der darf sich auf den Theater-Modus freuen.

Tekken Bowl Modus

Sobald ihr Ogre erspielt habt, erhaltet ihr Zugriff auf den Tekken Bowl Modus.

Tekken Tag Tournament

PlayStation2

Devil

Wer den teuflischen Kämpfer Devil freispielt, aktiviert gleichzeitig den Screenshot-Modus. Wechselt bei einem besonders imposanten Manöver ins Pausemenü und speichert das aktuelle Bild (ohne die Energiebalken) mit „Screen Capture“ auf MemCard. Im Hauptmenü betrachtet ihr die Bilder anschließend mit der Option „Gallery“.



Versteckte Charaktere

Jedes Mal, wenn ihr TTT durchzockt, erscheint ein neuer Fighter im Auswahl-Bildschirm. Hier die Reihenfolge, in der die Kämpfer auftauchen:

1. Kunimitsu
2. Bruce Irvin
3. Jack-2
4. Lee Chaolan
5. Wang Jinrey
6. Roger & Alex
7. Kuma & Panda
8. Kazuya Mishima
9. Ogre
10. True Ogre
11. Prototype Jack
12. Mokujin & Tetsujin
13. Devil and Angel

Street Fighter EX 3

PlayStation2

Versteckte Charaktere

Wem die Auswahl nicht groß genug ist, der sollte zunächst den Original-Modus wählen. Für jeden regulären Fighter, mit dem ihr den Modus ohne Einsatz eines Continues beendet, erhaltet ihr einen versteckten Kämpfer. Hier die Reihenfolge: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, und Vulcano.



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

Resident Evil Survivor

PAL2NTSC.....8002 6292 3C00
Unendlich Gesundheit
.....800A 8734 00C8
Munition nimmt nicht ab
.....D006 FD9C 0002
.....8006 FD98 0000

Theme Park World

Unendlich Geld....801D 56B8 A120
Anzahl Besucher ...801D 69C4 0???
Besitze 5 goldene Tickets
.....8010 3984 0005

Colony Wars - Red Sun

PAL2NTSC.....8008 BAD6 3C00
Unendlich Credits
.....8004 264A 0098
Max Teile möglich
.....8004 263C 0009
Max Anzahl Platz H1
.....8004 261A 0063
Max Anzahl Platz H2
.....8004 261E 0063
Max Anzahl Platz H3
.....8004 2622 0063
Max Anzahl Platz H4
.....8004 2626 0063
Max Anzahl Platz H5
.....8004 262A 0063
Max Anzahl Platz H6
.....8004 262E 0063
Max Anzahl Platz H7
.....8004 2632 0063
Max Anzahl Platz H8
.....8004 2636 0063
Max Anzahl Platz H9
.....8004 263A 0063
Waffenmodifizierer H1
.....8004 2618 ????
Waffenmodifizierer H2
.....8004 261C ????
Waffenmodifizierer H3
.....8004 2620 ????
Waffenmodifizierer H4
.....8004 2624 ????
Waffenmodifizierer H5
.....8004 2628 ????
Waffenmodifizierer H6
.....8004 262C ????

Waffenmodifizierer H7
.....8004 2630 ????
Waffenmodifizierer H8
.....8004 2634 ????
Waffenmodifizierer H9
.....8004 2638 ????
Max Abschüsse8004 263E 0063
.....8004 2640 0063
.....8004 2642 0063
Schiffsmodifizierer
.....8004 264C 000?
Unendlich Schilde
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....D204 D4A4 0D00
.....1004 D4A4 0200
Unendlich Rumpf
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....D204 D4A8 0A00
.....1004 D4A8 0200
Keine Panzer und durch Berge fliegen
(2. Mission)
.....D00F 4CE2 0C00
.....800F 4CE2 3C00
Digits zum Einsetzen bei Waffenmodifizierer
.....0000 - GP Laser MK I
.....0001 - GP Laser MK II
.....0002 - GP Laser MK III
.....0003 - Shield Laser
.....0004 - Shield Laser MK II
.....0005 - Hull Laser MK III
.....0006 - Hull Laser
.....0007 - Hull Laser MK II
.....0008 - Shield Laser MK III
.....0009 - Cooled GP Laser
.....000A - Cooled Shield Laser
.....000B - Cooled Hull Laser
.....000C - Plasma Cannon
.....000D - Gauss Gun
.....000E - Scatter Gun
.....000F - BFG
.....0010 - Sha`Har Grapple
.....0011 - Turret Laser
.....0012 - Turret Laser
.....0013 - Turret Laser
.....0014 - Turret Laser
.....0015 - SAAD Laser
.....0016 - SAAD Laser
.....0017 - SAAD Laser
.....0018 - Shield Missile
.....0019 - Shield Missile MK II
.....001A - Weak Shield Missile
.....001B - Hull Missile
.....001C - Hull Missile MK II

.....001D - Weak Hull Missile
.....001E - Plasma Missile
.....001F - Weak Plasma Missile
.....0020 - Stun Missile
.....0021 - Jamma Missile
.....0022 - Nanotech Missile
.....0023 - Two Stage Missile
.....0024 - Stun Torpedo
.....0025 - Plasma Torpedo
.....0026 - Nanotech Torpedo
.....0027 - Scarab HDW
.....0028 - B D S 9000
.....0029 - Photon Torpedo
.....002A - Flare
.....002B - Distress Flare
.....002C - Decloaker Missile
.....002D - Cloak Device
.....002E - Frapple Gun
.....002F - Offence Pod
.....0030 - Defence Pod
.....0031 - Repair Pod
.....0032 - ECM Pod
.....0033 - Phase Distorter Beacon
.....0034 - Waypoint Beacon
.....0035 - Cooling Vents
.....0036 - Heat Sinks
.....0037 - Recharge Boost
.....0038 - Shield Maximizer
.....FFFF - leer

Digits zum Einsetzen bei Schiffsmodifizierer

.....0 - Magentech CR8 Snapdragon
.....1 - Zaibatsu Zu-7 Ryusei
.....2 - Zaibatsu Zu-15A Shinden
.....3 - Harper-Jones H25 Cobra
.....4 - Harper-Jones H4E Magnum
.....5 - BSI 919 Medusa II
.....6 - BSI 303 Hyper Zeroid
.....7 - BSI 606 Super Medusa
.....8 - Sha`Har Fighter

Star Ocean The 2nd Story

PAL2NTSC.....D002 0B98 0008
.....8002 0B96 3C00
Y-Bildschirm justieren mit Select +
Hoch/Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E002 B6CD 0011
.....1002 19CC 0001
.....E002 B6CD 0041
.....1102 19CC 0001



GAMEB

Unendlich FP-Benutzung alle

.....D007 EA80 FFF6
.....8007 EA8E 3C00
Unendlich FOLD003 C656 0C00
.....8003 C65A 3C00
Unendlich MP alle
.....D003 7656 0044
.....8003 765A 3C00

Keine Zufallskämpfe

.....D002 B5F8 0001
.....8009 C440 0000
.....D002 B5F8 0001
.....8009 C442 0001

Errata:

An alle Untote, die länger leben wollen! Leider hat sich in Ausgabe 05/2000 bei den MediEvil 2 Codes der Fehlerteufel eingeschlichen, deshalb reichen wir nun die korrekten Zahlenreihen zum Schummeln nach. Viel Spaß beim Ausprobieren.

MediEvil 2

PAL2NTSC800A ED4A 3C00
Unendlich Gesundheit
.....800F 11C0 012C
Max. Geld.....800F 1248 270F
Unendlich Gesundheitstrank
.....300F 11C9 0009
100% Seelenkelch 800E FB1C 0063
Volles Inventory
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 1404 0000
.....800F 11F0 1000

Muppet Racemania

PAL2NTSC8009 89E6 3C00
Y-Bildschirm justieren mit Select +
Hoch/Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00B 063C 0011
.....1009 59DC 0001
.....E00B 063C 0041
.....1109 59DC 0001

Immer Mega-Boost möglich

.....D00C 302A 0000
.....800C 302A 015E

Immer normaler Boost

.....D00C 302A 0000
.....800C 302A 005E

Volle Punktzahl P1

.....300C 18D8 00FF
P2 0 Punkte.....300C 18D9 0000
P3 0 Punkte300C 18DA 0000
P4 0 Punkte.....300C 18DB 0000
P5 0 Punkte300C 18DC 0000
P6 0 Punkte.....300C 18DD 0000

Hydro Thunder

PAL2NTSC8001 FF82 3C00
Unendlich Boost (nach Aufnahme)
.....8005 0EDE 3C00
Immer erster werden
.....8009 EBC0 0001
Countdown Timer bleibt stehen
.....8009 813E 0063
Stop Track Timer...8009 8142 0000
Max. Cash.....8009 74C8 FFFF

Everybody's Golf 2

PAL2NTSC8002 6D4A 3C00
Y-Bildschirm justieren mit Select +
Hoch/Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E004 B081 0011
.....1001 ED10 0001
.....E004 B081 0041
.....1101 ED10 0001
Alle Charaktere freischalten
.....D004 6EB0 0007
.....8004 6EB0 1FFF
Alle Stages freischalten
.....8004 7894 00FF
P1 gewinnt immer
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 1202 0000
.....8004 6D7E 0002
P1 Max. Status.....8004 6EB8 FFFF
.....8004 6EBA 00FD
.....3004 6E8C 0063
.....8004 6EC2 0005

WWF Smackdown

P1 startet mit 5 Specials
.....8007 ACDE 0005
P2 startet mit 5 Specials
.....8007 ACF6 0005
P3 startet mit 5 Specials
.....8007 AD0E 0005
P4 startet mit 5 Specials
.....8007 AD26 0005
Special kann nicht dazukommen
.....8004 9878 0000

Special wird nicht abgezogen

.....8004 7B44 0000

Kein Powermeter

.....8004 9856 3C00

Unendlich Creation Points

.....D00E D5EA 0040
.....800E D5EA 004A

Unendlich Special-Codes:

P18004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0000
P28004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0000
P3/Ref8004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0000
P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0005
P1/P28004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0000
P1/P3/Ref.....8004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0000
P1/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0005
P1/P2/P38004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0005



MASTER CODES

.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0000
P1/P3/Ref/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0005
P1/P2/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0005
P2/P3/Ref8004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0005
P2/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0000
.....8007 AD26 0005
P2/P3/Ref/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0005
P3/Ref/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0000
.....8007 ACF6 0000
.....8007 AD0E 0005
.....8007 AD26 0005
P1/P2/P3/Ref/P48004 9878 0000
.....8004 7B44 0000
.....8007 ACDE 0005
.....8007 ACF6 0005
.....8007 AD0E 0005

Gekido

P1 Unendlich Gesundheit
.....800B B4DE 0666
.....800B B4E0 0666

P1 Max. Wipeout
.....800C AD4E 0400
P1 Max. Rage.....800C AD4A 3000
P1 Unendlich Leben
.....800B B4FC 0009
P1 Unverwundbar
.....800B B508 0044
P2 Unendlich Gesundheit
.....800B B67E 0666
.....800B B680 0666
P2 Max. Wipeout
.....800C AD4E 0400
P2 Max. Rage.....800C AE9A 3000
P2 Unendlich Leben
.....800B B69C 0009
P2 Unverwundbar
.....800B B6A8 0044
Wipeout-Leiste wird nicht weniger
.....8004 B072 3C00
Unendlich Munition nach Aufnahme
.....8001 AAC8 0000
Unverwundbar nach dem sterben
.....8004 E7CE 3C00
Unendlich Zeit.....8001 C9F4 0000
.....8001 C9F8 0000
Keine Wartezeit nach einer
Rage-Attack8005 0B24 0000

Note: Und schon wieder ein Spiel, das gegen eine Menge Cheatmodule geschützt ist, aber so wie immer funktioniert alles problemlos mit einem GameBuster 2.81 oder GameBuster Deluxe 3.2.

Syphon Filter 2

Unendlich Zustand
.....D008 9DE0 0006
.....8008 9DE2 3C00
Unendlich Gesundheit (Note)
.....D008 9E28 0008
.....8008 9E2A 3C00
Timer anhalten mit L1+R1
.....D012 8238 000C
.....8005 CAC8 0000
Timer weiter mit L2+R2
.....D012 8238 0003
.....8005 CAC8 FFFF
Alle Cheats und Multiplayer-Boni
freigeschaltet.....011 F32C FFFF
.....8011 F32E FFFF
Unendlich Munition nach Aufnahme
.....D006 481C 0002

.....8006 4820 0000

Max. Munition-Codes
Schallgedämpfte 9mm
.....8012 A3AC 0063
9mm8012 A3B0 0063
.458012 A3B4 0063
M-168012 A3B8 0063
Schallgedämpfte HK-5
.....8012 A3BC 0063
HK-5.....8012 A3C0 0063
PK-1028012 A3C4 0063
Schrotflinte8012 A3C8 0063
UAS-128012 A3CC 0063
G-188012 A3D0 0063
BIZ-28012 A3D4 0063
K3G48012 A3D8 0063
H118012 A3DC 0063
Schallgedämpftes
Scharfschützengewehr
.....8012 A3E0 0063
Scharfschützengewehr
.....8012 A3E4 0063
Nachtsichtgewehr
.....8012 A3E8 0063
Armbrust8012 A3EC 0063
M-798012 A3FC 0063
Granate8012 A400 0063
Nervengasgranate
.....8012 A404 0063
C48012 A408 0063
Tränengaswerfer
.....8012 A418 0063

Note : Damit sind auch die Gegner unverwundbar - um sie aber dennoch zu erledigen, benutzt man den Kopfschuss.

4x4 World Trophy

PAL2NTSC8004 8F96 0000
Y-Fix.....8005 FEE4 0000
Alle Cheats8009 DDEC FFFF
Unendlich Checkpoint-Zeit
.....8003 30EE 0000
Stoppuhr eingefroren
.....8001 4B9A 0000
Immer erster.....8002 3086 0040

Star Ixiom

PAL2NTSC8008 2CE6 3C00



GAMEBUSTER CODES

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

Unendlich Energie
.....800E 1188 B14B
Unendlich Mini-Missiles
.....800E 1194 03E7
Sub-Waffe wird nicht weniger
.....8001 65CE 3C00
Unendlich Photonen
.....300E 119A 0063

NHL Blades of Steel 2000

PAL2NTSC.....8002 ACA6 3C00
Y-Bildschirm justieren mit
Select+Hoch/Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E006 7A2D 0041
.....2003 38EC 0001
.....E006 7A2D 0011
.....2103 38EC 0001
Anzahl Tore Heimmannschaft
.....8013 43D4 00??
Anzahl Tore Gastmannschaft
.....8013 43FC 00??
Jedes Tor ist ?? Punkte wert
.....800B B74C 00??
.....800B B74E 2406
Unendlich Powerplay Zeit
.....D013 5516 10CB
.....8013 5516 1106
Powerplay-Zeit zählt schneller runter
.....8008 D3A0 FFFE
Max.. Character Stats
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....5000 0602 0000
.....8015 AC9C 6464

Rugrats Studio Tour

PAL2NTSC.....8009 D932 3C00
Y-Fix.....8009 F488 0000
Max. Raptor-Riegel
.....800C 99F6 00FF
Max. Schlüssel.....800C 99F0 00FF
Unendlich Zeit (mit Select ein/mit
Select + Hoch aus)
.....D00D 106A FFFE
.....8009 0392 0000
.....D00D 106A FFEE
.....8009 0392 0062
Unendlich Batterien
.....8009 0BF2 3C00

Army Men - Sarge's Heroes

PAL2NTSC.....8009 1F8E 3C00

Y-Fix.....8009 02BC 0000
Unendlich Gesundheit P1
.....D006 D61A 0062
.....8010 5A30 012C
Unendlich Gesundheit P2
.....D006 D61A 0062
.....8010 5B64 012C
Unendlich Zeit (Feldlager)
.....D00D D8D4 1338
.....D00D D8D4 1111
Unendlich Munition
.....D007 5114 0002
.....8007 5112 3C00
.....D007 764C 0002
.....8007 764A 3C00

Urban Chaos

PAL2NTSC800A FDB6 3C00
Zeit angehalten
Fahrtraining Bronze
.....8019 6CB8 3C00
Fahrtraining Silber
.....8019 6A54 3C00
Fahrtraining Gold
.....8019 6E0C 3C00
Physisches Training
.....8019 6FC8 3C00
Kein Schaden an Fahrzeugen
Fahrtraining Bronze
.....8019 7462 012C
Fahrtraining Silber
.....8019 7356 012C
Fahrtraining Gold
.....8019 75C2 012C
Der Verkehrsunfall
.....8019 4786 012C
Unendlich Gesundheit
Geiselnahme . .8019 7A4C 00C8
Der Verkehrsunfall
.....8019 532C 00C8
Der Selbstmörder 8019 4E0C 00C8

Road Rash Jailbreak

PAL2NTSC.....8004 84FE 3C00
Y-Bild justieren mit Select +
Hoch/Runter
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00D 6EC5 0011
.....2004 9334 0001
.....E00D 6EC5 0041
.....2104 9334 0001
Unendlich Gesundheit
.....800D 5846 5A5A

Bike-Zustand immer gut
.....800D 585C 4040
Als erster im Ziel (Note 1)
.....300D 585F 0001
Habe Superwaffe (L1+L2)
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E00D 6EC4 0005
.....800D 5866 FFFF
Habe alle Waffen (Note 2)
.....800D 82C4 FFFF
.....800D 82C6 FFFF
Unendlich Nitro...300D 82CC 000A
Max. Steals.....300D 82D0 00FF
Max. TKO.....300D 82D1 00FF
Max. Hits.....300D 82D2 00FF

Note 1: Du wirst unter allen Umständen gewinnen, auch wenn das Spiel sagt, dass du verloren hast. Klicke weiter zum Statistik-Bildschirm und du wirst sehen, dass du doch gewonnen hast.

Note 2: Um alle Waffen zu erhalten, einfach eine Waffe gewinnen oder das Rennen beenden (schaue dann mal im unteren Menü, um zu sehen, was du bisher alles gemacht hast).

Fisherman's Bait 2 - Big Ol' Bass

PAL2NTSC.....8008 D9A6 3C00
Y-Bildschirm-Fix . .8007 44DC 0000
Unendlich Zeit bei Mode Select
.....800C 10B0 3C00
Scroll-Geschwindigkeit einstellen in
Mode-Select-Menü mit links und rechts
GameBuster 2.2 oder höher nötig
.....E012 0571 0010
.....2005 78D0 0001
.....E012 0571 0040
.....2105 78D0 0001
Zeit eingefroren mit L2
.....D012 0570 0001
.....8006 77B8 0000
Zeit läuft wieder mit L1
.....D012 0570 0004
.....8006 77B8 FFFF
Zeit läuft rückwärts mit R1
.....D012 0570 0008
.....8006 77B8 0001
Zeit läuft schnell rückwärts mit R2
.....D012 0570 0002
.....8006 77B8 0004
Unendlich Credits
.....800C 0B90 0009



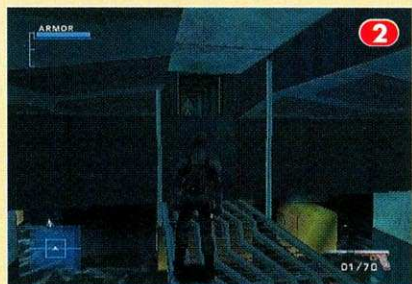
SYMPHON FILTER 2

mArk Liebold - Tobias Schweikl

Player's Guide Part 2

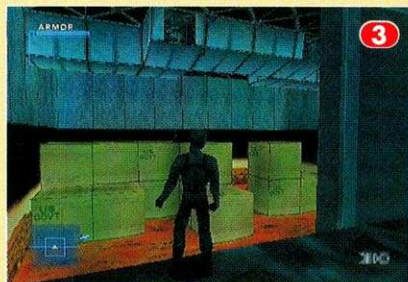
Mission 9: Pharcom Expo Center Gabe Logan

Erledigt die beiden Gegner von oben herab und folgt dem Gang, bis ihr in eine Halle kommt. Dort schaltet ihr die herumstehende Wache aus. Jetzt erscheinen drei weitere Wachen. Ihr rennt unter Abrollen zwischen den Säulen nach oben und erledigt einen weiteren Wachmann. Die beiden anderen ignoriert ihr. Wendet euch nun nach links. Das Gitter „1“ versperrt einen Ventilationsschacht. Zerschießt es und klettert hindurch. Am Ende wendet ihr euch nach rechts und folgt dem vorgegebenen Weg. Die nächsten Gegner könnt ihr ausschalten, bevor sie euch bemerken. In der folgenden Halle geht ihr nach dem selben Muster vor. Steigt auf die Kisten und zieht euch hoch auf den Eisensims. Zerschießt dort das Lüftungsgitter und



klettert durch die entstandene Öffnung „2“. Auf eurem Weg durch den Lüftungsschacht kommt ihr an zwei Gittern vorbei; zerschießt das zweite Gitter und betäubt den GI darunter mit einem Armbrust-Schuss ins Bein (nicht auf den Kopf schießen!). Klettert weiter durch den Lüftungsschacht und in die darunter liegende Halle. Jetzt kommen zwei GIs, die sich um ihren Kollegen

kümmern. Sobald der erste davonrennt, um Hilfe zu holen, schleicht ihr



euch an den anderen heran und betäubt ihn mit dem Taser. Jetzt ist Eile geboten, denn ihr müsst den anderen GI betäuben, bevor er Bericht erstattet. Danach geht's zurück in die Halle „3“. Klettert hier ganz links über die Kisten und betäubt den GI, der mit dem Rücken zu euch steht. Es geht weiter durch die Tür zur Linken. Lasst die beiden GIs ihre Unterhaltung beenden und erledigt sie dann einzeln (Anschleichen + Taser). Im Raketenraum pirscht ihr euch vorsichtig an und erledigt die Wache links hinter den Kisten mit dem Crossbow. Klettert jetzt nach oben. Die patrouillierende Wache bemerkt euch nicht, wenn sie seitlich von euch steht. Schaltet sie aus, springt hinüber, wendet euch nach rechts und klettert durch den Lüftungsschacht. Die beiden folgenden Gegner müsst ihr



erledigen; danach geht's durch einen weiteren Schacht, an dessen Ende ihr euch rechts haltet. Erledigt die Wache per Kopfschuss. Lauft zurück und nehmt die andere Abzweigung. Ihr erledigt zwei weitere Wachen aus der Deckung heraus; eine dritte steht oberhalb dieser Treppe „4“. Ganz am Ende des Gangs erreicht ihr über einige Kisten die niedriger liegende

Ebene. Erledigt alle Wachen und folgt dem abzweigenden Gang. Im nächsten Raum betäubt ihr beide GIs mit dem Taser und setzt dann das Störsignal. Von einer Kiste in der Ecke erreicht ihr wieder einen Lüftungsschacht. An dessen Ende kümmert ihr euch erst um die beiden Wachen und verlasst den Raum schließlich durch einen weiteren Lüftungsschacht. Zwei Wachen werfen von außen Granaten hinein; hier ist gutes Timing gefragt. Am Schachtende wendet ihr euch nach rechts. Die bei-



den GIs im folgenden Raum erledigt ihr mit Taser und Armbrust. Dann haltet ihr euch links und stösst auf weitere GIs. Versucht an ihnen vorbeizuschleichen. Durch einen Lüftungsschacht am fernen Ende des Raumes geht's weiter. In diesem Schacht sind zwei Ventilatoren, die euch ansaugen; diese Stelle passiert ihr möglichst mittig und schnell „5“. Der folgende Raum liegt im Dunkeln; um die umherlaufenden Wachen kümmert ihr euch mit dem Crossbow, für die stehende Wache genügt der Einsatz eures Tasers. Verlasst den Raum durch den Ausgang links und ihr stösst auf einige Hünengräber (sehen aus wie Stonehenge). Sobald ihr in der Mitte seid, werdet ihr angegriffen. Zieht euch in den Gang zurück, aus dem ihr gekommen seid, und erledigt die Gegner einzeln. Klettert nun auf das Stonehenge und springt bis zu einem Lüftungsgitter an der linken Wand. Wenn ihr dieses zerschießt, ist das Level beendet.



SYPHON

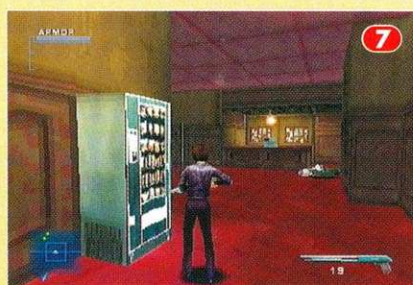
Mission 10: Ancient China Exhibit Gabe Logan

Hier geht's zunächst nach Osten. Den auftauchenden Gegner müsst ihr unbedingt ausschalten, bevor er zu Teresa gelangt. Sobald Teresa die letzte Bombe gefunden hat, müsst ihr zurück in die Haupthalle „6“, wo euch Morgan gegenübersteht. Jetzt heißt es rennen und abrollen. Greift Morgan erst an, wenn Teresa euch das Zeichen gibt, sonst ist die Mission gescheitert. Stellt euch am Besten an das Gitter, bei dem die Army-Kiste steht, und verpasst Morgan einen Kopfschuss.



Mission 11: Club 32 Teresa

Im Club schaltet ihr zunächst Gregorovs Bodyguards aus. Bleibt dabei in Bewegung und erledigt den Gegner mit der Shotgun zuerst. Springt dann vom Eisensteg aus an die gegenüberliegende Wand und lasst euch herunterfallen. Die nächsten Gegner besiegt ihr durch genaues Zielen und geschicktes Ausnutzen der Deckung (klingt leichter, als es ist). Haltet euch nach dem Club nach links. Am Ende des Weges ist der Eingang zu einem Lüftungsschacht. Erledigt erst den Gegner rechts um die Ecke und klettert dann hinein. An seinem Ende unterhalten sich zwei Wachen. Erledigt

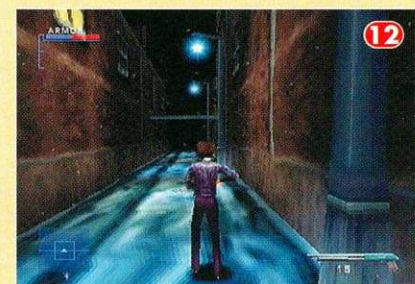


eine aus dem Schacht heraus und greift dann den anderen an. Weiter geht's: Ignoriert den Aufruf der Polizei und schaltet die übrigen Bodyguards aus. Dann lauft ihr hinter den Tresen „7“ und betätigt den Hebel an der Kasse. Lauft die Treppe zur Linken hinunter. Achtung - Gegner! Besondere Vorsicht ist im Gang mit dem grünen Deckenlicht „8“ geboten: an dessen Fußende wirft ein Gegner mit Granaten. Nachdem ihr diesen ausgeschaltet habt, nehmt ihr rechts die Granaten mit und lauft zurück in den linken Gang. Tretet durch die Doppeltür und nehmt Deckung hinter einem Lautsprecher. Sind alle Gegner erledigt, klettert ihr auf die Box links vom Eingang „9“ und von dort auf den Sims. Wendet euch dort nach links und geht die Treppe hinunter. Ignoriert die beiden Polizisten und rennt geradewegs in ein Badezimmer. Dort zerschießt ihr das Fenster und klettert hinaus.

Mission 12: Industrial District Lian Xing

Im Auto liegt eine Schutzweste. Folgt Gregorov durch die Straßen Moskaus, weicht den Granaten aus und erledigt auftauchende Gegner schnell mit der Shotgun. Wenn euch die Polizei auf-

fordert, die Waffe fallen zu lassen, rennt einfach weiter die Straße entlang (rollt euch dabei einige Male ab, um den Schüssen zu entgehen). Am Ende steht ein Polizeiwagen mit einer Tränengaspistole „10“. Lauft dann wieder zurück. Um die nächsten beiden Gegner kümmert sich die Polizei. Mit der Gaspistole schaltet ihr die Polizisten aus, an denen ihr zuvor vorbei gerannt seid - vergesst nicht den Schützen auf dem Dach! Rennt nun in die Straße, die zuvor von den Polizisten blockiert wurde „11“.



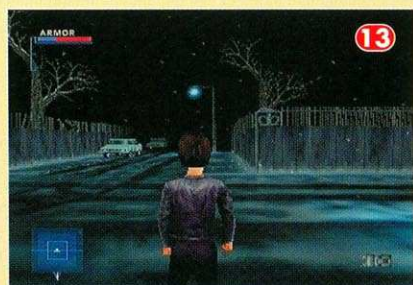
Gregorov will euch einen Kopfschuss verpassen - rollt euch ab und zieht euch zurück. Wenn Gregorov außer Sicht ist, biegt ihr rechts ab und folgt der Straße. Wenn das Auto angestast kommt, springt ihr rechts in eine Nische. Dann steigt ihr auf das Auto und klettert von dort weiter nach oben. Biegt nach links ab und folgt dem



FILTER 2

Player's Guide Part 2

Weg. Klettert weiter nach oben und springt über den Abgrund. Ihr müsst erneut springen und noch einen Gegner ausschalten, dann rutscht das Hausdach hinunter und nehmt das Nachtsichtgewehr. Wendet euch nach links und lauft die Straße hinunter. Springt hinauf zu dem Querbalken „12“, um nicht von den heranrasenden Autos überrollt zu werden. Nun müsst ihr die Straße hinauflaufen, aus der die Autos kamen, und in einer Nische rechts von euch Deckung suchen. Sobald Gregorov verschwindet, rennt ihr über die Straße, in der russische Polizisten von einem Granatwerfer angegriffen werden, und versteckt euch hinter der Ecke. Von hier könnt ihr den Granatwerfer mit dem Nachtsichtgewehr erledigen. Weiter die Straße entlang erledigt ihr den zweiten Granatwerfer, den dritten ignoriert ihr; rollt euch ab und rennt bis zur Straßenlaterne, hinter der ihr Deckung sucht. Dann folgt ihr Gregorov „13“. Bringt zuvor die bei-



den Autos durch Beschuss zur Explosion, um dahinter ungefährdet Deckung zu finden. Rollt euch von Auto zu Auto und duckt euch dahinter ab. Wenn ihr beim roten Auto angekommen seid, rennt Gregorov in den Park und ihr hinterher (lasst euch nicht überfahren!).

Mission 13: Volkov Park Lian Xing

Erledigt die ersten Gegner per Kopfschuss. Dann haltet ihr euch rechts und sucht Deckung hinter den Bäumen. Lauft um Gregorov herum und klettert auf das Monument „14“. Gregorov flieht in entgegengesetzte Richtung - Ihr



folgt ihm. Vor dem zweiten Monument erwartet euch ein heftiger Kampf, der mit der BIZ-2 aber zu schaffen ist. Wendet euch nun nach rechts und benutzt das Nachtsichtgerät. Danach haltet ihr euch links und lauft auf die Anhöhe hinauf, wo Gregorov auf euch schießt. Haltet euch rechts, um die Anhöhe nach Gregorovs Flucht wieder zu verlassen. Unten wimmelt es von Gegnern; bewegt euch vorsichtig und erledigt sie einzeln; viele tragen Schutzwesten. Schließlich lauft ihr auf eine Brücke zu „15“. Sobald die Wachen angreifen, flüchtet ihr über einen kleinen Weg unter die Brücke und lauft weiter nach links. Dreht euch dann um und erledigt die Gegner auf Distanz. Danach passiert ihr die Brücke und schließt die Mission damit ab.

Mission 14: Volkov Park II Lian Xing

Postiert euch so weit wie möglich von Gregorov entfernt und schießt die vier Laternen aus. Nehmt dann euren Taser und schleicht euch von hinten (!) an Gregorov heran, um ihn zu betäuben.

Mission 15: Aljir Prison Lian Xing

Folgt dem Gang, der vom Startraum wegführt. Zieht euch zurück, wenn die beiden Russen ihre Unterhaltung begin-



nen. Dann schleicht ihr den Gang entlang und wendet euch nach rechts „16“. Haltet euch nahe an der rechten Wand und biegt erneut rechts ab. Schaltet die männliche Wache mit dem Taser aus und schleicht in den Hauptgang zurück. Weiter nach rechts betäubt ihr die männliche Wache „17“ und umrundet die Säule. Betäubt die weibliche Wache, wenn sie nach ihrem Kollegen sieht. Beruhigt anschließend die Gefangene und lauft in die entgegengesetzte Richtung. Dort müsst ihr an dem Eingang zu Eurer Linken warten, bis der Wächter rauskommt. Schaltet ihn mit dem Taser aus und geht in den Gefängnistrakt. Lauft den Steg entlang und erledigt die nächsten beiden Wächter mit der Armbrust. An einer Stelle des Steges unterhalten sich einige Wächter. Wartet, bis sie sich zertrennen, und schleicht auf die Stelle des Stegs zu, an der kein Geländer ist. Hangelt euch an den beiden Wachen vorbei und betre-





SYPHON

tet den nächsten Gang „18“. Links betäubt ihr die beiden Wächter, die die Gefangene misshandeln. Von dort kommend wendet ihr euch wieder nach links. Lasst die beiden Wachen passieren und benutzt den Aufzug. Wenn ihr euch unten entfernt, hört ihr



ihn wieder nach oben fahren und zwei Wachen kommen auf euch zu. Hängt euch in das Loch unter dem Aufzug „19“. Sobald eine der Wachen Bescheid gibt, dass alles in Ordnung ist, schleicht ihr an den beiden vorbei „20“. Den nächsten Wächter erledigt ihr per Taser. An der Sicherheitsschleuse „21“ versteckt ihr euch unter der Kamera, wenn das rote Licht nicht leuchtet. Dann schleicht ihr



in die Schleuse, wenn der zweite Wachmann hinausgelassen wird. Betäubt die Kontrollfrau und zieht am rechten Hebel. Erledigt den kommen-

den Wächter mit dem Crossbow, geht in den nächsten Gang und biegt links ab. Folgt dem Weg, dann ist das Missionsziel erreicht.

Mission 16: Aljir Prison II

Lian Xing

Erledigt alle Gegner und lauft links aus dem Raum. Erledigt dabei alle Wachen, am Ende des Weges findet ihr eine rote Tür. Rennt über den Hof und stellt euch an die Wand. Von dort schießt ihr die Gegner über euch ab „22“. Lauft die Treppe hinauf und



betretet das Gebäude. Nach dem Raum mit den toten Wachen lauft ihr in den Gang links. Dort befreit ihr Gregorov und verlasst den Raum durch einen gegenüberliegenden Gang. Folgt dessen Verlauf und erledigt alle Gegner, die Euren Weg kreuzen. Verlasst das Gebäude durch eine weitere rote Tür „23“ und kehrt sofort



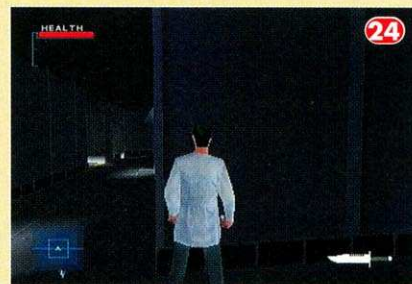
wieder um. Gregorov lenkt die Scharfschützen ab und ihr passiert zusammen die Gefahrenstelle. Schießt nun das Schloss der Sicherheitstür auf und folgt Gregorov. Die beiden Gefangenen betäubt ihr mit dem Taser, nachdem ihr in den unteren Gang und wieder zurück gelaufen seid (Abrollen!). Rennt ganz ans Ende des folgenden Gangs und erledigt alle

Gegner. Zurück zu Gregorov. Lauft mit ihm in den Gang, von dem aus ihr geschossen habt. Wenn ihr das Gebäude verlasst, lauft in den Innenhof des Gefängnisses und folgt Gregorov. Wo er anhält, zieht ihr einen Hebel. Rennt Gregorov nun hinterher, um die Wachen von ihm abzulenkten.

Mission 17: Agency Bio-Lab

Gabe Logan

Lauft in Trakt A3. Folgt dem Laborangestellten und nehmt die rechte Abzweigung, wenn der Security-Agent vorbei ist. Versteckt euch vor weiteren Agenten neben den Kisten. Folgt dem Gang bis zum Trakt A1. Dort haltet ihr euch links. Lauft an dem Agenten vorbei und nehmt das Messer vom Operationstisch. Tötet den Agenten und folgt dem Gang „24“. Nach dem zweiten A1-Tor betretet ihr den Raum



zu Eurer Rechten und benutzt den Computer. Verlasst den Raum durch dieselbe Tür und betretet die Dekontaminationsschleuse. Verlasst diese durch die andere Tür und erledigt die Wachen. Wendet euch nach rechts und wieder nach links. Hinter der Tür liegt Eure Ausrüstung. Tötet die beiden Wissenschaftler und benutzt den ersten Computer. Laft zurück in in



FILTER 2

Player's Guide Part 2

die Halle mit dem Gefangenen und tötet die Wachen. Spricht mit dem Gefangenen, verlässt die Halle durch die gegenüberliegende Tür und schaltet die Kamera mit dem Scrambler aus „25“. Lauft durch die A2-Tür und durch die A3-Tür. Wendet euch nach rechts und lauft in Trakt A4. Links an der Abzweigung erledigt ihr zwei Wachen. Lauft in den gegenüberliegenden Gang und erledigt die dortige Wache. An der nächsten Biegung scambelt ihr die Kamera. Lauft in den Gang und klettert am Ende in den Lüftungsschacht. „Überredet“ Gershon, euch zu helfen und folgt ihm. Erledigt schnellstens den Wissenschaftler. Im folgenden Raum benutzt ihr den Computer in der Mitte, erledigt alle Gegner und kehrt in die Halle mit dem Gefangenen zurück. Passiert die zuvor verschlossene Tür im oberen Level der Halle; ihr gelangt in Trakt B1 „26“.



Erledigt alle Wissenschaftler und befreit Chance. Verlässt den Raum durch die Tür Richtung Norden. Im folgenden Raum lauft ihr die Rampe hoch. Klettert in den Schacht bei B3. Erledigt den Wissenschaftler im folgenden Raum und lauft Elsa hinterher. Sie gibt euch das Vaccine.

Mission 18: Agency Bio-Lab Escape

Gabe Logan

Zerschießt die Gefäße auf dem Labortisch, um den Soldaten zu erledigen. Rennt in den nächsten Raum und flieht durch den linken Lüftungsschacht. Krabbelt nach rechts, biegt links und dann zweimal rechts ab. Klettert durch den Lüftungsschacht in die Leichenhalle. Klettert durch einen wei-



teren Schacht und entleert im folgenden Raum den Weapons Cache „27“. Klettert durch den nächsten Schacht. Nun Richtung Süden und an den Soldaten vorbei in den östlichen Raum. Verlässt diesen durch die andere Tür und nehmt den linken Gang. An der Ecke schießt ihr den Lüftungsschacht frei, klettert hindurch und springt über den Ventilator. Von dem Raum dahinter aus müsst ihr den Aufzug erreichen und aktivieren.

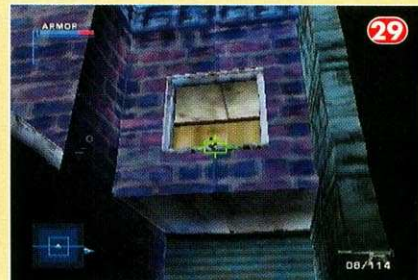
Mission 19: New York Slums

Gabe Logan

Folgt der Straße und erledigt alle Gegner, bis euch zwei Vans den Weg versperren „28“. Zerschießt das



Schloss an der Tür des Pawn Shop. Darin nehmt ihr die M-16 mit. Verlässt das Gebäude und wendet euch nach rechts. Erledigt den Granatwerfer im Fenster über euch „29“. Dreht euch um, lauft zum Ende der Gasse und nehmt die Flak Jacket. Über den Müllcontainer gegenüber des Ausgangs geht's auf das Dach. Erledigt die Agenten und klettert über das Lüftungssystem „30“ weiter nach oben. Klettert über die Südwand, lasst euch hinunterfallen und folgt dem SWAT-Officer. Von der Ecke aus, an der dieser getötet wird, dreht ihr euch um und erledigt den ersten Agenten.



Lauft zurück in die Straße und schaltet weitere Agenten aus. Links hinter der Ecke liegt eine Flak Jacket. Das Gebäude betretet ihr über die Rampe gegenüber. Lauft an den Flammen vorbei und über die Stelle am Boden, aus der Rauch quillt „31“. Zieht rechts von euch an dem Hebel. Folgt nun den Rampen nach oben und erledigt alle Agenten. Lauft weiter, betretet den brennenden Raum und wartet. Nehmt Flak Jacket und Ammo des Snipers und lauft bis zur nächsten Tür, von wo aus ihr die beiden Agenten tötet. Klettert auf den Tisch „32“ und in den näch-





SYPHON FILTER 2

Player's Guide Part 2

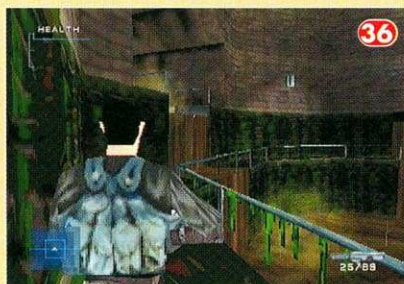
sten Raum. Rollt euch kurz hinaus und wieder hinein; erledigt beide Agenten. Folgt dem Gang und schaltet weitere Gegner aus. Lauft nun weiter und erledigt den zweiten Scharfschützen. Klettert aus dem Fenster und lauft nach rechts; biegt dann links ab und lauft die Straße entlang. Am Ende ist eine Gasse rechts mit einem Loch im Tor „33“. Lauft hinaus auf die Straße. Wartet, bis der Van den SWAT-Officer



überfährt. Erledigt die beiden Agenten und den Scharfschützen auf dem Dach über euch. Lauft in die Tiefgarage „34“, gebt der SWAT-Polizistin Deckung und erledigt weitere Scharfschützen. Rennt an der Polizistin vorbei und die Treppe hinauf. Noch ein paar Scharfschützen und die Mission ist perfekt.

Mission 20: NY Sewers Gabe Logan

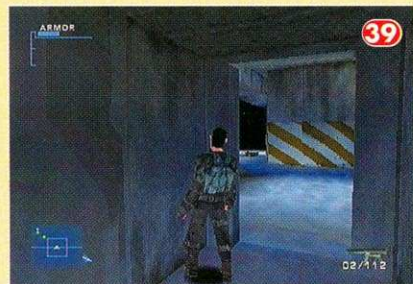
Folgt Teresa durch die Abwasserkanäle. Laft dann zurück und haltet euch rechts, in den Kontrollraum „35“. Dort benutzt ihr das Ventil. Laft zurück zu der Stelle, an der Teresa stand, und springt abwärts „36“. Klettert links auf den nächsten Steg und lauft bis zum Kontrollraum. Laft den rechten Steg entlang und nehmt euch die Flak Jacket



„37“. Hängt euch zur anderen Seite und folgt Teresa „38“. In der Garage lauft ihr zurück zum Eingang und erledigt den ersten Gegner „39“. Sucht anschließend Deckung hinter Betonpfeilern und erledigt die übrigen Gegner. Laft nach oben und haltet euch nahe an der Wand, um nicht überfahren zu werden. Laft zu Teresa und erledigt ihren Angreifer, indem ihr den Van hochjagt. Folgt nun Teresa und

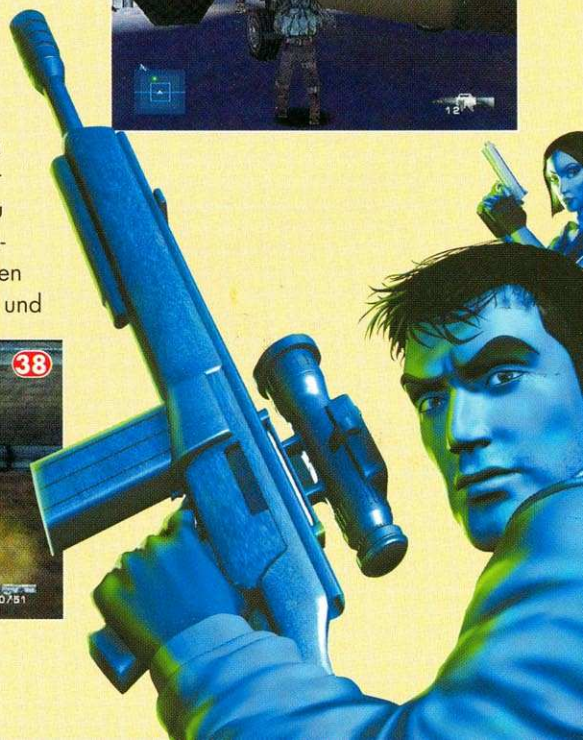


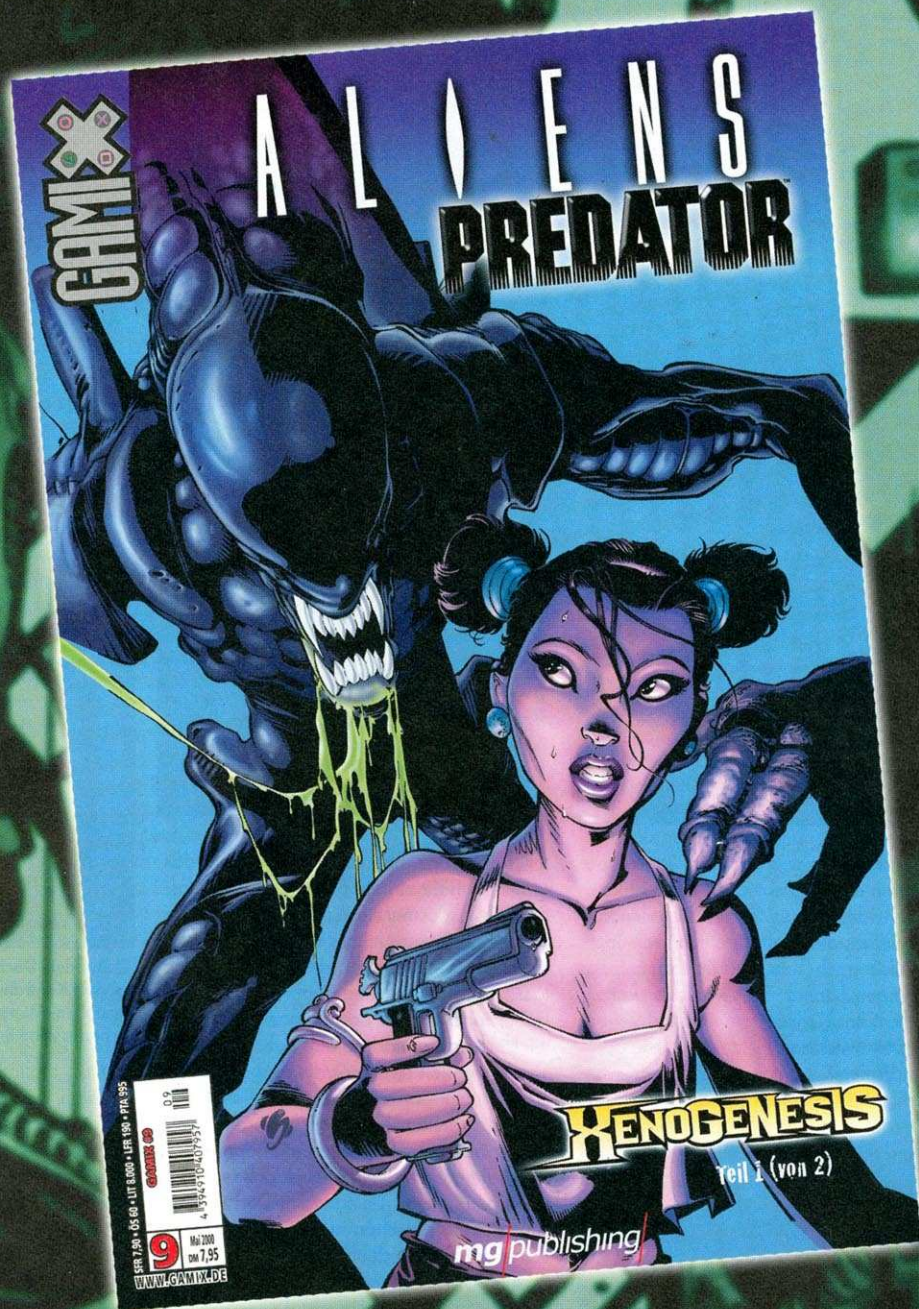
erledigt alle Gegner auf Eurem Weg. Mission geschafft.



Mission 21: NY Finale Gabe Logan

Diese Mission ist hammerhart. Rollt euch konstant ab und schnappt euch die UAS-12 aus dem Helikopter „40“; dann holt ihr euch die Flak Jacket auf der anderen Seite. Von dort aus rollt ihr euch zweimal in die Gegenrichtung und dreht euch schnell um. Nun sollte Chance am Helikopter in Position sein. Schießt ihm mit der UAS-12 in die Rotorblätter, und ihr habt gesiegt. Viel Glück!





ALIENS/PREDATOR: Xenogenesis Teil 1 (von 2)

48 actiongeladene Seiten
+ 2 Postermotive

Jetzt im Handel
für nur
DM 7,95



Toni Opl

DESTRUCTION DERBY RAW



Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Studio 33 www.playstation.de
Entwickler	SCEE
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	5. Juli



Als vor nunmehr knapp fünf Jahren die PlayStation auf die deutschen Zocker losgelassen wurde, sah es in den Regalen der Videospielhändler softwaretechnisch logischerweise noch sehr spärlich aus. Einer der wenigen Launch-Titel war das damals von Reflections (Driver) entwickelte Destruction Derby, welches trotz der nicht ganz einwandfreien Qualität wegging wie warme Semmeln. Knapp eineinhalb Jahre spä-

ter folgte das überragende Sequel, das glanzvoll nahezu alle Schwächen des Vorgängers ausmerzte und in Sachen Autocrash-Games immer noch zu den Referenztiteln gehört. Fast vier Jahre danach lässt Sony nun wiederum den Asphalt beben und wirbelt dank eines neuen Entwicklerteams gehörig Staub auf.

Zugegeben haben es die Jungs von Studio 33 nicht ganz einfach, das Feeling der beiden Vorgänger rüberzubringen oder besser noch zu übertreffen. Auf den ersten Blick allerdings scheint dies jedoch mehr als gelungen, denn Destruction Derby Raw stellt zumindest schon mal in punkto Optik seine Vorgänger deutlich in den Schatten. In schönstem HiRes (512x265 Bildpunkte) dürft ihr nach Herzenslust auf satten 31 Strecken so richtig die Sau rauslassen und alles in Grund und Boden rammen, was euch vor die Motorhaube kommt. Mitunter findet man sich in stinkigen Abwasser-

kanälen wieder, heizt durch mehrstöckige Parkhäuser oder ackert durch das ein oder andere Naturschutzgebiet. Für die Konservativen unter Euch gibt's natürlich noch eine Handvoll altbackener Racing-Tracks. Je nach Gebiet wechselt auch die Beschaffenheit der Fahrbahn (z.B. Asphalt, Sand, Schnee, Schlamm usw.), die sich immens auf die Bodenhaftung des Fahrzeugs auswirkt. Für den richtigen „Kick“ sorgen jedoch erst die zahlreichen Streckenfeatures wie gefährliche Kreuzungen und Sprungschanzen, welche dem Rennen seine aggressive Natur verleihen. Dank des überarbeiteten Schadensmodells sehen alle Crashes noch realistischer aus als bei den Prequels. Reifen platzen, die Seiten werden eingeebult, Motorhauben und Kofferraumdeckel fliegen davon, bis letztendlich der Motor seinen Geist aufgibt und nur noch schwarze Rauchschwaden ausspuckt.

Dabei garantieren insgesamt sechs Spielmodi für die nötige Abwechslung. Aus dem zweiten Teil bekannt ist der Modus



○ Abgehoben: Waghalsige Sprünge sind auf vielen Strecken an der Tagesordnung.



○ Bombenstimmung: Nur durch Rammen eines gegnerischen Fahrzeugs lässt sich die explosive Ladung loswerden.



Bei einem Wreckin' Race kommt es sowohl auf viele Crash-Punkte als auch auf eine möglichst gute Platzierung an.



Die enthaltenen PS-Protze unterscheiden sich in fünf verschiedenen Attributen.



Nach einem Rennen dürft ihr den Teufelsritt noch einmal in aller Ruhe begutachten.



bremsen und euer Schützling kann ungehindert die Führungsposition übernehmen. Besitzer des zweiten Teils werden sich über die neuen Arenen freuen, die im klassischen Destruction Derby-Modus zu finden sind. Wie gehabt brettern hier nach dem Startsignal alle zwanzig Wagen auf die Mitte der kreisrunden Arena zu und verkeilen sich in einer spektakulären Massenkarambolage. Je nach den gewählten Spielregeln fährt hier jeder gegen jeden oder aber alle anderen Fahrer haben nur ein gemeinsames Ziel: Euren Wagen möglichst schnell in eine Sardinenbüchse zu verwandeln. Mindestens genauso interessant und actiongeladen ist der Skyscraper-Mode, in dem ihr auf den Dächern verschiedener Hochhäuser so viele Kontrahenten wie möglich von der Kante stoßen müsst. Zuguterletzt sei noch die Variante „Pass Da Bomb“ erwähnt, die euch wiederum in die verschiedenen Kampfarenen versetzt und einer Art „Fangspiel mit Autos“ gleichkommt. Hier gilt es, einen Sprengsatz durch das Rammen eines gegnerischen Wagens an diesen weiterzugeben, bevor die Bombe explodiert und dem eigenen Boliden erheblichen Schaden zufügt. Mit etwas Glück können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe den finalen Test dieses potentiellen Hitkandidaten präsentieren.

„IN SCHÖNSTEM HiRES DÜRFT IHR NACH HERZENSLUST AUF SATTEN 31 STRECKEN SO RICHTIG DIE SAU RAUSLASSEN UND ALLES IN GRUND UND BODEN RAMMEN, WAS EUCH VOR DIE MOTORHAUBE KOMMT.“

„Wreckin' Racing“, in dem ihr nicht nur um eine möglichst gute Endplatzierung, sondern auch um jede Menge Crash-Punkte kämpfen müsst. Nur wer die richtige Balance aus beiden Aspekten findet, kann genug Gesamtpunkte ergattern und die nächsten Kurse und Fahrzeuge freischalten. Nicht um Punkte, sondern um harte Dollars geht es im „Smash 4 \$“-Modus. Hier legt ihr euch mittels eines mageren Startkapitals einen ersten Wagen zu und tretet sodann gegen 19 weitere, todesmutige Piloten an. Am Ende jedes Rennens winken für die Bestplatzierten Siegesprämien, die in Reparatur,

Tuning oder gleich einen besseren Wagen investiert werden können. Multiplayer-tauglich wird's schließlich im Battle-Menü, welches die vier verbleibenden Spielmodi parat hält und - Multitap vorausgesetzt - Auseinandersetzungen mit bis zu vier menschlichen Spielern zulässt. Als erstes wäre der Assault-Modus zu nennen, in dem es euer Ziel ist, einen von der CPU gesteuerten Jeep über mehrere Runden hinweg zu eskortieren und vor den Rammattacken der feindlichen Wagen zu schützen. Durch geschickte Lenkmanöver und gutes Timing lassen sich die Kontrahenten gekonnt aus-



Wie die Tricks in einem Fun-Sport-Game bekommen auch die verschiedenen Crashes in Destruction Derby Raw abgefahrene Namen.



Hochgradig unfair, doch unterhaltsam: Im Armageddon-Modus stürzen sich alle anderen Wagen nur auf euch.



DSF

Dirk Gemeinhardt

ALL STAR TENNIS

2000

Genre	Sportsimulation
Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft
	www.ubisoft.de
Entwickler	aqua pacific
Erhältlich ab	Juni



Die Bodenbeläge (vom langsamen Sandbelag, über den akkurat geschnittenen englischen Rasen, bis hin zum rasanten Hartplatz) beeinflussen individuell die Ballphysik.

Nach dem Abdanken der Brühler „Gräfin“ und des Leimener „Bobe“ ist es schlagartig mucksmäuschenstill um das deutsche Tennis geworden. Zwar rangiert der ehemalige Becker-Günstling Nicolas Kiefer derzeit auf einem passablen 7. Platz in der ATP-Weltrangliste, kann aber dennoch in keinsten Weise an die Top-Leistungen der besagten Entfacher des Tennis-Booms anknüpfen. Ganz zu Schweigen von den erbärmlichen Leistungen des Davis-Cup-Teams. Erst kürzlich bogen sich dem Zuschauer beim Debakel gegen die australische Equipe die Zehennägel förmlich hoch.

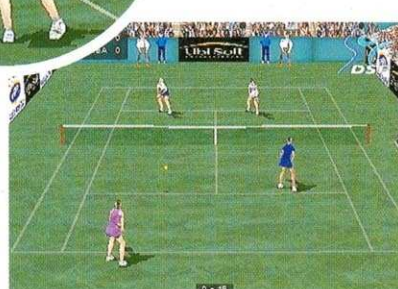
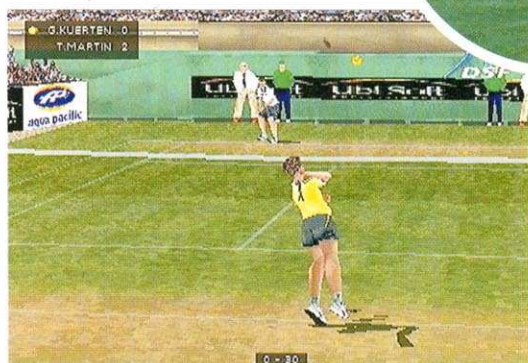
Die Zeit ist aus diesem Grunde reif für Ubi Softs DSF All Star Tennis 2000; denn voraussichtlich ab Juni diesen Jahres kann der sportbegeisterte PlayStation-User aus eigener Kraft der andau-



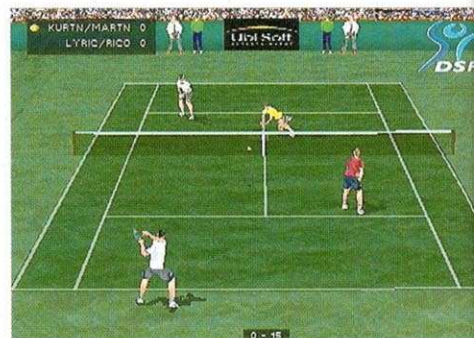
Die Arenen schauen im Gegensatz zu All Star Tennis 99 viel detaillierter aus.

ernden Tennis-Dürreperiode ein Ende bereiten. Gemäß dem Vorgänger hechten erneut im Einzel, Doppel oder auch im Mixed einige bekannte Weltklassenspieler über den Court. Die einhellige Kritik der Videospiele-Fachpresse hat sich Entwickler Aqua Pacific jedoch in fast allen Belangen richtig zu Herzen genommen.

Zum einen wartet die 2000er-Auflage mit einer geordneten Option-Menüstruktur auf, welche für glasklaren Durchblick sorgt, zum anderen ließ man sämtlichen Firlefanz (Bomb Tennis, Arcade)



Abgesehen von den vielen Outdoor-Events schlagen sich die Sportler auch bei Hallenturnieren die Bälle um die Ohren.



weg und spendierte dafür den von vielen Seiten geforderten Saison-Modus. Dort muss sich der 32-Bit-Tenniscrack mittels zwölf über das ganze Kalenderjahr verstreuten Turniervoranstellungen an die Spitze der Weltrangliste fighten. Ein Exhibition-Mode sowie die separat anwählbaren Turnaments liefern bereits im Vorfeld genügend Möglichkeit sich mit der kleinen Filzkugel bis auf den letzten Fussel vertraut zu machen. Auf diese Weise wird ein dynamisches Serve and Volley-Spiel genauso erzielbar sein wie ein kräftezehrendes Ballduell an der Grundlinie. Ferner könnt Ihr mit etwas Geduld und Spucke nach gerauer Aufwärmphase am Pad Traumschläge, d. h. hammerharte Returns, waghalsige Lobs, filigrane Longline-Bälle etc. in altbekannter Manier vom Stapel lassen. Am Rande dürfte die KI aller Gegner für Zähneknirschen sorgen - die CPU-Rivalen spielen nicht unentwegt den selben Stiefel, sondern stellen sich im Verlauf einer Begegnung auf die Taktik des Gegners ein. Jedoch heißt es Geduld üben. Fans des weißen Sports werden in einer der nächsten Ausgaben den wertungstechnischen ersten Aufschlag des All Star-Tenniszirkus miterleben.



ACME's Holland Nummer...

(01024*) 0031 43 30 60 90 1

(01024*) 0031 43 30 60 789

PlayStation

Dreamcast

Nintendo64

Saturn

NeoGeoPocket

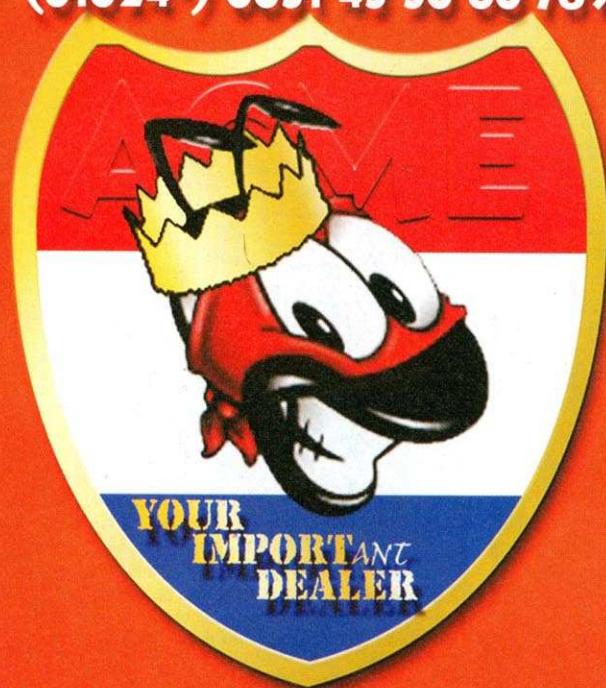
WonderSwan

Lösungsbücher

Soundtracks

Merchandise

Anime-Videos



*Call by Call mit Super24
für nur 9,9 Pf/Min
aus ganz Deutschland

ACME
your important dealer

Tyrellsestraat 13

NL-6291 AK Vaals

0031 - 43 30 60 901

0031 - 43 30 60 789

e-plus: 0177 - 888 35 33

D1: 0170 - 483 22 00

Fax: 0031 - 43 30 60 381

www.ACME-Online.nl

www.ACME-Online.de



ACME
the game company

Agathastr. 20

33397 Rietberg

Tel: 05244 - 97 40 42

Fax: 05244 - 97 40 48

ACME's neue Nummer...

0700 70 77 77 00

null-siebenhundert-siebzig-siebenundsiebzig-siebenundsiebzig-null-null

Ab einem Bestellwert von DM 60 liefern wir versandkostenfrei zzgl. DM 5 Nachnahme-Gebühr. Darunter berechnen wir eine Lieferpauschale von DM 11. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB's. Verwendete Warenzeichen dritter werden hiermit anerkannt.

RED FACTION

Toni Opl

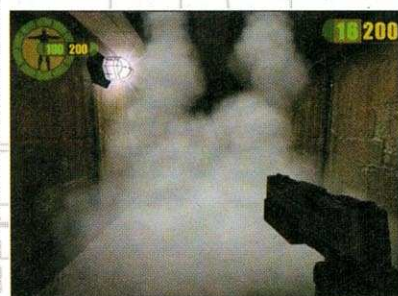


○ Sämtliche Transportmittel werden natürlich auch aus der Egoperspektive gesteuert. Auf den Einsatz von Waffen braucht ihr dabei nicht zu verzichten.

zern unterdrückt und ausgebeutet werden. Als einer dieser Minenarbeiter müsst ihr euch sodann durch 20 aufwendig inszenierte 3D-Welten kämpfen und schließlich dem Großunternehmen, das sich sogar die Besitzrechte für den ganzen Planeten unter den Nagel gerissen hat, das Handwerk legen.

Die Besonderheit an Red Faction ist nun, dass durchschlagkräftige Geschosse wie Raketen an Wänden und Objekten nicht nur explodieren und einen hübschen Rußfleck hinterlassen, sondern größere Löcher hineinsprengen oder die komplexen Architekturen sogar völlig zum Einsturz bringen. Über die so entstandenen „Türen“ gelangt der Spieler dann an Orte, die normalerweise nicht zugänglich wären. Zusätzlich kommen in Red Faction auch verschiedene Transportmittel wie APCs (Armoured Personnel Carrier=Truppenpanzer), U-Boote und mehrere Fluggeräte zum Einsatz, die selbstverständlich mit starken Waffen ausgestattet sind. Trotz der Sci-Fi-lastigen Thematik verzichten die Entwickler von Volition ganz auf futuristische Waffen wie Laserpistolen oder Plasmagewehre und konzentrieren sich voll und ganz auf herkömmliche Projektilwaffen. Neben Pistolen, Granat- und Raketenwerfern sowie einem Scharfschützengewehr werden sicherlich noch eine Menge weiterer „Abrissinstrumente“ enthalten sein. Ein Titel, den Action-Fans um jeden Preis im Auge behalten sollten.

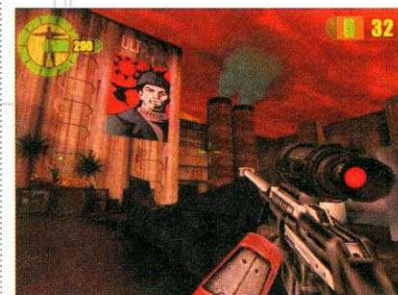
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	THQ www.thq.de
Entwickler	Volition
Erhältlich ab	2001



○ Grafikzauber: Optische Leckerbissen wie Realtime-Lightsourcing und aufwendige Nebel-effekte wird es in Red Faction zuhauf geben.



○ Dank einer neuen Programmieretechnik genannt Geo-Mod Engine lässt sich die Umgebung in Echtzeit in Schutt und Asche legen.



○ Ein Scharfschützengewehr darf unserer Meinung nach in keinem First-Person-Shooter fehlen.

○ Auf dem Scanner des Granatwerfers erkennt ihr Personen, die hinter Objekten wie dieser Mauer stehen. Ein gezielter Schuss erledigt den Unhold und beschert euch gleichzeitig die Möglichkeit, in den Raum einzusteigen.



Dirk Gemeinhardt

SKY SURFER

Genre	Extreme-Sport-Simulation
Spieler	1-2
Hersteller	Idea Factory
Entwickler	Idea Factory
Testmuster	play
Erhältlich ab	sofort (Japan-Import)

SELECT YOUR PLAYER

風見 亮

私立大学3年生。
父親を大手ソフトウェア会社役員に持ち、
比較的裕福な家庭に育つ。
高校生の時にアメリカに交換留学の経験があり、
スカイサーフィンを知る。

Weight: 80Kg
Strength: 95%



Über den Wolken muss die Freiheit grenzenlos sein. Frankreichs Sky-Surfing-Vorreiter Patrick de Gayardon hat's in den Werbespots vorgemacht: An den Füßen ein leicht modifiziertes Snowboard, auf dem Rücken ein Fallschirm und schon geht's los. Nach dem Pflichtsprung aus der Propellermaschine folgt die Kür. Eine Pirouette nach der anderen, Salti am laufenden Band, verknüpft mit wirren Schraubbewegungen etc., verschönern den freien Fall - für den am Boden stehenden Betrachter mutet es wie ein graziler Tanz in den Wolken an. Das Ziehen der Reißleine im letzten Augenblick garantiert Adrenalin pur. Für Idea Software anscheinend Inspiration genug die erste Sky-Surfing-Simulation zu entwickeln; denn seit Ende April dürfen japanische Zocker der nicht ungefährlichen Extremsportart frönen - de Gayardon ist



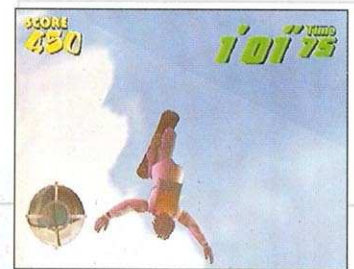
○ Get Ready! Nun dürft ihr den Analogstick rühren. Für drei tadellose Tricks in Folge gib'ts zusätzlich Zeit.

nicht der Einzige, der beim Sky Surfen sein Leben lies. Demzufolge spendierten die Entwickler aus Nippon dem Dive-to-Air-Mode einen künstlichen Horizont. Zentriert das Fadenkreuz auf der Anzeige, so dass der polygonale Akrobat mit den Füßen voran durch die Wolkendecke braust, gebt im Anschluss hurtig eine der dreizehn möglichen Tastencombos ein, wartet aufs Signal und lasst nun den rechten Analogstick flott im Uhrzeigersinn rotieren - bezüglich aller folgenden Trickfiguren um die vertikale bzw. horizontale Achse wächst das Score-Display stetig an. Beim anschließenden Anpeilen der Landezone beeinflussen Auf- und Abwinde die Flugbahn des Paragleiters. Weniger spektakulär bestreitet sich der Beat-Ballon-Mode. Ein Riesenventilator bläst dem Spieler eine steife Brise ins Gesicht, um darüber schwebende, kunterbunte Luftballons innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits reihum zerplatzen zu lassen. Besonders positiv sticht die englischsprachige Menüführung ins Auge. Bis auf die explizite Beschreibung



○ Wer nicht aufpasst, fällt vom Rand des Ventilators.

der drei Charakterprofile ist alles einigermaßen nachvollziehbar. Sky Surfer kann trotz der ausgefallenen Idee nicht auf voller Breite überzeugen. Verantwortlich für den eingeschränkten Spielgenuss sind allem voran die geringe Anzahl der Spielmodi, der mäßige Sound sowie die spartanische Präsentation in punkto Grafik. Namcos Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V und Tecmos Dead Or Alive 2 haben es vorgemacht, was ein First Generation PlayStation 2-Titel auf dem Kasten haben muss.



○ Zur punktgenauen Landung bedarf es einiger Übung.



○ Auch im Dunkel der Nacht tänzelt der Sky Surfer am wolkenverhangenen Firmament.

...Sammlung ist nicht komplett?

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



play 2/99



- **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



- **Player's Guide**
Populous The Beginning
- **Specials**
Argonaut
Driver
24 Stunden Le Mans
Spielwarenmesse
Tekken 3 Iron Fist WT
Warzone 2100

play 4/99



- **Player's Guide**
Metal Gear Solid - Alle Secrets
- **Specials**
Sports Car GT
V-Rally 2

play 5/99



- **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



- **Player's Guide**
Warzone 2100 (Teil 1)
- **Specials**
E3 Show - Vorschau

play 7/99



- **Player's Guide**
Warzone 2100 (Teil 2)
- **Specials**
70 Seiten! E3 Show

play 10/99



- **Player's Guide**
Syphon Filter (Teil 2)
X-Files
- **Specials**
Armorines Project S.W.A.R.M.
ECTS 99
IFA
Star Trek Red Squad
Too Human

play 11/99



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

play 1/00



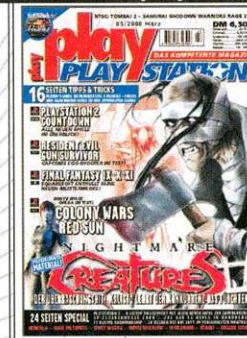
- **Player's Guide**
Discworld Noir (Teil 1)
- **Specials**
1999: Who was hot and who was not?
Oddworld Munch's Oddysee
Play Witch Project
Rally Games 2000
Steuer-Tips: Der große Lenkradtest
Theme Park World

play 2/00



- **Player's Guide**
Discworld Noir (Teil 2)
- **Specials**
Army Men
F1 2000
PlayStation2 Countdown

play 3/00



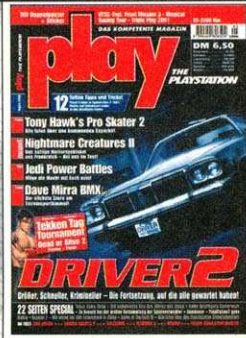
- **Player's Guide**
Resident Evil 3 - Nemesis
- **Specials**
F1 Racing Championship
PlayStation2 Countdown
Spielwarenmesse 2000

play 4/00



- **Player's Guide**
Fear Effect
- **15 Seiten Sonderteil**
PlayStation2

play 5/00



- **Player's Guide**
Syphon Filter - Teil 1
- **Specials**
Alone in the Dark IV - The New Nightmare
Game Developers Conference 2000
Rayman 2 - The Great Escape
Summer
Tokyo Game Show 2000 Spring

play 05/98 ☐	play 09/98 ☐	play 02/99 ☐	play 06/99 ☐	play 01/00 ☐	play 05/00 ☐
play 06/98 ☐	play 10/98 ☐	play 03/99 ☐	play 07/99 ☐	play 02/00 ☐	
play 07/98 ☐	play 11/98 ☐	play 04/99 ☐	play 10/99 ☐	play 03/00 ☐	
play 08/98 ☐	play 01/99 ☐	play 05/99 ☐	play 11/99 ☐	play 04/00 ☐	

pro Heft 6,50 DM =

Gesamtbetrag:

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

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

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

TESTSCREEN

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren und hilft dem Leser, sich im täglich anwachsenden Software-Markt zurechtzufinden. Das Wertungssystem in Prozent erlaubt uns, exakt zu differenzieren und ähnliche Titel besser gegenüberzustellen. Die Aufteilung in die Kategorien Grafik, Sound und Rating deckt alle wichtigen Bereiche eines Spiels ab, ohne dabei unnötig den Überblick zu erschweren.

Hochkarätige Software mit einem Rating von mindestens 85% belohnen wir mit dem Best Buy-Prädikat. Solche Ausnahmetitel sind prinzipiell jedem Zocker ans Herz zu legen und sollten in keiner anständigen Spielesammlung fehlen. Unfair schwere Games werden mit dem „Extreme Hardcore“-Stempel versehen. Nur Spieler mit stahlharten Nerven und einem endlosen Geduldsfaden sollten sich an einen solchen Titel heranwagen.

**EXTREME
HARDCORE**

FEATURES

Anzahl der möglichen Spieler	Levelanwahl durch Passwortabfrage	Sprache der Bildschirmmenus
Memory Card sowie Anzahl der benötigten Blöcke	Erstellen bzw. Editieren neuer Strecken möglich	Sprachausgabe
Anzahl der Level bzw. Strecken	PocketStation PDA	USK-Empfehlung

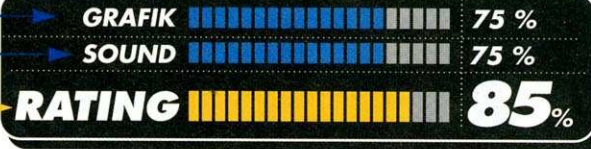
SOUND

Dolby Surround
Q Sound

ZUBEHÖR

Analog Controller Sony	Analog Controller neGcon	Maus-Unterstützung
DualShock Unterstützung	Lenkrad	Link-Option
Analog Joystick	LightGun	Multitap

**play
BEST BUY!**



Grafik

Setzt die Darstellung der Umgebung neue Maßstäbe? Bleibt die Framerate konstant? Sind die Menüs übersichtlich und klar gegliedert? In die Grafikwertung fließt sowohl der optische Gesamteindruck als auch die technische Inszenierung und die allgemeine Präsentation mit ein.

Sound

Zu einer guten Soundwertung gehört nicht nur eine atmosphärische, zur jeweiligen Thematik passende Hintergrundmusik, sondern auch authentisch klingende Soundeffekte sowie die Unterstützung von HiFi-Anlagen mit Dolby Surround.

Rating

Das Rating ist mit einer Gesamtwertung gleichzusetzen und drückt einzig und allein das Spiel Spaßpotential aus. Grafik und Sound spielen hier eine untergeordnete Rolle, da auch audiovisuell schwache Spiele suchtgefährdend sein können.

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.

colin | mcra





e rally 2.0

Toni Opl

In der laufenden WRC-Saison konnte sich Colin McRae durch einen grandiosen Sieg bei der Rally Catalunya mit 14 WM-Punkten auf Platz 5 der Gesamtwertung vorarbeiten - weitere Erfolge blieben bisher leider aus. Grund zur Freude hat der Rallye-Weltmeister von 1995 aber trotzdem, denn auf der PlayStation rast er erneut ohne Umweg an die Spitze des Genres. Wir haben Codemasters' neues Rennsport-Spektakel bis aufs Bodenblech untersucht und können nach einer ausgiebigen Testfahrt mit Fug und Recht behaupten, einen neuen Referenztitel im Bereich der Rallye-Simulationen zu haben - und der heißt Colin McRae Rally 2.0. The Flying Scotsman is back!



○ Zu Beginn einer neuen Rallye verschafft euch ein kurzer FMV-Schnipsel die ersten Eindrücke der Strecken.



○ Abgespeckt: Aufwendige Effekte wie die halbttransparenten Scheiben oder aufgewirbelter Staub mussten im Arcade-Modus leider unter den Tisch fallen.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
	www.codemasters.de
Entwickler	Codemasters
Testmuster	Codemasters
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	9. Juni

Viele Leser werden sich vielleicht schon mehrmals gefragt haben, was man an einem Spiel wie Colin McRae Rally denn noch verbessern könnte. Zugegeben konnten auch wir uns bis zum heutigen Tage nicht unbedingt vorstellen, dass der Nachfolger an den bahnbrechenden Erfolg des Originals anknüpfen könnte. Doch wie bei den unzähligen Formel 1-Games ist es das Zusammenspiel einer Menge überarbeiteter Details, die zusammen einen wesentlich besseren Gesamteindruck schaffen. Colin McRae Rally 2.0 ist nicht bloß ein simples Update, das mit neuen Strecken und Wagen aufwartet, sondern ein rundum erweitertes und verfeinertes Sequel. Trotzdem müssen wir an dieser Stelle gleich zu Beginn eine schlechte Nachricht loswerden: Die aus dem Original bekannte und überaus hilfreiche Rallye-Schule fiel wegen des angestiegenen Umfangs leider voll und ganz dem Rotstift zum Opfer. Eine Tatsache, die Besitzer des

ersten Teils leicht verkraften können, da sich das Fahrverhalten praktisch nicht verändert hat. Newcomer allerdings müssen sich die Grundlagen des Rallye-Fahrens selbst aneignen und erlernen - Probieren geht eben über Studieren! Vorher könnt ihr unter dem Menüpunkt „Fahrer“ euren Namen und Geburtsdatum eintragen und euch somit ein neues Fahrerprofil erstellen. Dies hat den Vorteil, dass alle später erzielten Erfolge automatisch unter eurem Namen gespeichert werden und somit keine Bestzeit verloren geht.



○ Nur fliegen ist schöner: Colin 2-Producer Guy Wilday fährt diesen Wagen übrigens auch privat.

SET UP | SPIELMODI | WEITER

Modus:

Arcade:

Meisterschaft 1 Spieler

Einzelrennen 1-2 Spieler (Splitscreen)

Zeitrennen 1 Spieler

Meisterschaft 1-4 Spieler
(nacheinander - bei 2 Spielern Splitscreen möglich)

Einzelrallye 1-4 Spieler
(nacheinander - bei 2 Spielern Splitscreen möglich)

Einzelstappe 1-4 Spieler
(nacheinander - bei 2 Spielern Splitscreen möglich)

Zeitrennen 1-4 Spieler (nacheinander)

Wettkampf 1-8 Spieler
(nacheinander + Splitscreen)



An die Stelle der Rallye-Schule tritt nun der neu hinzugekommene Arcade-Mode, der vor allem die Spieler zufrieden stellen soll, die auf schweißtreibende Verfolgungsrennen mit computergesteuerten Gegnern nicht verzichten wollen. So treten ihr Rallye-untypisch gegen fünf weitere CPU-Konkurrenten an, die je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (Anfänger, Fortgeschrittener oder Profi) eher zurückhaltend oder äußerst aggressiv und ohne Rücksicht auf Verluste der schwarzweiß



Gas geben und Spass haben: Kuppen wie diese laden geradezu zum Springen ein.



Im Wettkampf-Modus ist zunächst nur die Super Special Stage in Japan anwählbar.



kartierten Flagge entgegenrasen. Wagenschäden habt ihr hier sowohl in optischer als auch spielerischer Hinsicht nicht zu befürchten, es darf also nach Herzenslust gedrängelt, gerammt und geschoben werden. Da die normalen Rallye-Etappen für derart gewagte Überholmanöver viel zu schmal sind, wird auf insgesamt acht verschiedenen, speziell entworfenen Rundkursen gefahren, die um einiges breiter und weniger kurvenreich ausfallen. Unterteilt ist der Arcade-Modus in die Bereiche Meisterschaft, Einzelrennen und Zeitrennen, wobei man bei letzterem wiederum allein auf der Piste unterwegs ist. Eine Meisterschaft gliedert sich ihrerseits in zwei Klassen zu je drei Rennläufen (in unterschiedlichen Ländern), wobei ihr aus der Klasse B zunächst als Sieger hervorgehen müsst, um Zugang zur höheren Klasse A zu erhalten. Der für den Arcade-Modus zur Verfügung stehende Fuhrpark gibt sich anfangs noch etwas bescheiden - nur sechs WRC-Autos sind zunächst anwählbar. Neu gegenüber dem Vorgänger sind McRae's Ford Focus und der Seat Cordo-

ba, die als Ablösung für den Escort beziehungsweise den Felicia dienen. Weiterhin sind der Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Subaru Impreza (Colin's alter Wagen) und der Peugeot 206 in der virtuellen Garage zu finden. Allesamt etwa 300 PS stark und mit Allradantrieb ausgestattet, unterscheiden sich die sechs Modelle also nur durch Gewicht und Abmessungen. Darüber hinaus lassen sich über entsprechende Erfolge in den einzelnen Meisterschaften noch eine Menge alternativer Wagen-Outfits (neue Lackierungen) und einige komplett neue Vehikel wie beispielsweise der Lancia Delta HF Integrals oder der Ford Racing Puma freischalten. Einen Quantensprung in Sachen

DIE ALTERNATIVE

V-Rally 2 - Infogrames
Championship Edition



Sieben Parameter lassen sich im Setup verändern, um den Wagen perfekt an die Etappenbedingungen anzupassen.

Egal ob im Alleingang oder gegen drängelnde CPU-Gegner - dank eines beachtlichen Fuhrparks, des umfangreichen Streckeneditors, eines vorbildlichen Vierfach-Splitscreens und jeder Menge Spielmodi ist V-Rally 2 sowohl für Simulationsfreaks als auch für Arcade-Freunde ein höchst interessanter Titel. Anlass zur Kritik gab's aber dennoch: Zum einen ist das Fahrverhalten der WRC-Boliden etwas zu schwammig ausgefallen, zum anderen haben auch die Eden Studios das Problem mit den zu dünn klingenden Motoren sounds nicht in den Griff bekommen. Ansonsten ist V-Rally 2 jedoch ein harter Konkurrent.



Die Cockpit-Perspektive lässt das Herz eines jeden Rallye-Fans höher schlagen. Ohne explizite Streckenkennisse hat man bei dieser Kameraeinstellung jedoch verloren.

möglichst kurzer Zeit zu durchfahren. Beim Passieren eines der vielen Checkpoints, die auf der Strecke verteilt sind, gibt eine Zeiteinblendung in Verbindung mit einem kurzen Warnton Anschluss über euren augenblicklichen Vorsprung beziehungsweise Rückstand gegenüber

Arcade-Racing darf man sich von diesem Spielmodus jedoch nicht erwarten. Wer sein Hauptaugenmerk auf actionbetonte Platzierungskämpfe legt, sollte vielleicht lieber zu TOCA 2 oder World Touring Cars greifen. Rallye-Puristen werden den Arcade-Modus trotz des kaum entschärften Fahrverhaltens ohnehin nur müde belächeln und sich gleich dem Herzstück von Colin McRae Rally 2.0, dem Rallye-Modus, widmen. Hier könnt ihr wahlwei-

„AN DIE STELLE DER RALLYE-SCHULE TRITT NUN DER NEU HINGEKOMMENE ARCADE-MODE, DER VOR ALLEM DIE SPIELER ZUFRIEDEN STELLEN SOLL, DIE AUF SCHWEISTREIBENDE VERFOLGUNGSRENNEN MIT COMPUTERGESTEUERTEN GEGNERN NICHT VERZICHTEN WOLLEN.“

se ein Zeitrennen, eine Einzeletappe, eine Rallye (alle Etappen eines Landes) oder gleich eine komplette Saison bestreiten, die euch durch insgesamt acht verschiedene Länder dieser Welt führt. Anfängen von Finnland über Griechenland, Frankreich, Schweden, Australien, Kenia und Italien bis nach Großbritannien erwarten euch die unterschiedlichsten Landschaften mit all ihren klimatischen Bedingungen und Bodenbeschaffenheiten. Abhängig vom anfangs eingestellten Schwierigkeitsgrad gilt es sodann, pro Runde vier, acht oder zehn Etappen in

dem führenden Kontrahenten. Ist das Fenster der Einblendung grün, so bedeutet dies, dass ihr momentan in Führung liegt. Ist selbiges jedoch rot, so gilt es, ordentlich Gas zu geben, wollt ihr noch als schnellster über die Ziellinie gehen. Als Besonderheit erwartet euch am letzten Tag jeder zweiten Rallye eine sogenannte „Super Special Stage“, in der ihr auf einem parallel abgesteckten Doppelrundenkurs gegen einen anderen Fahrer antreten müsst: Das Ergebnis dieses Duells fließt selbstverständlich in die Gesamtwertung der Einzelrallye mit ein. Nur wer am Ende

SET UP | RENNTAG | WEITER

Die Rallye von Argentinien - ein Wochenende voller Stress und Nervenkitzel:

Damit ihr euch ein ungefähres Bild von dem machen könnt, was an einem ganz normalen Rallye-Wochenende so abgeht, haben wir anhand der Rallye Argentinien, die vom 11. bis zum 14. Mai in Südamerika stattfand, den eng abgesteckten Terminplan eines WRC-Piloten unter die Lupe genommen.

Donnerstag, 11. Mai: Leg 1 Super Special - Villa Carlos Paz

Etappe	Distanz/km	Uhrzeit
Start	Villa Carlos Paz	17:30
SS1	Lane A	3.44 19:00
SS2	Lane B	3.44 19:27
Finish	Villa Carlos Paz	19:45

Freitag, 12. Mai: Leg 1 (Fortsetzung) Villa Carlos Paz - Cordoba

Etappe	Distanz/km	Uhrzeit
Start	Villa Carlos Paz	07:30
SS3	Capilla del Monte - San Marcos Sierra	23.02 09:09
SS4	San Marcos Sierra - Charbonier	9.610 9:40
SS5	Tanti - Cosquin	16.07 11:42
SS6	Villa Giardino - La Falda	22.53 12:35
SS7	La Cumbre - Agua de Oro	23.46 14:13
SS8	Super Special Colonia Caroya	3.40 15:16
SS9	Ascochinga - La Cumbre	28.83 16:04
Finish	Córdoba	19:03

total 126.92

Samstag, 13. Mai: Leg 2 Córdoba - Córdoba

Etappe	Distanz/km	Uhrzeit
Start	Córdoba	07:15
SS10	Santa Rosa de Calamuchita - San Augustin	26.10 09:16
SS11	San Augustin - Villa General Belgrano	12.65 09:59
SS12	Amboy - Santa Rosa de Calamuchita	21.48 11:23
SS13	Santa Rosa de Calamuchita - San Augustin	26.10 12:44
SS14	Las Bajadas - Villa del Dique	18.67 13:27
SS15	Amboy - Santa Rosa de Calamuchita	21.48 14:48
SS16	Camping General San Martin	5.05 16:46
Finish	Córdoba	17:46

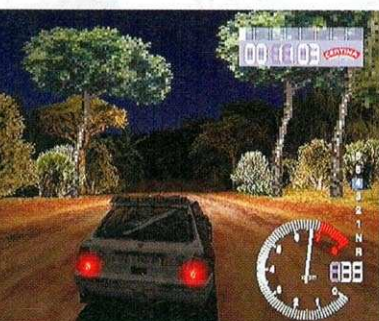
total 131.53

Sonntag, 14. Mai: Leg 3 Córdoba - Córdoba

Etappe	Distanz/km	Uhrzeit
Start	Córdoba	06:15
SS17	Chamico - Ambul	24.60 09:09
SS18	El Mirador - San Lorenzo	20.65 09:51
SS19	Cura Brochero - Nono	19.31 10:50
SS20	La Posta - Mina Clavero	24.09 11:59
SS21	El Mirador - San Lorenzo	20.65 13:41
SS22	El Cóndor - Copina	16.77 15:01
Finish	Córdoba	16:50

total 126.07

Gesamte Rallye-Distanz 391.40



Bei Nacht durch die Steppe Kenias - ein Fest fürs Auge!



Der träge Sierra Cosworth quält sich durch den Neuschnee. Mit den neueren Boliden kann diese „Heckschleuder“ nicht im geringsten mithalten.



○ Auf dem nassen Asphalt spiegeln sich die Rückleuchten.

einer Rallye auch unter den besten sechs Piloten vertreten ist, wird für die nächste Runde zugelassen. Damit man bei Nichterreichen dieses Ziels nicht stets die ganze Rallye wiederholen muss, dürft ihr



Cheat beispielsweise ermöglicht es euch, durch Betätigen der Handbremse brennende Geschosse aus der Motorhaube abzufeuern, welche die gegnerischen Fahrzeuge bei einem gezielten Treffer wild durch die Luft wirbeln lassen. Mehr als eine nette Dreingabe solltet ihr euch von diesen Schummeleien jedoch nicht versprechen.

Als Besonderheit hält Colin McRae Rally 2.0 noch einen weiteren interessanten Spielmodus bereit. Unter dem Menüpunkt „Wettkampf“ lassen sich sämtliche bisher erreichten Super Special Stages inklusive eines zusätzlichen Kurses in Japan direkt auswählen. In einem klassischen Knockout-Turnier treten hier bis zu acht menschliche Spieler gegen ebenso viele CPU-Piloten in aufeinanderfolgenden Duellen an. Treffen zwei menschliche Opponenten aufeinander, so kommt der Splitscreen zum Einsatz, Auseinandersetzungen zwischen zwei Computergegnern werden kurzerhand per Zufallsgenerator entschieden. Der Gewinner kommt jeweils eine Runde weiter, wohingegen einmalig



mal sogar von Etappe zu Etappe - erwarten, ist es unverzichtbar, das Setup eures Wagens genauestens an die gegebenen Witterungseinflüsse und Straßenbeläge anzupassen. Am Anfang jeder Runde und dann nach jeweils zwei Etappen könnt ihr hierzu im Servicebereich sieben Wagenparameter verändern, um im Rennen keine bösen Überraschungen erleben zu müssen. A propos böse Überraschungen: Eine halbwegs zuverlässige Vorhersage informiert zwar über das zu erwartende Wetter - ganz unfehlbar ist diese Prognose jedoch nicht. Im Zweifelsfall solltet ihr daher, auch wenn der Himmel nur bewölkt ist, Reifen für nassen Untergrund montieren lassen. Es kann nämlich durchaus passieren, dass es während einer Etappe unverhofft zu schütten beginnt, was mit den falschen Pneu in eine Rutschpartie sondergleichen ausartet. Weiterhin ist die Einstellung des Getriebes für passable Rundenzeiten von großer Bedeutung.

„HAT MAN SICH ERST EINMAL HINTERM STEUER FESTGEFRESSEN, STEIGT DER SPIELSPAß AUFGRUND DER HERAUSFORDERNDEN STRECKENFÜHRUNG UND DER MANIGFALTIGEN HIRES-LANDSCHAFTEN PERMANENT AN.“

immer nach jeweils zwei Etappen euren Spielstand auf einer Memory-Card sichern. Neben den bereits erwähnten freischaltbaren Wagen verstecken sich auf der CD zusätzlich noch mehrere Cheats, die ebenfalls erst nach dem erfolgreichen Bestehen der einzelnen Rallyes aktiviert werden können. Der Feuerball-

ges Verlieren sofort zum Ausscheiden führt. Sieger ist natürlich, wer ohne Niederlage bis zum Finale vorstoßen und auch den letzten Kontrahenten in der Rundenzeit unterbieten kann.

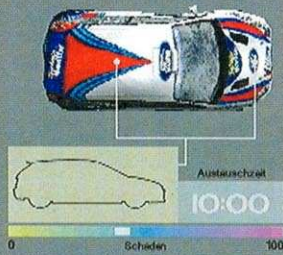
Bei all den verschiedenen Bedingungen, die euch von Rallye zu Rallye - manch-





Info | Setup | Reparieren | Weiter | Beenden

Spieler 1 | opt



Ein Schaden an der Karosserie verändert das aerodynamische Profil des Wagens und beeinträchtigt den Luftwiderstand und die Anpresskraft.

Verbleibende Zeit
60 Minute Zeltzeitung

60:00 (min)

- ☒ Getriebe
- ☒ Turbo
- ☒ Aufhängung
- ☒ Differenzial
- ☒ Bremsen
- ☒ Karosserie
- ☒ Elektrik
- ☒ Auspuff
- ☒ Antriebswelle
- ☒ Achsen

Einmal Kundendienst bitte! Bei solch heftigen Defekten reichen die vorgegebenen 60 Minuten für eine komplette Reparatur nicht aus.



Diese Etappe endet stillschweigend vor den Toren eines alten britischen Anwesens.

Bieten die zu fahrenden Etappen viele lange Geraden und wenig Kurven, wie etwa die Wüstenpisten Kenias, so empfiehlt sich eine lange Übersetzung für möglichst hohe Endgeschwindigkeiten. Umgekehrt kommt es auf den engen Serpentin Griechenlands oder Italiens mehr auf eine gute Beschleunigung, also eine kurze Getriebeübersetzung an. Genau wie die Reifen sollte auch die Wagenaufhängung dem jeweiligen Untergrund angepasst werden - auf glatten Asphaltstrassen knüppelhart, auf Schotter, Kies und Schlamm dafür eher weich gefedert. Speziell auf das Kurvenverhalten wirken sich die Einstellungen für Leistungsaufteilung und Bremsbalance aus. So neigt euer Vehikel dann beim Beschleunigen und Bremsen eher zum Unter- beziehungsweise Übersteuern, wodurch sich je nach Etappe nochmals kleinere Zeitgewinne realisieren lassen. Zuguterletzt steht euch die Justierung der



Dank der zuschaltbaren Aufhol-Funktion bleiben die Fahrzeuge im Zwei-Spieler-Modus stets eng beieinander. Spannende Duelle sind garantiert.

Bremskraft und der Lenkempfindlichkeit offen.

Genau betrachtet seid ihr bei der staubigen Hatz über Stock und Stein doch nicht ganz auf euch allein gestellt. Wie schon im ersten Teil versorgt euch während des Rennens die Stimme eines imaginären Navigators mit allen nötigen Details bezüglich der vorausliegenden Kurven und anderen Besonderheiten der Strecke. Entscheidet ihr euch für englische Bildschirmtexte, dürft ihr sogar den Worten von McRaes Kollegen Nicki Grist lauschen. Die verschiedenen Turns werden mit den Zahlen 6 bis 2 angesagt. Je höher die Ziffer, desto schneller kann die entsprechende Kurve durchfahren werden. Kündigt der Copilot eine (offene) Haarnadelkurve an, so solltet ihr auf den geschickten Einsatz der Handbremse setzen, um durch diese engen Spitzkehren mit viel Drift zu sliden. Doch der virtuelle Sozus hat noch einiges mehr auf dem Kasten. So nennt dieser nicht nur den Radius der folgenden Kurven, sondern gibt auch die etwaige Entfernung in Metern und viele weitere Informationen an, die euch helfen, grobe Fahrfehler oder gar schlimme Crashes zu vermeiden. Er warnt vor gefährlichen Kuppen, wechselnden Bodenbelägen, abfallenden Gräben und rät euch, Kurven aufgrund



Fango-Packung: Beim Rennen durch den australischen Busch sauen sich die Karren so richtig mit Schlamm ein.



SET UP | REPARIEREN | WEITER



Jedes mal, wenn ihr nach zwei harten Etappen in den Service-Bereich einfahrt, stehen auch bei einer schonenden Fahrweise kleinere Reparaturen an. Im Extremfall sind an allen elf möglichen Stellen Defekte aufgetreten. Da den Mechanikern laut Reglement nur 60 Minuten für Reparaturen zur Verfügung stehen, müsst ihr clever abwägen, welche Komponenten des Rallye-Boliden ersetzt werden sollen und mit welchen Fehlern ihr gezwungenmaßen in die nächste Etappe starten wollt.

16:00 min AUSTAUSCHZEIT



Getriebe

Schäden am Getriebe sollten unbedingt repariert werden, da sonst die Beschleunigung rapide abnimmt. Bei zu großen Beschädigungen können auch einzelne Gänge ganz ausfallen. Sofort reparieren!

08:00 min AUSTAUSCHZEIT



Turbo

Beim Defekt des Turboladers verringert sich die Beschleunigung enorm. Dieser Schaden sollte unbedingt behoben werden.

10:00 min AUSTAUSCHZEIT



Karosserie

Eine verbeulte Karosserie wirkt sich negativ auf die Aerodynamik des Fahrzeugs aus. Der Luftwiderstand wird größer, die Anpresskraft und damit die Bodenhaftung geringer. Erst bei starken Beschädigungen austauschbedürftig.

12:00 min AUSTAUSCHZEIT



Differenzial

Dieser Defekt betrifft hauptsächlich die Kraftverteilung zwischen den beiden Achsen. Bei zu großen Schäden verhält sich der Wagen wie ein Fronttriebler, das heißt der Vierradantrieb funktioniert nicht mehr richtig.

08:00 min AUSTAUSCHZEIT



Aufhängung

Wenn die Aufhängung ramponiert ist, hält der Wagen die Spur nicht mehr richtig und zieht permanent auf eine Seite. Eine Instandsetzung ist hier ebenfalls anzuraten.

06:00 min AUSTAUSCHZEIT



Elektrik

Schäden an der Elektrik wirken sich prinzipiell nur auf die Funktion der Scheinwerfer aus und sollten daher nur bei einer bevorstehenden Nachtetappe behoben werden.

04:00 min AUSTAUSCHZEIT



Auspuff

Ist der Auspuff beschädigt, so können die Abgase nicht mehr ungehindert aus dem Motor entweichen, was eine verminderte Beschleunigung zur Folge hat. Jedoch sollte auch der Auspuff erst bei großem Schaden ausgetauscht werden.

je 08:00 min AUSTAUSCHZEIT



Antriebswelle Achsen

Unbedingt instandsetzen! Durch die verringerte Kraftübertragung auf die Räder wird die Beschleunigung stark herabgesetzt.

14:00 min AUSTAUSCHZEIT



Lenkung

Der Wagen spricht nicht mehr hundertprozentig auf die Lenkbewegungen des Fahrers an. Bei kurvenreichen Etappen ist eine Reparatur unumgänglich.

10:00 min AUSTAUSCHZEIT



Bremsen

Die Bremskraft verringert sich. Reparatur empfohlen.



○ Solche Aktionen kosten Zeit - sowohl auf der Strecke als auch im Servicebereich bei der Reparatur.

SET UP | CHRASH | WEITER

Bei der optischen Darstellung der Wagenschäden haben sich die Entwickler bei Codemasters wieder einmal so richtig ins Zeug gelegt. Anhand der folgenden Screenshots lässt sich deutlich erkennen, wie sich die Boliden nach heftigen Zusammenstößen deformieren:



Während euer Wagen zum Beginn einer Rallye vom Service-Team so richtig auf Hochglanz poliert wurde, lassen sich nach einigen unsanften Remplern schon die ersten Blessuren erkennen. Zerbrochene Scheinwerfer und kleinere Dellen im Karosserieblech sind die Folge.



Tangiert ihr die Streckengrenzung zu oft und heftig, so lösen sich Spoiler und Heckschürze langsam aus ihren Halterungen, außerdem splintern durch die immensen Kräfte nach und nach sämtliche Fenstergläser.



Irgendwann wird es dem Heckflügel schließlich zu bunt und er verabschiedet sich kurzerhand ganz. Die Schürze macht auch nicht mehr unbedingt eine gute Figur und schleift, begleitet von dezentem Funkenregen, permanent am Boden entlang.



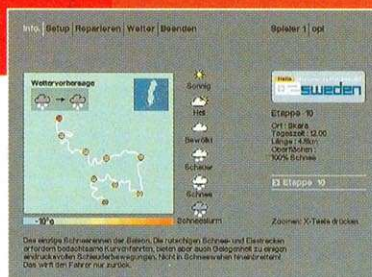
Irgendwann hält es auch Motorhaube und Kofferraumdeckel nicht mehr in der Verriegelung. Die gesamte Karosserie erinnert dank der vielen Beulen nur noch entfernt an den Originalzustand des Wagens.



Irgendwann quitiert auch der Motor nahezu komplett seinen Dienst und der aufsteigende schwarze Qualm verdunkelt effektiv die Sonne.



Da euch das Service-Team beim Anblick des Wagens sofort den Kopf abreißen würde, bleibt eigentlich nur noch eines zu tun: Das schrottreife Stück Almetall in einem tiefen Graben zu entsorgen und zu Fuß Richtung Ziellinie zu laufen.



○ Dreikäsehoch: Der Mini zählt zu den versteckten Wagen, die erst freigespielt werden müssen.



bestimmter Hindernisse nicht zu schneiden. Zusätzlich zu den Hinweisen des Beifahrers werden in der oberen Bildschirmmitte entsprechende Symbole eingeblendet, die ebenfalls den Verlauf der Etappe vorgeben. Sollte Euch also das ständige Geschnatter auf die Nerven gehen, so lässt sich die Stimme des Beifahrers im Soundmenü auch komplett abschalten. Die präziseren Informationen hält aber in jedem Fall der Navigator parat. Für den nötigen Überblick sorgen insgesamt fünf verschiedene Kameraperspektiven, die wohl jeden Rennspiel-Freak zufrieden stellen dürften. Neben zwei unterschiedlich nahen Einstellungen hinter dem Fahrzeug gibt es eine Stossstangenansicht, eine Motorhaubenperspektive und - last but not least - die wohl spektakulärste und detaillierteste Cockpit-Kamera in der Geschichte der PlayStation-Rennspiele. Vom Schalter für die Warnblinkanlage bis hin zu den Schaltern für die Lüftungsanlage ist hier alles auszumachen, was auch in einem echten WRC-Automobil zu finden ist. Durch die leicht milchige Frontscheibe ergibt sich eine spektakuläre Optik, die zwar ein gewisses Maß an Streckenkenntnis voraussetzt, in Sachen Realismus jedoch unschlagbar ist.

Womit wir dann endlich beim entscheidenden Punkt wären: Unschlagbar ist nicht nur die Cockpitperspektive, sondern vor allem das überaus geniale Fahrverhalten der Boliden. Verglichen mit dem Vorgänger hat sich in diesem Bereich glücklicherweise nicht viel geändert. Ein analoges Eingabegerät vorausgesetzt,



○ Authentisch: Während des Gangwechsels und des Betätigens der Handbremse steuert der Pilot kurzzeitig mit einer Hand.

steuert ihr nach einigen Übungsrunden Focus und Konsorten dank des traumhaften, direkten Handlings gefühlvoll um jede Kurve - nicht nachvollziehbare Situationen bleiben euch völlig erspart. Die Simulation der unterschiedlichen Bodenbeläge hätte zudem kaum besser ausfallen können, da euch jede Rallye mit neuen Herausforderungen konfrontiert. Veränderungen im Wagensetup wirken sich deutlich spürbar auf die Fahrleistungen aus und mit etwas Geduld hat man für jede Etappe eine akkurate Einstellung gefunden. Auf den Grip-intensiven Teerstrassen erreicht die Spielgeschwindigkeit schon fast Rekordtempo - und das bei einer konstant hohen Framerate, die im Einzelspielermodus nicht für eine Sekunde in die Knie geht.

Im Bezug auf die Optik wartet Colin 2 mit den wohl abwechslungsreichsten und opulentesten Landschaftsgrafiken auf, die je eine Rallye-Simulation zu bieten hatte. Bei der Fahrt in den Sonnenuntergang hinein oder während einer Nachtetappe kommen zudem aufwendige Lichteffekte zum Einsatz, die immer wieder für stauende Gesichter sorgen. Die Boliden



○ Fahrt ins Ungewisse: Wer mit Vollgas über diese Kuppe brettert, landet mit Sicherheit im Strassengraben.



Die Motorhaubenperspektive vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, wobei die Abmessungen des eigenen Wagens gut einzuschätzen sind.

Selbst wurden für den Nachfolger nochmals von 450 auf 700 Polygone pro Wagen aufgemotzt und mit halbtransparenten Scheiben versehen, die teilweise die Umgebung reflektieren, teilweise aber auch den Blick in das Interieur freigeben – selbstverständlich nur solange, bis sie durch ungewollten Kontakt mit einem Streckenobjekt zu Bruch gehen. Soundtechnisch gefielen uns vor allem die Stimme des Beifahrers und die zwar immer noch recht dünn, aber dennoch originalgetreu klingenden Motorensounds. Zockt ihr einmal nicht über die heimische Anlage, sondern mit einem halbwegs passablen Kopfhörer, so stellt sich das authentischste Spielgefühl ein. Zwischen den Etappen offenbaren sich euch bis ins kleinste Detail durchgestylte Menübildschirme, die alle wichtigen Fakten übersichtlich, klar gegliedert und leicht verständlich auf den heimischen Screen projizieren. Zudem haben wir es bei Codemasters endlich geschafft, die Ladezeiten auf ein Minimum zu reduzieren – einfach grandios!

Bei all den Lobes-

hymnen darf natürlich auch die Kritik nicht zu kurz kommen. Hierbei wäre zunächst einmal der späte Grafikaufbau zu nennen, der zwar im Alleingang nicht sonderlich störend ist, bei Splitscreen-Duellen jedoch arg ins Auge sticht. Überhaupt müsst ihr bei Duellen mit einem Freund eine stark abgespeckte Grafik in Kauf nehmen. Aufgewirbelter Staub, umherfliegende Grashalme und sonstige optische Aufwertungen mussten zugunsten der Framerate leider entfallen. Auch kleinere Schnitzer wie Clipping-Fehler oder das gelegentlich zu frühe Ausblenden der Bodentexturen gehören auf manchen Etappen zum Alltag. Dass man einer konstant hohen Spielgeschwindigkeit zuliebe auf animierte Streckenobjekte ganz verzichtet hat, ist zwar loblich, schafft insgesamt jedoch ein sehr lebloses Gesamtbild der Umgebung. Zudem haben wir bei strömendem Regen das Entstehen von Wasserpfützen vermisst. Im Bereich der akustischen Untermalung kommen wieder einmal nur Techno- und House-Fans auf ihre Kosten. Sonderlich aufregend sind die enthaltenen Musikstücke jedoch nicht. Und dass unsere Testversion bei der Darstellung von Umlauten im deutschen Text noch immense Probleme hatte, wird wohl hoffentlich in der Verkaufsversion der Vergangenheit angehören.



Pilot, Copilot, Lenkrad, Überrollkäfig – alles drin, alles drat! Nur die Animationen der Insassen fehlen leider.



Leider hat der Splitscreen mit einem enorm späten Grafikaufbau zu kämpfen. Dafür bleibt's dauerhaft richtig flott.



Überraschungseffekt: Obwohl der Wetterbericht etwas anderes vorhersagte, fängt es während einer Etappe plötzlich an zu regnen. Danke Petrus!

FAZIT

Tadellos präsentiert, üppig ausgestattet, spielerisch brillant – wer Rallyes mag, wird Colin 2 lieben! Die Fahrdynamik ist in puncto Realismus genau wie beim Vorgänger kaum zu übertreffen. Aufgrund dieser Tatsache ist zwar ein gewisses Maß an Übung notwendig, um die 300 PS starken Dreckschleudern gekonnt über die rauen Pisten zu scheuchen, hat man sich jedoch erst einmal hinterm Steuer festgefressen, steigt der Spaß aufgrund der herausfordernden Streckenführung und der mannigfaltigen Hires-Landschaften permanent an. Colin McRae Rally 2.0 treibt die PlayStation-Hardware ganz klar an ihre Grenzen und verweist Teil 1 und die übrige Konkurrenz in die Schranken. Die neue Referenz in Sachen Rallye-Games!

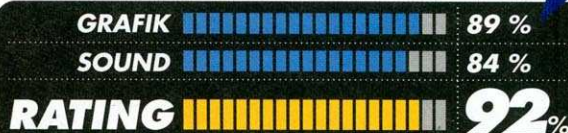
POSITIV

- unübertroffenes Fahrverhalten
- überaus abwechslungsreiche Landschaften
- Arcade- und Rallye-Modus

NEGATIV

- sichtbarer Grafikaufbau
- „magere“ Motorengeräusche
- hoher Schwierigkeitsgrad

play
BEST BUY!

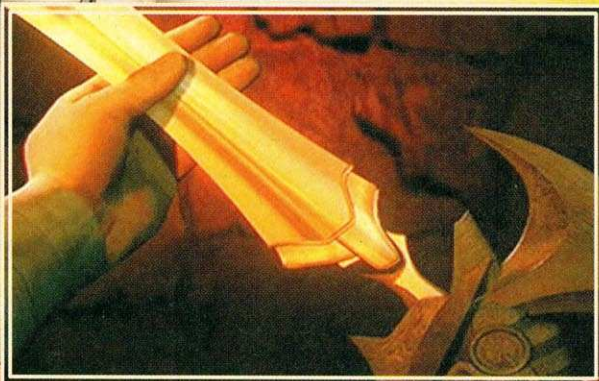
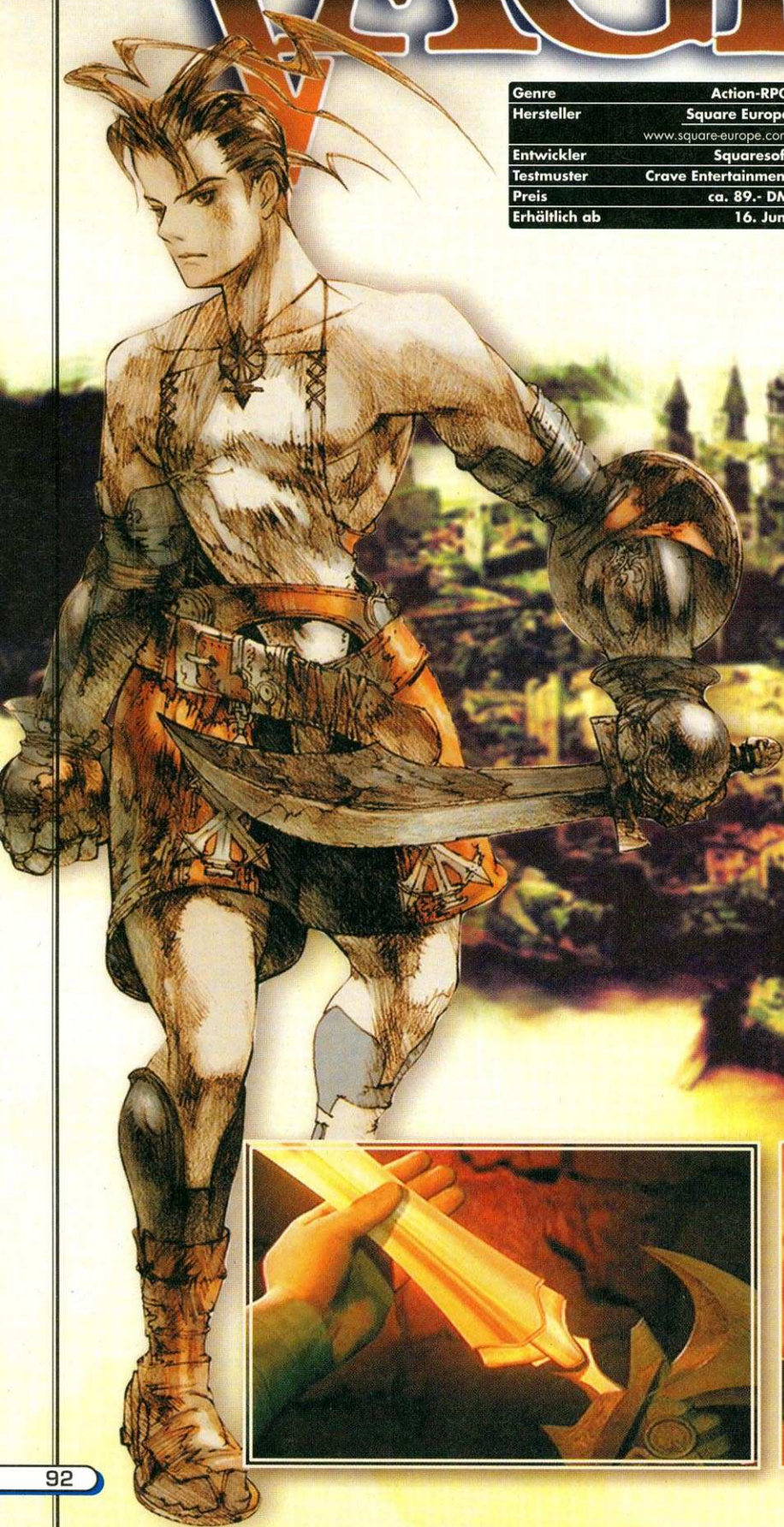




mArk Liebold

VAGRANT

Genre	Action-RPG
Hersteller	Square Europe www.square-europe.com
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	Crave Entertainment
Preis	ca. 89,- DM
Erhältlich ab	16. Juni





STORY

Squaresoft zählt zu den bekanntesten und beliebtesten Softwareentwicklern auf dem PlayStation-Sektor. Diesen Ruhm haben die japanischen Rollenspielspezialisten vor allem der extrem erfolgreichen Final Fantasy-Serie zu verdanken. Das fantastisch inszenierte RPG-Epos rund um die Helden Cloud Strife, Squall Leonheart & Co. zog Millionen von Spielern in seinen Bann. Squaresoft fokussiert die Entwicklungsarbeit jedoch nicht ausschließlich auf die beliebten Rollenspiele, sondern bewies mit Action-Adventures wie Brave Fencer Musashi oder Parasite Eve sowie der Front Mission Strategie-Serie die Vielseitigkeit des Unternehmens. Mit Vagrant Story wagt sich Square zwar nicht in unbekanntes Terrain, dafür versucht sich der japanische Vorzeigentwickler erstmals an einem aus epischen Rollenspiel- und actiongeladenen Adventure-Elementen bestehenden Genrecocktail, der zudem noch mit einer kräftigen Prise Heldentum längst vergangener Tage verfeinert wurde.

Sobald die Grenzen zwischen Politik und Religion verwischen, ist höchste Vorsicht geboten. Zu dieser Erkenntnis mussten auch die Bewohner des mediävalen Reiches Valnain kommen. Der jugendlich wirkende, aber zutiefst durchtriebene und boshafte Sydney Losstarot, ist das Oberhaupt des verbotenen Mellenkamp Kultes. Zusammen mit seinen treu ergebenen Anhängern sowie seinem Vertrauten John Hardin besetzt das Medium, welches in der Lage ist die Gedanken und das Schicksal seiner Mitmenschen zu lesen, das Anwesen des Fürsten Bardorba. Der angesehene Staatsmann, der nicht nur das „demokratische“ Parlament aus dem Schatten heraus kontrolliert, sondern auch einen Pakt mit der mächtigen Kirche geschlossen hat, ist zum Zeitpunkt des Überfalls nicht auf seinem Schloss. Welchen Zweck der Anschlag des krankhaft-genialen Sektenführers erfüllen soll, ist ungewiss. Umso eindeutiger ist hingegen die schein-



bare Gewichtigkeit der Blitzaktion für seine Feinde. Sowohl der Kardinal als auch die Valnainschen Ritter des Friedens (VRF) entsenden ihre Streitkräfte gegen Sydney und seine Handlanger. Während die Kirche ihre gefürchteten Crimson Blades unter der Führung des fanatischen und kaltherzigen Romeo Guildenstern zur Befreiung des herrschaftlichen Sitzes schickt, verzichtet der weltliche Ritterorden auf solch ein überzogenes Aufgebot. Stattdessen wird die schwere Aufgabe nur zwei Personen, Callo Merlose und Ashley Riot, anvertraut. Die junge Callo Merlose ist in erster Linie für die Informationsbeschaffung verantwortlich und verweilt stets im Hintergrund. Der Spieler-





John Hardin

Alter: 29
Gruppenzugehörigkeit:
Mellenkamp Kult

John Hardin organisierte den Überfall auf das Anwesen des Barons. Obwohl Sydney der Anführer des Kultes ist, ist die Beziehung zwischen den beiden Bösewichten eher freundschaftlicher- als einer typischen „Herr und Diener“-Natur. Ähnlich wie Sydney ist auch der Edelmann Hardin mit übersinnlichen Kräften gesegnet. Im Gegensatz zu seinem Kameraden kann er nicht in die Vergangenheit, sondern in die Zukunft blicken.

Sydney Losstarot

Alter: unbekannt
Größe: 178 cm
Gruppenzugehörigkeit:
Mellenkamp Kult

Über den charismatischen jungen Anführer der Mellenkampsekte ist nur sehr wenig bekannt. Viele selbsternannte Propheten sagen das Ende der Welt voraus, doch Sydney ist anders. Er besitzt die übernatürliche Gabe die Gedanken anderer Menschen zu lesen und diese sogar zu beeinflussen.

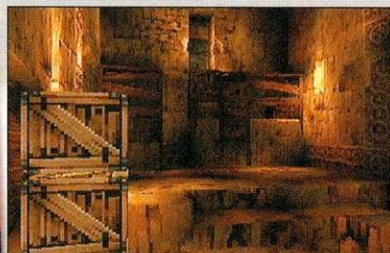


charakter Ashley, der ein Mitglied der Riskbreaker, einer todesmutigen Einheit Elitekrieger innerhalb des ritterlichen Friedenskorps ist, kümmert sich dagegen um die nicht ganz ungefährliche Drecksarbeit.

Der erste direkte Kontakt des Spielers mit Ashley ist hervorragend in den gleichermaßen atmosphärisch wie auch stilistisch sehr schön inszenierten Prolog, in dem euch das Eindringen des Agenten in das Anwesen des Barons geschildert wird, eingearbeitet. Während man gespannt der Vorgeschichte folgt, muss man plötzlich selbst zum Joypad greifen, da zwei fanatische Mellenkampkultisten den Gesandten der

VRF bei seinem Infiltrationsversuch erspähen - der erste Kampf entbrennt. Dieses noch relativ harmlose Gefecht führt euch ansatzweise in das komplexe Kampfsystem, bei dem Bestandteile actionorientierter Echtzeit- und klassischer Rollenspielscharmützel miteinander kombiniert wurden, ein. Mit einem Druck auf den Kreis-Button zückt der Spieler seine Waffe. Je nach Typus wird das Kriegsinstrument entweder ein- oder zweihändig geführt, was den Einsatz eines Schildes ermöglicht bzw. ausschließt. Die zahlreichen Hieb-, Klingen- und Stichwaffen wei-

sen unterschiedliche Angriffsradien und Wirkungsweisen auf, so dass bestimmte Waffentypen zur Bekämpfung der unterschiedlichen Gegnergattungen (Mensch, Monster, Drache usw.) mehr oder weniger prädestiniert sind. Ashley kann sich dank der Echtzeitkomponente während des Kampfes vollkommen frei bewegen, was auch Springen, Schleichen oder die Flucht in andere Levelabschnitte beinhaltet. Führt man eine Attacke gegen einen Feind aus, wird, ähnlich wie bei Squares Parasite Eve, anhand einer Blase der Angriffsradius der Waffe angezeigt. Jeder Körper, inklusive dem des Helden, ist in Trefferzonen (Kopf, Rumpf, Beine, linker und rechter Arm) unterteilt. Der erlittene Schaden des Charakters hängt nicht nur von der Waffe und der Rüstung, sondern auch von der Lebensenergie des Angreifers ab. Je angeschlagener dieser ist, desto geringer ist auch die Stärke der Attacke. Zudem kann es sowohl Ashley als auch seinen Kontrahenten passieren, dass ein Stoß mehr als nur die Lebensenergie reduziert. Ein gezielter Hieb auf die Beine schränkt beispielsweise die Bewegungsrate ein, wohingegen ein Hit des linken



◉ Dank der Ego-Ansicht erhält man schnell einen Überblick über die gesamten Räumlichkeiten.



◉ Euren Spielstand könnt ihr nur an speziellen Savepoints sichern.

DREAMWAVE/WARLANDS

Dream Wave zählt derzeit zu den angesagtesten Comicstudios überhaupt. Dank ihrer erfolgreichen Dark Minds- und Warlands-Serie (erschienen bei Image Comics) wurde Squaresoft auf das amerikanische Künstlerteam, das sich vor allem durch seinen animelastigen Stil auszeichnet, aufmerksam. In naher Zukunft soll zusammen mit dem

japanischen Softwaregiganten ein computergenerierter Warlands-Film entstehen. Die Thematik der Serie ist an klassische Fantasyepen à la Herr der Ringe angelehnt. Inwiefern das Dream Wave Studio in Zukunft in der Videospielebranche mitmischen wird, bleibt noch abzuwarten.





Um seine Risikoleiste schneller wieder zu senken, kann Ashley auch auf diverse Mittelchen zurückgreifen.



In den Schatzkisten verbergen sich meist wertvolle Extras.

Romeo Guildenstern

Alter: Ende 34
Größe: 179 cm
Gruppenzugehörigkeit:
Crimson Blades

Romeo Guildenstern ist der Anführer der Crimson Blades, einer Eliteeinheit der kirchlichen Kreuzritter, die direkt unter der Kontrolle des Kardinals stehen. Trotz seines durch und durch ritterlichen Auftretens ist Romeo ein kaltherziger Mensch, der im Kampf für die klerikale Gerechtigkeit vor Nichts zurückschrecken würde. Welchen genauen Pläne Romeo Guildenstern und der Kardinal verfolgen, ist ungewiss.



Die Anwendung mancher Zauber ist weniger kompliziert als es auf den ersten Blick den Anschein haben mag.



In den Werkstätten kann man Waffen und Rüstungsteile miteinander kombinieren und seine DP wieder auffüllen.



Jede Körperzone weist sowohl unterschiedliche Rüstungsgrade als auch Trefferchancen auf.

„DIE ZAHLREICHEN ROLLENSPIELLASTIGEN TABELLEN, DAS TIEFGREIFENDE KAMPFSYSTEM, DIE VERZWICKTE STORY SOWIE DER SCHWIERIGKEITSGRAD FORDERN VON JEDEM SPIELER SEHR VIEL GEDULD, LERNBEREITSCHAFT UND EHRGEIZ.“

Schildarms die Paradenfähigkeit senkt - diese Glückstreffer sind jedoch eher die Ausnahme. Nach einem ausgeführten Angriff muss man ein paar Sekunden warten, bevor man erneut zum Schlag ausholen kann. Neben der Energie- ist die neuartige Risikoleiste die wichtigste Anzeige für den Spieler. Das innovative Gefahrenmeter ist eine zweischneidige Sache. Je voller diese Sonderleiste ist, desto schlechter trifft Ashley seinen Gegner bzw. wird von ihnen leichter getroffen. Auf

der anderen Seite wächst zusammen mit der Risikoanzeige die Chance auf einen kritischen Treffer sowie auf einen besseren Heilungsprozess. Die Riskbar wird entweder durch einen direkten Körpertreffer oder eine Schlagkombination von Seiten des Helden aufgefüllt.

Nach dieser ersten Begegnung muss sich Ashley dem Mellenkampführer Sydney in einer Ingame-Grafiksequenz zum Kampf stellen. Dieser ist aber nicht einmal mit einem gezielten Herzschuss aufzuhalten.



Callo Merlose

Alter: 23
Größe: 173 cm
Gruppenzugehörigkeit:
VRF-Geheimdienst

Callo ist ein Mitglied des Geheimdienstes der VRF. Diese Einheit ist darauf spezialisiert Informationen zu beschaffen und dadurch dem „aktiven“ Part der VRF bei der Verbrechensbekämpfung unter die Arme zu greifen. Die junge Agentin ist sowohl Expertin in Kriminal- als auch in Religionspsychologie.

Stattdessen schickt der Kultist einen jungen, aber noch unerfahrenen Drachen gegen den Friedensritter und macht sich mitsamt seiner menschlichen Beute - anstelle des Fürsten hat er kurzerhand seinen Sohn entführt - aus dem Staub. Eure Aufgabe ist es nunmehr nicht nur Sydney das Handwerk zu legen, sondern auch Joshua Bardorba zu befreien. Zu allem Übel hat der wahnsinnige

Sektierer auch noch das gesamte Anwesen in Brand gesteckt, wofür allerdings nicht Sydney, sondern der unschuldige, nunmehr ebenfalls von der Kirche gejagte Ashley verantwortlich gemacht wird. Die Flucht des blonden Bösewichts führt ihn in die verruchte Stadt Le Monde, in der auch die größte Kathedrale des Landes steht und die angesehene locus Priesterschaft einst ihren Sitz hatte. Während die Heerscharen der klerikalen Eliteritter ohne Probleme in solch eine befestigte Anlage eindringen können, muss sich der Einzelkämpfer Ashley einen anderen Weg suchen. Dieser führt ihn hinab in die verschlungenen Katakomben der Stadt. Die feuchten Gänge und finsternen Verliese könnt ihr vollkommen frei durchstreifen. Für eine bessere Übersicht ist man zudem

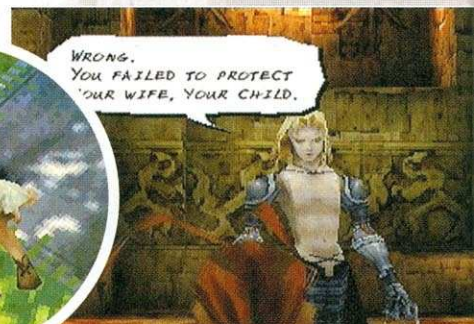
Ashley Riot

Alter: Ende 20
Größe: 181 cm
Gruppenzugehörigkeit:
VRF-Riskbreaker

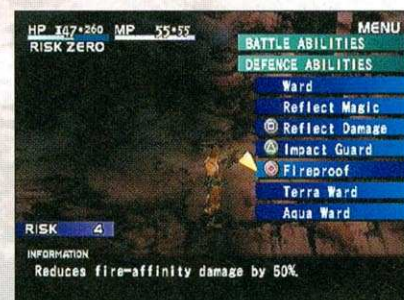
Nach dem tragischen Tod seiner Frau und seines Kindes wechselte Ashley von den Rängen eines VFR-Elitesoldaten zu den Riskbreakern. Die Mitglieder dieser Sonderheit arbeiten stets allein. Ihre Aufgabe ist es, auf eigene Faust hinter feindlichen Linien zu operieren - ein Job, der sie nur allzu oft das Leben kostet. Die durchschnittliche Überlebensrate eines Riskbreakers liegt bei unter 30%.



○ Für die cineastisch geschnittenen Videosequenzen wird die Ingame-Grafik verwendet. Sydney dringt in Ashleys Gedanken ein und weckt so in ihm auf schmerzvolle Art und Weise vergessene Fähigkeiten und Talente erneut zum Leben.



noch in der Lage, die Kamera, die Ashley stets aus der Sicht der dritten Person verfolgt, zu drehen oder in eine Ego-Ansicht umzuschalten. Kein Dungeon wäre ohne garstige Monster, hinterlistige Fallen und knifflige Rätsel perfekt. Beispielsweise muss man eliche Male à la Sokoban Kisten umstapeln, Schlüssel suchen oder geheime Mechanismen auslösen. An sich sind diese Aufgaben nicht einmal so kompliziert zu lösen, wären da nicht die unzähligen Gegner, die Ashley an den Lederwams wollen. Zu den Handlangern des Kardinals bzw. den fanatischen Mellenkampkultisten gesellen sich neben untotem Gezucht und anderem Ungeziefer aller Art auch weitaus größere und gefährlichere



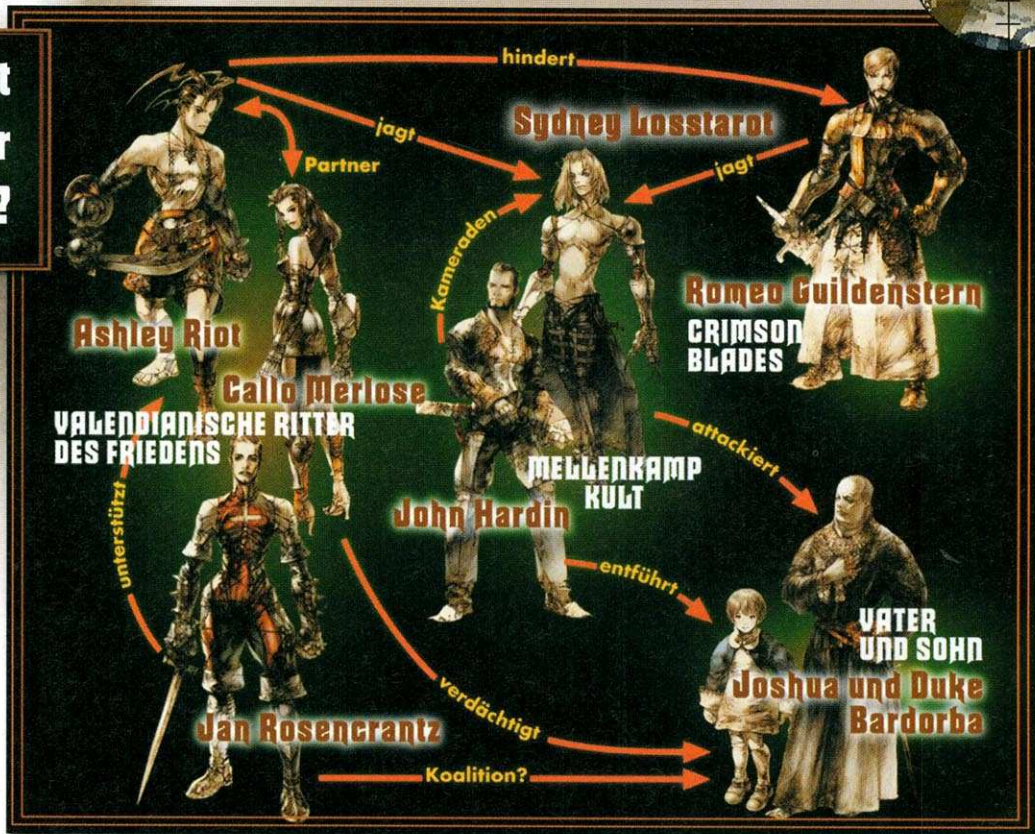
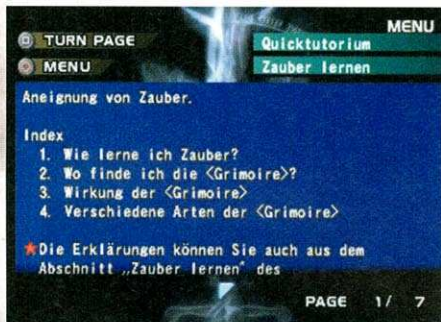
○ Spezielle Verteidigungsmaßnahmen sind besonders beim Kampf gegen größere Monster ein unabdingbares Muß.



Wer steckt mit wem unter welcher Decke?



Die leichten Kisten könnt ihr mühelos schleppen, die schweren Steine hingegen nur rollen.



„SOWOHL DIE STORY ALS AUCH DAS GESAMTE, BIS INS KLEINSTE DETAIL AUSGETÜFELTE SPIELSYSTEM DES TITELS ERINNERN SEHR AN EIN KLASSISCHES PENCIL & PAPER RPG.“

Kreaturen. Diese überdimensionalen Monster, zu denen etwa Drachen oder Golems zählen, bilden meist eine Art Zwischen- oder gar Endboss des jeweiligen Spielabschnittes. Nach der ersten Konfrontation mit einer zu groß geratenen Urechse überkommt Ashley die Erinnerung an seine ermordete Familie und mit ihr die Fähigkeit im Kampf verschiedene Schlagkombinationen anzuwenden bzw. zu zaubern. Je mehr Erfahrung ihr sammelt, desto mehr Chaincombos, zu denen auch Defensivmoves zählen, und Break Arts, die für ihren Ein-

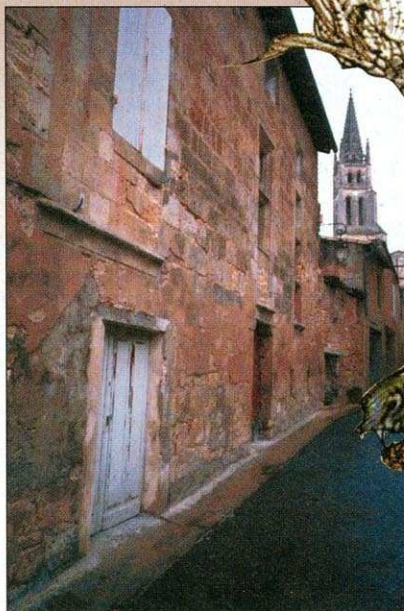
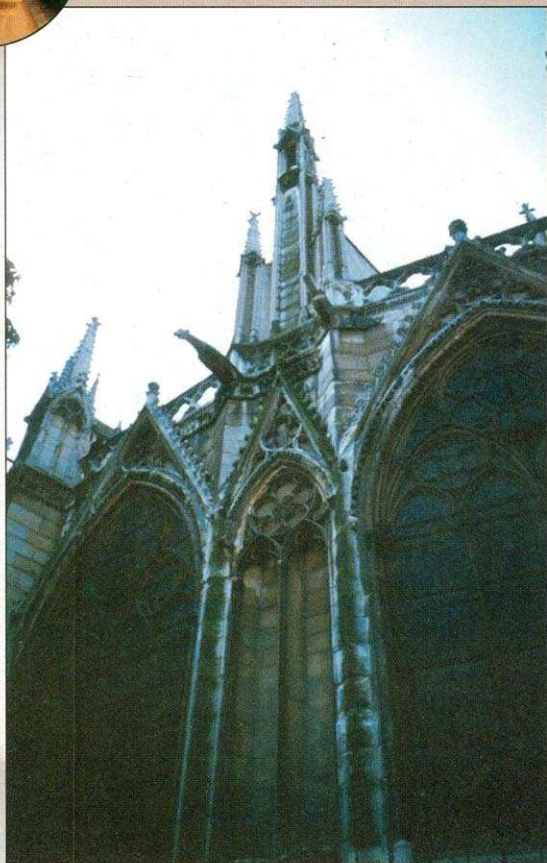
satz Lebensenergie des Helden fordern, sammeln sich an. Bis zu drei Specials können auf die Actionbuttons verteilt werden. Drückt der Spieler während des Kampfes den entsprechenden Knopf im richtigen Augenblick, führt Ashley seine Attacke fort. Theoretisch könnte der Spieler seinen Angriff bis ins Unendliche ausbauen. Ähnlich verhält es sich bei der Abwehr gegnerischer Angriffe, seien sie nun physischer oder magischer Natur. Um selbst zaubern zu können, benötigt ihr Bestandteile des mächtigen Grimoire-Zauberbuches. Auf jeder der in Le Monde verteilten Seiten findet sich ein anderer Spruch wieder. Die Formeln unterteilen sich in drei Klassen

Jan Rosencrantz

Alter: Ende 20
Gruppenzugehörigkeit:
VRF-Riskbreaker

Jan Rosencrantz ist ein weiterer Riskbreaker, der gegen Sydney und seine Schergen eingesetzt wurde. Obwohl die Elitekämpfer normalerweise alleine operieren, ist es nicht ungewöhnlich, dass sie Informationen und Strategien austauschen. Wie weit man Jan, dem eine enge Bindung zu Fürst Bardorba nachgesagt wird, trauen kann, ist eher fraglich.





Das Entwicklerteam ist eigens für die Gestaltung der Level nach Frankreich gefahren, um sich dort von den Bauwerken inspirieren zu lassen.

größte Wahrscheinlichkeit auf eine Lagertruhe zu stoßen, hat man in den Werkstätten. Diese spärlich verteilten Räumlichkeiten geben euch die Möglichkeit Waffen, Rüstungsteile und magische Edelsteine miteinander zu kombinieren und so vollkommen neue Gegenstände zu kreieren. Je nach Arbeitsstätte, die auf bestimmte Werkstoffe (Holz, Leder, Bronze usw.) ausgelegt sind, kann Ashley nur bestimmte Ausrüstungsteile miteinander verbinden. Zudem kann man dort seine Waffen, die sich während der Gefechte abnutzen, wieder reparieren.

Le Monde unterteilt sich in sechs Distrikte, von denen der größte Teil durch ein schweres Erdbeben in Schutt und Asche gelegt worden ist. Trotz der Verwüstung ist die architektonische Meisterleistung der Entwickler, die eigens für den Entwurf der Level nach Frankreich gefahren sind, um sich dort von den gotischen Prachtbauten à la St. Emilion inspirieren zu lassen, bewundernswert. Der feinstrukturierte Baustil ist vor allem in der großen Kathedrale im Herzen Le Mondes zu erkennen, aber

(Shaman, Sorcerer, Warlock) und umfassen beispielsweise magische Verse, mit denen man sich selbst heilen, seine Ausrüstung verbessern oder seinen Gegner explodieren lassen kann. In Le Monde wimmelt es allerdings nicht nur von fanatischen Glaubensritern bzw. Sektierern und anderen abscheulichen Kreaturen. Nach fast jedem Kampf wird Ashley mit Heilmittelchen, Rüstungen und Waffen eingedeckt. Zwar darf er nur eine bestimmte Menge an Ausrüstung mit sich führen, dafür kann er überflüssige Gegenstände in kleinen Kisten zwischenlagern. Diese Truhen sind auf magische Art und Weise miteinander verbunden, so dass ihr jederzeit auf euer verstautes Inventar zurückgreifen könnt - insofern der Held um den Standort der Behälter weiß. Die

Fürst Bardorba

Alter: 64
Größe: 175 cm

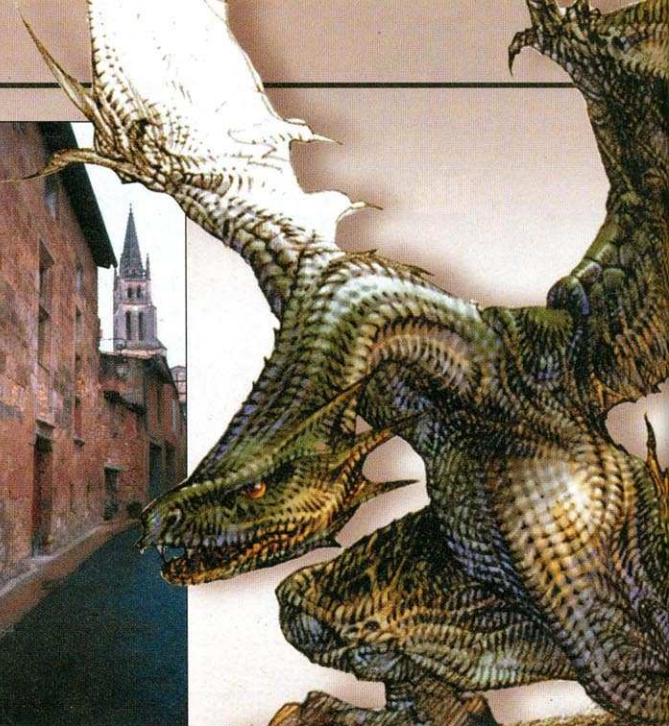
Der Fürst zählt zu den Helden, die den Bürgerkrieg beendet und dem Volk von Valendia den Frieden geschenkt haben. Aufgrund seiner angeschlagenen Gesundheit zog er sich aus dem politischen Geschehen zurück, jedoch besitzt er innerhalb des Parlaments nach wie vor noch sehr viel Macht. Gerüchten zufolge unterstützt der Fürst den Mellenkamp Kult mit finanziellen Mitteln.



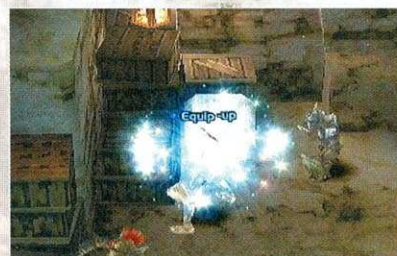
Joshua Bardorba

Alter: 6

Fürst Bardorba liebt seinen Sohn so sehr, dass er ihn „mein Seele“ nennt. Unglücklicherweise wurde Joshua eine Geisel des Mellenkamp Kultes. Durch Joshuas Entführung, mit der Sydney bezwecken will, dass sich Bardorba nicht einmischte, endete die Zusammenarbeit zwischen dem Fürsten und der Sekte.



In den Dungeons wimmelt es nur so von Fallen.



Besonders bei der Anwendung von Magie kommen die herrlichen Lichteffekte zur Geltung.



DIE ALTERNATIVE

Parasite Eve 1+2 - Squaresoft



Das wohl erste und eines der stimmungsvollsten cineastischen Adventures stammt aus dem Hause Squaresoft. Sowohl in Parasite Eve als auch im actionorientierteren Sequel schlüpft ihr in die Rolle der Polizistin Aya Brea, die einen erbitterten Kampf gegen mutierte Lebewesen aller Art führt, die durch ihre aufständischen Mitochondrien verwandelt wurden. Das besondere dabei ist, dass Ayas Mitochondrien selbst ein Eigenleben entwickelt haben, die junge Gesetzeshüterin allerdings mit ihnen im Einklang lebt. Parasite Eve 2 wird im Gegensatz zum Prequel, welches überhaupt nicht offiziell in Deutschland erschienen ist, ab dem 25. August bei uns erhältlich sein.



○ Mit etwas Übung sind sogar mit herkömmlichen Handwaffen 10er und noch höhere Schlagkombinationen kein Problem.



„NEBEN DER ENERGIE- IST DIE NEUARTIGE RISIKOLEISTE DIE WICHTIGSTE ANZEIGE FÜR DEN SPIELER.“

auch die dunklen Gemäuer sind mit ihren finsternen Ecken und eingestürzten Wänden und Decken ein optischer, wenn auch recht wüst wirkender Leckerbissen. Nicht weniger detailliert sind die Protagonisten gestaltet worden. Egal ob schlaksiges Skelett, kompakter Orkkrieger oder monströser Drache, sämtliche Charaktere entsprechen sowohl optisch als auch bewegungstechnisch den fantastischen Vorbildern aus Film und Fernsehen. Von der opulenten grafischen Inszenierung einmal abgesehen, sorgt vor allem der Sound für eine cineastische Atmosphäre. Stets

im Hintergrund laufend und nie zu aufdringlich begleiten die stimmungsvollen heroischen Tracks Ashley auf seiner Quest.

Der Plot ist spannend aufgezogen, wirkt allerdings etwas zu verstrickt. Wer mit wem unter welcher Decke steckt, was für genaue Pläne die Parteien ausgeheckt haben und welch finstere Vergangenheit

Ashley Riot in die Reihen der Riskbreaker getrieben hat, bleibt lange Zeit unklar. Ein Faktum, das den Spannungsbogen zwar bis zum Ende aufrechterhält, den Spieler allerdings des Öfteren etwas ratlos dastehen lässt.



FAZIT

Sowohl die Story als auch das gesamte, bis ins kleinste Detail ausgestufte Spielsystem des Titels erinnern sehr an ein klassisches Pencil & Paper RPG. Mit Vagrant Story beweist Squaresoft eindrucksvoll, dass das Ende der Innovationsfahnenstange noch lange nicht erreicht ist. Der Nachteil eines solch vielschichtigen Ideenreichtums: die vielen ausschweifenden Features zu erkennen und vor allem zu verstehen, ist sehr schwer. Vagrant Story ist hierbei ein Paradebeispiel sondergleichen. Die zahlreichen rollenspieltypischen Tabellen, das tiefgreifende Kampfsystem, die verzwickte Story sowie der Schwierigkeitsgrad fordern von jedem Spieler sehr viel Geduld, Lernbereitschaft und Ehrgeiz. Eingefleischte Final Fantasy-Fans sollten beim Kauf Vorsicht walten lassen; denn was in Vagrant Story gefordert wird, geht weit über das Potential eines gewöhnlichen Rollenspiels hinaus.

POSITIV

- gelungener Genre-Mix
- sehr innovatives Spielprinzip
- überdurchschnittlich gute Grafik
- atmosphärischer Soundtrack

NEGATIV

- lange Eingewöhnungszeit
- hoher Schwierigkeitsgrad

play
BEST BUY!

GRAFIK 91 %

SOUND 89 %

RATING **92 %**



Toni Opi

RESCUE SHOT

Genre	Lightgun-Shooter
Hersteller	Namco
	www.playstation.de
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	10. Mai



Der erste Endgegner ist schnell erledigt. Mit gezielten Schüssen katapultiert ihr das Kanonenfeuer zurück zum Absender.



Die Flucht vor dem feuerspeienden Drachen in einem kleinen Ruderboot zählt zweifelsohne zu den Highlights von Rescue Shot.



...und schon wieder gibt es Nachschub für alle schießwütigen PlayStation-Spieler. Nach dem in der vorletzten Ausgabe getesteten Ghoul Panic, den beiden Teilen der Point Blank-Reihe und einem seit langem indizierten Titel veröffentlicht G-con 45 Spezialist Namco den nunmehr bereits fünften Lightgun-Shooter für die hauseigene Knarre. Diesmal ähnelt die Bildschirm-Ballerei allerdings nicht einem sonnigen Besuch auf dem Jahrmarkt, sondern es erwartet Euch ein märchenhaftes Abenteuer, das in punkto Präsentation auf ein überwiegend sehr junges Publikum zugeschnitten wurde.

Held der Geschichte ist der kleine und überaus tollpatschige Hund Bo, der nach dem Sturz von einer Klippe sein Gedächtnis verloren hat und nun völlig verstört durch insgesamt vier komplett in 3D gehaltene Welten marschiert, die wiederum in mehrere Stages unterteilt sind. Auf der Suche nach seiner Herkunft (und natürlich seinem Erinnerungsvermögen) ist es eure Aufgabe, mit der G-con im Anschlag die dem kleinen Koter drohenden Gefahren abzuwenden. Ihr bal-



lert auf allerlei herannahende Gegner wie wildgewordene Fledermäuse, pistolen-schwingende Gangster und durchgeknallte Roboter und müsst zudem feindliche Geschosse in der Luft treffen, bevor sie den kleinen Kläffer verletzen. Zerstörbare Hintergrundobjekte wie Blumen, Riesenpilze oder Laternenmasten hinterlassen oftmals wertvolle Gegenstände, welche Bo's Energieleiste wieder auffrischen oder euren Munitionsvorrat aufstocken. Außerdem ist es des öfteren vonnöten, den kleinen Bo mit gezielten Treffern in den Allerwertesten springen oder mit Schüssen auf den Hinterkopf stolpern zu lassen, da er auf diese Art so manchen Hindernissen ausweichen und Abgründe überspringen kann. Am Ende jedes Levels warten sodann ein oder mehrere Endgegner darauf, von euch in die ewigen Jagdgründe befördert zu werden.



Indiana Jones lässt grüßen: Was wäre ein Abenteuer ohne eine gefährliche Lorenfahrt?

FAZIT

Rescue Shot lässt einige gute Ansätze erkennen, die frischen Wind in das doch leicht eingefahrene Genre bringen. Anfangs nervt zwar der leicht träge Spielverlauf - später jedoch wird's glücklicherweise um einiges rasanter und actionreicher. Geradezu übersät mit Innovationen ist Namco's neueste Ballerorgie allerdings nicht. Hinzu kommt, dass geübte Pistoleros das Abenteuer auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe locker an einem Tag durchgezockt haben. Da der Titel neben einem Zwei-Spieler-Simultan-Modus keine weiteren Modi zu bieten hat, kommt die Langzeitmotivation deutlich zu kurz. Genre-Fans, die sich von dem trashigen Grafikstil, der kitschigen musikalischen Untermalung und der relativ kurzen Spieldauer nicht abschrecken lassen, werden mit Rescue Shot dennoch ein paar kurzweilige Stunden erleben.

POSITIV

- teilweise innovativ

NEGATIV

- eigenwilliger Grafikstil
- schnell durchgespielt
- zu wenig Spielmodi



Game



Castle®

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 Cacon	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 (dt.)	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					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 Basketball 2000	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 Championship 2000	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 Jurassic 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 Gebrauchtspiele haben 6 Monate Garantie!

Memory Card 1MB 9,90 DM

Dual Shock Controller 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

Königsstr. 59

25335 Elmshorn

fon: 04121 - 42 30 35

fax: 04121 - 42 30 34

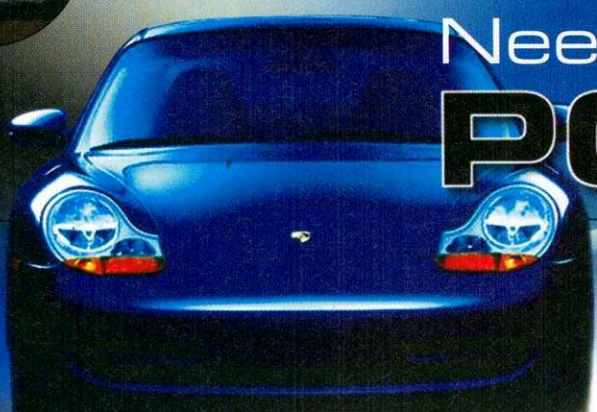
GAME CASTLE

August Bebel Str. 46

33602 Bielefeld

fon: 0521 - 521 53 10

fax: 0521 - 521 53 12



Need For Speed PORSCHE

Toni Opt

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
	www.needforspeed.com
Entwickler	Eden Studios
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	18. Mai

Electronic Arts schaltet hoch in den Fünften und beschert uns einen weiteren Teil der Need For Speed-Reihe. Wie der Name vielleicht schon vermuten lässt, wartet Need For Speed: Porsche entgegen allen bisher erschienenen Titeln ausschließlich mit den Boliden des Zuffenhausener Autokonzerns auf, hat dafür aber über 70 unterschiedliche Modelle der noblen Sportwagenmarke - vom Oldtimer 356 A 1300 bis hin zum superschnellen 911 GT1 - zu bieten.

Die Fülle der Spielmodi ist anfangs geradezu unüberschaubar. Ungeduldige Heißsporne dürfen sich ohne Umschweife im Quick Race Mode bei einem Einzelrennen, dem Time Trial, einer arg abgespeckten Polizeiverfolgung (Chase) oder der Capture The Flag-Variante austoben - wahlweise gegen die CPU-Fahrer oder mittels Multitap sogar mit bis zu drei weiteren Spielern. Der Factory Driver Mode versetzt Euch in die Rolle eines waschechten Porsche-Testfahrers, der - Gran Turismo-like - insgesamt zwölf verschieden schwere Fahrprüfungen



○ **Unfair:** Die Computergegner rasen durch Streckenobjekte wie Laternen oder Wandschilder ungebremst hindurch und erleiden dadurch weder Schäden noch Geschwindigkeitsverlust.

auf speziell abgesteckten Hindernisparcours absolvieren muss, um schließlich zum neuen Chef der Porsche-Testabteilung gekrönt zu werden. Herzstück des Spiels ist jedoch der Evolution-Mode, in dem ihr drei Zeitepochen des Konzerns (von den frühen 50ern bis zur Gegenwart) mit all den dazugehörigen Fahrzeugen durchlebt und an verschiedenen Rennen teilnehmen müsst, wobei euch stets drei CPU-Kontrahenten das Leben schwer machen. Durch entsprechend gute Platzierungen winken Siegesprämien, die für Reparaturen oder neue Wagen ausgegeben werden können. Nachdem in allen Events der Goldpokal nach Hause geholt wurde, steht einem der Wechsel in die nächste Ära offen, die jeweils durch ein



○ Umfang hui, Optik pfui: Dank der grobpixeligen Grafik erkennt man stellenweise den weiteren Streckenverlauf nur schwer, woran auch der späte Grafikaufbau nicht ganz unschuldig ist.

interessantes FMV-Filmchen eingeleitet wird.

In akustischer Hinsicht sind vor allem die gelungenen Motorensounds anzuführen, die sich von Fahrzeug zu Fahrzeug stark unterscheiden und den Porsche-typischen Sound gekonnt widerspiegeln. Bitterster Wermutstropfen: Bis auf den mageren Chase-Modus fielen die aus den Vorgängern bekannten und ebenso beliebten Verfolgungsjagden mit der Polizei leider völlig dem Rotstift zum Opfer - Herz und Seele der Serie sind in Need For Speed: Porsche leider völlig verloren gegangen.

FAZIT

Frei nach dem Motto „Masse statt Klasse“ implementierten die Entwickler der Eden Studios zu viele Spielmodi, die bis auf den kurzzeitig unterhaltsamen Factory Driver Mode mehr langweilen als unterhalten, einen unausgereiften Eindruck hinterlassen und sich nicht so recht zu einem Ganzen zusammenfügen wollen. Technisch bleibt Need For Speed: Porsche weit hinter den Vorgängern Hot Pursuit und Brennender Asphalt zurück. Permanentes Clipping der Bodentexturen, Polygon-Fehler en masse und eine ungenaue Kollisionsabfrage trüben den Spielspass immens, da es den lieblos inszenierten Kursen zudem deutlich an Innovationen und Einfallsreichtum mangelt. Porsche-Fans dürfen wegen der vielen verschiedenen Modelle und der sehenswerten FMV-Historie dennoch einen Blick riskieren.

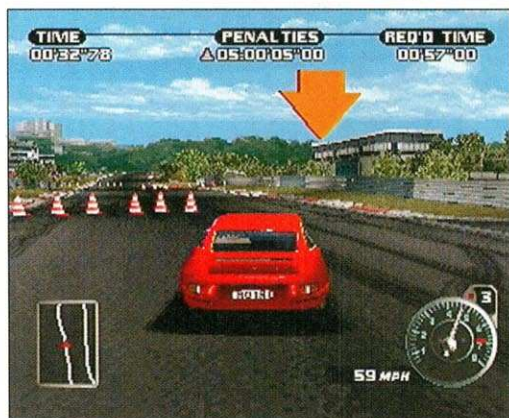
POSITIV NEGATIV

- großer Porsche-Fuhrpark
- einfallsloses Streckendesign
- viele Spielmodi
- technisch miserabel inszeniert
- „seelenloses“ Sequel

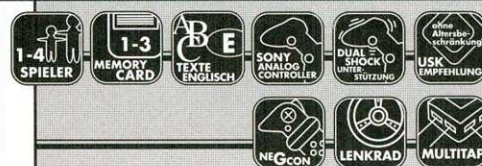
GRAFIK 62 %

SOUND 74 %

RATING 61 %



○ Wer die gestellten Fahrprüfungen im Factory Driver Mode meistert, schaltet dadurch mehrere versteckte Fahrzeuge frei, die sich sodann unter dem Menüpunkt Quick Race anwählen lassen.



gameit!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Titel des Monats
Vagrant Story*
PSX 89,99
incl. Versandkosten!!!

PSX SOFTWARE

360	49,99 P
4x4 World Trophy*	49,99 P
Abe's Oddysee	49,99 P
Abe's Oddysee 2	49,99 P
Ace Combat 3	49,99 P
Action Man	49,99 P
AK Tennis	49,99 P
Akuri	49,99 P
Alien Combat Plat.	49,99 P
Alien Resurrection*	49,99 P
Amerzone	49,99 P
Anstöß Prem. Man.*	49,99 P
Armored Core	49,99 P
Army Men 3D	49,99 P
Army Men-Air Attack*	49,99 P
Army Men-Sarges Her.	49,99 P
Asterix	49,99 P
Asterix & Obelix	49,99 P
Atlantis	49,99 P
Autobahn Raser 2	49,99 P
Baldur's Gate*	49,99 P
Ballistik*	49,99 P
Baseball 2000	49,99 P
Battlestar Global Assault*	49,99 P
Beatmania	49,99 P
Big Race USA	49,99 P
Billard Nights	49,99 P
Blasto	49,99 P
Blom	49,99 P
Box Champions 2000	49,99 P
Brunswick Bowl 2*	49,99 P
Bugs Bunny Comic Star Coll.*	49,99 P
Bugs Life Plat.	49,99 P
Bundesliga 2000 Manager	49,99 P
Bundesliga Stars 2000	49,99 P
Bust a Move 2	49,99 P
Bust a Move 3	49,99 P
Bust a Move 4	49,99 P
Caesars Palace 2000	49,99 P
Carmageddon dtd	49,99 P
Castrol Honda Superbike	49,99 P
Centipede	49,99 P
Champ. Motocross	49,99 P
Chessmaster Millennium	49,99 P
Civilization 2	49,99 P
C & C 2 Platinum	49,99 P
C & C 2 Plat.	49,99 P
C & C Gegenschlag	49,99 P
Colin McRae Rally	49,99 P
Colin McRae Rally 2*	49,99 P
Colony Wars 3: Red Sun	49,99 P
Constructor	49,99 P
Cool Boarder Plat. 2	49,99 P
Cool Boarders 4	49,99 P
Crash Bandicoot 2	49,99 P
Crash Bandicoot 3 Plat*	49,99 P
Crash Team Racing	49,99 P
Crisis Beat*	49,99 P
Croc 2	49,99 P
Crusaders of M&M	49,99 P
Cyber Tiger	49,99 P

Playstation 2

jetzt vorbestellen!

Demolition Racer	89,99
Destruction Derby 2	49,99
The Hard Trilogy 2	84,99 N
Die Schlumpfe	89,99 P
Dino Crisis	89,99 P
Discworld Noir	84,99
Dracula*	79,99
Driver	84,99
Ducati*	84,99 N
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazard Racing*	89,99

Unsere Bestelladresse für Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

NHL Face Off 2000	99,99
Nightmare Creatures 2*	a.A.
No Fear Downhill	84,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99
Overblood 2	89,99
Parasite Eve 2*	89,99
Pharao	89,99
Plane Crazy*	79,99 N
Plasma Sword*	79,99
Player Manager 2000*	89,99
Pong	79,99
Point Blank 2	89,99
Pool Academy*	89,99
Populous	84,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Pro Pinb: Big Race USA	49,99
Pro Pinb: Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99

Saga Frontier 2*	99,99
Shadow Madness	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	84,99
Silent Bomber*	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	89,99
Sled Storm	89,99
Snow* 2	84,99
Soul Blade	49,99
South Park	79,99
South Park Rally	84,99
Space Debris	89,99
Space Invaders	64,99
Spec Ops	39,99 P
Speed Freaks	69,99
Sports Car GT	69,99
Psycho Force	49,99
Spyro 1. Plat.*	49,99

Link Kabel	19,99
Memory Cards	44,99
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	9,99
Pak 3 Stk. 15 Slot	19,99
30 Slot unkomp.	19,99
60 Slot unkomp.	29,99
120 Slot unkomp.	39,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
NeoGeo	249,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	34,99
Scorpion Gun	39,99 P
Space Station	39,99
X-Ploder CD9000*	64,99 N
X-Ploder CLASSIC	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	99,99
A Bugs Life	94,99

N64 SOFTWARE

All Star Baseball 2000	97,99
Armored Core	84,99
Army Men-Sarges Her.*	99,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	99,99
Battlestar Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dtd	89,99
Castlevania 2	99,99
C & C	99,99
Daikatana*	104,99
Destruction Derby 64	104,99
Donkey Kong	119,99
Earthworm Jim 3D	84,99
FPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championship*	109,99
Fighting Force	99,99
Garfield Legends	99,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	99,99
Hybrid Heaven	99,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Socc. 2000*	99,99
Int. T&F Summer Games*	99,99
Int. Force Gemini	99,99
Lego Racers	99,99
Magical Tetris	84,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	99,99
Mission Impossible	99,99
Monster Truck Mad	99,99
Mystical Ninja 2	109,99
NBA 1: Zone 2000	99,99
NBA Jam 2000	99,99
NBA Live 2000	94,99

DREAMCAST SOFTWARE

Arcade* 89,99
Armada* 84,99
Billard Nights 84,99
Blue Stinger 84,99
Bugby Heat 84,99
Bust a Move 4* 84,99
Cesar's Palace* 84,99
Chu Chu Rocket* 89,99
Crazy Taxi 89,99
D2* 89,99
Dead or Alive 2* 94,99
Deadly Skies 89,99
Deep Fighter* 89,99
Dragon's Blood* 84,99 N
Dynamite Cop 89,99
Ecco the Dolphin* 89,99
ECW Hardcore Rev. 84,99
Evolution* 84,99
F1 Racing Championship* 89,99
Fighting Force 2 89,99
Formula 1 99,99
Furbals* 84,99
Fur Fighters* 84,99
Get Bass incl. Angel 169,99
Giga Wing* a.A.
Heroes of M&M 3* 89,99
Hidden & Dangerous* a.A.
Hot Road City 89,99
Hydro Thunder 99,99
Incoming 109,99
Jeremy McGrath* 84,99
Jojo's Bizarre Adv.* 84,99
Killer Loop 2* a.A.
Leg Of Kain: Soul Reaver 94,99
Maken X* 89,99
Millenium Soldier 89,99
MS R* 109,99
NBA 2K 89,99
NBA Showtime 104,99
NBA 2000 104,99
NFL Quarterback 84,99
Penpen 94,99
Plasma Sword* 94,99
Powerstone 84,99
Psychic Force 84,99
Racing Simulation 2 84,99
Rainbow Six* a.A.
Rayman 2* 89,99
Ready to Rumble 2 89,99
Red Dog 89,99



PSX Galerians
84,99



PSX Alundra 2*
59,99



PSX Ronaldo V-Football*
84,99



N64 Perfect Dark*
104,99



www.gameit.com
✓ noch mehr Auswahl
✓ tagesaktuelle News
✓ bequem bestellen!
✓ Links ohne Ende
Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Leserbefragung
(Gamestar 9/98)
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Versandkosten
Nachnahme: 9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck: 4,99
Versandkostenfrei: ab 180,-
P = Preisänderung N = Neul
Preise Stand 04.05.2000
* = noch nicht verfügbar am 04.05.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschaftsmodell!
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 - 03072/2325248
19322 Wittenberge
Am Stern 1 - 03877/404977
21335 Lüneburg
Heiligenstraße 26 - 04131/735386
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim
Schlingengasse 4 - 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
70372 Stg.-Cannstatt
Marktstr. 47 - 0711/550 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 - 0761/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/49779
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/921 64 97
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/48760
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 - 09231/667650

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 9-20h
Sa.: 9-16h
0180/522 5300
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ **Game It! - D-87488 Betzigau**

Preisknaller

N64 je 39,99:
Buck Bumble
ISS 98

Racing Simulation 2
Shadowgate
Tonic Trouble

PSX je 29,99
Attack of the Saucerman
Racing Simulation 2
Psybadek
S.C.A.R.S.
O.D.T.

DC je 59,99
Speed Devils
Suzuki Alstare Racer
Racing Simulation 2

Spyro the Dragon 2 99,99
Star Ocean 2* 99,99
Star Wars: Jedi Power Battles* 89,99
Street Skater 84,99
Street Skater 2 84,99
Street Skater 3 84,99
Super Bike 2000 84,99
Supercross 2000 84,99
Syphon Filter 2 89,99
Techno Mage* 89,99
Tekken 3 Platini. 89,99
Tenchu 2 79,99
The Next Tetris 79,99
Theme Park World 84,99
Thrasher 84,99
Tiger Woods 2000* 84,99
Tiny Tank 44,99 P
TOCA 2 44,99 P
Tommy 2 44,99 P
Tomb Raider 1 Plat. 44,99
Tomb Raider 2 Plat. 44,99
Tomb Raider 3 Plat. 44,99
Tomb Raider 4 49,99
Tony Hawk's Pro Skater 89,99
Toshinden 4 89,99
Toy Story 2 89,99
Trick'n Snowboarder 84,99
Tricky Sliders 84,99
True Pinball* 24,99 P
Tunguska 79,99 P
Ubi* 84,99
UEFA 2000 84,99
UEFA Striker 84,99
UFC Jammer Lammy* 89,99
Urban Chaos* 89,99
V-Rally* 24,99 P
V-Rally 2 Plat. 49,99
Vagrant Story* 89,99
Vampire Hunter* 89,99
Vandal Hearts 2 89,99
Vanishing Point* 84,99
Victory Boxing 3* 79,99
Vigilant 84,99
Vigilant 2 89,99
Vigilant 3 89,99
Vigilant 4 89,99
Virus 49,99 P
Vs. 49,99 P
Wacky Races* 89,99
War of the Worlds 69,99
Warhammer 2 (Dark O.) 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Q-Bert 69,99
Racing Sim. 2 79,99
Radical Bikers* 84,99
Railroad Tycoon 2 89,99
Rayman 2 44,99
Rayman 3 49,99
Rainbow Six 89,99
Rally Championship 84,99
Rallymasters* 89,99

Konsolenartikel ab 45,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 100,-: 3% Skonto

Bitte vorbestellen:
PSX Parasite Eve 2*
89,99

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter, bitte anrufen
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern
Sie suchen ein Spiel? - Wir haben viele! - PC, Playstation, Dreamcast, N64

PSX HARDWARE

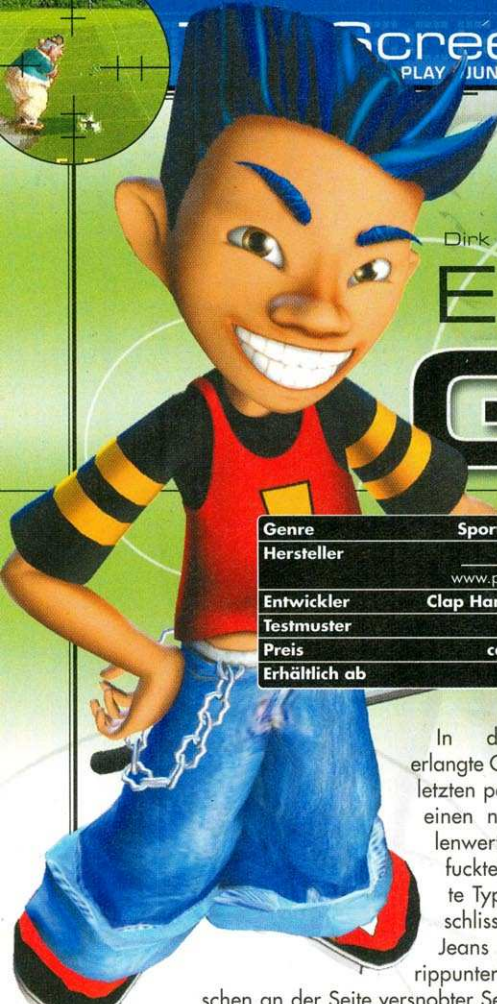
Evil. Control Pad	69,99 P
Evil. Control System	99,99
Evil. Force Wheel	99,99
Adaptar Gameboy	99,99
Arcade Shock Pro Joyst.	69,99
Avenger Pro Gun	64,99
Shock 2 Shock Sony	59,99
Shock 2 Shock Sony	44,99
Shock 2 Analoge	44,99
Gamebuster CDX	79,99
Falcon Lightgun	79,99
Lenkard Ferrari Shock	99,99

DREAMCAST HARDWARE

Controller Sega	54,99
Controller Sega	94,99
Ferrari Shock 2 Wheel	114,99
KeyBoard	54,99
Racing CP	124,99

N64 HARDWARE

Controller	54,99
Controller Stringray	34,99
Expansion Pak	49,99
Ferrari Shock 2 Wheel	114,99
Shock 2 Wheel	29,99



Dirk Gemeinhardt

Everybody's GOLF 2

Genre	Sportsimulation
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Clap Handz Limited
Testmuster	SCED
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	sofort

In den USA erlangte Golf in den letzten paar Jahren einen neuen Stellenwert - abgefackte, tätowierte Typen in zerklüfteten Jeans und Feinrippunterhemd dreschen an der Seite versnobter Sesselpupser mit der gleichen Passion an die weiße Kugel. Das absurde an der ganzen Sache: keine Seele moniert den fehlenden Dresscode. Für Viele in Deutschland ein Wunschtraum, der vielleicht kurz vor seiner Vollendung steht. Mit dem Triple-Golf-Event versucht ein Münchner Unternehmen, welches sich schon durch den Bordercross einen Namen in der Fun-Sport-Szene gemacht hat, den Begriff des Golfsports von Grund auf neu zu definieren.

Bis die Sache ins Rollen kommt, müsst ihr einstweilen mit Everybody's Golf 2 Vorlieb nehmen - Sonys jüngste Interpretation der erquickenden Golfvariante. Ganz dem amerikanischen Vorbild fetzt ein kunterbunt



◉ Mit Schlägen aus allen Positionen meistert ihr alle Handicaps auf dem Weg an die Spitze problemlos.

zusammengewürfelter Haufen über die unterschiedlichsten Golfanlagen. Vom Möchtegern-Elvis über einen verkalkten Gigo bis hin zur aufgetakelten Diva versucht sich quasi der pixelige Otto-Normal-Verbraucher in den sechs teilweise nicht so ganz ernst gemeinten Disziplinen. Als eminent wichtig stellen sich allem voran das Turnier und der Vs.-Mode heraus, da sie im unmittelbaren Zusammenhang stehen. Neue, leistungsfähigere Cracks erhalten ihr beim Duell Mann gegen Mann, die meistens im Laufe einer Wettkampf-Saison den Spiëß umdrehen. Lässt euer Player am Ende eines Wettkampfjahres das komplette CPU-gesteuerte Verfolgerfeld hinter sich, wird der Erfolg mit willkommenen Gimmicks verüßt - ein ideenreicher Teufelskreis, verbunden mit lang anhaltendem Spielspaß entsteht. Ferner verschaffen die Modi Training, Match Play, 9-Hole Par 3 und last but not least Stroke die unabkömmliche Ballkontrolle. Unter den Rubriken Infos bzw. Tutorial stöbert der PlayStation-Golfer einerseits

errungene Siegestrophäen, Charakterprofile aller vorhandenen Feierabendathleten, spielerische Highlights etc. auf, andererseits verpasst euch die virtuelle Golfbibel mit äußerst hilfsbereiten Rat-schlägen den letzten Schliff. Die übersichtliche Bildschirmgestaltung verleiht Everybody's Golf 2 das Tüpfelchen auf dem „i“. Obendrein ermöglicht die kinderleichte Steuerung wiederholt Birdies, Eagles, wenn nicht sogar ein sporadisches Hole-In-One vom Stapel zu lassen.

FAZIT

Der König ist tot, es lebe der König! Entwickler Clap Handz Limited hat mit dieser Softwareperle einen neuen Referenztitel geschaffen. Everybody's Golf 2 ist DAS Gran Turismo unter den Golfspielen. Die eng miteinander verschweißten Modi sorgen unweigerlich für Langzeitmotivation. Jener Fakt wird durch die simple, aber dennoch intuitive Buttonbelegung, das thematisch passende Ambiente sowie eine geniale Menüstruktur unterstrichen. Die lustigen, eigens auf den Charakter abgestimmten Animationen runden die ganze Angelegenheit gelungen ab. Sehr erfreulich ist auch die Tatsache, dass sämtliche Bildschirmtexte für den deutschen Markt von A bis Z lokalisiert wurden - eben vom Scheitel bis zur Sohle ein „Jedermanns-Golf“. Unschön erweist sich dagegen das leichte Ruckeln sämtlicher Hintergründe im Zuge der ballbegleitenden Kamerafahrten.

POSITIV NEGATIV

- geniales Handling
- Langzeitmotivation

- leichtes Ruckeln

play
BEST BUY!

GRAFIK 74 %

SOUND 76 %

RATING 85 %



◉ Um den Ball aus dem Sandbunker zu bugsieren, bedarf es einiges an Übung.



Dirk Gemeinhardt

TIGER WOODS

PGA TOURS 2000

AUF DEN LEIM GEGANGEN...?

...wir sind es jedenfalls nicht. Im Endeffekt ist Tiger Woods PGA Tour 2000 nichts anderes als ein Abklatsch des vor einem halben Jahr erschienenen Cyber Tiger Golf (siehe auch Ausgabe 12/99). „Aus Eins mach' Zwei“ hat sich wohl EA gedacht. Man ersetzte kurzerhand die knuffigen Cartoon-Charaktere durch einen „lebensechten“ Tiger Woods. Ein paar optische Änderungen in der Menüpräsentation - das war's auch schon. Ansonsten ist alles beim Alten geblieben. Die technischen Mängel, sowie Cyper Tiger-typischen Features haben uns bereits nach kurzer Zeit auf die Spur gebracht. Traurig, aber wahr: Tiger Woods PGA Tour 2000 ist eine Mogelpackung!

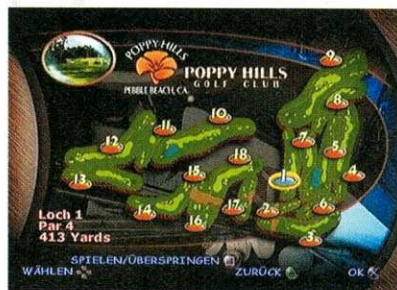


WIEDERH.



WIEDERH.

○ Hautnah dabei: für mehr Spannung sorgt eine gezoomte Kameraeinstellung.



○ Ein übersichtlicher Plan über den Golfplatz schafft die passende Stimmung.

Der derzeit weltbeste Golf-Pro schwingt nach seinem letztjährigen Debüt für EAs beliebte Sportreihe erneut den Schläger. Im Golf-Bag von Tiger Woods befindet sich nach wie vor die offizielle Lizenz der PGA. Wie ein Fels in der Brandung steht das junge Ausnahmetalent unangefochten an vorderster Stelle der Weltrangliste des 1916 gegründeten Verbandes. In dieser Saison konnte Tiger bereits ein hübsches Sümmchen von umgerechnet 5 Mio. D-Mark einfahren.

Nicht nur im Herzstück des Spiel, dem Tournament Mode, sondern auch in den netten Spielchen wie dem Shoot Out, Skins Game, Four-Ball, Foursomes, Schlag oder



○ Auch Tigers PGA-Kollegen müssen beim Putten ihr Talent unter Beweis stellen.



WIEDERH.

SPIN

Genre	Sportsimulation
Hersteller	Electronic Arts
	www.easports.com
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



ein einziger Druck auf den Viereck-Button, um zwischen vier möglichen Schlagvarianten auszuwählen. Mit der Swing-, Pitch-, Chip- und Punch-Option seid Ihr für alle Lebenslagen entlang eines 18-Loch-Parcours bestens gewappnet. Bis zum ersten lukrativen Sieg vergehen dennoch einige Stunden, wenn nicht sogar Tage.

FAZIT

Jammerschade, die Entwickler haben aus den Fehlern der Vergangenheit (Cyber Tiger, Tiger Woods PGA Tour 99) keineswegs gelernt. Tiger wirkt immer noch wie aufgeklebt und passt sich dadurch überhaupt nicht an seine farbenfrohe Umgebung an. Zudem stößt die nervige Ruckelpartie bei den Kamerafahrten wiederholt sauer auf. Das Rollverhalten des Balls wirkt im Gegensatz zu Everybody's Golf 2 eher bescheiden. Für einen dicken Pluspunkt sorgt das verführerische Angebot diverser Spielmodi. Eher ein zweischneidiges Schwert ist die Steuerung, da sie nur nach langer Gewöhnungsphase den erwünschten Erfolg bringt - ein Manko, welches allzu oft in spielentscheidenden Situationen das Zünglein an der Waage darstellt. Eine Tatsache schlägt jedoch dem Fass den Boden raus: Dieses Sequel stimmt in fast allen Belangen mit Cyber Tiger Golf überein (siehe Kasten).

POSITIV

- hoher Realismusgrad
- zahlreiche Modi

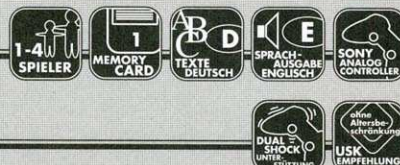
NEGATIV

- fader Aufguss
- extremes Ruckeln
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

GRAFIK 61 %

SOUND 57 %

RATING 64 %



4x4 WORLD TROPHY

Toni Opl

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



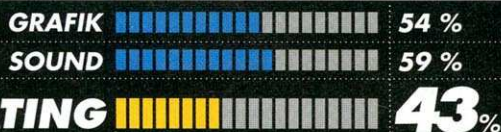
Der Zwei-Spieler-Modus kommt mit der wahrscheinlich niedrigsten Framerate in der Geschichte der PlayStation daher.

In 4x4 World Trophy geben sich die weltbekanntesten Geländewagen ein Stelldichein. Angefangen vom Wrangler Jeep bis hin zum geländegängigsten Fahrzeug der Welt, dem Hummer, ist alles vertreten, was in der Off-Road Szene Rang und Namen hat. Deutlich erkennbare Unterschiede in punkto Fahrverhalten konnten wir trotz der verschiedenen Eigenschaften jedes Vehikels jedoch nicht feststellen. Sämtliche Kutschen steuern sich wie eine Boeing 747 auf dem Rollfeld, brechen an den unmöglichsten Stellen ungewollt aus und verlieren aufgrund der merkwürdigen Fahrphysik stän-

dig den Kontakt zum Boden. In Verbindung mit dem unausgewogenen Streckendesign und den unfair schnellen CPU-Kontrahenten stellen sich bereits nach wenigen Spielminuten immense Frustgefühle ein. Entweder absolviert ihr im Arcade-Modus ein Einzelrennen auf einem der elf Kurse, die über den ganzen Erdball verstreut sind, oder ihr arbeitet euch bei einer World Tour durch insgesamt drei Klassen an die Spitze der Off-Road-Piloten. Hierbei stand wieder einmal Sony's Gran Turismo Pate: Startkapital, Siegesprämien, (bescheidene) Tuningmöglichkeiten - nichts, was es nicht in ähnlicher Form schon mal gegeben hätte. Positiv zu vermerken bleibt dagegen lediglich der rockige Soundtrack. Die mickrigen Motorengeräusche allerdings werden den hubraumstarken Geländewagen in keiner Weise gerecht. Auf grafischer Ebene drängt sich einem (besonders im permanent ruckelnden Splitscreen-Modus) der Verdacht auf, einen First-Generation-Titel serviert bekommen zu haben.



Einige Strecken warten dennoch mit ein paar schönen Details auf.



RALLY MASTERS

Toni Opl

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Digital Illusions
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



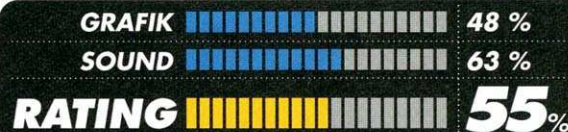
Da haben die Mechaniker doch glatt die Windschutzscheibe vergessen - was für ein Grafikfehler!

Fast zeitgleich mit dem Referenz-Nachfolger Colin McRae Rally 2.0 schickt auch Infogrames einen weiteren Rallye-Titel ins Rennen um die Gunst der Fangemeinde. In Rallye Masters - Race of Champions habt ihr die Möglichkeit, auf verschiedenen parallel abgesteckten Doppelrundenkursen gegen Rallye-Größen wie Walter Röhrl, Armin Schwarz, Ari Vatanen, Tommi Mäkinen und viele weitere anzutreten. Wer auf die Duelle mit anderen Fahrern jedoch verzichtet und lieber klassische Rallye-Etappen gegen die Stoppuhr bestreiten will, erhält hierzu im Trophy-Modus ausreichend Gelegenheit. Selbstverständlich sind auch in Rally Masters die gängigsten Rallye-Boliden wie der Ford Focus, Renault Megane, Skoda Octavia, Mitsubishi Lancer usw. vertreten. Gelingt es Euch, in den beiden Wagenklassen Formel 2 und WRC auf dem Siegerpodest zu landen, so dürft ihr außerdem hinterm Steuer verschiedener historischer Boliden wie beispielsweise des legendären Audi Quattro oder des Lancia Stratos Platz nehmen.

Mit den Genre-Highlights Colin McRae Rally (1&2) und V-Rally 2 jedoch kann Rally Masters trotz des großen Umfangs, der akzeptablen Spielgeschwindigkeit und der nach längerer Eingewöhnungsphase einigermaßen beherrschbaren Steuerung nicht bestehen. Die veraltete Optik kommt mit ihren grobpixeligen Umgebungsgrafiken und den detailarmen Fahrzeugen gut zwei Jahre zu spät, zudem ist der Schwierigkeitsgrad wieder einmal einen Tick zu hoch angesetzt worden. Genre-Fanatiker dürfen dennoch einen Blick riskieren.



Im Zwei-Spieler-Modus macht einem der späte Bildaufbau arg zu schaffen.



3059 **MASSIVSCHWARZES GEHÄUSE FÜR PSX NUR**
24,99 DM

**LAGERTEILAUFLÖSUNG:
SOLANGE VORRAT REICHT!**

Die hier aufgeführten Artikel nehmen wir aus dem Sortiment - dies ist vielleicht die letzte Chance sie zu bekommen !

MOVIECARD
NUR 49,90 DM



3350

MP3 ACTIVATOR
NUR 59,90

1756
56 MB NUR

**6 MB MEMORYCARD
UNKOMPRIMIERT
NUR 29,90 DM
1806**

3278 **ACTIVATOR+**
ARPEX
NUR 49,90 DM

PANTHER V GUN
NUR 54,90 DM



3154

RAMNET
NUR 29,90 DM

1772

72 MB MEMORYCARD
NUR 49,90 DM

Weiterhin im Sortiment:

WELTEN IM SONNENLICHT:

1701 PSX MEMORYCARD 1 MB IN 5 FARBEN LIEFERBAR STÜCK NUR 12 DM
1708 PSX MEMORYCARD 8 MB COMPLETIEREN IN 5 FARBEN LIEFERBAR JE 29,99 DM
1709 PSX MEMORYCARD 16 MB COMPLETIEREN IN 5 FARBEN LIEFERBAR JE 39,99 DM
1710 PSX RGB-KABEL (AUCH FÜR PLAYSTATION 2) NUR 9 DM
1721 PSX TOYDAVERLANGERUNG AUCH FÜR PLAYSTATION 2 NUR 9 DM
1722 PSX LINKKABEL 2 METER ZUM VERBINDEN VON ZWEI KONSOLEN NUR 4,90 DM
1723 PSX LINKKABEL 5 METER NUR 38 DM
1724 PSX PARALLELPORTRIT-NACHRICHTSATZ FÜR SCIPH 9002 NUR 35 DM
1725 PSX SUPERSET 4 POL. SUPERCHIP, EINBAUPLATINE + RGB-KABEL NUR 22 DM
1726 PSX SUPERSET 4 POL. SUPERCHIP AUCH FÜR PLAYSTATION 2 NUR 15 DM
1727 PSX SUPERCHIP-EINBAUPLATINE FÜR SUPERCHIP NUR 5 DM
1728 PSX SUPERCHIP-EINBAUPLATINE FÜR SUPERCHIP NUR 5 DM
2001 DREAMCAST SUPERCHIP 4 POL. ST. 30 DM AB 5 ST. JE 25 DM
2101 DREAMCAST SUPERSET 4 POL. SUPERCHIP + RGB KABEL PRO AUDIO NUR 35 DM
2102 DREAMCAST RGB-KABEL PRO AUDIO NUR 18 DM

**Unsere Artikel erhalten Sie hier:
(Ladenpreise können abweichen)**

ACTIVATED *
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Tel. 030-3999180

ZEIT-WERT
Marienstr. 49
08056 Zwickau
Tel. 0375-2000706

CHIP-SHOP *
Bulstr. 1
28309 Bremen
Tel. 0421-4149114

WORLD OF GAMES *
Unnaerstr. 2
58636 Iserlohn
Tel. 0237 1-836663

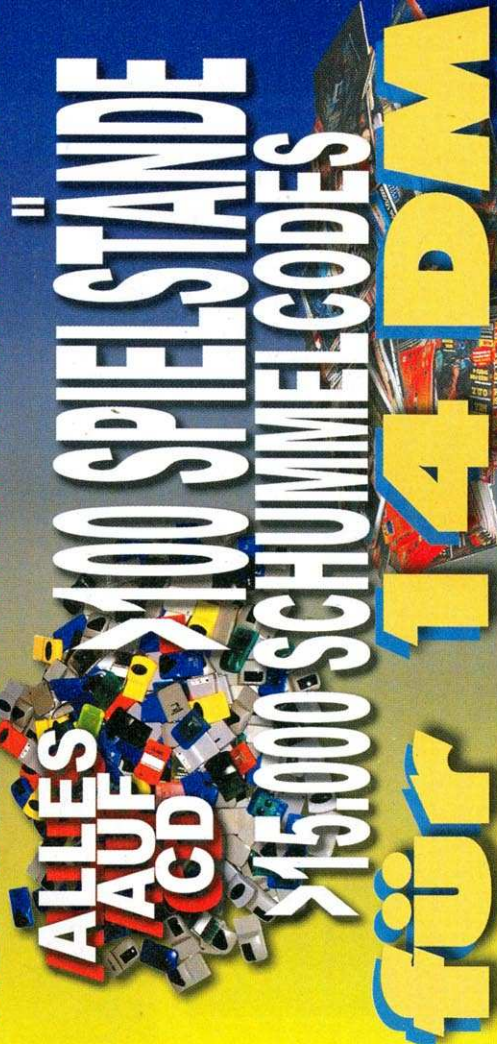
HOBBY BERLIN
Schöneberger Str. 11
12163 Berlin
Tel. 030 8524515

COMPTEL *
Troststr. 54-56
A-1100 Wien
Tel. 01/6004506

Übersand-Hotline 030 399 918-0 Versandkosten bei Kreditkarte 10 DM, bei Nachnahme 10-15 DM nach Aufwand

[illegible]

AUF DER ACTIVATOR-UPDATE CD



**ALLÈS
AUF
CD**

>100 SPIELSTÄNDE

>15.000 SCHUMMELCODES

für 14 DM

- ÜBER FÜNFZEHNTAUSEND SCHUMMELCODES

- ÜBER FÜNFZEHNTAUSEND SCHUMMELCODES
- ÜBER ZWEIHUNDERT SPIELSTÄNDE
- DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHES MENÜ, DEUTSCHE CODES !
- NIE WIEDER SCHUMMELCODES EINGEBEN !
- DIE CODES WERDEN IN DEN (MP3)-ACTIVATOR ÜBERSPIELT
- IMMER DIE NEUESTEN CODES !

ACTIVATOR GESCHENKT! *

* BESTELLEN SIE JETZT EIN JAHRESABO (6 AUSGABEN) DER ACTIVATOR UPDATE CD MIT OFFIZIELLEM ACTIVATOR-MAGAZIN UND WIR SCHENKEN IHNEN DIE NEUESTE VERSION DES ACTIVATOR-MODULS! GEGEN 15 DM AUFWERTS GIBT ES SODAR DEN MFG ACTIVATOR III! EINFACH UNTER 030 998 0 ANRUFEN, WIR SCHICKEN IHNEN DIE ERSTAUSGABE DER CD ZUSAMMEN MIT IHREM JAHRESABO. (SIE ZÄHLEN DIE SUMME AN IHREN BRIEFTRÄGERN, ODER SIE SCHICKEN UNS IHREN VERRECHNUNGSSTECHEK, ÜBENS DREI JAHRER BEITRAG. DANACH ERHALTEN SIE IN ZWEIMONATIGEM ABSTAND DIE JEWEILS AKTUELLESTE VERSION DER ACTIVATOR-UPDATE-CD. OHNE WEITERE KOSTEN FREI HAUS ZUGESCHICKT. DAS ABONNEMENT IST AUTOMATISCH NACH ZUSTELLUNG DER 6. AUSGABE BEENDET (ES MUSS NICHTABGEHRT WERDEN).

N.GEN RACING

Toni Opl

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Curly Monsters
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	5. Mai



Um die Entwicklertruppe der Curly Monsters war es lange Zeit sehr still gewesen. Nach wipEout und wipEout 1997 folgte nur noch eine Umsetzung für Nintendos 64-Bit-ter, Projekte für die PlayStation gab es seitdem keine mehr. Doch nun meldet sich das Team mit einem weiteren Future Racer zurück, der dem Spieler erneut den Rausch der Geschwindigkeit näher bringen soll.

In nicht allzu ferner Zukunft hat die Welt endlich den totalen Frieden erreicht. Ausgedientes Kriegsgerät wird daher weitestgehend verschrottet oder - wie im Falle der N.Gen-Kampffjets - leicht modifiziert und für gefährliche Wettrennen verwendet. Ihr übernehmt hierbei den Part eines dieser tollkühnen Piloten, die im Extrem-Tiefflug mit mehrfacher Schallgeschwindigkeit durch Canyons und über vielerlei Hügellandschaften hinwegdonnern. Insgesamt sind 40 der bekanntesten, real existierenden Düsenflugzeuge enthalten, von denen anfangs selbst-

verständlich nur ein kleiner Teil selektierbar ist. Unabhängig vom gewählten Spielmodus stehen euch generell zwei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Ein umfangreicher Einführungsmodus erläutert anhand mehrerer Beispiele die Unterschiede beider Varianten - Testflug inklusive. Die „Arcade“-Variante empfiehlt sich vor allem für Neulinge, die mit dem Handling eines tonnenschweren Kampffjets noch wenig Erfahrung haben. Hier greift Euch der Autopilot in vielerlei Hinsicht hilfreich unter die Arme. So richtet sich das Flugzeug nach einer Kurve beispielsweise wieder automatisch horizontal aus, ungewollte Loopings oder Rollen bleiben euch völlig erspart. Solch komplexe Flugmanöver werden erst mit der „Pro-Steuerung“ möglich, bei welcher der Autopilot gänzlich abgeschaltet ist, eine höhere Endgeschwindigkeit erreicht wird und auch die engsten Kurven mit vollem Schub durchfliegen werden können. Aufgrund dieser Vorteile ist es besonders im späteren Verlauf des Spiels unverzichtbar, auf die anspruchsvollere Steuerungsmethode umzusteigen.



Der Einführungsmodus vermittelt die Grundlagen der Steuerung. Ein kurzer Tastendruck und schon startet ihr persönlich einen kleinen Testflug.



Bei einem Zwei-Spieler-Gefecht müsst ihr auf CPU-Gegner leider völlig verzichten.

Unter dem Menüpunkt „Freier Flug“ dürft ihr auf dem gewählten Terrain völlig frei herumdüsen und die Landschaft genießen.

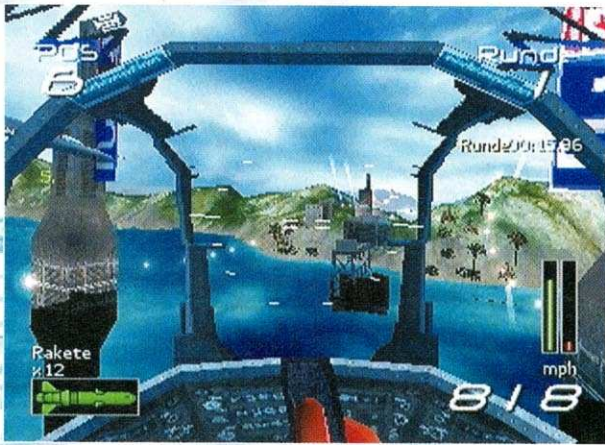
Im Rennen selbst gilt der Grundsatz: Je niedriger man fliegt, desto besser arbeiten die Triebwerke. Man sollte daher also stets versuchen, so nah wie möglich am Boden zu fliegen, um den Schub der Maschinen voll ausnutzen zu können. Durchfliegt Ihr die auf den Kursen verteilten roten Ringe, so lädt sich der Nachbrenner auf, der durch Betätigen des Quadrat-Buttons aktiviert werden kann. Grüne Ringe hingegen beheben einen Teil des Schadens, den Euer Fighter durch eventuelle Zusammenstöße mit dem Boden, den zahlreichen Streckenobjekten oder durch gegnerische Treffer erlitten hat. Ab der zweiten Klasse nämlich verfügen alle Kampffjets über diverse Offensiv- und Defensiv-Waffen wie Bord-MGs und Raketen, die jedoch leider nicht den gewünsch-

DIE ALTERNATIVE wipEout 2097 - SCE



Da Project 2 Interactive's Plane Crazy bis dato immer noch nicht erschienen ist, bleibt als einzi-

ge Alternative der langjährige König der Future Racer zu nennen. Obwohl bereits im Jahre 1996 erschienen, vermag wipEout 2097 immer noch mehr zu fesseln als viele der aktuellen Titel. Haarsträubendes Streckendesign, brachiale Geschwindigkeiten und treibende Techno-Beats ließen den zweiten Teil der Serie sofort zum Kult avancieren.



○ Wer die mit vielen Lichtern und Strahlern abgesteckte Strecke länger als drei Sekunden verlässt, wird vom Autopiloten wieder „auf die richtige Bahn“ gebracht.



○ Trotz permanenter Pop-Ups ist die Fernsicht durchweg zufriedenstellend ausgefallen - richtig störend ist der sichtbare Grafikaufbau nie. Allerdings nervt das gelegentlich zu frühe Ausblenden der Bodentexturen.

ist jedoch der gleichnamige N.Gen-Mode, in dem es - Gran Turismo-like - zunächst einmal mehrere Flugprüfungen zu absolvieren gilt, ehe man zu den insgesamt vier Klassen (Trainer, Fighter, S-Fighter und X-Fighter) zugelassen wird. Mit einem mageren Startkapital erwirbt man sodann einen Jet, der für die ersten Rennen der Trainer-



Von der technischen Seite konnte N.Gen Racing durchaus überzeugen. Nur in seltenen Momenten haben wir kleine Einbrüche in der Framerate feststellen können, ansonsten zieht die detaillierte Umgebungsgrafik flüssig an einem vorüber. In punkto Sound kommen vor allem Techno-Freunde voll auf ihre Kosten. Treibende Beats des Londoner DJs Matt Darrey heizen die actionreichen Verfolgungsjagden gekonnt an. Der Klang der Turbinen allerdings hätte um ein Vielfaches wuchtiger ausfallen dürfen.

„WER GERNE EINMAL STATT IN EIN PS-STROTZENDES VEHIKEL IN EINEN BEWAFFNETEN KAMPFJET STEIGEN WILL, DABEI ABER NICHT AUF HEISSE PLATZIERUNGSGEFECHE VERZICHTEN MÖCHTE, LIEGT MIT DEM NEUESTEN WERK DER CURLY MONSTERS GENAU RICHTIG.“

ten taktischen Aspekt ins Spiel bringen, der von den Entwicklern angestrebt wurde. Meist hat man schon mit der Beherrschung der eigenen Maschine alle Hände voll zu tun - für langwieriges Waffenauswählen und -abfeuern bleibt nur sehr wenig Zeit.

Ähnlich wie die Steuerung teilen sich auch die Spielmodi in zwei grundsätzliche Bereiche auf. Unter dem Menüpunkt „Arcade“ finden sich die herkömmlichen Championships, Einzelrennen und Splitscreen-Duelle - eben alles für ein schnelles Spiel zwischendurch. Herzstück von N.Gen Racing

Liga erhalten muss. Für entsprechend gute Platzierungen kassiert ihr Preisgelder, die entweder ins Tuning oder den Erwerb eines neuen Fliegers investiert werden können, was mit dem Aufstieg in eine höhere Klasse auch zwingend erforderlich ist. Darüber hinaus gibt es noch eine Vielzahl an Club-Races, in denen jeweils nur Flugzeuge eines bestimmten Typs gegeneinander antreten, und die sogenannten Majic-12-Rennen, in denen ihr für horrend hohe Siegesprämien extrem gute Streckenzeiten unterbieten müsst.



○ Solch geniale Optiken hat N.Gen Racing massig zu bieten. Trotzdem kommt die Spielgeschwindigkeit erst in den oberen Klassen so richtig in Fahrt.

FAZIT

N.Gen Racing ist ein solides, futuristisches Rennspiel fernab der herkömmlichen, asphaltierten Rennstrecken, das mit einer Vielzahl von verfügbaren Jets, Kursen und Spielmodi aufwartet. Wer gerne einmal statt in ein PS-strotzendes Vehikel in einen bewaffneten Kampfjet steigen will, dabei aber nicht auf heiße Platzierungsgefechte verzichten möchte, liegt mit dem neuesten Werk der Curly Monsters genau richtig. Auf längere Sicht allerdings mangelt es dem Titel ein wenig an Abwechslung und Innovationen - den ultimativen „Adrenalin-Kick“, wie man ihn beispielsweise von wipEout 2097 her kennt, konnten uns die flinken Düsenjäger leider nicht vermitteln. Weiteres Manko: Schon ab der zweiten Klasse steigt der Schwierigkeitsgrad steil an, was ungeübte Zocker doch schnell zur Verzweiflung bringen kann.

POSITIV

- viele verschiedene Jets
- zwei Steuerungsvarianten
- viele Spielmodi

NEGATIV

- hoher Schwierigkeitsgrad
- Strecken bieten zu wenig Abwechslung
- schwache Soundeffekte

GRAFIK 81 %

SOUND 72 %

RATING **75%**



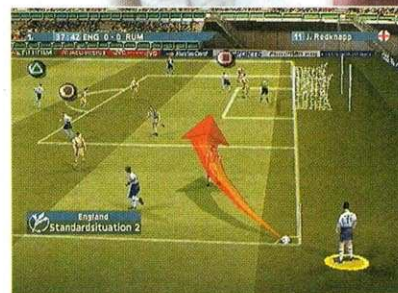
Dirk Gemeinhardt

UEFA EURO 2000

Genre	Sportsimulation
Hersteller	Electronic Arts
	www.easports.com
Entwickler	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



Der Schiri greift bei jeder Regelwidrigkeit knallhart durch.



Mit etwas Effet lässt sich auch die beste Abwehr überwinden.

Bei der kommenden Fußball-Europameisterschaft wird Geschichte geschrieben, ganz gleich was auf dem Rasen geschieht. Erstmals richten mit den Niederlanden und Belgien zwei Länder zusammen das Turnier aus. 16 Mannschaften kicken in mehr als 30 Spielen in acht Städten um die Krone des europäischen Fußballs. Die 11. Auflage von Europas opulentestem Fußballereignis wird am 10. Juni im Brüsseler König-Baudoin-Stadion mit der Begegnung des Gastgebers Belgien gegen Schweden eröffnet. Die erste Runde, welche vier Gruppen mit jeweils vier Teams umfaßt, wird am 21. Juni abgeschlossen. Acht Mannschaften qualifizieren sich für das Viertelfinale, das am 24. und 25. Juni ausgetragen wird. Die Semifinals folgen am 28. und 29. Juni in Brüssel bzw. Amsterdam, das krönende Finale der Euro

2000 findet am 2. Juli in Rotterdam statt.

Die Detailbesessenheit der kanadischen Sportspielspezialisten geht nach dem Videospielmehrwert FIFA 2000 (Wertung: 10/10; siehe Ausgabe 11/99) sogar noch einen Schritt weiter; denn im Gegensatz zu den beiden vorausgegangenen Spielen zur Fußball-WM Frankreich '98 wurde vom Scheitel bis zur Sohle fast alles neu konzipiert. Von der zeitintensiven Qualifikation über die ausschlaggebende Vorrunde bis hin zur gnadenlosen Endrunde, die bis ins Finale ausschließlich im K.O.-System ausgetragen wird, wartet EAs jüngster Fußballstreich mit einem erfrischenden Komplettpaket in fußballerischer Hinsicht auf, das sich in jedem Fall gewaschen hat - es herrscht an jeder Stelle pure Authentizität. Wählt zur Ausscheidung für die Endrunde in den beiden benachbarten Anrainerstaaten aus den 49 teilnehmenden Ländern aus, um letztendlich als eines der 16 Teams das Ticket für den Trip zur EM 2000 sicher in der Tasche zu haben, schießt Tore bis zum Abwinken gegen die Crème de la Crème des europäischen Fußballsports in den drei

Vorrundenspielen und fightet Euch, vorausgesetzt der Fußballgott ist der Mannschaft bis zum Ende des Turniers wohl gesonnen, bis zum alles entscheidenden Showdown bei unseren holländischen Nachbarn durch. Da sich bekannter Weise das kreative Entwicklerteam unter der Obhut des Produzenten Marc Aubanel keine schöpferische Pause gönnt, merzte man einige Kritikpunkte der 2000er Edition aus. So gehören die peinlichen Ausrutscher des FIFA 2000-Goalies genauso der Vergangenheit an wie die leicht unübersichtlichen wirkenden Menüs. Sämtliche Arenen wirken bei ausverkauftem Haus noch lebensechter, was vor allem an der stimmungsvollen Zuschauerkulisse, den damit verbundenen satten Farben, den unterschiedlichen Wetterbedingungen und



Lust auf einen Klassiker? Gewinnt die EM und schaltet dabei die Teams von damals frei.

FUSSBALL-EM: Alle Sieger auf einen Blick

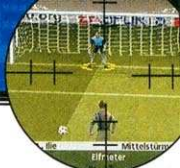


Italien 1968



OEM 1996:
Skandalnudel
Paul Gascoigne

1960: UdSSR (Europa-Nationenpokal)
1964: Spanien (Europa-Nationenpokal)
1968: Italien
1972: Deutschland
1976: Tschechoslowakei
1980: Deutschland
1984: Frankreich
1988: Niederlande
1992: Dänemark
1996: Deutschland



Der Zweikampf mit dem Manndecker steht meistens im Vordergrund.



Aufstellung leichtgemacht: das Nationalmannschafts-Trainer-Dasein wurde vorzüglich gelöst.



grafische Pracht hervorgerufen, verkommt das Spiel des Öfteren zu einer wahren Ruckelpartie. Manchmal raubt dieses Manko in brenzlichen Situationen nicht nur die dringend benötigte Übersicht, sondern auch den letzten Nerv - ein sicher geglaubtes Kopfballduell im Sechzehner endet mit einem unnötigen Gegentreffer. Ferner lasen ZDF-Reporter Wolf-Dieter Poschmann samt seines Co-Kommentators Jörg Dahl-



internationale Parkett traut, dem bietet EA Möglichkeiten genug, bezüglich der anderen Spielmodi mit dem Leder vertraut zu werden. Das Training inkl. virtuellem Coaching-System, ein kurzweiliges Blitz Turnier, der ausgefallene Golden Goal-Mode und last but not least die obligatorische Freundschaftsspiel-Option dürften allen Fußballnovizen genügend Vorbereitung zur polygonalen Fußball-Europameisterschaft auf der guten, alten PlayStation bieten.

„FUSSBALL IST UNSER LEBEN - EA SPORTS IST MIT UEFA EURO 2000 DEM AUSSPRUCH WIEDER EIN STÜCKCHEN NÄHER GEKOMMEN.“

in Szene gesetzte Buh- bzw. Pfeifkonzerte sowie Klatschorgien begleiten Eure Elf noch weit über die neunzigminütige Spielzeit hinaus - bekanntermaßen fällt ja das Golden Goal in der Verlängerung oder das mögliche Elfmeterschießen im Anschluss das alles entscheidende Urteil. Dennoch hat auch UEFA Euro 2000 trotz der tollen Präsentation einen auffallenden Fleck auf der ansonst blütenweißen Weste: die instabile Framerate. Wahrscheinlich durch die



mann aus unerklärlichen Gründen permanent die selben Kalauer vom Stapel. Ob die datenintensive Hammer-Optik an dieser Sprachsample-Knappheit ebenfalls schuld ist? Animationstechnisch ist dagegen alles in Butter - herrlich anmutende Flugkopfbälle, akrobatische Fallrückzieher, der grazile Übergang vom Laufen zum kräftezehrenden Spurt usw. untermauert durch die grandiose Spielbarkeit, verpassen der fesselnden Fußballorgie erneut eine unverfälschte persönliche Note. Wer sich nicht von Anfang an aufs

FAZIT

Fußball ist unser Leben - EA Sports ist mit UEFA Euro 2000 dem Ausspruch wieder ein Stückchen näher gekommen. Wie's der Titel schon verrät, kicken dieses Mal nur europäische Mannschaften um die Wette. Nichtsdestotrotz steht das exquise Gameplay, der atmosphärische Sound und die verbesserte grafische Präsentations als Garant für einen überdurchschnittlichen Titel. Dem Anschein nach konnten die Entwickler aus dem Hause Electronic Arts annähernd alle selbstgesteckten Ziele für's PlayStation-Gekicke in die Tat umsetzen. Leider schmälern kontinuierliche Slow Downs den Spielablauf weitaus mehr als bei einem Match des Prequels FIFA 2000. Ein „Schönheitsfehler“, der zum Leidwesen der Gesamtwertung unumgänglich zu einem niedrigeren Rating führt.

POSITIV

- verbesserte Grafik
- höhere KI im Gegensatz zum Vorgänger

NEGATIV

- instabile Framerate
- ständig wiederkehrende Kommentare

play
BEST BUY!

GRAFIK 85 %

SOUND 84 %

RATING 87 %



Bei einem flach angesetzten Schuss hat der Torwart öfters das Nachsehen.

Dirk Gemeinhardt

RONALDO V-FOOTBALL

Genre	Sportsimulation
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Power & Magic
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



○ Ronaldo V-Football muß in punkto Ballzaubereien gewaltig Federn lassen. In der Trickkiste befindet sich bedauerlicherweise nur ein Kunststück, die 360°-Drehung.



○ Die Menüstruktur erinnert frappierend an Konamis ISS-Serie.



Brasilien - ein Land der Fußballtalente? Dem Anschein nach ja. Allen voran prägte Fußballlegende Pelé das grazile Gekicke des Futebol de Brazil. Der dreifache Weltmeister von '58, '62 und '70 eroberte mit begnadetem Traumfußball die Herzen aller Fans - brasilianischer Fußball expandierte in den folgenden Jahrzehnten zum Export-schlager No. 1. Ein Trend, der bis in unsere Zeit stetig anhält.

Grund genug, dass Infogrames Superstar Ronaldo ein Spiel widmet. Nach UEFA Striker startet Europas größtes Softwarehaus dank Ronaldo V-Football erneut einen Konterangriff - mit dem Ansinnen, einerseits den Spagat zwischen ISS und EAs FIFA-Reihe zu schaffen, wenn nicht sogar den PlayStation-Fußballthron anzupeilen, und andererseits die längst überfällige

Marktlücke des Arcade-orientierten Fußball zu schließen. Entwickler Power & Magic Development setzt zu diesem Zweck alle Karten auf einfaches Handling, authentische Stadionatmosphäre und kunterbunte Grafik, so dass gelb-grünes Samba-Feeling vom Allerfeinsten zustande kommt. Eine Rechnung, die P&M leider Gottes ohne den Wirt gemacht hat; denn schon nach wenigen Spielminuten kommt Skepsis auf. Hauptangriffspunkt stellt die schwache, einfältige Intelligenz der Gegner dar, da nahezu alle CPU-Spieler (unabhängig vom Schwierigkeitsgrad) die KI vor dem Anpfiff in der Umkleidekabine vergessen zu haben scheinen. Ein lockeres Tänzchen durch den Abwehrriegel ist somit vorprogrammiert. Selbst die stimmungsvolle Soundkulisse in den brodelnden Hexenkesseln kann dieses Manko nicht vertuschen. Apropos Stadien: Grafisch scheint in manchen Belangen das Verfallsdatum verstrichen zu sein. Besonders sauer stoßen die trostlosen Texturen der Tribünen auf - lediglich aschfahle Muster, hin und wieder aufgepeppt mit ein paar gleißenden Blitzlichtern, zieren nicht nur die billigen Plätze. Matches unter brütend heißer Sonne als auch bei widrigen Regen- und Nebelverhältnissen rücken dafür das Grün immer wieder in ein neues Licht. Schade nur, dass die vorherrschenden Wetterkonditionen wenig Einfluss auf die Ballphysik haben. Mit entzückenden Ballannahmen per Brust, gewieften Hackentricks, tollen Fallrückziehern usw. wird das Auge zumindest geringfügig entschädigt. Neben den kurzweiligen Arcade-Mode und dem Härtestest, bei welchen ihr die

Teams der Reihe nach vom Platz fegt, wird das PlayStation-Gebolze durch den V-Football Pokal, multinationale Turniere bzw. Ligen, die mitunter freigespielt werden müssen, ausgesprochen gut ergänzt.

FAZIT

Im Grunde hätte Ronaldo V-Football alle Features zu bieten, die ein gutes Fußballspiel ausmachen: verschiedene weit verzweigte Modi, eine passable Steuerung, den beliebten Zwei-Spieler-Modus sowie den Topkicker - schlechthin als werbetreibendes Aushängeschild. Allerdings schmälern sowohl gravierende grafische Mängel als auch grobe Schnitzer seitens der Künstlichen Intelligenz den Spielspass ungemein. Meistens genügt stupides Balltreten nach Schema „F“, um Tore am laufenden Band zu produzieren. Zudem reißen die thematisch passenden Samba-Rhythmen und die tolle Stadionatmosphäre das Ruder nicht mehr herum. Das leidenschaftliche brasilianische Flair mag bei diesem anfangs noch vielversprechenden Titel nicht so recht aufkommen.

POSITIV NEGATIV

- einfaches Handling
- nette Soundkulisse
- ungenügende KI
- altbackene Grafik

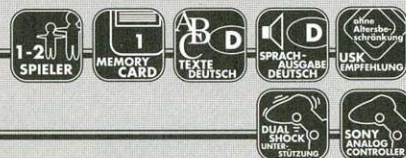
GRAFIK 67 %

SOUND 72 %

RATING **64 %**



○ Am Ende eines gewonnenen Turniers findet keine Siegerehrung statt.



LADEN • ZIELEN

• FEUER



BATTLETANX GLOBAL ASSAULT



3DO

PlayStation

12 Panzerfahrzeuge an Original-Schauplätzen. Superrealistische Grafik und eine dynamische künstliche Intelligenz. Mit 7 verschiedenen Spielmodi, 24 faszinierenden Levels und einem vielseitigen Waffenarsenal: angefangen vom Maschinengewehr über Raketen bis hin zu Laserwaffen. Natürlich mit Rumble Pak Unterstützung und 4 Spieler Multi-Player-Modus. Echte Panzer-Action für Deine Konsole.



www.de.infogrames.com



NHL ROCK THE RINK

mArk Liebold



Die Abwehr steht wie eine Mauer. Dies können mit Sicherheit auch die beiden gegnerischen, auf dem Eis liegenden Stürmer zähneknirschend bestätigen.

Dass Eishockey eine sehr körperbetonter Sportart ist, dürfte selbst dem größten Wintersportlaien klar sein. Beherzte Bodychecks und aggressionsgeladene Schlägereien gehören beim Eishockey zum guten Ton. Mit NHL Rock the Rink zeigt EA Sports, die sich normalerweise auf reinrassige Sportsimulationen konzentrieren, dass der amerikanisch-kanadische Nationalsport durchaus auch auf eine weitaus schnellere und vor allem brutalere Art und Weise gespielt werden kann. Im Gegensatz zum herkömmlichen Eishockey treten in dem actiongeladenen Arcadependant keine fünf, sondern nur je drei Feldspieler gegeneinander an. Diese Hockeyrabauken sind alles andere als gewöhnliche Kufencracks. Fast vollkommen ohne Schutzkleidung wagen sich die rabiaten Sportler aufs Eis. Anfänglich stehen euch acht gnadenlose Teams, zu denen



Die Specialmoves sehen nicht nur beeindruckend aus, sondern besitzen auch spektakuläre Namen.



etwa die militaristische Brigade, die durchgeknallten Psycho Delics oder die teuflischen Demons zählen, zur Auswahl. Jede Mannschaft setzt sich aus zwei verschiedenen Spielertypen zusammen. Große, hünenhafte Muskelberge sorgen für eine undurchdringliche Abwehr, während die, im Vergleich zu ihren Kollegen eher schlaksig wirkenden Stürmer, in erster Linie fürs Goalen verantwortlich sind. Je nach Spielsituation greift man entweder auf eine Angriffs- oder Verteidigungslinie zurück. Jedes Team weist eine andere Zusammensetzung seiner beiden Reihen auf. Die meisten Mannschaften setzen hierbei auf eine klassische 2-1 Kombination.

Die Begegnungen unterliegen nicht



Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
	www.easports.com
Entwickler	EA Sports
Testmuster	play
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	Juni

einem Zeit-, sondern einem Torlimit. Nach fünf Toren ist Schluss - nicht früher und nicht später. Zudem dürfen die Spieler, ähnlich wie beim Basketball, den Puck nur für ein paar Sekunden in den eigenen Reihen halten. Durch diese kleinen Änderungen der bekannten Eishockey-Statuten wird jedes Spiel zu einem rasanten Kufenblitzkrieg. Das Regelwerk wurde aber nicht nur bezüglich der grundlegenden Spielstrukturen etwas verändert. Was in jedem Spiel der

EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT



NHL Rock the Rink bildet EAs Auftakt zu einer Reihe actionorientierter Sportspiele, die in erster Linie an Midways Arcadethron rütteln sollen. Der Coin-up König ist bis jetzt nur mit den NFL Blitz- und NBA Jam-Serien auf der PlayStation vertreten. EA hat eindrucksvoll unter Beweis gestellt, dass sie das Potential für einen Führungswechsel an der Spitze der Arcadsportspiele hätten. Der nächste Titel der Serie ist NASCAR Rumble.

DIE REALITÄT SIEHT ANDERS AUS...



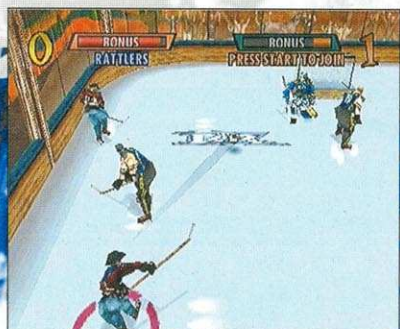
Am 22. Februar 2000 ereignete sich das wohl schlimmste Foul in der Geschichte der NHL. Nach dem 5-2 Sieg der Vancouver Canucks gegen die Boston Bruins rastete Marty McSorley (Boston), der bereits seit 17 Jahren in der NHL spielt, aus und schlug Donald Brashear (Vancouver) mit seinem Hockeyschläger gegen den Kopf. Zum Glück erlitt Brashear nur eine Gehirnerschütterung. McSorley wurde mit einer Sperre, die sich über die gesamte Saison (23 Spiele sowie sämtliche Playoff-Begegnungen) erstreckt, bestraft. Neben dem Schaden an seinem Image, welcher das Ende seiner Karriere bedeuten könnte, wirkt sich die Sperre mit einem Verlust von ca. 72.000\$ auch negativ auf sein Konto aus.



NHL eine mehrwöchige Sperre wegen übertriebener Härte zur Folge hätte, ist bei NHL Rock the Rink selbstverständlich. Bodychecks durch die Begrenzungsscheiben, Attacken mit dem Stock sowie Schläge, Kicks und Würfe, wie sie ansonsten nur im

„WAS IN JEDEM SPIEL DER NHL EINE MEHRWÖCHIGE SPERRE WEGEN ÜBERTRIEBENER HÄRTE ZUR FOLGE HÄTTE, IST BEI NHL ROCK THE RINK SELBSTVERSTÄNDLICH.“

Wrestling oder drittklassigen Kung Fu-Filmen zum Einsatz kommen, sind gern gesehene Aktionen, die nicht nur vom Publikum frenetisch umjubelt, sondern zudem mit Bonusenergie belohnt werden. Sobald der Balken vollständig aufgeladen ist, beginnt ein Powerplay der ganz besonderen Art. Mit einfachen Tastenkombinationen zaubern die Spieler spektakuläre Torschüsse, bei denen sie sich beispielsweise mehrfach um die eigene Achse drehen oder einen Salto schlagen, aufs Eis. Nicht weniger eindrucksvoll bzw. besser gesagt schmerzhaft

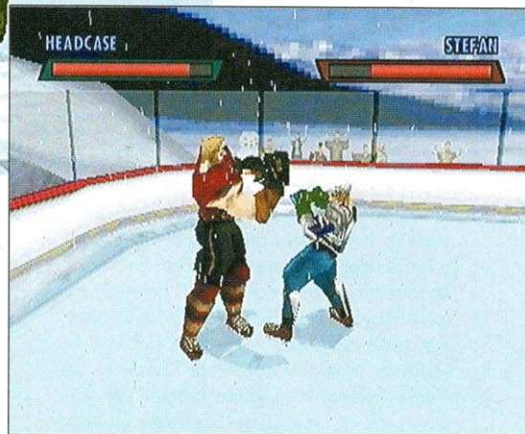


Die Zweikämpfe sind sehr zum Leidwesen des unterlegenen Gegners besonders ausgeglichen.



sind die Defensiv-Special-Moves.

Neben dem Arcade- und dem King of the Rink-Mode, bei dem bis zu acht Spieler in einem Turnier gegeneinander antreten können, sorgt vor allem das NHL Challenge für heiße Begegnungen auf dem kalten Eis. Dort tritt man nicht etwa gegen die restlichen sieben Psychoteams, sondern gegen die Mannschaften der NHL an. Wird der Gegner in die Knie gezwungen, kann der



FAZIT

NHL Rock the Rink ist eine erfrischende Mischung aus klassischem Eishockey und actionorientiertem Arcadegebolze. Das Gameplay ist schnell und spritzig. Das Handling der schön animierten Kufenrowdies ist trotz der für einen arcadelastigen Titel sehr ausgeprägten Joypadbelegung sehr schnell in den Griff zu bekommen. Auch soundtechnisch macht der Titel vor allem wegen der rockigen Musik und der zahlreichen witzigen Einwurfe der Kommentatoren eine gute Figur. Trotz der vielen Action ist NHL Rock the Rink ein ausgewachsenes Hockeyspiel, bei dem es beim besten Willen nicht nur auf krachende Knochen und blutige Nasen ankommt. Ohne schnelles Passspiel, ausgeklügelte Angriffstaktiken und schnelle Ausweichmanöver sieht man auch bei EA Sports' Actioneishockey kein Land. Fans der rasanten Sportart sollten auf jeden Fall zugreifen.

POSITIV

- schnelles, actiongeladenes Sportspiel
- simpel gestrickt, aber doch anspruchsvoll
- rockiger Soundtrack und witzige Kommentare

NEGATIV

- nur eine Kameraeinstellung

GRAFIK 76 %

SOUND 86 %

RATING 82 %



Wer mit den vorgegebenen Teams nicht zufrieden ist, kann auch seine eigene Mannschaft aus dem Boden stampfen.



Dirk Gemeinhardt

ARMORED CORE



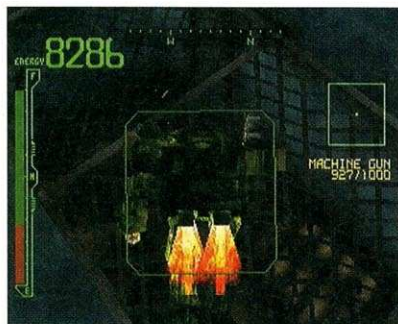
MASTER OF ARENA

Einen Titel kann man From Software auf keinen Fall mehr streitig machen: der erste RPG-Publisher für die PlayStation 2 zu sein. Nach Eternal Ring und dem zweiten Rollenspiel im Bunde, Evergrace, erwartet japanische Spieler im Laufe des Jahres der nächste Streich - Armored Core 2. Erstmals auf dem PlayStation 2-Festival Ende Februar der breiten Masse vorgestellt, führen die Japaner das altbewährte Konzept der Mech-Keilerei konsequent weiter. Inhaber der etwas in die Tage gekommenen PlayStation dürfen sich dagegen an Armored Core: Master of Arena erfreuen. Da bekanntlich aller guten Dinge drei sind, wird es auf dieser Plattform höchstwahrscheinlich die letzte Schlacht sein.

Master of Arena tritt in allen Belangen in die Fußstapfen der beiden Vorgänger Armored Core und Armored Core: Project Phantasm (ausschl. NTSC-Version). Selbst das optische Erscheinungsbild erinnert an die Prequels. In der Garage betreibt ihr Feintuning am gepanzerten Kampfpoter, stattet das Ungetüm mit neuen, durchschlagkräftigeren Waffen aus oder erwerbt auf dem Testgelände das nötige Know-How im Umgang mit dem tonnenschweren High-Tech-Monstrum. Ausreichend Kohle für sündhaft teure Upgrades gibt's abermals in 19 knackigen Missionen, die die Kalkschneidigkeit eines Söldners gleichermaßen wie den Scharfsinn eines Strategen fordern. Neben obligatorischen Seek-and-Destroy-Missionen rollt auch fürs Stibitzen geheimer Dokumente bzw. Aufstöbern verlorengangener Utensilien der Rubel. Aufträge zuhauf fischt der Spieler aus der täglich eintudelnden Elektro-Post. Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Nach Feierabend

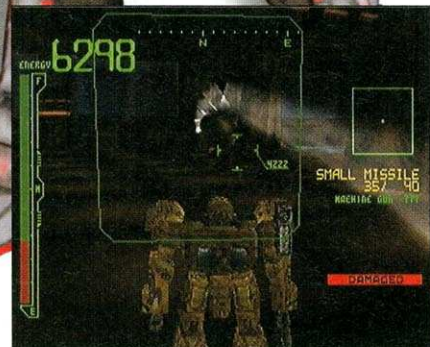


düft ihr euch mit anderen Blechgenossen in der eigens dafür geschaffenen Arena duellieren - fordert entweder x-beliebige Gegner oder die „firmeninterne“ Konkurrenz zum Kampf bis auf den letzten Tropfen Maschinenöl heraus. Als Siegestrophäe streicht der King im Ring besonders fette Beute ein, nämlich Bauteile vom Versager, der nach langem Gemetzel reif fürs Recycling ist. Den Zugang in hochkarätige Spielklassen erhält der Mech-Gladiator erst durchs Meistern diverser Missionsziele im brutalen Legionärsalltag. Schließlich erwarten euch auf zwei schwarzen Scheiben über 150 Robo-Warrior, die es in sich haben.



○ Mit dem Booster-Pack überwindet die Kampfmaschine fast jedes Hindernis.

Genre	Action
Hersteller	Agelec
	www.agelec.com
Entwickler	From Software
Testmuster	play
Preis	ca. 129,- DM
Erhältlich ab	sofort (US-Import)



○ Fernlenkraketen treffen auf weit entfernte Ziele.



FAZIT

Da haut's dir doch das Mech-Blech weg! Hat sich schon in punkto Grafik und Spieldesign nicht die Welt geändert, scheinen die Entwickler auch von analoger Steuerung noch nichts gehört zu haben; denn wie anno dazumal - als wäre es immer noch gang und gäbe - stampft ihr mit dem unkomfortablen Digital-Kreuz durchs lustlos designte Gelände. Darauf basierende Grafikfehler sowie lasche Soundedeffekte lassen Armored Core: Masters of Arena zum Allerwelts-Mech-Spiel verkommen. Etwas mehr Einfallsreichtum hätte dem Spiel keineswegs geschadet, sondern eher die fehlende Würze verliehen. Im Gegensatz dazu verdient die Zweispieler-Option via Link-Kabel ein extra dickes Lob. Ein vortreffliches Feature, dem Softwarefirmen seit langem kaum noch Tribut zollen.

POSITIV

- Link-Kabel-Option
- alte Spielstände weiterverwendbar

NEGATIV

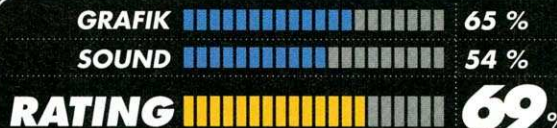
- keine analoge Steuermöglichkeit
- langweiliges Gameplay
- schlechte Grafik

GARAGE

- ASSEMBLY
- OPTIONAL PARTS
- PERFORMANCE
- CHANGE COLOR
- EDIT EMBLEM
- NAME ENTRY
- AC TEST



○ Besitzer der Vorläufer dürfen sich freuen. Spielstände mit auffrisierten Mechs können problemlos verwendet werden.



CATAN

— DIE ERSTE INSEL —

Jetzt
auch für
„PlayStation“



SIMILIS

<http://www.catan.ravensburger.de>

„PS“ and „PlayStation“ are registered trademarks
of Sony Computer Entertainment Inc.

Gute Idee.

Ravensburger



Martin Weidner

PLAY DIARY

Star Trek Invasion (Teil 2)



DIE STERNZEIT 54211.82 ERWIES SICH ALS EINE DENKBAR UNGÜNSTIGE VORGABE, HATTEN DIE ENTWICKLER DOCH IM SINN, DIE SPECIES, DIE HIROGEN UND DIE JEM'HADAR IN STAR TREK INVASION ZU VERWENDEN. SO ENTSCIED SICH WARTHOG STATTDessen DAFÜR, EINE NEUE RASSE, DIE KAM'JAHTAE, SAMT EINER EIGENEN FLOTTE AUS DEM BODEN ZU STAMPFEN. PLAY LÄSST HAYDN „SARGE“ DALTON, DEN LEAD DESIGNER DES SPIELS, ZU WORT KOMMEN.

Genre	Arcade Space Combat
Spieler	1-2
Hersteller	Activision www.activision.de
Entwickler	Warthog
Erhältlich ab	August



Haydn Dalton, der Lead Designer von Star Trek Invasion, war zuvor u.a. in die PlayStation-Projekte The Contract und Stunt Rumble involviert.

Stardate	-323260.39
Location	U.S.S. Warthog
Captain	Haydn „Sarge“ Dalton (Jim Nebula)
Captain's log	0002.002

„Unser Vorhaben, den Betaquadranten innerhalb unseres Zeitplans zu erreichen, ist gescheitert. Die Audiofiles, die uns der Organismus „Activision“ hätte zur Verfügung stellen sollen, sind nicht bei uns eingetroffen. Wir befinden uns augenblicklich in einer sehr prekären

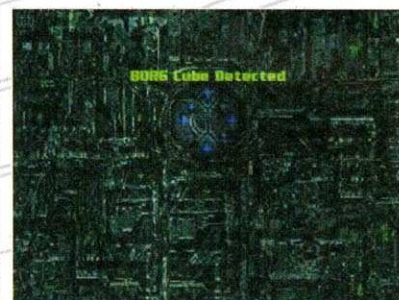
Lage. Das Ziel unserer „Operation Deadly“ steht auf dem Spiel. Nichtsdestoweniger ist unsere Crew voller Elan dabei. Die Arbeit mit dem Xenotracker war bislang sehr erfolgreich. Neue Scans spürten lediglich 170 Parasiten auf, d.h. 50% weniger als bei meinem letzten Eintrag.

Vor zwei Tagen erhielten wir die Audiodatenbank zu Commander Worf und einigen Wingmen. Innerhalb der nächsten Woche werden wir sie in das Hauptsystem ein-



speisen. Captain Picard hat uns gerade gebrieft, daß er sich erst am 19. Mai in das Logbuch eintragen wird. Sein Beitrag ist für unseren Eintritt in den Betaquadranten von entscheidender Bedeutung. Langsam beschleicht mich das Gefühl, ob wir statt mit Picard nicht in Wirklichkeit mit Locutus von den Borg kommunizieren...

Fähnrich Turton experimentiert gerade mit einer fortschrittlichen PlayStation-Variante mit dem Suffix „2“. Zuerst platzierte er einen Gleiter auf dem Bildschirm, vervielfachte ihn 40mal und erhöhte dann die Farbtiefe und Auflösung. Dennoch bewegten sich die Schiffe mit 60 Frames pro Sekunde. Wir kratzen natürlich erst an der Oberfläche,



○ In Invasion unternimmt man u.a. einen Angriff auf einen Borg-Würfel und auf eines der Flaggschiffe der Föderation.

aber dies ist schon ein sehr gutes Zeichen.

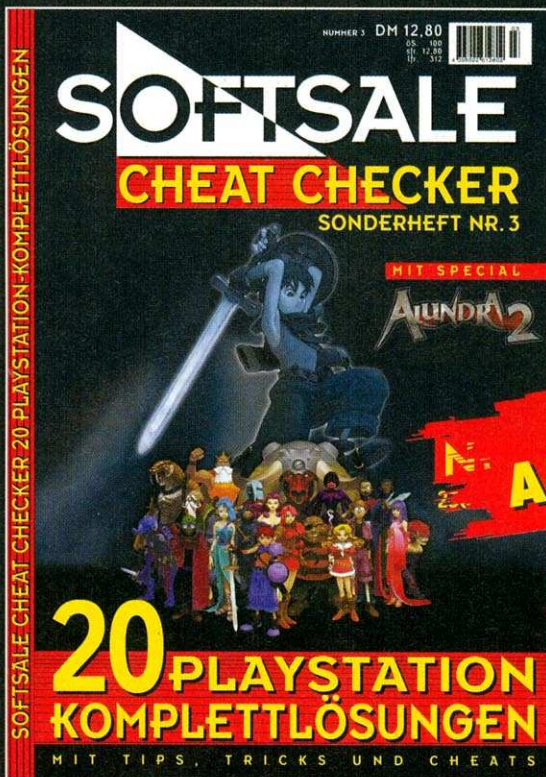
Die Resonanz der Medien auf Invasion bestand vor allen Dingen in Sprachlosigkeit, Schock und dauerhaften Joypad-Aktivitäten. Activision hat uns darüber informiert, daß Invasion in ihren Holodeckquartieren auf der E3-Messe zu sehen sein wird.

Wir haben uns sehr darum bemüht, all diejenigen zu belohnen, die das Programm



○ Die U.S.S. Typhoon, das Mutterschiff der Red Squad, mußte einige Veränderungen über sich ergehen lassen, bevor Paramount ihre Freigabe dafür erteilte.

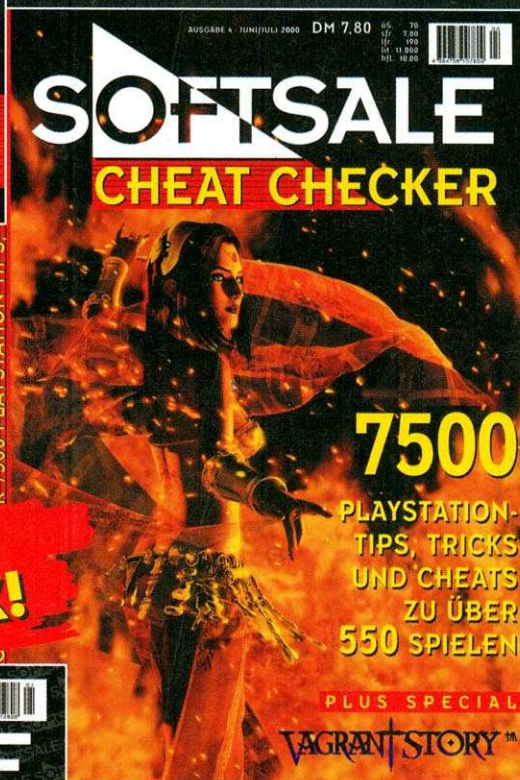




**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM**

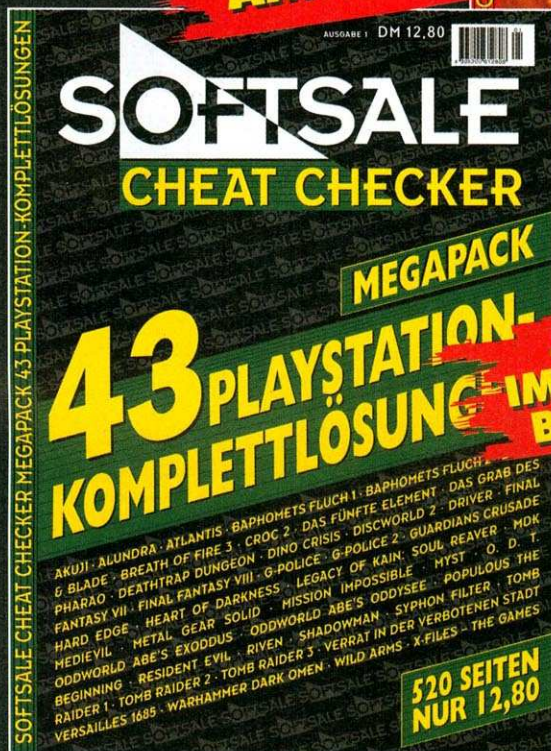
**NEU
AM KIOSK!**

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
550 SPIELEN
7,80 DM**



**7500
PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER
550 SPIELEN**

**NEU
AM KIOSK!**

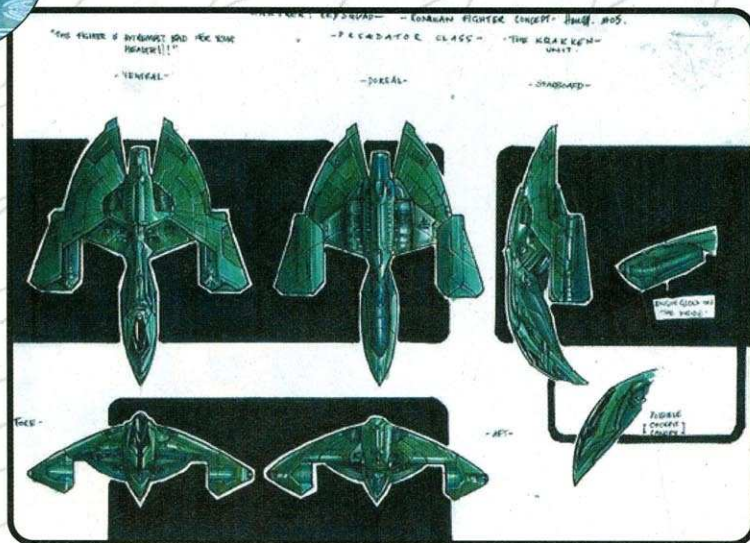


**JETZT NEU
IM BAHNHOF-
BUCHHANDEL**

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1
43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM**

**SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19,
31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE**

**M O G E L N
BIS DER ARZT KOMMT!**



○ Einige Missionen spielen sich auf der Oberfläche eines Planeten ab.

erfolgreich beenden. Am Schluß der Simulation wird der Spieler ein filmartiges Finale zu sehen bekommen und auch einige amüsante Outtakes aus der Produktion.

Im Hinblick auf den Feinschliff hat sich in den letzten Wochen sehr viel getan - ein neues Zielerfassungssystem, zwei unter-

sich unsere Audiospezialisten um den endgültigen Soundtrack. Wir werden in den Betaquadranten etwas später als geplant eindringen, aber Picard ist nun einmal sehr beschäftigt.

Ich bin sehr davon angetan, wie sich unsere Echtzeitsimulationen weiterentwickelt

„FÄHRICH TURTON EXPERIMENTIERT GERADE MIT EINER FORTGESCHRITTENEN PLAYSTATION-VARIANTE MIT DEM SUFFIX „2“. ZUERST PLATZIERT ER EINEN GLEITER AUF DEM BILDSCHIRM, VERVIELFACHT E INH 40MAL UND ERHÖHT DANN DIE FARBTIEFE UND AUFLÖSUNG. DENNOCH BEWEGTEN SICH DIE SCHIFFE MIT 60 FRAMES PRO SEKUNDE.“

Haydn „Sarge“ Dalton, Lead Designer Star Trek Invasion, Warthog

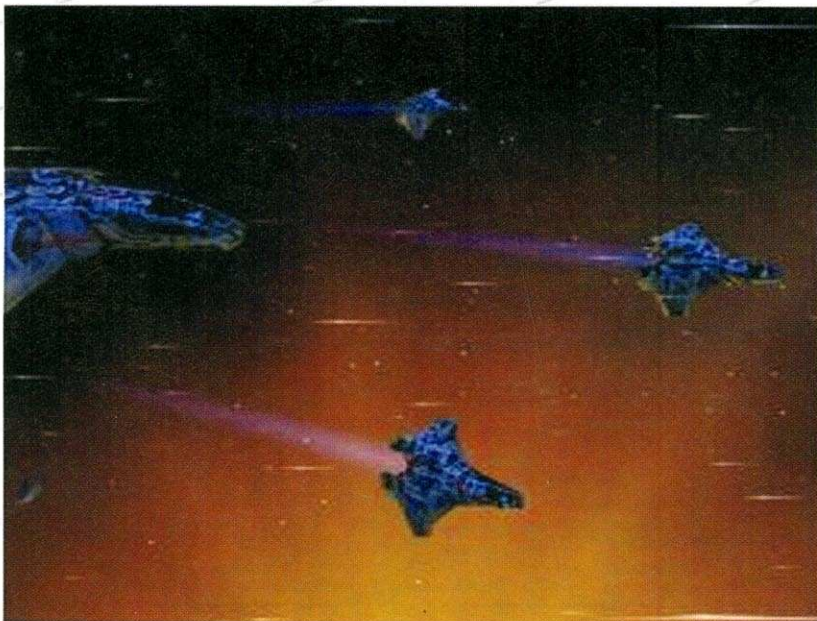
schiedliche Arten von Warpplasma, einige Bonuswaffen, weitere CGI- und auch einige neue Audiosequenzen.

Unsere Spezialisten für Rendersequenzen haben mit ihren Replika der Föderations- und Gegnerschiffe vorbildliche Arbeit geleistet. In Bewegung sehen ihre 3D-Modelle einfach fantastisch aus. Der immense Aufwand hat sich wirklich gelohnt. Sobald wir Captain Picards Audiodaten erhalten, werden wir sie in die Rendersequenzen integrieren. Erst dann kümmern

haben. Sie unterstreichen die Hintergrundgeschichte sehr und bauen Atmosphäre auf.

Was war das?... *Stille*. Es scheint Ärger zu geben. Ich muß diesen Eintrag abbrechen. Dort draußen warten einige Kam'Jahtae-Jäger auf uns... *Knistern*

In der nächsten Ausgabe der play folgt der abschließende Teil unseres Entwicklertagebuchs zu Star Trek Invasion. Ein Test folgt voraussichtlich ebenfalls in der nächsten Ausgabe.



○ Während Michael Dorn (Worf) den Part der Mission Briefings übernimmt, ist Patrick Stewart (Captain Picard) in den Zwischensequenzen zu hören.



a-romia präsentiert:

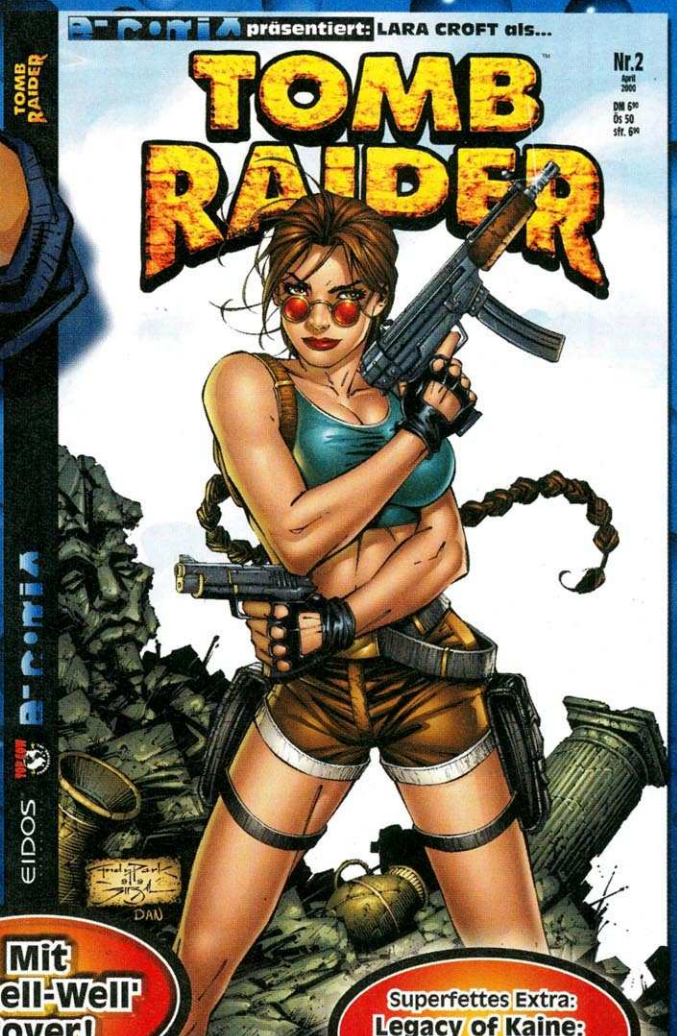
TOMB RAIDER™

**Komm mit,
bevor sie
verduftet!**



**Nur 6,90/ös 50,-
Erscheint alle
zwei Monate!**

Besuche Lara unter:
<http://www.tomb-raider-comic.de>



**Mit
'Smell-Well'
Cover!**

**Superfettes Extra:
Legacy of Kaine:
Soul-Reaver
als Comic!**

Brandneu!



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-Spiele-dschungel geschaffen werden. Viel Spass beim Durchforsten der Hitparade!

play Rating 91-100% = ★★★★★
play Rating 81-90% = ★★★★
play Rating 71-80% = ★★★
play Rating 61-70% = ★★

Die besten PlayStation-Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgestellt in Ausgabe:

Jump 'n Run 2D:

- | | | | |
|----------------------|-------------|------|-----------|
| 1. Heart Of Darkness | Infogrames | ★★★★ | play07/98 |
| 2. Skull Monkeys | Dream Works | | |

- | | | | |
|---------------|-----------------------|------|-----------|
| 3. The Wild 9 | Interplay Productions | ★★★★ | play02/98 |
| | | ★★★★ | play09/98 |

Jump 'n Run 3D:

- | | | | |
|---------------------------------|------|-------|-----------|
| 1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer | SCEE | ★★★★★ | play11/99 |
| 2. Tomba! 2 | SCEA | ★★★★★ | play03/00 |
| 3. MediEvil 2 | SCEE | ★★★★★ | play04/00 |

Beat 'em Up 2D:

- | | | | |
|---|--------|-----|-----------|
| 1. Streetfighter Alpha 3 | Capcom | ★★★ | play03/99 |
| 2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter | Capcom | ★★★ | play04/99 |
| 3. Marvel Super Heroes | Capcom | —/— | play—/— |

Beat 'em Up 3D:

- | | | | |
|------------------|-------------|-------|-----------|
| 1. Ehrgeiz | Square | ★★★★★ | play02/99 |
| 2. Tekken 3 | Namco | ★★★★★ | play08/98 |
| 3. Bloody Roar 2 | Hudson Soft | ★★★★★ | play04/99 |

Shooter 2D:

- | | | | |
|--------------------------|------------|------|-----------|
| 1. Einhänder - US-Import | Squaresoft | —/— | play—/— |
| 2. R-Type | Irem | ★★★★ | play01/99 |
| 3. Thunderforce V | Tecnsoft | —/— | play—/— |

Shooter 3D:

- | | | | |
|--------------------------|-----------------------|-------|-----------|
| 1. Indiziert | OIT | —/— | play—/— |
| 2. Colony Wars - Red Sun | SCEE | ★★★★★ | play03/99 |
| 3. Forsaken | Acclaim Entertainment | ★★★★★ | play04/98 |

Lightgun-Shooter:

- | | | | |
|------------------|-------|-----|-----------|
| 1. Ghoul Panic | Namco | ★★★ | play04/00 |
| 2. Point Blank 2 | Namco | ★★★ | play07/99 |
| 3. Point Blank | Namco | ★★★ | play04/98 |

Rennspiel:

- | | | | |
|--------------------|-------------|-------|-----------|
| 1. Gran Turismo 2 | SCEE | ★★★★★ | play02/00 |
| 2. Colin McRae 2.0 | Codemasters | ★★★★★ | play06/00 |
| 3. Gran Turismo | SCEE | ★★★★★ | play05/98 |

F1 Racer:

- | | | | |
|------------------------|-----------|------|-----------|
| 1. Formel Eins 99 | SCEE | ★★★★ | play11/99 |
| 2. Racing Simulation 2 | Ubi Soft | ★★★★ | play04/99 |
| 3. Formel 1 98 | Psygnosis | ★★★★ | play11/98 |

Motocross:

- | | | | |
|-------------------------------------|-----------------|-----|-----------|
| 1. Supercross Circuit - US-Import - | 989 Studios | ★★★ | play01/00 |
| 2. Motocross Championship | THQ | ★★★ | play12/99 |
| 3. Supercross 2000 | Electronic Arts | ★★ | play01/00 |

Motorrad Racing:

- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Road Rash 3D | Electronic Arts | ★★★★ | play10/98 |
| 2. Castrol Honda Superbike Racing | THQ | ★★★ | play08/99 |
| 3. Extreme 500 | Ascaron | ★★★ | play12/99 |

Fun Racer:

- | | | | |
|--|--------------------|-------|------------|
| 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 |

Future Racer:

- | | | | |
|-----------------|---------------------|-------|-----------|
| 1. wipEout 2097 | SCEE | ★★★★★ | play—/— |
| 2. Killer Loop | Crave Entertainment | ★★★★ | play09/99 |
| 3. Rollcage | SCEE | ★★★★ | play02/99 |

Fußball:

- | | | | |
|----------------------|-----------------|-------|-----------|
| 1. FIFA 2000 | Electronic Arts | ★★★★★ | play11/99 |
| 2. UEFA Euro 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play06/00 |
| 3. ISS Pro Evolution | Konami | ★★★★ | play02/00 |

Basketball:

- | | | | |
|------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. NBA Live 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play12/99 |
| 2. NBA Live 99 | Electronic Arts | ★★★★ | play01/99 |
| 3. Total NBA 98 | SCEE | ★★★ | play05/98 |

Eishockey:

- | | | | |
|----------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. NHL 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play10/99 |
| 2. NHL 99 | Electronic Arts | ★★★★ | play10/98 |
| 3. NHL Rock The Rink | Electronic Arts | ★★★★ | play06/00 |

Die besten PlayStation-Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgestellt in Ausgabe:

American Football:

- | | | | |
|--------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Madden NFL 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play10/99 |
| 2. NFL Blitz 2000 | Midway | ★★★★ | play02/00 |
| 3. Madden NFL 99 | Electronic Arts | ★★★★ | play10/98 |

Golf:

- | | | | |
|-----------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Everybody's Golf 2 | SCEE | ★★★★ | play06/00 |
| 2. Everybody's Golf | SCEE | ★★★ | play06/98 |
| 3. Cyber Tiger | Electronic Arts | ★★★ | play12/99 |

Tennis:

- | | | | |
|---|-------------|-----|-----------|
| 1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis | Namco | ★★★ | play06/99 |
| 2. Sampras Extreme Tennis | Codemasters | —/— | play—/— |
| 3. All Star Tennis '99 | Ubi Soft | ★★ | play10/98 |

Wrestling:

- | | | | |
|-------------------|-----------------------|------|-----------|
| 1. WWF SmackDown! | THQ | ★★★★ | play04/00 |
| 2. WWF Attitude | Acclaim Entertainment | ★★★★ | play08/99 |
| 3. WCW Mayhem | Electronic Arts | ★★★ | play11/99 |

Boxen:

- | | | | |
|--------------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Box Champions 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play12/99 |
| 2. Ready 2 Rumble Boxing | Midway | ★★★ | play01/99 |
| 3. Box Champions | Electronic Arts | ★★★ | play01/99 |

Funsport:

- | | | | |
|---------------------------------|--------------------|-------|-----------|
| 1. Tony Hawk's Skateboarding | Activision | ★★★★★ | play09/99 |
| 2. Thrasher - Skate and Destroy | Take 2 Interactive | ★★★★ | play01/00 |
| 3. Cool Boarders 3 | SCEE | ★★★★ | play11/98 |

sonstige Sportarten:

- | | | | |
|----------------------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Triple Play 2000 | Electronic Arts | ★★★★ | play05/99 |
| 2. International Track & Field 2 | Konami | ★★★ | play02/00 |
| 3. International Track & Field | Konami | —/— | play02/98 |

Flipper:

- | | | | |
|--|--------------------|-----|-----------|
| 1. Pro Pinball Timeshock | Empire Interactive | ★★★ | play02/98 |
| 2. Pro Pinball Fantastic Journey + The Web | Empire Interactive | ★★★ | pla01/00 |
| 3. Pro Pinball Big Race USA | Empire Interactive | ★★★ | play02/99 |

Adventure:

- | | | | |
|----------------------|----------------|-----|-----------|
| 1. Discworld Noir | GT Interactive | ★★★ | play12/99 |
| 2. Baphomets Fluch 2 | SCEE | ★★★ | play12/97 |
| 3. Baphomets Fluch | SCEE | —/— | play—/— |

Action-Adventure:

- | | | | |
|---------------------|--------|-------|-----------|
| 1. Soul Reaver | Eidos | ★★★★★ | play07/99 |
| 2. Metal Gear Solid | Konami | ★★★★★ | play03/99 |
| 3. Tomb Raider III | Eidos | ★★★★★ | play12/98 |

Survival Horror:

- | | | | |
|--------------------|--------|------|-----------|
| 1. Resident Evil 1 | Capcom | —/— | play—/— |
| 2. Silent Hill | Konami | ★★★★ | play—/— |
| 3. Dino Crisis | Capcom | ★★★ | play11/99 |

Rollenspiel/Action-RPG:

- | | | | |
|-----------------------|---------------|-------|-----------|
| 1. Final Fantasy VII | Square Europe | ★★★★★ | play11/97 |
| 2. Final Fantasy VIII | Square Europe | ★★★★★ | play10/99 |
| 3. Vagrant Story | Crave/SVG | ★★★★★ | play06/00 |

Strategie/Echtzeitstrategie:

- | | | | |
|------------------------------|-------------------|-------|-----------|
| 1. Warhammer: Dark Omen | Electronic Arts | ★★★★★ | play03/98 |
| 2. Front Mission - US Import | Crave/SVG | ★★★★ | play05/00 |
| 3. Warzone 2100 | Eidos Interactive | ★★★★ | play05/99 |

Wirtschaftssimulation:

- | | | | |
|---------------------|-----------------|------|-----------|
| 1. Civilization II | Activision | ★★★★ | play04/99 |
| 2. Theme Hospital | Electronic Arts | ★★★★ | play04/98 |
| 3. Theme Park World | Electronic Arts | ★★★★ | play04/00 |

Denkspiel/Geschicklichkeit:

- | | | | |
|---------------------|-----------------------|-----|-----------|
| 1. Worms Armageddon | Hasbro Interactive | ★★★ | play11/99 |
| 2. Bust-A-Move 3 | Acclaim Entertainment | ★★★ | play03/98 |
| 3. Devil Dice | SCEE | ★★★ | play01/99 |

Exoten:

- | | | | |
|-------------------------------|-------------|-------|-----------|
| 1. Guitar Freaks | KCEJ | —/— | play11/99 |
| 2. Music 2000 | Codemasters | ★★★★★ | play12/99 |
| 3. Beatmania -European Edit - | KCEE | ★★★★ | play04/00 |



ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL GENRE VORR. RELEASE

Acclaim

Jeremy McGrath Supercross	Racing	Juni
Vanishing Point	Racing	August

Activision

Alundra 2	Rollenspiel	Juni
Tenchu 2	Action-Adventure	August
X-Men: Mutant Academy	Beat 'em Up	August

Crave

Front Mission 3	Rollenspiel	05. Juli
Galerians	Action-Adventure	Juni
Harvest Moon	Wirtschaftssimulation	August
Parasite Eye 2	Action-Adventure	25. August
Reel Fishing 2	Angelsimulation	August
Sno-Cross Championship Racing	Racing	Juli
Vagrant Story	Rollenspiel	16. Juni

Codemasters

Colin McRae Rally 2.0	Racing	9. Juni
World Championship Snooker	Snooker-Simulation	Juni

Eidos Interactive

Walt Disney World: Magical Racing Quest	Racing	Juni
---	--------	------

Electronic Arts

Bundesliga Stars 2001	Sportsimulation	10. August
Need For Speed - Porsche	Racing	08. Juni
Planet Of The Apes	Action	10. August
Rock The Rink	Sportsimulation	02. Juni

Empire Interactive

Sheep!	Shear 'em Up	3. Quartal
--------	--------------	------------

Infogrames

Anstoß Premier Manager	Wirtschaftssimulation	Mitte Juni
Army Men - Operation Meltdown	Action	16. Juni
Asterix - Streit um Gallien	Action-Adventure	30. August
Beach Volleyball	Sportsimulation	19. Juli
Die Schlümpfe - Comic Star Collection	Action-Adventure	30. August

ERSCHEINUNGSTERMINE

TITEL GENRE VORR. RELEASE

Infogrames

Driver Platinum	Action	07. Juli
Frontschweine	Geschicklichkeit	16. Juni
Heart of Darkness - Best of...	Jump'n Run	16. Juni
True Pinball - Best of...	Flippersimulation	16. Juni
V-Rally 1 - Best of...	Racing	16. Juni
Worms - Best of Infogrames	Strategie	16. Juni

Konami

Bishi Bashi Special	Mini-Game-Sampler	Juni
Gauntlet Legends	Action	Juni
NBA In The Zone 2000	Sportsimulation	Juni
Nightmare Creatures 2	Action-Adventure	Juni
Suikoden 2	Rollenspiel	Juni
Vandal Hearts 2	Rollenspiel	Ende Mai

Sony Computer Entertainment

Cold Blood	Action-Adventure	28. Juni
Destruction Derby Raw	Racing	05. Juli
Dragon Valor	Rollenspiel	28. Juni
Legend of Legaia	Rollenspiel	07. Juni
wipEout Special Edition	Racing	12. Juli

Take 2 Interactive

Martian Gothic: Unification	Action-Adventure	Juni
MoHo	Action	Juli

THQ

Ballistic	Geschicklichkeit	Juni
Danger Girl	Action-Adventure	August

Ubi Soft

DSF All Star Tennis	Sportsimulation	Juni
Infestation	Action	Juni
F1 Racing Championship	Racing	Juni
Flintstones	Racing	Juli
Surf Riders	Sportsimulation	August

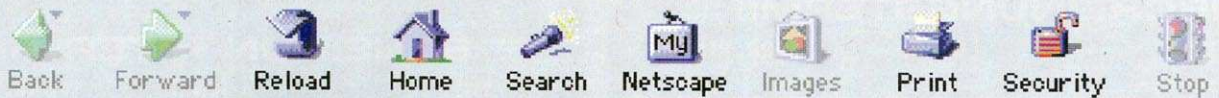
Viel Spaß beim Durchstöbern der voraussichtlichen Veröffentlichungstermine. Wie Ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

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

LESER
WERBEN
LESER



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.



PLAY.NET

Winnie Forster

PlayStation 2 - Das Internet als Spielplatz

Ihr habt die PlayNet-Seiten bislang überblättert, weil ihr dachtet, das Internet ginge euch nichts an? Falsch gedacht - selbst PlayStation-Besitzer, die bislang nie surften, kommen in der PS2-Zukunft ums Netz der Netze nicht mehr herum. Zeit für einen Blick in die (nahe) Zukunft.

In den letzten Monaten erklärte euch diese Rubrik den Nutzen, den das WWW jedem Spieler bringt: News und Infos, Hardware- und Spielertips sowie günstige Bestellangebote bei professionellen und privaten Händlern. Trotzdem soll es noch Zeitgenossen geben, die von Modem, Internet & Co. absolut nichts wissen wollen, denn bislang läuft die PlayStation ja auch ohne Online-Support. Während sich die Konkurrenz aus dem Sega-Lager bereits jetzt im Internet tummelt, wird sich für Sony-Fans die Situation spätestens im Herbst (mit Ankunft der PS2) drastisch ändern. Online-Support ist als entscheidendes Feature ins Konzept der Hardware fest eingebaut.

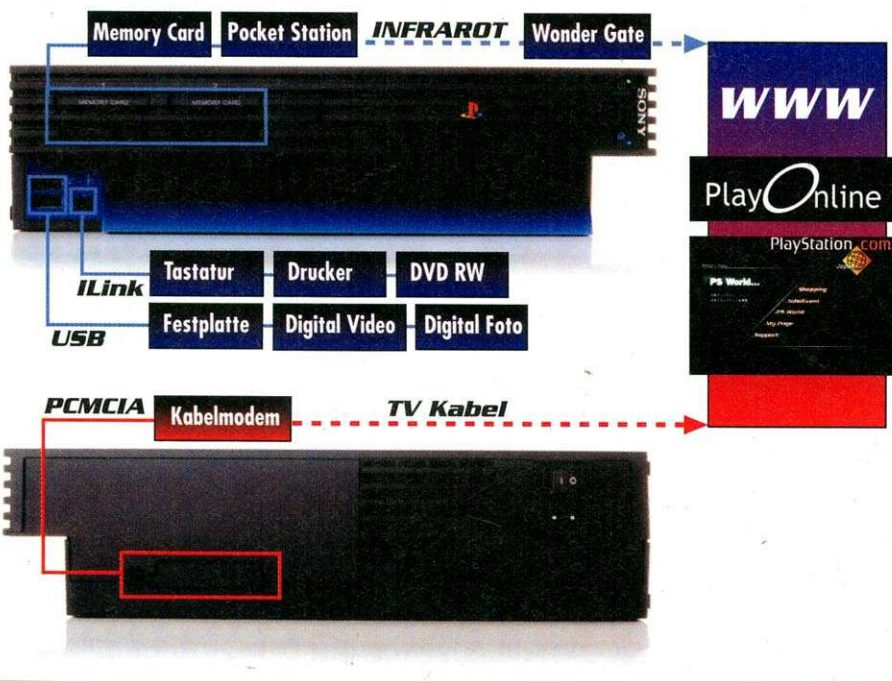
Theoretisch gibt's drei Möglichkeiten, die PlayStation2 direkt ins WWW zu bringen: USB, Firewire („iLink“) und den PC-Card-Slot an der Geräterückseite. Sony erwähnt (wie auf diesem Schema dargestellt) jedoch nur letztere, wenn's ums Internet geht. Dort erwarten den Spieler u.a. PlayStation.com und Squares PlayOnline. Das versprochene Kabelmodem ist noch nicht ausgeliefert, doch Internet-Daten kann die PS2 bereits jetzt empfangen. Über Memory Card-Slot bzw. PocketStation ist das Gerät mit Bandais WonderGate kompatibel.

„HÄTTE WIR UNS BEREITS FÜR EINE MODEM-TECHNOLOGIE ENTSCIEDEN, WÄRE DIE SCHON ZUM LAUNCH VERALTET GEWESEN. STATTDESSEN SIND USB, iLINK UND PCMCIA PS2-STANDARDS - DER KUNDE HAT BEI MODEM-PREIS UND -PERFORMANCE DIE VOLLE AUSWAHL.“ Phil Harrison, Sony Computer Entertainment America

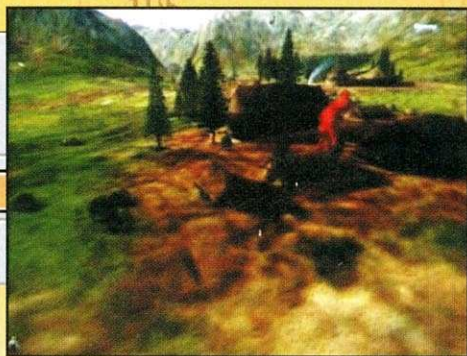


Damit folgt Sony dem Konkurrenten Sega. Dieser Videospielerhersteller liefert seine Dreamcast-Konsole bereits seit 1999 serienmäßig mit der nötigen Hardware aus (internes 56.6K-Modem) und fungiert damit gleichzeitig als sogenannter „Provider“. Das sind Unternehmen, die euch (meist gegen eine Gebühr) Zugang zum Internet liefern, in Deutschland neben dem WWW-Neuling Sega u.a. die Telekom (T-Online) und AOL, aber auch unzählige regionale Firmen. Von Modem, Provider und einer Telefonleitung abgesehen, braucht ihr nur noch Software, die ihr auf PC oder Dreamcast installiert - die entsprechenden CDs gibt's geschenkt. Besitzt ihr einen PC, wählt ihr bereits jetzt

aus einem großen Angebot netzfähiger Spiele, einige davon wurden sogar WWW-exklusiv entwickelt. Ultima Online von Electronic Arts sowie Everquest sind zwei der bekanntesten Online-only-Titel, mächtige Rollenspiele, in denen sich Tausende von Rittern und Hexer tummeln. Everquest wurde von Sony in den USA produziert und ist eine amerikanische Fingerübung für die PlayStation2. Noch bevor das entsprechende Modem ausgeliefert ist, sammelt SCE also bereits fundierte Erfahrung. Sega ist nicht viel weiter, hat aber zumindest bereits bewiesen, daß auch simple Online-Spiele eine Mordslaupe machen. Bevor versprochene Netzrollenspiele (z.B. Phantasy Star Online) und Peter Molyneux' Black & White (vgl.



○ Mit Online-Welten hat auch der PlayStation-Bauer bereits Erfahrung: Das bekannte PC-basierte Netzrollenspiel Everquest wurde von Sony America produziert.



Die Sony-Konkurrenz spielt bereits Online: Bevor Mega-Projekte wie das Dreamcast-Black & White startklar sind, vertreiben sich Sega-Fans die Zeit mit simplen Wettkämpfen à la ChuChu Rocket.

SpecialScreen Game Developers Conference 2000 in play 5) für das Dreamcast startklar sind, vergnügen sich Fans mit der fetzigen Mäusejagd ChuChu Rocket, die trotz lahmer 56K-Verbindung noch konkurrenzlosen Multiplayer-Spielspaß bringt. Nach zögerlichen Anfängen hat das Online-Ja! der Konsolenbauer Sony, Sega und Nintendo jetzt endgültig alle Dämme gebrochen: Spiele-Majors wie Electronic Arts (mit der neuformierten EA.com-Abteilung), Square (PlayOnline) und Take Two Interactive (Broadband Studios) arbeiten fieberhaft an der entsprechenden Technik, an Diensten und an der Infrastruktur, um die erwarteten Massen von Konsolensurfern in den nächsten Monaten und Jahren aufzunehmen.

Online-Spiele sind als „The Next Big Thing“ bei allen Firmen etabliert, in Japan schwören u.a. Capcom und Square auf das Internet: „Der Schlüssel liegt in der Vernetzung.“, erklärt der Capcom-Chef-kreative Yoshiki Okamoto gegenüber dem US-Nachrichtendienst MSNBC: „Street Fighter 2 war wegen seiner Mann-gegen-Mann-Spielbarkeit ein massiver Hit für Capcom. Wenn die Vernetzung der neuen Spielkonsolen steht, beginnt für uns alle eine neue Multiplayer-Ära.“

Okamoto hält Netzwerkspiele für „lebenswichtig“ für die Zukunft seiner Firma, die Kollegen von Square schicken gleich ihre beliebteste Marke in eine Online-exklusive Zukunft. Final Fantasy X wird partiell über das Internet unterstützt, der elfte Teil ausschließlich über Telefon- oder TV-Kabel gespielt. Damit wachsen PC, X-Box und PS2 zusammen, denn Final Fantasy soll in Zukunft weltweit allen Rollenspielern offenstehen. Unter diesem Aspekt macht auch Squares Bekenntnis zum Bandai-Handheld Wonderswan Sinn. Dieser Winzling wurde neben PC und PlayStation zur einzigen Zielplattform für kommende Final Fantasy-Spiele ausserkoren. Das versprochene Handheld-Final-Fantasy wird via Bandais Wondergate mit Handy-Netz und Internet verbunden. Außerdem zeigte Square auf der letzten Tokyo Game Show (vgl. SpecialScreen in play 5) eine Wondergate-Schnittstelle via Sony-PocketStation, die sich auch mit der PS2 prächtig versteht.

Bleibt die Frage: Wieso wird die PlayStation2 in Japan bislang ohne Modem ausgeliefert? Antwort: Weil sich Sony nicht für eine bestimmte Technik (siehe Kasten) entscheiden, sondern dem PS2-Fan maximale Flexibilität lassen möchte. Phil Harrison, einer der Top-Entscheider bei SCEA: „Wer unsere Konsole nur dazu nutzt, um im Netz zu surfen, dem genügt ein 56K-Modem via USB. Wer jedoch die technische Spitze und ein maximales Multiplayer-Erlebnis wünscht, der wird sich wahrscheinlich für DSL oder Kabel-Modem entscheiden. Sony läßt dem Kunden die Wahl der für ihn optimalen Verbindung.“

Angesichts dieser Haltung werden die großen Spielehersteller langsam ungeduldig: „Mag sein, daß das Sony-eigene Modem Ende des Jahres erscheint“, meint Square-Vize Hisashi Suzuki, der überlegt, ein eigenes PCMCIA-Modem für Final Fan-

tasy X anzubieten: „Wenn wir das tun, könnten wir es z.B. mit Final Fantasy X bündeln und müssen nicht auf die Sony-Technologie warten. Die Frage ist aber, ob's für uns nicht besser ist, wenn wir einfach einen Anbieter wie Seiko oder TDK autorisieren und unsere Spieler darauf hinweisen, dieses bestimmte Modem für Final Fantasy X zu nutzen.“

Noch sind die Online-Würfel für die weltweite PlayStation-Fangemeinde also nicht gefallen. Eventuell enthüllen Sony & Co. auf der E3-Messe weitere Details - schlagt nach in unserem Last Minute E3-Special auf Seite 20-38!<

Online-Zugang - welcher Technik gehört die Zukunft?

Die exakten Spezifikationen für die PS2-Online-Schnittstelle gab Sony bislang noch nicht bekannt. Sicher ist nur, daß Sony-Fans im Gegensatz zu ihren Dreamcast-Kollegen nicht analog, wahrscheinlich aber auch nicht via ISDN online gehen, sondern ein DSL- oder Kabelmodem spendiert bekommen. play erklärt euch den Unterschied zwischen aktuellen Online-Technologien.

Analog

Gäh - mit einem analogen Telefonanschluß und Modem ging Papi schon vor zehn Jahren online. Ganz ersetzt sind die zwischen 28 und 56 Kbaud schnellen Geräte aber auch im digitalen 21. Jahrhundert noch nicht. Die meisten WWW-Surfer (darunter auch die Dreamcast-Fans) nutzen diese lahme, dafür aber billige, zuverlässige und flächendeckend verfügbare Technologie.

ISDN

Schneller, aber auch etwas teurer als die analoge Verbindung: Dank der Möglichkeit Kanäle zu koppeln, erreicht ISDN eine Geschwindigkeit von 64 bis 128 Kbaud und ist damit sowohl für Spieler als auch für Profis eine gute Lösung. ISDN sendet und empfängt „synchron“, stellt für Up- und Downloads also die gleiche Bandbreite zur Verfügung.

DSL

Diese leistungsfähige Technologie ist groß im Kommen, aber teuer und erfordert die Nähe des Online-Users zur Übergabestelle. Fragt die Telekom, ob DSL in eurer Region verfügbar ist und wieviel die jeweilige Geschwindigkeit (maximal 6 Mbaud!) kostet. Im Gegensatz zu ISDN stellt DSL (auch ADSL, T-DSL) eine asymmetrische Verbindung dar, die beim Upload auf 128 oder 256 Kbits abbremst - immerhin noch doppelt so schnell wie ISDN.

Kabelmodem

Seit Anfang der 90er Jahre wurstelt die Industrie an der Nutzung des TV-Kabelnetzes für Online-Anwendungen. Doch trotz zig Feldtests sind noch immer nicht alle technischen Probleme gelöst und Kabelmodems noch weit vom Massenmarkt entfernt. Wie ADSL arbeitet das Kabelmodem asymmetrisch. Im Download mit mehreren Mbaud höllisch schnell, dafür ist der Rück- bzw. Upload-Kanal recht schmal.

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 CDX	kpl.d	DM	79,00
Alundra 2	kpl.d	DM	59,95
Armorines in Project Swarm	kpl.d	DM	89,95
Baldur's Gate	dt	DM	84,95
Ballistic	dt	DM	49,00
Beatmania + DJ-Controller	kpl.d	DM	109,95
Bishi Bishi Special*	dt	DM	79,95
Caesar's Palace 2000	dt	DM	89,95
Catan - Die erste Insel*	dt	DM	89,95
Collin McRae Rally 2*	kpl.d	DM	89,95
Crisis Beat	dt	DM	89,95
Disney World Mag. Racing*	kpl.d	DM	89,95
Dracula	dt	DM	89,95
Dukes od Hazard Racing	dt	DM	59,95
Earthworm Jim 3D*	dt	DM	84,95
Euro 2000	kpl.d	DM	89,95
Front Mission 3*	dt	DM	89,95
Frontschweine*	kpl.d	DM	79,95
Galerians	dt	DM	89,95
Gekido	kpl.d	DM	69,95
Guilty Gear	dt	DM	84,95
Hogs of War*	kpl.d	DM	89,95
Hydro Thunder	dt	DM	79,95
Jackie Chan	kpl.d	DM	59,95
J. McGrath Supercross 2000	kpl.d	DM	89,95
Legend of Legaia	dt	DM	59,95
Martian Gothic: Unification	dt	DM	39,95
Medieval 2	kpl.d	DM	59,95
Misadvent. of Trone Bonne	kpl.d	DM	89,95
Muppets Race Mania	kpl.d	DM	59,95
NBA in the Zone 2000*	dt	DM	89,95
Need for Speed 3	kpl.d	DM	29,00
Need for Speed Porsche	kpl.d	DM	89,95
Nightmare Creatures 2*	dt	DM	79,95
Premier Manager 2000*	kpl.d	DM	89,95
Radical Bikers	kpl.d	DM	59,95
Rallymasters	dt	DM	79,95
Rescue Shot	kpl.d	DM	59,95
Resident Evil 3 Nemesis	kpl.d	DM	99,00
Road Rash Jailbreak	kpl.d	DM	84,95
Roadster	dt	DM	84,95
Ronaldo V Football	kpl.d	DM	84,95
Saga Frontier 2	kpl.d	DM	89,95
Shadow Madness	kpl.d	DM	79,95
Silent Bomber*	dt	DM	89,95
Star Ixiom	kpl.d	DM	59,95
Star Ocean - Second Story	kpl.d	DM	59,95
Star Wars Jedi Power Battles	dt	DM	79,95
Street Fighter Ex Plus Alpha 2	dt	DM	89,95
Suikoden 2*	dt	DM	79,95
Syphon Filter 2	kpl.d	DM	89,95
Techno Mage*	kpl.d	DM	89,95
Tenchu 2*	dt	DM	89,95
Test Drive 6	dt	DM	79,95
The Nomad Soul - Omikron	dt	DM	89,95
This is Football Platin	kpl.d	DM	49,95
Tomb 2	kpl.d	DM	59,95
True Pinball - Best of	kpl.d	DM	34,95
V-Rally 2 Platin	kpl.d	DM	49,00
Vagrant Story*	dt	DM	89,95
Vandal Hearts 2*	dt	DM	79,95
Vanishing Point	dt	DM	89,95
World Championship Snooker	dt	DM	79,95
Worms Super Platin	kpl.d	DM	39,95
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

CD-PAR plus Memory Card

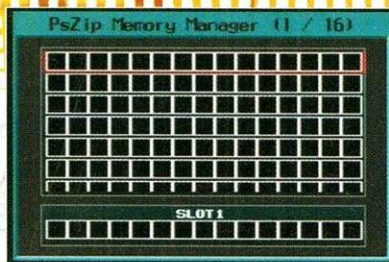
Mit CCL schickt sich ein drittes Unternehmen an, ein Cheatwerkzeug auf einer CD-ROM anzubieten. Wir haben uns eine Vorabversion des CD-PAR angesehen.

Testmuster	CCL
Bezugsquelle	Import
Preis	ca. 11 US \$ (Deluxe Version)
Erhältlich ab	ca. Mitte Mai
Internet	www.ccltw.com.tw



Seit einem Jahr wird die PlayStation ohne parallele Schnittstelle verkauft; damit fiel die bisherige Anbindung für Cheatmodule weg. So erscheinen die Mogel-Helfer neuerdings auf CD-ROM. Nach Datel und Fire International hat nun CCL eine Schummel-CD auf den Markt gebracht. Von selbigem Hersteller stammt u.a. das DexDrive-Derivat Ramnet (vgl. PlayTech in play 12/99).

Sein CD-PAR unterscheidet sich in der Bedienung nicht von seinen Mitbewerbern: Man legt die CD ein und startet die PlayStation, woraufhin die Bedienoberfläche erscheint. Aus einer Liste von Spielen wählt man die gewünschten Cheat-Codes, ersetzt die Schummel- durch die Spiel-CD und kann etwa unverwundbar oder mit unbegrenzter Munition loslegen. Das Eintragen neuer Spiele oder das Ergänzen und Verbessern von Codes wirkt vertraut; gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Regel, mit der Kreis-Taste eine Funktion auszuführen, während die uns dafür geläufigere Kreuz-Taste für „Abbruch“ steht. Gimmick am Rande: Per Tastendruck lassen sich die lateinischen Buchstaben durch chinesische Schriftzeichen ersetzen. Die mitgelieferte Memory



Die 16 MBit-Fassung bietet Platz für bis zu 240 Spielstände.

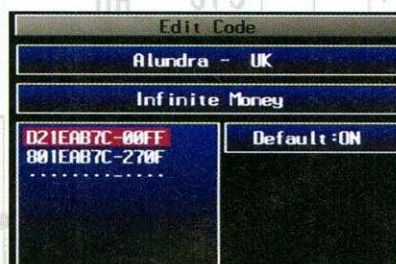
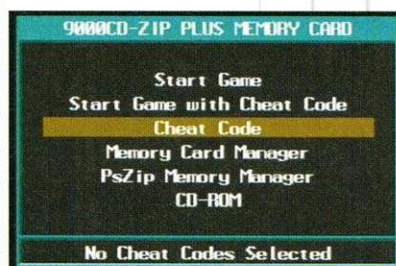
Card muß bei jedem Start der Mogel-CD im linken Schacht stecken; genau wie beim Xploder 9000 und beim Gamebuster CDX dient sie als Kopierschutz für die CD und als Speicher für Codes, kann aber zusätzlich zum Aufnehmen von Spielständen, also ihrem ursprünglichen Zweck entsprechend, eingesetzt werden. CD-PAR bietet keine Möglichkeiten, Codes selbst herausfinden; auch eine PC-Anbindung, um Codes bequem über Diskette oder Internet auszutauschen, ist nicht vorgesehen. Weil die mitgelieferte Code-Datenbank ziemlich mager ist - unsere Vorabversion enthielt Codes für nur 50 ältere Spiele -, ist der Besitzer von CD-PAR auf Code-Quellen wie Fachzeitschriften, Bücher und Internetseiten angewiesen - natürlich sind die Codes zum Gamebuster kompatibel. Hinter dem Menüpunkt „CD-ROM“ verbirgt sich die Möglichkeit, durch Verzeichnisse einer Spiel-CD zu blättern und Multimedia-Dateien abzuspielen. Gänzlich durchdacht ist die Funktion nicht. Zwar bietet sie die bisher ungekannte Möglichkeit, Musikstücke separat abzuspielen, so daß man sich selbst einen Soundtrack zusammenstellen kann, doch es werden nicht alle Formate unterstützt. Außerdem ist man gezwungen, geeignete Dateien selbst zu entdecken, was durch die besonders enge Schrift erschwert wird.

Das CD-PAR wird in zwei Ausführungen angeboten; neben der Standard-Version mit 1 MBit Speicher gibt es eine Deluxe-Fassung mit 16 MBit. Der zusätzliche Speicher dient als überdimensionaler Safe für maximal 240 Spielstände. Um die Kompatibilität zur PlayStation zu erhalten, die nur für einfache Speicherkarten mit 15 Spielständen ausgelegt ist, ist der Safe in 16 Speicherbänke zu je 15 Spielständen eingeteilt. Über den Menüpunkt „PSZip Memory Manager“ kann der Inhalt einer Memory Card als Bank im Safe abgelegt werden. Um ihn in einem Spiel verwenden zu können, muß er vom Safe zurück auf die Speicherkarte verschoben werden.



Der Memory Card-Manager bietet die Möglichkeit, alle Spielstände einer Karte zu löschen.

CD-PAR bietet die grundlegenden Eigenschaften eines Gamebuster-Klons. Experten, die Cheats selbst herausfinden wollen und den Datenaustausch zum PC nicht missen wollen, sollten sich nach einem anderen Produkt umsehen. Dafür kostet es nicht viel: Zum Redaktionsschluß standen die genauen Preise noch nicht fest, anvisiert ist aber ein Preis von rund 11 US\$ für die 16 MBit-Version. Der Hersteller liefert allerdings nur an Wiederverkäufer, so daß eine Direktbestellung nicht möglich ist; ein europäischer Distributor ist noch nicht gefunden. Im Moment bleibt daher nur die Empfehlung, den Mogel-Helfer bei einem versierten Importhändler zu bestellen.



Codes für ein Spiel lassen sich einzeln auswählen, verbessern und ergänzen.

Lahra Soft-Versand

**Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau**

249,99 DM

269,99 DM

mit Spezialumbau (auch für Res.Evil 3 (jap) u.a.) **279,99 DM**

ACTIVATOR

45,99 DM

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

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

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



Alternative für Preisbewußte:

Game Enhancer+ wie links
(auch in deutsch) jedoch nur **39,99 DM**

Preishit:

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

PAL-BOOSTER
(NTSC/PAL-
Converter)
Importe
in Farbe!

29,99 DM



Universal Bootchip*

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

3,99 DM

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

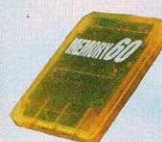
Spezial Bootchip auch für Res.Evil 3 (jap), u.a. **9,99 DM**
+ Einbauplatine (vorlöten entfällt
Chip wird einfach aufgesteckt)
mit bebildeter Anleitung **14,99 DM**

PSX - Doctor

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

Game-Buster CDX 9002

Schummelmodul
für die SCPH-9002
mit Code-Selbstfinder-
funktion per PC-Link,
inkl. How-to-do-Video
89,99 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**

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**

Zum Start in die neue F1-Saison!

Das 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



ohne 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

BLAZE

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



Analog/Digital Controller

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

Pro Shock Arcade Joystick



von Blaze
nur 59,99 DM
mit Rumble-Funktion



Micro Wizard

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

Blaze Pro

Carry Case

Tasche für

PSX + Zubehör

59,99 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



playcharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

Corinna Roepke

aus Neuss

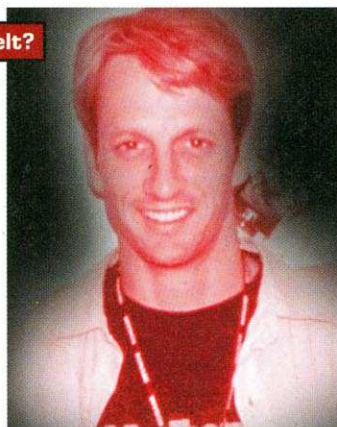
1. Gran Turismo 2
2. Colin McRae Rally
3. Silent Hill
4. Metal Gear Solid
5. Tony Hawk's Skateboarding

...und was wird in der Industrie gespielt?

Tony Hawk

Die Skateboardlegende plauderte ein bisschen aus dem Nähkästchen und erzählte uns etwas über seine Lieblingsspiele.

1. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX)
2. Top Skater (Spielhalle)
3. 1080° (N64)
4. Jet Force Gemini (N64)
5. GT 2000 (PS2)



Händlercharts - Acme Holland

- | | |
|---------------------------------------|--------------------|
| 1. Resident Evil 3 | Eidos Interactive |
| 2. Gran Turismo 2 | SCEA |
| 3. Theme Park | Electronic Arts |
| 4. Command & Conquer - Alarmstufe Rot | Virgin Interactive |
| 5. Fear Effect | Eidos Interactive |
| 6. F1 2000 | Electronic Arts |
| 7. Theme Park World | Electronic Arts |
| 8. Railroad Tycoon 2 | Take 2 Interactive |
| 9. Legacy of Kain - Soul Reaver | Eidos Interactive |
| 10. Legacy of Kain - Blood Omen | Crystal Dynamics |

Amerika

- | | |
|------------------------------------|------------|
| 1. SW Episode I Jedi Power Battles | LucasArts |
| 2. WWF SmackDown! | THQ |
| 3. Syphon Filter 2 | SCEA |
| 4. Tony Hawk's Pro Skater | Activision |
| 5. Syphon Filter | SCEA |

Japan

- | | |
|---|--------|
| 1. Rockman Dash 2 - Episode 2 Great Legacy | Capcom |
| 2. Tekken Tag Tournament (PS2) | Namco |
| 3. Dancing Stage Featuring Dreams Come True | DCG |
| 4. Dead or Alive 2 (PS2) | Tecmo |
| 5. Wizardry - Dimiguil | ASCII |

play the PLAYSTATION TOP 5

Potzblitz! Da war's mal wieder so weit: Eine grelles Licht, etwas Rauch und schon stand die Fee des schlechten Geschmacks vor uns:

„Ihr Herren aus dem fremden Land, ihr habt mit Gutmütigen das schlechte Spiel erkannt. So will ich mich des Dankes wegen fünfmal kräftig ins Zeuge legen - gebt mir eure innigsten Wünsche preis; denn ich werde sie erfüllen auf Geheiß.“

Sven

1. Saphira Galaktika
2. nie mehr schlafen müssen
3. mehr Ulala's in meiner Nachbarschaft
4. Episode 7 anstatt Episode 1
5. Nummer 9 bei Slipknot zu sein

Martin

1. den Mini Cooper aus Colin McRae 2.0
2. einen kleinen Hund...
3. ... und eine größere Wohnung
4. ein Belegexemplar der PlayStation2
5. Elite IV (PS2)

mArk

1. 'ne Göttin!
2. jemand, der meine Motorradreparatur bezahlt
3. sämtliche Sprachen der Welt sprechen zu können
4. MGS2 als Starttitel für die PS2
5. die Talente von Billy Corgan und Todd McFarlane

Toni

1. alle PS2-Egoshooter testen zu dürfen
2. einen schicken Neuwagen
3. einmal Fallschirmspringen gehen
4. Original Berni-Automaten (Beatmania o. Guitar Freaks)
5. die BMX-Skills von Mat Hoffman

Dirk

1. British Bulldog
2. HD*FM (All Varieties)
3. Taco Bell vor der Haustür
4. Playboy-Cover-Hemd
5. funktionierendes Radarwarngerät

Fränk

1. vollautomatisiertes Layoutprogramm mit „Autopilot-Funktion“
2. endlich Bier im Cy*PRESS- Getränkeautomaten
3. Zentralverriegelung für sämtliche Büroräume
4. meine Ruhe
5. eine Insel mit zwei Hügeln...

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.

WWW.GALAX2000.de

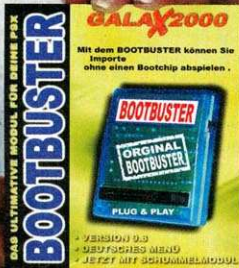
The real store Hotline: Tel: 040 85 40 76 - 0 Be different, buy different

DAS DICKE DING DES MONATS

BOOTBUSTER + PSX BIBEL + RGB KABEL

Alles zusammen nur

NUR 29.90 DM



Mit dem BOOTBUSTER können sie Importe ohne Umbau spielen. Stecken Sie das Modul einfach hinten an den Erweiterungsslot 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! Jetzt inkl. CODEBOOK.

PSX SUPERCHIP + Einbauplatine



Nur solange Vorrat reicht!

4 einfache Lötunkte
zum Hammerpreis für nur

9.90 DM

Für Importe
Mit Anleitung in Farbe
Keine billige SMD Platine

Jetzt mit deutschem Menü



69.90 DM



4.90 DM



29.90 DM



29.90 DM



29.90 DM



44.90 DM



8.90 DM



14.90 DM



99.90 DM



1.90 DM



44.90 DM



39.90 DM



29.90 DM



14.90 DM



19.90 DM



89.90 DM



39.90 DM



39.90 DM



14.90 DM



99.90 DM



NUR 16.90 DM



69.90 DM



89.90 DM



19.90 DM



39.90 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 Bk.)	29.90 DM
40 Mega (600 Bk.)	39.90 DM
72 Mega (1080 Bk.)	59.90 DM

DREAMCAST
SUPERCHIP
JETZT NUR
4 LÖTPUNKTE
FÜR IMPORTE
24.90 DM

PLAYSTATION
RGB KABEL 4.90 DM
RGBKABEL + AUDIO 5.90 DM
LINK KABEL 4.90 DM
EXTENSION KABEL 4.90 DM

GAMEBUSTER CDX	99.90 DM
MOVIECARD 9000	119.90 DM
ARPEX	49.90 DM
AIRPAD	54.90 DM
SMART JOYPAD	59.90 DM
X-PLORDER 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	69.90 DM
DC - JAM BOX	69.90 DM
DC - LÜFTER	59.90 DM
DREAMCAST UMGEBAUT + RGB KABEL KOMPLETT	499.- DM
X-PLORDER FX	89.90 DM
X-PLORDER CLAS.	69.90 DM
X-PLORDER 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
BUNG 4 MB CARD	69.90 DM
BUNG 16 MB CARD	129.90 DM
BUNG 64 MB CARD	229.90 DM
EMS 32 MB CARD	149.90 DM
GB X-CHANGER	89.90 DM
GB MULTIXCHANG	99.90 DM
GB WORMLIGHT	14.90 DM
GB LUPE	19.90 DM
GB AKKU POWER	49.90 DM
GB UN. LINKKABEL	14.90 DM

TASTY MEADOW

Gasstr. 18 Haus 4 • 22761 Hamburg

email: info@galax2000.de

Fax: 040 85 40 76 - 20





FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP

Das FIFA der nächsten Generation!

COLD BLOOD

Das neue Adventure der
Baphomets Fluch-Macher!



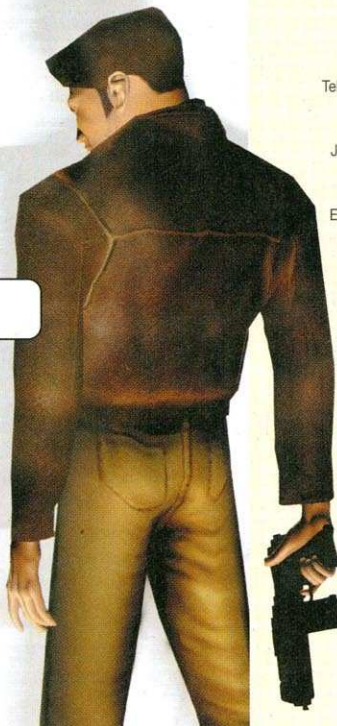
STAR TREK INVASION

Revolte im Betaquadranten!



Frontschweine

und wipEout Special
Edition, Terracon, All Star
Pro Wrestling,
Iron Soldier 3,
Mr. Driller, Frontschweine,
Infestation, MoHo, Mike
Tyson Boxing...



kompetent und informativ
wie immer

play 07/00

**ist ab 28. Juni
überall erhältlich**

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:
contact@cypress.de

**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
Abo-Fax:
Fax: 071 32 - 95 91 01
Abo-E-Mail:
vogelabo@dsb.net

CHEFREDAKTEUR: Sven Liebold (verantwortl. für den red. Inhalt)
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Martin Weidner
REDAKTION: mArk Liebold, Toni Opl, Dirk Gemeinhart
AUTOREN: Winnie Forster, Oliver Ehle, Andreas Binzenhöfer,
Philipp Noack, Mathias Neuman, René Meyer
LAYOUT: Fränk Bogon, Burkhard Weiss
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel
TITEL: Konami, play the PLAYSTATION
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkhard · Tel.: 09 31 / 4 06 91 13
ANZEIGEN-VERKAUF: Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12 Fax: 09 31 / 4 06 91 15
DISPONENTIN: Petra Smith · Tel.: 09 31 / 4 18 20 73
VERTRIEBSLEITER: Michael Mair
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.01.2000
SPECIAL THANKS: GetReady, tizi, geigi, nAdine

VERLAG:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 10 - Fax: 0931/4 06 91 15 - Web: www.cypress.de
GESCHÄFTSFÜHRER: Stefan Winners

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):
IPS Pressevertrieb GmbH
Postfach 12 11 · D · 53334 Meckenheim
Tel.: +49 - 0 22 25 / 88 01-0, Fax: +49 - 0 22 25 / 88 01 -499

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 urheberrecht-
lich 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 wer-
den. Sämtliche Veröffentlichungen in play the PLAYSTATION erfolgen ohne
Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen
ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verbreitete Auflage (I.Quartal 2000) 121.468 Exemplare



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem: **PlayStation** **fun generation**

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Laden
KRANZ GAM S
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

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

Theo KRANZ VERSAND



PlayStation

Galerians
PlayStation™

79,95

3% Rabatt
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
am nächsten Tag unser Haus und ist in der
noch am gleichen Tag bei Ihnen. Beim
Regelversand von 3 Lieferarten gleichzeitig
Vorbestell-Service: Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto für
alle Artikel Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
die erste Lieferung. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr,
Sa 10:00-16:00 Uhr.

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

keine Nachnahmegebühr
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt
am nächsten Tag unser Haus und ist in der
noch am gleichen Tag bei Ihnen. Beim
Regelversand von 3 Lieferarten gleichzeitig
Vorbestell-Service: Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto für
alle Artikel Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
die erste Lieferung. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr,
Sa 10:00-16:00 Uhr.

Bestellen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im
KRANZ GAM ONLINE Shop
auf www.tkgames.de

UND LADEN

PlayStation

South Park	84,95
South Park Rally	89,95
Spiderman	89,95
Space Debris	89,95
Spec Ops	89,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Wars Ep. 1: Jedi Power	89,95
Suikoden 2 (Juni)	79,95
Superbike 2000	89,95
Syphon Filter	59,95
Syphon Filter 2	89,95
Tarzan	99,95
Techno Mage (Juni)	89,95
Tenchu 2 (Juli)	89,95
Theme Park World	89,95
TOCA 3 - World Touring Cars	89,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Tomb Raider 4	49,95
Tombi 2	59,95
Toshinden 4	84,95
Toy Story 2	89,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
True Pinball	29,95
UEFA Striker	49,95
Urban Chaos	89,95
Vampire Hunter	89,95
Vandal Hearts 2	79,95
Vanishing Point (Aug)	89,95
Victory Boxing 3	89,95
Worms	29,95
WWF Smack Down!	89,95

PlayStation Dual Shock 249,-
Antennenkabel 24,95
RGB-Kabel 14,95
Controller Dual Shock orig. 59,95
Memory Card 15 Block orig. 29,95
Lenkrad Jordan GP 89,95
Pistole Scorpion 39,95
Pro Carry Case - Blaze 54,95

PlayStation

UEFA EURO 2000
PlayStation™

89,95

Gamebuster CDX 89,95
XPloder CD 9000 69,95
Multi Tap 44,95
Space Station 24,95
Alien Resurrection (Sept) 89,95
Alundra 2 (Juni) 59,95
Anstoss - Premier Manager 79,95
Army Men 3D 89,95
Army Men - Air Attack 89,95
Army Men-Sarge's Her. 89,95

PlayStation

Discworld Noir
(PSX) 84,95

Int. Track & Field 2
(PSX) 89,95

Grandia
(PSX) 89,95

Colony Wars 3
(PSX) 59,95

PlayStation

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Cardinal Syn	39,95
Evil Zone	39,95
Hard Boiled	19,95
Int. Superstar S.Pro '98	29,95
NBA In The Zone 2	49,95
Populous	49,95
R-Type	29,95
Racing Simulation 2	39,95
Ridge Racer Revolution	39,95
Rollage	49,95
J. McGrath Supercross '98	39,95
TOCA Touring Car 2	44,95
Unholy War	49,95
Vs. (Versus)	29,95
Wild 9's	29,95
World League Soccer '98	29,95
Wreckin' Crew	29,95
WWF Attitude	49,95

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

PlayStation

Battleaxe	69,95
Beatmania - Europe Edition	109,95
Bishi Bashi Special (Juni)	79,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Bundesliga 2000 Manager	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	89,95
Gold Blood	99,95
Colony Wars 3: Red Sun	59,95
Colin McRae Rally 2.0 (Juni)	89,95
Cool Boarders 4	89,95
Crusad. of Might & Magic	89,95
Demolition Racer	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,50
Disney World Racing	89,95
Dracula	89,95
Dragon Valor (Juni)	59,95
Driver	89,95

PlayStation

F1 Racing
PlayStation™

59,95

PlayStation

Dukes of Hazzard Racing	59,95
Dune 2000	89,95
Eagle One Harrier Attack	89,95
ECW Hardcore (dt. od. EV)	89,95
Euro 2000	89,95
Everybody's Golf 2	59,95
Evo's Space Adventure	24,95
F1 2000	89,95
F1 Racing Championship	59,95
Fear Effect	89,95
Fifa 2000	89,95
Final Fantasy VIII	(SVR) 89,95
Final Fantasy 8 Spec. Ed. (SVR)	109,95
Fisherman's Bait 2	89,95
Flinstones: Bedrock Bowling	59,95
Formel 1 '99	(SVR) 59,95
Front Missions 3 (Juli)	89,95
Frontschweine (Juni)	79,95
Galerians	79,95
Gran Turismo 2	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95

PlayStation

MediEvil 2
(PSX) 59,95

ISS Pro Evolution
(PSX) 89,95

Vandal Hearts 2
(PSX) 79,95

Gran Turismo 2
(PSX) 99,95

Top-Angebote für Sony PlayStation

Theo Kranz Online-Shop

PlayStation

Grandia	89,95
Hydro Thunder	79,95
International Track & Field 2	89,95
ISS Pro Evolution	89,95
Intestation (Juni)	59,95
Jackie Chan's Stuntmaster	59,95
Jade Cocoon: Tamamayu L.	89,95
James Bond: Morgen stirbt nie	89,95
Legend of Legaia	59,95
Lucky Luke Heroes	44,95
Martian Gothic Unification	29,95
MediEvil 2	59,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Micro Mania	89,95
Mike Tyson Boxing (Juni)	89,95
Music 2000	89,95
N-Gen Racer	79,95

PlayStation

Syphon Filter 2
PlayStation™

89,95

PlayStation

NBA In The Zone 2000	89,95
NBA Live 2000	89,95
NBA Showtime: NBA on NBC	89,95
Need for Speed: Porsche	89,95
NHL Blades of Steel 2000	89,95
NHL 2000	89,95
Parasite Eve 2 (Aug)	89,95
Player Manager 2000	69,95
Point Blank 2 + G-Con 45 (SVR)	119,95
Pool Academy	59,95
Radical Bikers	59,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Resident Evil 3 dt.	89,95
Road Rash Jailbreak	89,95
Roadsters	79,95
Rollage Stage 2	59,95
Ronald V-Football	84,95
Ruff & Tumble	79,95
Saga Frontier 2	89,95
Shadow Madness	89,95
Silent Hill	89,95
Sno Cross (Aug)	89,95

PlayStation

Colin McRae Rally 2.0
PlayStation™

89,95

PlayStation

Alien Trilogy	39,95
A Bug's Life	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 '97	49,95
Fussball Live	49,95
Gran Turismo	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oddworld: Abe's Exoddus	49,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
V-Rally 2	49,95

PlayStation

Vanishing Point
(PSX) 89,95

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

Tomb Raider 4
(PSX) 49,95

Need 4 Speed
Porsche (PSX) 89,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

0931-3545222
ODER
0180-5211844
INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

VERSANDMAGAZIN
FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES COUPON - ODER
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einzahlung eines mit 3,- DM frankierten und an
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

colin|mcræe|rally|2.0™

Ready to rally ?

„... der erwartet geniale
Rennspiel-Kracher...“



Wertung:
95%

„Der König aller Rallye
Simulationen... fährt sich
besser denn je.“



Wertung:
1



Er fährt wieder. Jetzt kommt Colin McRae Rally 2.0™ komplett überarbeitet und mit neuen Features, um sich mit heißen Reifen in die Herzen der Rallye-Fans zu fahren. 21 weltberühmte Rallyefahrzeuge jagen unter extremsten Wetterbedingungen über die härtesten Pisten in 8 Ländern. Im neuen Arcade-Modus liefern sich 6 Wagen auf über 8 Tracks ein erbittertes Rennen. Ein richtiger Zweikampf erwartet Dich im Challenge-Modus mit Split-Screen. Brandneue Wagen- und Schadensphysik und Einzeleradaufhängung – die Technik für Sieger! Colin McRae Rally 2.0™ setzt neue Maßstäbe für realistische Rallye-Simulationen. Ready to rally?



www.codemasters.com

technik|für|sieger

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™