

100% unabhängig!
100% PlayStation!

Im Test: Frontschweine - wip3out SE
Cold Blood - Destruction Derby Raw

07-2000 Juli

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

07
4 394449 806504 CyPress

DM 6,50

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

play THE PLAYSTATION

play

Komplettlösung zu Cold Blood (Teil 1)

Cheats zu Colin McRae 2.0, FIFA 2000,
WWF Smackdown!, uvm...

GameBuster Codes N.Gen Racing, Alundra 2, Colin McRae 2.0,
Jackie Chan Stuntmaster, uvm...

THE PLAYSTATION



PlayStation 2 Power

FIFA 2001 • Gran Turismo 2000
ZoE • Star Wars Star Fighter
Drakan • Onimusha • uvm...



Metal Gear Solid 2

Spektakuläre neue Bilder & Infos!



Final Fantasy IX

Die geheimen Infos der Entwickler!



PSone

PlayStation
für unterwegs!



Die Sensation!

Exklusiv
bei play!

EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

Rabenschwarzer Horror-Slapstick!

ENTDECKE DIE MAGIE!



Walt Disney World® Quest MAGICAL RACING TOUR

Chip & Chap und ihre Freunde müssen in einem atemberaubenden Rennen mit kultigen Fahrzeugen die fehlenden Teile der Feuerwerks-Maschine einsammeln, um das große Feuerwerk im Park zu retten. Zeig' deinen Freunden, wer der Schnellste am Steuer ist und finde alle Teile der Maschine, um das Feuerwerk zu starten.

- 13 coole verschiedene Rennpisten, z.B. Space Mountain, Geisterhaus und Rock 'n' Roller Coaster
- 13 coole Typen, z.B. Chip und Chap, Jiminy Cricket und 10 ganz neue Disney-Figuren
- Single- und Multi-Player-Modus – alle Spiele auch mit Split-Screen
- mit Froschzauber, Teetassenminen, Nussraketen und magischen Kräften erhältst du freie Bahn
- entdecke versteckte Abkürzungen, verborgene Strecken und geheime Charaktere

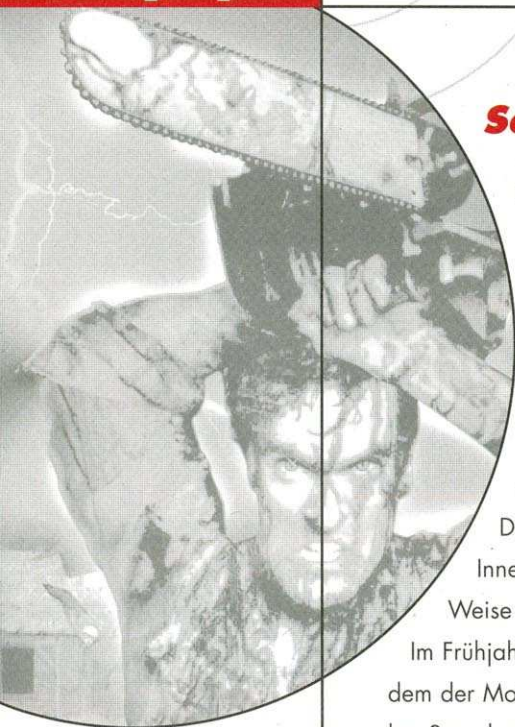


www.eidos.com



EIDOS
INTERACTIVE

© Disney. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive, Inc. under license. Crystal Dynamics, Inc. and the Crystal Dynamics, Inc. logo are registered trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive, Inc., and the Eidos Interactive, Inc. logo are registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Sega, Dreamcast, and the Dreamcast logo are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. Screenshots are from the PlayStation® game console.



Schlag auf Schlag

Die PlayStation-Maschinerie ist nicht zu stoppen! Kurz nachdem auf der E3-Messe in Los Angeles endlich die Katze aus dem Sack gelassen wurde in punkto Veröffentlichungstermine PlayStation2, feuert Sony nun die nächste Rakete ab, welche uns sogar noch vor der Einführung des heiß erwarteten PlayStation-Nachfolgers trifft.

Das neue Zauberwort heißt: PSone. Am 8. Juni präsentierte Sony in Japan eine neue Hülle für die altgediente PlayStation. Die gesamte Konsole wurde auf ein Drittel ihrer Größe reduziert und mit formschönen Rundungen versehen. Das Innenleben hat sich allerdings nicht verändert und funktioniert noch auf die selbe Weise wie bereits vor fünf Jahren.

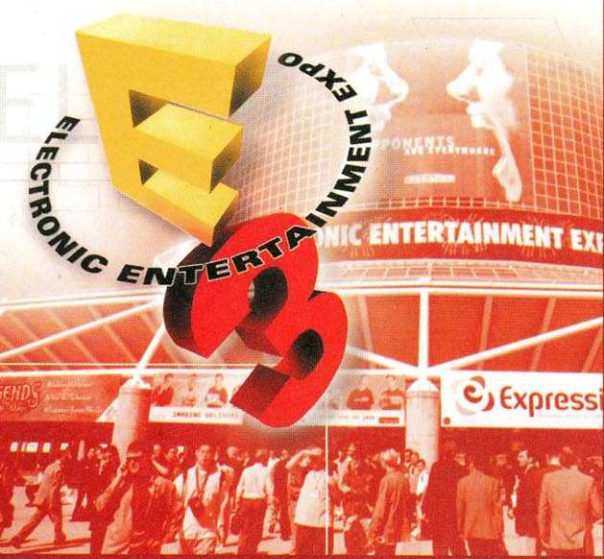
Im Frühjahr wird ein zusätzlich aufsteckbarer LCD-Bildschirm in Japan erhältlich sein, mit dem der Mobilität dann eigentlich keine Grenzen mehr gesetzt wären. Auf eine Batteriequelle hat Sony letztendlich doch verzichtet, was im Klartext heißt, dass man die PSone zwar nun einfacher transportieren kann, jedoch noch immer auf die gute alte Steckdose angewiesen sein wird. Lediglich für das Auto soll es in absehbarer Zeit noch einen Stromadapter geben.

Ein weiteres Feature ist die Anschlussmöglichkeit von mobilen Telefonen, womit zumindest im Land der aufgehenden Sonne ein eigenes Datennetz aufgebaut werden soll. Ob diese Möglichkeit jedoch auch für Deutschland in Frage kommt ist eher unwahrscheinlich, da unser Mobil-Telefon-Markt völlig anders strukturiert ist.

Die PSone wird noch vor dem 27. Oktober eingeführt und definitiv die alte Form der Konsole ablösen. Auf den Kunden warten also turbulente PlayStation-Zeiten, die sich hoffentlich auch bald in der jetzigen schwachen Softwarephase bemerkbar machen. Bis zum Jahresende warten jedoch laut Aussage Sony noch mindestens 200 PlayStation1-Titel in der Pipeline. Wir sind gespannt.

the play Team (sic)





E3 MESSE NACHLESE

Das gab's Neues auf der E3!

16-26



FIFA 2001

Sportlicher
Höhenflug auf
der PlayStation 2

36-37

STAR WARS EPISODE I STARFIGHTER

Eine neue Hoffnung!

44-45



GRAN TURISMO 2000

Die Erfüllung eines
Rennspieltraums!

30-33



COLD BLOOD

Player's Guide – Teil 1

61-66

Test

90-91



FINAL FANTASY IX

Zurück zu den Wurzeln!

68-69

RUBRIKEN

PlayMail	112-113
PlayNews	6-9
PlayList	10-11
Die Besten der Besten	106-108
PlayCharts	110
PlayDiary	
Star Trek Invasion (Teil 3)	104
NextPlay/Impressum	114
Wertungssystem	85
Hefte nachbestellen	84

PLAYCOVER

Evil Dead
Hail to the King12-15

TESTSCREEN

Anstoss Premier Manager97
Catan Die erste Insel99
Cold Blood90-91
Destruction Derby Raw88-89
Dragon Valor94
Frontschweine100-101
Legend of Legaia92
Silent Bomber102
wip3out Special Edition86-87

PLAYTIPPS

Play Tipps

Armored Core Master of Arena - Import, Colin McRae Rally 2.0, FIFA 2000, ECW Hardcore Revolution, Front Mission 3 - Import, Gekido, Hot Wheels Turbo Racing, International Superstar Soccer Pro Evolution, Jackie Chan's Stuntmaster, MediEvil 2, Samurai Shodown Warriors Rage, Silent Bomber, Sports Car GT, Street Sk8er 2, Urban Chaos, WWF SmackDown!51-58

Gamebuster Codes

Alundra 2, Colin McRae Rally 2.0, Jackie Chan's Stuntmaster, N.Gen Racing, Resident Evil Survivor, Star Wars Episode I Jedi Power Battles, The Dukes of Hazzard Racing for Home59-60

Player's Guide

Cold Blood - Teil 161-66

PRESCREEN

PlayStation1

Alien Die Wiedergeburt74-75
DSF Surf Riders82
Final Fantasy IX68-69
Grind Session72-73
Iron Soldier 380-81
Parasite Eve 270-71
Rayman 2 The Great Escape76
Terracon78-79
Vib Ribbon83
X-Men Mutant Academy50
Zone of the Enders40-41

PlayStation2

Drakan42-43
Evil Twin46
FIFA 200136-37
Gran Turismo 200030-33
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty38-39
Onimusha Warlords28-29
Snowboard SuperX48-49
Star Wars Episode I Starfighter44-45
Zone of the Enders40-41

SPECIALSCREEN

E3 Nachschlag16-26



PLAYNEWS 07

Software

Hardware

Peripherie

Branchengeflüster

Zukunftsvisionen

PSone™



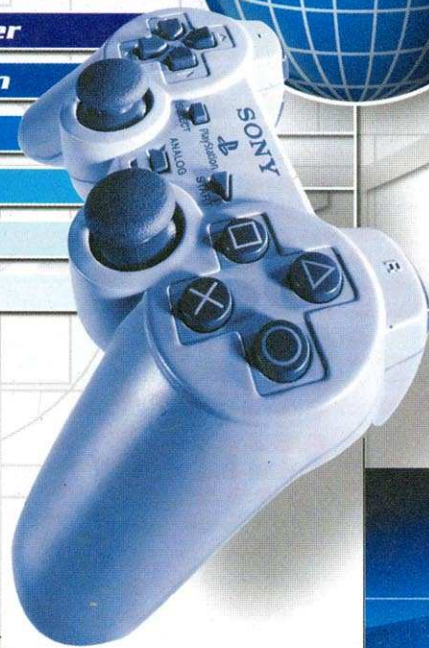
Die neue PSone soll ab Herbst noch vor der PlayStation2 in Europa ausgeliefert werden.



Der LCD-Monitor soll ab Frühling 2001 separat angeboten werden.

My first PlayStation

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) veröffentlicht in Japan am 7. Juli eine neue PlayStation, die nur etwa 1/3 der bisherigen Größe einnimmt. Für diese „PSone“ (Abmessungen: 193 mm x 38 mm x 144 mm, Gewicht: 550 g) wird ab Frühling ein spezieller TFT LCD-Monitor von SCEI separat angeboten werden, um die neue Hardware überall hin mitnehmen zu können. Darüber hinaus beabsichtigt SCEI, ab Winter ein spezielles Adapterkabel anzubieten, um die gesamte PlayStation-Familie an Mobiltelefone anschließen zu können. Über ein Netzwerk sollen vorerst nur japanische Spieler Infos und Software downloaden genauso wie Daten untereinander austauschen können. Bis 31.03.2001 sollen laut Herstellerangaben 6 Millionen PSone- und 2 Millionen PlayStation1-Geräte gefertigt werden.



Deutscher Track & Field 2- Europameister

Thomas Seyffert aus Markt-leugast/Bayern setzte sich in Konamis Track & Field 2-Finale im schweizerischen Bern souverän durch. Mit einem haushohen Abstand zum Zweitplatzierten aus Skandinavien stand er nach sieben strapaziösen Disziplinen (Stabhochsprung, Speerwerfen, 100 m-Sprint, 1 km-Zeitfahren, Hammerwerfen, Speerwerfen und Gewichtheben) und einem insgesamt spannenden Verlauf der Veranstaltung letztendlich als stolzer Europameister fest. In einigen Disziplinen verbesserte der Finalist sogar seine persönlichen Bestleistungen - natürlich ohne jegliche Hilfsmittel. Als Belohnung darf der moderne 11-Kämpfer im kommenden Herbst zwei Wochen in Mexiko verbringen.

Rechtliche Mitteilung

„Obwohl Konami of Europe und der CyPress-Verlag keine Sponsoren der Olympischen Spiele in Sydney sind, wurde das Logo der Olympischen Spiele in der Aprilausgabe des Offiziellen PlayStation Magazins ohne Erlaubnis abgedruckt. Niemand darf das olympische Logo nutzen, außer mit ausdrücklicher Erlaubnis des IOC. Des Weiteren hatte Konami of Europe keine Erlaubnis des IOC, eine Reise nach Australien inklusive Eintrittskarten zu den Olympischen Spielen in Sydney als Preis zu verlosen. Konami of Europe und der Verlag möchten sich hiermit für das eventuell entstandene Missverständnis entschuldigen, durch das der Eindruck erweckt wurde, „International Track & Field“ stehe in Bezug zu den Olympischen Spielen in Sydney. Aus diesem Grund wurde der Hauptpreis unserer Competition in eine Reise nach Mexiko (1 Woche Rundreise, 1 Woche Aufenthalt im Robinson-Club Yucatan) geändert. Wir möchten uns nochmals entschuldigen und bitten um Verständnis“. Konami of Europe / CyPress Verlag



Thomas Seyffert konnte auf dem Event im schweizerischen Bern sogar seine persönlichen Bestleistungen verbessern.



2000



Metal Gear Solid 2 The Trailer

Konami veröffentlicht am 10. Juli in Japan eine DVD, die den kompletten Trailer von Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (vgl. PreScreen auf Seite 38-39) beinhaltet, der erstmals auf der E3-Messe in Los Angeles gezeigt wurde. Darüber hinaus befinden sich auf der DVD eine „Experience Tour“, d.h. eine Dokumentation des Trailers, sowie Reißzeichnungen von Shin-kawa Hiroshi und eine erste Demo von Z.O.E. Zone of the Enders (vgl. PreScreen auf Seite 40-41).

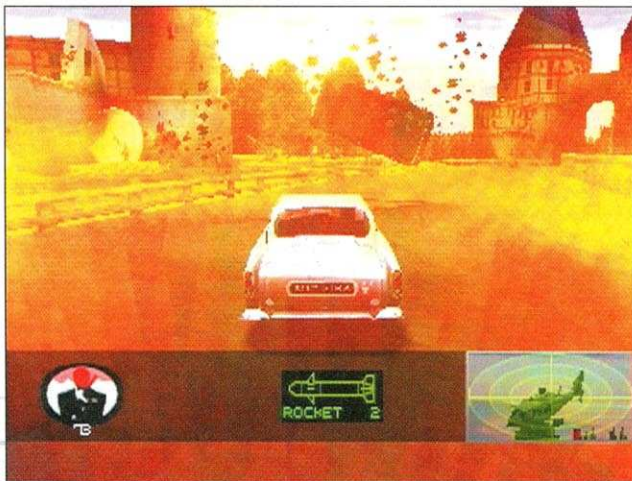


Martin Weidner

007 Racing

Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Eutechnyx
Erhältlich ab	noch nicht bekannt

England von Eutechnyx entwickelt und soll sich in thematischer Hinsicht an sämtlichen Bond-Filmen orientieren, d.h. auch alte Fahrzeuge wie Bonds Aston Martin werden darin zu finden sein.



Kain und Raziel gehen getrennte Wege

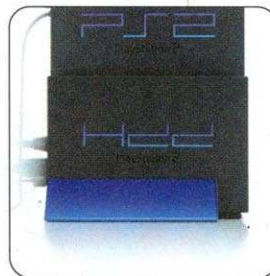
Rob Dyer, der Präsident von Eidos Interactive USA, gab in einem Interview zu verstehen, dass die beiden Protagonisten von Legacy of Kain Soul Reaver, Kain und Raziel, jeweils ein eigenes Spiel bekommen werden. Wie Legacy of Kain sollen beide Projekte als Action-Adventure konzipiert werden. Offiziell angekündigt wurde bislang jedoch nur Legacy of Kain Soul Reaver II für die PlayStation2.



⊙⊙ Neben Soul Reaver II arbeitet Crystal Dynamics an einem weiteren Titel der Legacy of Kain-Saga mit Raziel in der Hauptrolle.



Festplatte und Maus für die PS2



Sony Computer Entertainment Inc. gab am 8. Juni bekannt, ab Winter eine Festplatte für die japanische PlayStation2 auszuliefern. Sony beabsichtigt, über ein Netzwerk zusätzliche Spieldaten wie Extrastrecken für Rennspiele, neue Charaktere in Rollenspielen oder Ligen für Sportspiele anzubieten. Das PAL-Modell beinhaltet, wie bereits angekündigt, für diese 3.5" Festplatte einen Erweiterungsschacht. Eine PlayStation2-Maus, die an den USB-Port angeschlossen wird, befindet sich bei SCEI ebenfalls in Planung.



Lotus Challenge

Virgin Interactive erwirbt von dem Automobilhersteller Lotus die Lizenzrechte an einem ersten Titel für die PlayStation2. Lotus Challenge, das von Kuju Entertainment entwickelt wird, soll Anfang 2001 erscheinen. Zu den bisherigen Titeln von Kuju für die PlayStation1 zählen Eagle One Harrier Attack, Tank Racer und Xenocracy.

komm rein!



Gewonnen! Mit der fun generation holst du dir alle Facts über die wichtigsten Spielkonsolen und die besten Spiel-Neuheiten des Monats. Mit kritischen Spielberichten, nützlichen Geheimtipps, super Screenshots und der ewigen Bestenliste aller Spiel-Genres.

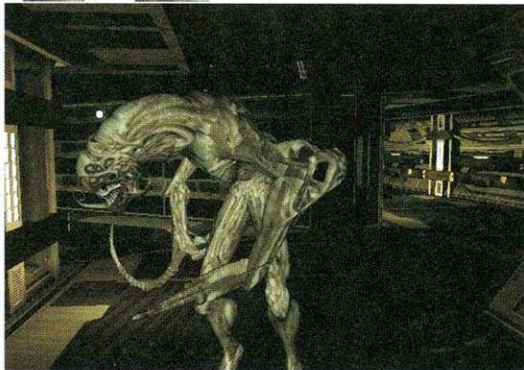
Das Spiel macht Spaß. Jetzt an deinem Kiosk!



PS2 Run Like Hell

Nick Connor, der unehrenhaft aus der Armee entlassen worden ist, findet auf der Raumstation Forseti überraschend keinen Menschen vor, sondern eine außerirdische Rasse, die sich der Station bemächtigt hat. Run Like Hell bezieht sich auf die nächsten sieben Tage im Leben von Connor. Jeder Tag soll einem Kapitel des Spiels entsprechen. Lance Henrikson, Clancy Brown und Cree Summer werden dem Spiel ihre Stimmen leihen.

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Interplay
Entwickler	Digital Mayhem
Erhältlich ab	Frühling 2001



No One Lives Forever

Genre	Action-Adventure
Spieler	noch nicht bekannt
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Monolith
Erhältlich ab	2001

Neben Aliens Colonial Marines (2001), das bei dem Middleware-Entwickler Check Six Studios entsteht, hat Fox Interactive noch einen weiteren PlayStation2-Titel in der Mache. In No One Lives Forever (2001) schlüpft ihr in die Rolle der Geheimagentin Cate Archer, verkörpert von dem Model Mitzi Martin, die es u.a. auf Motorrädern und Schneemobilen mit korrupten Agenten aufnimmt. No One Lives Forever soll ganz im Stile der Spionagethriller aus den 60er Jahren gehalten werden und sich bspw. auf einem gesunkenen Frachter und einer russischen Raketenabschussbasis abspielen. Die Entwickler von Monolith stellen 15 Ein-Spieler- und 10 Multi-Player-Level in Aussicht.



○ Zu den Schauplätzen zählen ein Basar in Marokko, Deutschland, die französischen Alpen, ein gesunkener Frachter in der Karibik und eine geheime russische Raumstation.



Orphen



Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Shade
Erhältlich ab	Winter

Neben Street Lethal und Gunslinger hat Activision mit Orphen noch ein weiteres PlayStation2-Projekt in petto. In der Rolle des Titelhelden dieser Anime-Umsetzung versucht ihr hier, von einer geheimnisumwitterten Insel zu entkommen. Drei unterschiedliche Storylines mit jeweils neuen Aufgaben warten auf den Spieler. Orphen wird von Shade entwickelt, die u.a. für das RPG The Granstream Saga verantwortlich waren.



○ Für die Zwischensequenzen setzen die Entwickler auf Anime-Material.

○ Im Verlauf des Spiels kann man auf über 50 Waffen und Zaubersprüche zurückgreifen.

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
Telefax: 04321 - 2 33 12
www.kudak.de

Sony Playstation

Playstation kpl. + Dual Shock	kpl.dl DM	239,00
Controlpad Dual Shock farbig	kpl.dl DM	59,95
Gamebuster CDX 5er - 9er	kpl.dl DM	89,95
Leerrülle 1/2 CD's, schwarz, stabil	DM	2,00
Lösungshefte f. PSX-Spiele, ab	kpl.dl 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 9000	kpl.dl DM	69,95
Alundra 2	kpl.dl DM	59,95
Armored in Project Swarm	kpl.dl DM	89,95
Baldur's Gate	dt DM	84,95
Ballistic	dt DM	49,00
Beatmania + DJ-Controller	kpl.dl DM	109,95
Bishi Bishi Special*	dt DM	79,95
Bundesliga Stars 2000 Classic	kpl.dl DM	29,00
Bundesliga Stars 2001*	kpl.dl DM	89,95
Caesar's Palace 2000	dt DM	89,95
Catan - Die erste Insel	kpl.dl DM	49,00
Colin McRae Rally 2	kpl.dl DM	84,95
Crisis Beat	dt DM	89,95
Disney World Mag. Racing	kpl.dl DM	89,95
Dracula	dt DM	79,95
Ducati*	dt DM	89,95
Dukes of Hazard Racing	dt DM	59,95
Earthworm Jim 3D*	dt DM	84,95
Euro 2000	kpl.dl DM	89,95
F 1 2000	kpl.dl DM	89,95
Final Fantasy VIII	kpl.dl DM	89,95
Front Mission 3*	dt DM	89,95
Frontschweine	kpl.dl DM	79,95
Galerians	dt DM	89,95
Gekido	kpl.dl DM	69,95
Harvest Moon*	dt DM	89,95
HBO Boxing After Dark*	dt DM	89,95
Hogs of War	kpl.dl DM	89,95
Jackie Chan	kpl.dl DM	59,95
J. McGrath Supercross 2000	kpl.dl DM	89,95
Legend of Legaia	dt DM	59,95
Marlian Gothic: Unification	dt DM	39,95
Medieval 2	kpl.dl DM	59,95
Messiah*	dt DM	89,95
Misadvent. of Trone Bonne	kpl.dl DM	89,95
Music 2000	kpl.dl DM	49,00
NBA in the Zone 2000	dt DM	89,95
Need for Speed 3	kpl.dl DM	29,00
Need for Speed Porsche	kpl.dl DM	89,95
Nightmare Creatures 2*	dt DM	79,95
Parasite Eve 2*	dt DM	89,95
Plane Crazy*	dt DM	89,95
Planet of the Apes*	kpl.dl DM	89,95
Premier Manager 2000	kpl.dl DM	79,95
Resident Evil 3 Nemesis	kpl.dl DM	99,00
Road Rash Jailbreak	kpl.dl DM	84,95
Silent Bomber	dt DM	89,95
Sno-X*	dt DM	89,95
Star Ocean - Second Story	kpl.dl DM	59,95
Suikoden 2	dt DM	79,95
Sydney 2000*	kpl.dl DM	89,95
Syphon Filter 2	kpl.dl DM	89,95
Tenchu 2	dt DM	89,95
Test Drive 6	dt DM	79,95
Theme Park	kpl.dl DM	49,95
The Nomad Soul - Omikron	dt DM	89,95
Tombi 2	kpl.dl DM	59,95
Touring Car 2 Platin	kpl.dl DM	49,00
True Pinball - Best of	kpl.dl DM	29,00
V-Rally 1 - Best of	kpl.dl DM	29,00
Vagrant Story	dt DM	89,95
Vampire Hunter	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.dl DM	29,00

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

WAS KOMMT W

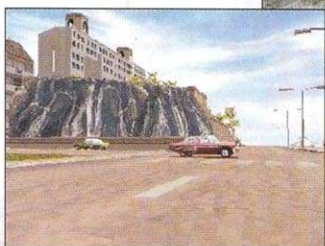
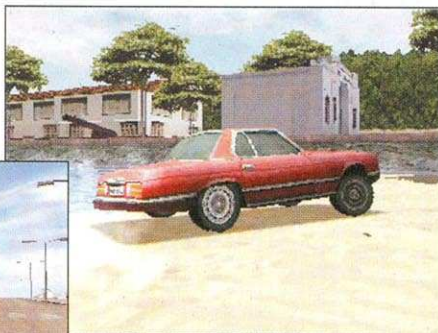
Was bringt die Zukunft? Hier erfahrt auf einen Blick, welche brandheißen Titel noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Wie ihr wisst, kann sich der eine oder andere Termin verschieben, deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

Juli				
Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Army Men: Operation Meltdown	Infogrames	Action	PSX	Juli
Bishi Bashi Special	Konami	Spielesammlung	PSX	Juli
Cold Blood	SCEE	Action-Adventure	PSX	12. Juli
DSF All Star Tennis 2000	Ubi Soft	Sportspiel	PSX	Juli
Front Mission 3	Squaresoft	Strategiespiel	PSX	05. Juli
Infestation	Ubi Soft	Action	PSX	Juli
MoHo	Take 2 Int.	Action	PSX	Mitte Juli
Magical Drop	Virgin Int.	-	PSX	Juli
Mortal Kombat Special Forces	Konami	Beat'em up	PSX	Juli
Nightmare Creatures II	Konami	Action-Adventure	PSX	Juli
Pool Academy	Ubi Soft	Sportspiel	PSX	Juli
Rampage Through Time	Konami	Action	PSX	Juli
ReVolt 2	Acclaim	Rennspiel	PSX	Juli
Superman	Virgin Int.	Action	PSX	Juli
Toonstein	Warner Brothers Virgin Int.	Action	PSX	Juli
WipEout Special Edition	SCEE	Rennspiel	PSX	12. Juli

August				
Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Asterix - Streit um Gallien	Infogrames	Action-Adventure	PSX	30. August
Bundesliga Stars 2001	EA	Sportspiel	PSX	10. August
Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael	THQ	Rennspiel	PSX	Mitte August
Die Schlümpfe	Infogrames	Action-Adventure	PSX	30. August
DSF Surf Riders	Ubi Soft	Sportspiel	PSX	August
ECW Anarchy Rules	Acclaim	Sportspiel	PSX	Anfang August
Grind Session	SCEE	Skateboarding	PSX	23. August
Harvest Moon: Back to Nature	Crave Ent.	Wirtschaftssimulation	PSX	August
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	PSX	Mitte August
Moto ATV	Acclaim	Rennspiel	PSX	Ende August
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sportspiel	PSX	Ende August
Parasite Eve 2	Squaresoft	Action-Adventure	PSX	25. August
Planet of the Apes	EA	Action-Adventure	PSX	10. August
Sydney 2000	Eidos Int.	Sportspiel	PSX	18. August
Terracon	SCEE	Shooter	PSX	30. August
Vanishing Point	Acclaim	Rennspiel	PSX	Mitte August
Vib Ribbon	SCEE	Geschicklichkeit	PSX	02. August

Driver 2 (PSX) - Infogrames

PS-strotzende Muscle Cars, ein weitläufiges und vollkommen frei befahrbares Straßennetz, zwielichtige Gestalten und ein Job, bei dem der Kampf für Recht und Ordnung äußerst seltsame Formen annimmt - das ist die Welt von Driver. Das Prequel wurde trotz seines verzögerten Releases zum Verkaufsschlager des letzten Jahres. In Driver 2 schlüpft ihr erneut in die Rolle des Undercoverpolizisten Tanner, der diesmal zusammen mit seinem Partner Tobias Jones in den Städten Las Vegas, Havanna, Chicago und Rio de Janerio auf Verbrecherjagd geht. Ein ganz besonderes Feature stellt die Car-Switch Funktion dar. Man ist nun nicht mehr an seinen Einsatzwagen gebunden, sondern kann, ähnlich wie bei GTA, sein Fahrzeug nach Lust und Laune wechseln.



September				
Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Alien - Die Wiedergeburt	EA	First-Person-Shooter	PSX	21. September
Beach Volleyball	Infogrames	Sportspiel	PSX	20. September
Castrol Honda Superbike Racing	THQ	Rennspiel	PSX	September
Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames	Shooter	PSX	08. September
Earthworm Jim 3D	Virgin Int.	Jump'n Run	PSX	September
European Super League	Virgin Int.	Sportspiel	PSX	September
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	PSX	September
Flintstones	Ubi Soft	Funracer	PSX	September
HBO Boxing After Dark	Acclaim	Sportspiel	PSX	Ende September
Hydro Sport Racing	Hasbro Int.	Rennspiel	PSX	Anfang September
Inspector Gadget	Ubi Soft	Action	PSX	September
Koudelka	Infogrames	Action-Adventure	PSX	22. September
MTV Sports: Skateboarding featuring Andy MacDonald	THQ	Sportspiel	PSX	September
Rayman 2	Ubi Soft	Jump'n Run	PSX	September
Reel Fishing 2	Crave Ent.	Sportspiel	PSX	September
Sheep!	Empire Int.	Shear'em up	PSX	3. Quartal
Sno-Cross Championship Racing	Crave Ent.	Rennspiel	PSX	September
Star Trek: Invasion	Activision	Shooter	PSX	3. Quartal
Strider 2	Virgin Int.	Action	PSX	September
Techno Mage	Infogrames	Rollenspiel	PSX	September
Titan A.E.	EA	Action-Adventure	PSX	07. September
Wacky Races	Infogrames	Funracer	PSX	13. September
World's Scariest Police Chase	EA	Rennspiel	PSX	07. September

ANN...?

Nightmare Creatures II (PSX) - Konami of Europe

Bereits vor zwei Ausgaben präsentierten wir euch den Test zu Konamis düsterem Action-Adventure Nightmare Creatures II. Im nächsten Monat ist es endlich soweit: Herbert Wallace wird auf die unbescholtene PlayStation-Gemeinde losgelassen. Das von Schmerzen und seelischen Qualen geplagte Mitglied eines geheimen Zirkels hat nur ein Ziel: Es muss den Nekromanten Adam Crowley und seine verbundene Hecate-Bruderschaft um jeden Preis aufhalten. Das französische Entwicklerteam von Kalisto hat mit Nightmare Creatures II ganze Arbeit geleistet. Eine fantastische Optik und eine filmreife Soundkulisse sorgen für das richtige Gruselambiente. Empfindliche Mägen sollten dennoch mit Vorsicht an den Titel herangehen, da mit spritzenden, fließenden und tropfenden Körperflüssigkeiten beim besten Willen nicht geizt wird.

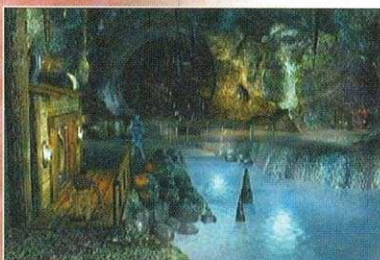


Oktober

Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Batman Vehicle Adventure	Ubi Soft	Rennspiel	PSX	Oktober
Bugs & Taz	Infogrames	Jump'n Run	PSX	Oktober
Driver 2	Infogrames	Rennspiel	PSX	Oktober
FIFA 2001	EA	Sportspiel	PS2	Oktober
Final Fantasy IX	Squaresoft	Rollenspiel	PSX	Ende Oktober
Gradius 3 & 4	Konami	Shooter	PS2	Oktober
International Track & Field	Konami	Sportspiel	PS2	Oktober
Mike Tyson Boxing	Codemasters	Sportspiel	PSX	Oktober
Oni	Take 2 Int.	Action	PS2	Oktober
Silent Scope	Konami	Shooter	PS2	Oktober
Run Like Hell	Virgin Int.	Action-Adventure	PS2	Oktober
UEFA Soccer 2001	Infogrames	Sportspiel	PSX	Oktober
X-Men: Mutant Academy	Activision	Beat'em up	PSX	Ende Oktober

Cold Blood (PSX) - SCEE

Wer glaubt, dass Cold Blood ein reinrassiger Actionknaller sondergleichen ist, hat sich getäuscht. Zwar finden sich in dem Spiel zahlreiche Actionelemente wieder, jedoch griffen die Entwickler, deren Feder beispielsweise Baphomets Fluch entsprungen ist, in erster Linie auf altbewährte Adventurekost zurück. Der Held von Cold Blood ist der britische Geheimagent John Cord. Gefangen in einem wirren Komplott müsst ihr nach Art von James Bond versuchen, die Welt zu retten. Fiese Agenten, todbringende Atomwaffen und miese Verräter gehören ebenso zum Spiel wie Hightechrüstung und schöne Frauen. Mehr Informationen zu Cold Blood findet ihr im TestScreen auf Seite 90-91.



November

Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Alone in the Dark IV	Infogrames	Action-Adventure	PSX	November
Billabong Pro Surfer	Hasbro Int.	Sportspiel	PSX	Mitte November
Bomberman	Virgin Int.	Action	PS2	November
Die Mumie	Konami	Action-Adventure	PSX	November
Dino Crisis 2	Virgin Int.	Action-Adventure	PSX	November
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action	PSX	November
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n Run	PSX	November
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Action-Adventure	PSX	November
ESL Classic Squads	Virgin Int.	Sportspiel	PS2	November
Evolva	Virgin Int.	Strategiespiel	PS2	November
Mat Hoffmans Pro BMX	Activision	Sportspiel	PSX	November
Monster Force	Konami	Action	PSX	November
MTV Sports: Pure Ride	THQ	Sportspiel	PSX	November
Mud, Sweat and Gears	Virgin Int.	-	PS2	November
Power Rangers: Lightspeed Rescue	THQ	Action	PSX	November
ReVolt 2	Acclaim	Rennspiel	PS2	November
Rugrats in Paris - The Movie	THQ	Genre-Mix	PSX	November
Scooby-Dool: Classic Creep Capers	THQ	Adventure	PSX	November
Spiderman	Activision	Sportspiel	PSX	Mitte November
Street Fighter EX 3 Plus	Virgin Int.	Beat'em up	PS2	November
Summoner	THQ	Rollenspiel	PS2	November
Tenchu 2	Activision	Action-Adventure	PSX	Anfang November
The Grinch Stole Christmas	Konami	Action-Adventure	PSX	November
The Road to El Dorado	Ubi Soft	Adventure	PSX	November
Tony Hawks Pro Skater 2	Activision	Sportspiel	PSX	Mitte November
Ultimate Fighting Championship	Crave Ent.	Sportspiel	PSX	November
V.I.P.	Ubi Soft	Action	PSX	November
Woody Woodpecker Racing	Konami	Funracer	PSX	November

Dezember

Titel	Hersteller	Genre	Plattform	Vor. Release
Age of Empires II: The Age of Kings	Konami	Strategiespiel	PS2	4. Quartal
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Action	PS2	4. Quartal
Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Jump'n Run	PS2	4. Quartal
Evil Twin	Ubi Soft	Adventure	PS2	4. Quartal
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	PS2	4. Quartal
Fusion GT	Crave Ent.	Rennspiel	PS2	Ende 2000
Kengo	Crave Ent.	Action-Adventure	PS2	Ende 2000
Rayman 2 Revolution	Ubi Soft	Jump'n Run	PS2	4. Quartal





EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

Sven Liebold

Neben Freddy Krüger und Michael Meyers gehört der Name „Ash“ schon längst in die Hall of Fame der Horrorfilmstars. Bruce Campbell verkörperte den leicht trottelligen Helden wider Willen in bis dato drei Filmen.



PlayStation

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	THQ
	www.thq.com
Entwickler	Heavy Iron Studios
Erhältlich ab	November

Ganz im Gegensatz zu seinen Schlitzerkollegen ist Ash allerdings nicht der Bösewicht mit dem langen Messer. Nein, er ist der Held mit der Kettensäge im Kampf gegen eine abscheuliche Dämonenbrut.

Necronomicon ex Mortis

So lautet die genaue Bezeichnung des Buch des Todes, um das sich alle drei Filme drehen, die übrigens von keinem anderen als Altmeister Sam Raimi in Szene gesetzt wurden. In dem aus Menschenhaut gebundenen und in Blut geschriebenem Wälzer befinden sich unter anderem zahlreiche Beschwörungsformeln, welche sobald sie laut vorgelesen werden, fiese Dämonen entfesseln, die ohne Zögern mit ihrem bitterbösen Spiel beginnen.

Bevor sich jetzt allerdings sofort die Moralapostel-Finger heben, sei an dieser Stelle von vornherein etwas wichtiges bemerkt: Obwohl reichlich rote Sauce und Schockmomente in den Streifen nicht zu kurz kommen, nehmen sich die Filme bei Leibe nicht ernst. Es handelt sich vielmehr um einen mit schwarzem Humor gespickten Slapstick, der letztendlich für den Kultstatus der Hauptfigur Ashley J. „Ash“ Williams überhaupt verantwortlich ist. Gerade Armee der Finsternis (der letzte Teil der Trilogie) beansprucht die Lachmuskeln in fast schon unmenschlicher Weise.

Acht Jahre später

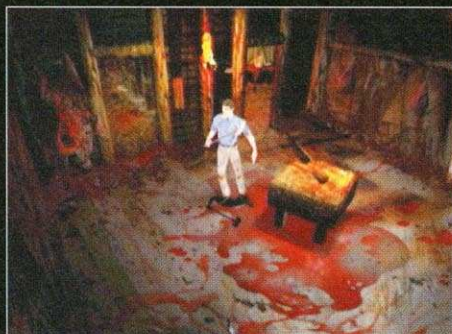
Der amerikanische Publisher THQ sorgt nun für eine adäquate Videospielumsetzung der Horrorklassiker und verpflichtete für die Entwicklung die Heavy Iron Studios, welche sich aus einem Großteil der Programmierer und Grafiker der leider geschlossenen Squaresoft-Filiale in Los Angeles zusammensetzen. Für das technische Know-how ist also bestens gesorgt. Schon vor einiger Zeit geisterte der Titel durch die Presse unter dem Namen: Ashes 2 Ashes - der endgültige Titel wird jedoch nun Evil Dead: Hail to the King heißen.

Die Geschichte des Spiels knüpft an die Story des letzten Kinofilms an. Nach acht Jahren kehrt Ash wieder in Wälder zurück, von denen das ursprüngliche Böse ausging, um den „Deadites“ - so der Name der Dämonen, endgültig den Garaus zu machen und natürlich das berühmte Buch zu finden.

Das Intro zeigt Ash, der extrem von Alpträumen geplagt wird. Das Necronomicon will ihm nicht aus dem Kopf



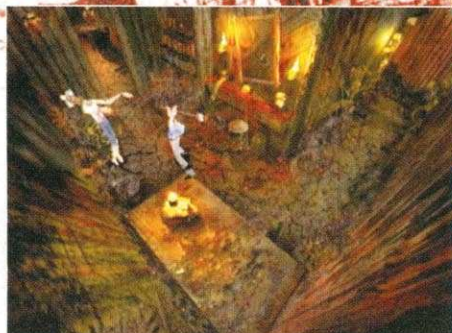
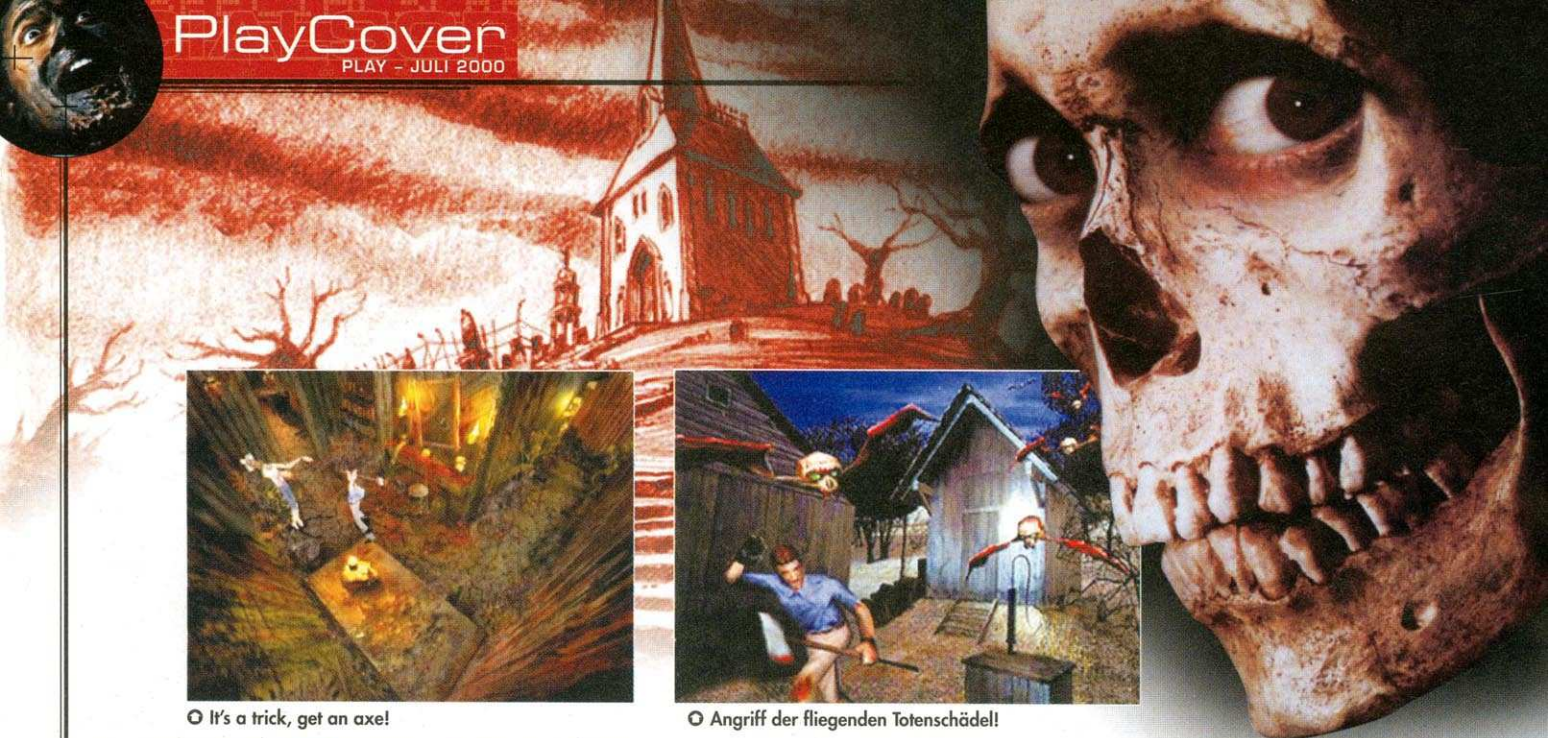
○ Diese Brücke dürfte speziell den Fans ein Begriff sein.



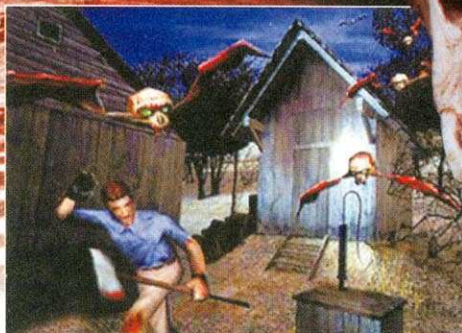
○ Ash wird mit Originalstimme von Bruce Campbell sprechen.



○ Die Deadites ziehen gegen Ash's Motorsäge meist den kürzeren.



○ It's a trick, get an axe!



○ Angriff der fliegenden Totenschädel!



○ Die aus Armee der Finsternis bekannten Skelette sorgen mit ihren Aktionen für einige Lacher.



○ Alle Animationen sind reine Handarbeit und keine Motion-Capture-Aufnahmen.



gehen. Angetrieben von dem Gedanken, endlich das Buch zu zerstören, macht er sich mit seiner neuen Freundin Jenny auf den Weg zu der Hütte, wo alles Böse begann. In den merkwürdigerweise immer noch bewohnt wirkenden Zimmern herrscht eine beklemmende Atmosphäre. Und nur wenig später krachen auch schon die ersten Deadites durch die Fenster, bzw. durch die Bodendielen. Das Unheil nimmt seinen Lauf.

Polygon-Dämonen

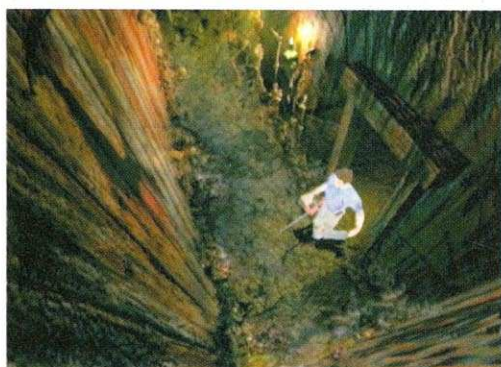
Im Stil der Resident-Evil-Reihe werdet ihr Ash durch vorgerenderte Hintergründe steuern - mit dem Unterschied allerdings, dass die Entwickler besonders viel Wert auf Detailtreue legen werden. Erstmals werden die Backgrounds in 24-bit Farbtiefe dargestellt werden und darüber hinaus auch noch animiert sein. Beispielsweise werden gespenstisch anmutende Vorhänge im Wind tanzen oder sich überraschende

Schattenwesen an den Wänden abzeichnen. Um eine möglichst authentische Atmosphäre zu gewährleisten, arbeiten die Erfinderköpfe der Serie Sam Raimi, Robert Tapert und Bruce Campbell selbst fleißig an dem Projekt mit.

Zu Beginn werdet ihr hauptsächlich in der bekannten Hütte umherirren, aber im späteren Verlauf führt euch der Weg hinaus in den Wald und an viele andere Örtlichkeiten, die speziell für das Spiel entwickelt worden sind und nichts mit den Kinofilmen zu tun haben. So wird man sogar Zeitreisen unternehmen müssen, da Ashs Freundin im Laufe des Games gekidnappt wird.

Gespaltene Persönlichkeit

Neben den zahlreichen Dämonen und sonstigen Untoten wird es Ash mit einem ganz besonderen Oberbösewicht zu tun bekommen. Nämlich sich selbst! Besessen von einer fremden Macht wird sich unser Held



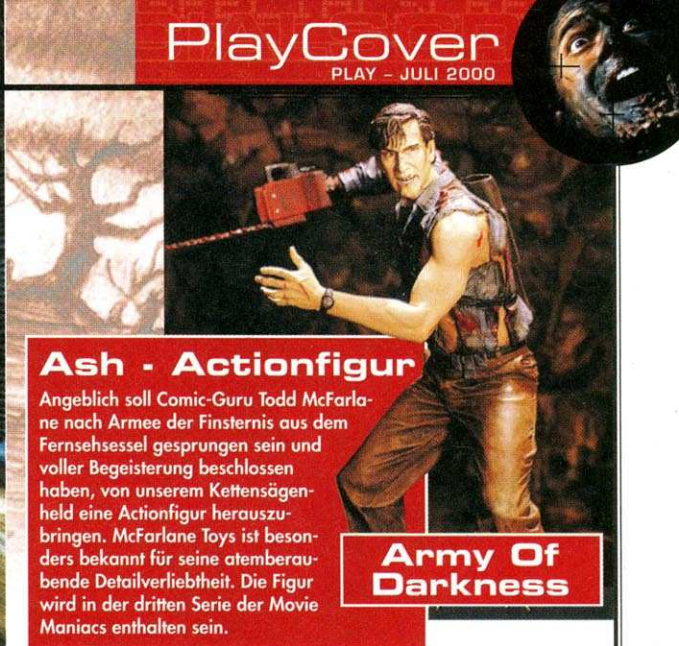
○ Die Kameraperspektiven wurden echten Horrorstreifen nachempfunden.



○ Neben den original Filmmonstern wird es noch zusätzliche Neukreationen geben.



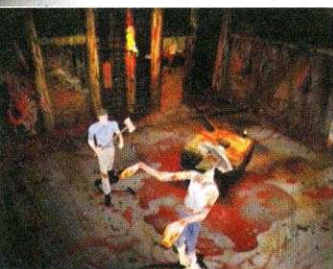
○ Mit Projektilwaffen hält man die Deadites auf Distanz.



Ash - Actionfigur

Angeblich soll Comic-Guru Todd McFarlane nach Armee der Finsternis aus dem Fernsehsessel gesprungen sein und voller Begeisterung beschlossen haben, von unserem Kettensägenheld eine Actionfigur herauszubringen. McFarlane Toys ist besonders bekannt für seine atemberaubende Detailverliebtheit. Die Figur wird in der dritten Serie der Movie Maniacs enthalten sein.

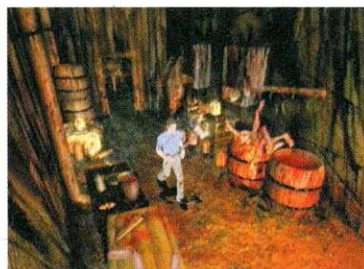
Army Of Darkness



○ Einige Szenen sind nichts für schwache Gemüter.



○ Besessene Farmer gehören noch zu den schwächeren Gegnern.



○ Nahezu jede Einstellung ist gespickt mit Details.



○ Der Schattenwurf wird sich dynamisch nach den vorhandenen Lichtquellen richten.

mit seiner eigenen bösen Hälfte herumärgern müssen.

Das Spielgeschehen findet, wie bereits erwähnt, aus der 3rd-Person-Perspektive vor statischen Hintergründen statt. Allerdings wird es auch einige Szenen geben, in denen sich die Kamera auch bewegen wird, um beispielsweise bestimmte Einstellungen zu dramatisieren. Dank der engen Zusammenarbeit mit Kult-Regisseur Sam Raimi wird jede Kameraeinstellung drastisch an typische Horrorfilmszenen erinnern. Außerdem werden einzelne Spielabschnitte mit optisch hochkarätigen Videosequenzen verbunden sein, um die Handlung gekonnt weiterzuführen.

This is my Boomstick!

Von Seiten des Gameplays wird es um einiges actionreicher als in Resident Evil zugehen. Ash ist ausgerüstet mit einer abgesägten Schrotflinte, Äxten, Messern und - nicht zu vergessen - die berühmte Kettensäge, welche fix auf seinen rechten Armstumpf montiert ist. Ein Upgrade-System sorgt weiterhin für Abwechslung, da die Waffen einerseits in ihrer Wirkung verstärkt werden und obendrein noch mit zusätzlichen Funktionen ausgestattet werden.

Obwohl es im Spiel auch Schusswaffen geben wird, liegt der Schwerpunkt hauptsächlich im Nahkampf. Die Animationskünstler werden hier für viele witzige Ash-typische Szenen sorgen. Besonders mit den aus Armee der Finsternis bekannten Skelettkriegern wird es viele spaßige Szenen geben. Man erkennt deutlich, dass die typische Evil Dead-Schiene auch im Videospiel beibehalten wird: schockierend und in

gleichem Maße völlig durchgeknallt komisch.

Natürlich wird sich das Spielprinzip nicht lediglich auf das Meucheln von Monstern beschränken. Zum einen wird sich der gesamte Verlauf auf einer nicht linearen Storyline orientieren, was dem Wiederspielfaktor enorm zugute kommt. Auf der anderen Seite sind die Entwickler stolz auf ihr ausgeklügeltes Rätselsystem, welches stark auf das Erkunden der Umgebung aufbauen wird.

Die Mischung macht's

Das ausgiebige Probespielen einer sehr frühen Version ließ vor allem eines erkennen: Die Entwickler sind weit davon entfernt, „nur“ mal wieder eine Lizenz zu verwursten. Das Evil Dead Universum diente lediglich als Grundstein für neue kreative Ansätze. Sozusagen wird die Monster-Gallery zwar viele aus den Zelluloidstreifen bekannte Wesen beinhalten, jedoch ebenso mit einer Vielzahl an Neukreationen aufwarten können. Für den guten Ton sorgt übrigens Bruce Campbell selbst, denn er übernimmt wieder die Rolle von Ash, wenn auch diesmal nur mit seiner Stimme. Mit seinen markigen Sprüchen wird er ohne Zweifel der Spielatmosphäre den finalen Schliff verpassen.

Ob es THQ gelingen wird, auch für die deutsche Version die entsprechende Synchronstimme zu finden, steht allerdings noch in den Sternen. Sicher ist jedoch, dass nur eine entschärfte Version des Horrorklammers im November in den Verkaufsregalen zu finden sein wird.



○ Für genügend Schockmomente ist gesorgt.



○ Die fliegende Pest - Skullbats greifen nur im Rudel an.

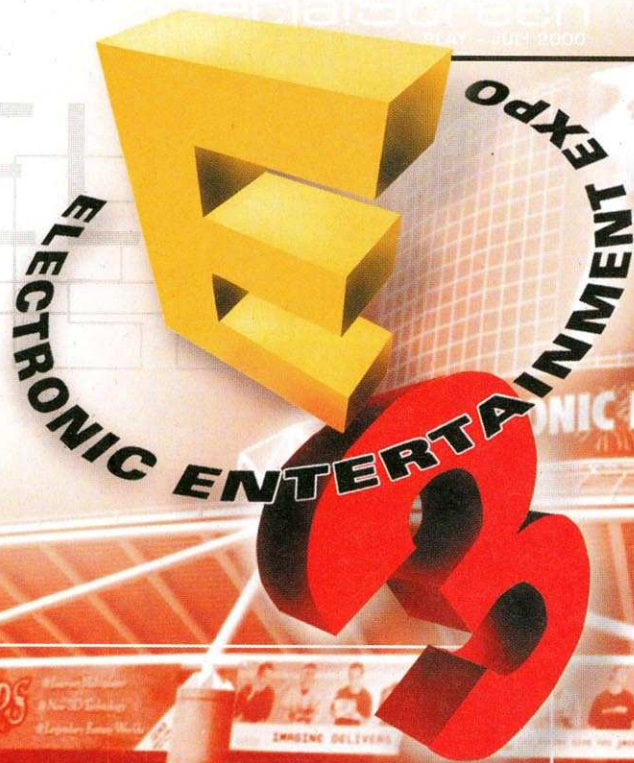
ERSTEINDRUCK

★★★★ — Hervorragend

Wenn die Schöpfer der Filmreihe selbst Hand anlegen, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

FERTIGGESTELLT

40%



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

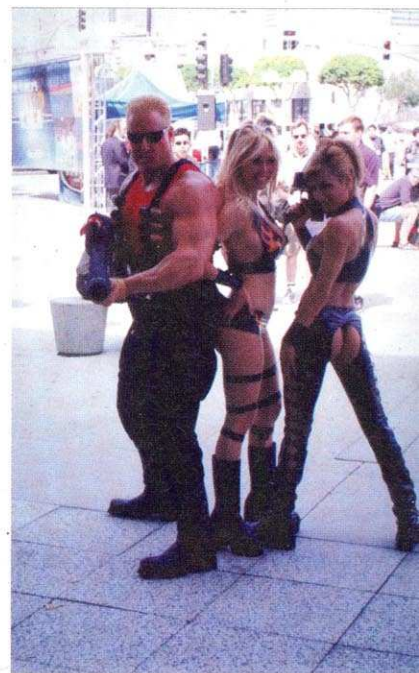
NACHSCHLAG



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



Über 62.000 Besucher zog es innerhalb von drei Tagen auf die electronic entertainment expo (E3) in Los Angeles. 430 Aussteller präsentierten dort auf über 550.000 Quadratmetern ihr Line-up für das Jahr 2000 und darüber hinaus. Nach dem Last Minute-Messebericht in der letzten play reichen wir an dieser Stelle noch einige wichtige Neuigkeiten nach.





Sony Computer Entertainment

Martin Weidner

ENTERTAINMENT 2000



● Psygnosis' Muppet Monster Adventure wurde überraschenderweise am Stand von Midway Games vorgestellt.

My first PlayStation!

Im Rahmen der Pressekonferenz, die Sony Computer Entertainment America (SCEA) im Vorfeld der E3-Messe abhielt, kündigte Kaz Hirai, der Präsident und CEO von SCEA, für den westlichen Markt eine Expansion Bay für ein 3,5" Festplattenlaufwerk und Netzwerkerweiterungen, wie z.B. einen Ethernet-Adapter, an, die laut Hirai „die Revolution im Breitbandbereich einläuten werden“. Zudem wurde die Abspielmöglichkeit für DVD Videos in die Hardware integriert. Eine Memory Card wird nun nicht mehr benötigt. Ein DualShock2 Controller befindet sich natürlich nach wie vor in der Box. Andrew House, seines Zeichens Vice President of Marketing, stellte darüber hinaus „einige interessante optische Änderungen an der PlayStation-Konsole“ in Erwägung, um die wachsende Zielgruppe der unter 12-Jährigen noch besser ansprechen zu können. Phil Harrison, Vice President of Third Party Relations and R&D, ging für die erste Phase (26.10.2000-31.12.2000) von 51 PlayStation2-Titeln aus. 56 weitere Titel sollen bis Ende März 2001 veröffentlicht werden. Was den DVD Video-Treiber betrifft, sollen Upgrades per CD möglich sein, um „zukünftige Anwendungsbe- reiche zu ermöglichen“. Phil Harrison hielt es zudem für denkbar, daß PlayStation2-User in Japan über einen Server gegen

Gebühr Zugriff auf den Back Catalogue der PlayStation1 erhalten.

In Europa soll die PlayStation2 am 27. Oktober 2000 auf den Markt kommen. Zu welchem Preis die neue Hardware bei uns erscheinen wird, ließ Sony auf der E3-Messe aber noch offen. „Für den Zeitraum der europäischen Markteinführung“ plant Sony selbst folgende Titel: Ridge Racer V, Formel Eins 2000, Fußball Live 2, Fantavision, Tekken Tag Tournament und Gran Turismo 2000.

Nachdem Midway Games die Veröffentlichungsrechte an acht Psygnosis-Titeln für den amerikanischen Markt erworben hatte, war es eigentlich nicht weiter verwunderlich, daß Monster Adventure (Oktober), nach Traveller's Tales' RaceMania bereits der zweite Muppets-Titel für die PlayStation, am Stand von Midway gezeigt wurde. „Auf Muppet Monster Adventure sind wir besonders stolz (...)“, so Jim Henson Interactives General Manager Craig Allen, „(...) und dies nicht bloß, weil es das erste Plattform-Spiel rund um die Muppets darstellt, sondern auch, weil eine Reihe neuer Figuren erstmals in einem Videospiel debütieren.“

Im Mittelpunkt der Geschichte steht diesmal Kermit's Neffe Robin, der seinen Onkel und die anderen Muppets u.a. in der Gestalt eines Werwolves und einer Fledermaus befreien muss. Entwickelt wird Muppet Monster Adventure im Auftrag von Psygnosis und Jim Henson Interactive von Magenta.



00 +++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electr



Midway Games

Are you ready 2 rumble?

Neben den ersten Ankündigungen für die PlayStation2 sorgte vor allen Dingen die Bekanntgabe einer eigenen Division für arcadeorientierte Sportspiele für Aufsehen. Unter dem Label „Midway Sports Asylum“ sollen zunächst die 2001-Edition der NFL Blitz-Reihe für die PlayStation1 und **Ready 2 Rumble Boxing Round 2** für beide PlayStations veröffentlicht werden.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2 wird neben überarbeiteten Versionen der aus dem Vorgänger bekannten Charaktere mit insgesamt 12 neuen Figuren aufwarten, darunter Shaquille O'Neal und Michael Jackson als „Celebrity Boxers“, sowie mit einem neuen Practice- und Tournament Mode. Ein Ready 2 Rumble Wrestling-Titel befindet

PS2



OO Legion Legend of Excalibur

Dark Legacy (März) mit jeweils vier neuen Charakteren und Schauplätzen, **Off Road Thunder** (2001) und **CART Fury** (2001) mit Michael Andretti, Christian Fittipaldi, Jimmy Vasser und Juan Montoya, die Eigenentwicklungen **Ready 2 Rumble Boxing Round 2**



PS2



OO Gauntlet Dark Legacy (Automaten-Screenshot)

OO Off Road Thunder (Automaten-Screenshot)



OO Off Road Thunder (Automaten-Screenshot)

sich ebenfalls im Gespräch. Für die PlayStation2 kündigte der amerikanische Publisher insgesamt sieben Titel an - neben Coin-op-Adaptionen der 3-on-3 Dunking-Action **NBA Hoopz** (Januar), **Gauntlet**

(November), **Spy Hunter** (Anfang 2001) und das Strategieepos **Legion Legend of Excalibur** (Sommer 2001), das im Auftrag von Midway Games bei 7 Studios entsteht. 7 Studios wurde im April 1999 von Erik Yeo, dem Lead Designer von Command & Conquer und Tiberian Sun, und Lewis Peterson, einem ehemaligen Producer von Westwood, ins Leben gerufen. Für die PlayStation1 stellte Midway Games erneut **Mortal Kombat Special Forces** (Juni) vor, das, wie bereits **Alien Die Wiedergeburt**, ein komplettes Facelifting über sich ergehen lassen mußte.



OO CART Fury (Automaten-Screenshot)



OO CART Fury (Automaten-Screenshot)



Wieder mal gezockt wie Flasche läär?

**LESER
WERBEN
LESER**

Woran lag's?
Falsches Spiel gekauft?
Richtiges Spiel gekauft, aber Du
kommst nicht weiter?
Zu unsportlich, Dir ein Heft zu kaufen?

Dann komm zu den
anonymen

ABOHOLIKERN!

play THE PLAYSTATION,
das monatliche Selbsthilfeblatt für Spielsüchtige.

Aktion: Leser werben Leser!



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

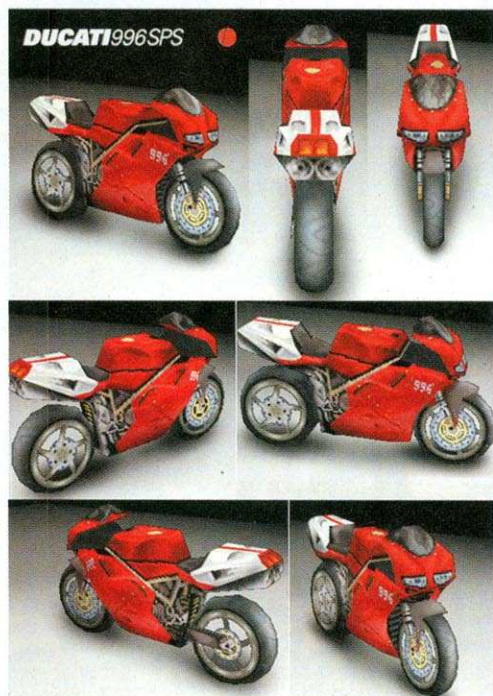
- das flaschengrüne PLAY THE PLAYSTATION - T-Shirt, welches Suchtopfern gegenüber sofort Ihr Leiden signalisiert
- einen von drei Platinum Titeln nach Wahl zur raschen Linderung Ihrer Symptome.



ACCLAIM ENTERTAINMENT

Ducati

Mit **Ducati** lüftete Attention To Detail auf der E3 Show das Geheimnis um den Lizenzgeber ihres angekündigten Motorradrennspiels (vgl. SpecialScreen in play 11/99). Acclaim Entertainment gab auf der Messe bekannt, von der Geoff Brown Holdings (GBH) die Veröffentlichungsrechte an dem Projekt erworben zu haben. Ducati wird zwei Spielmodi, Quick Race und Life beinhalten, und drei Showrooms, in denen klassische, moderne und gebrauchte Maschinen zu bestaunen sind. Für die Entwicklung des Spiel zeichnet sich das Rollcage Stage II-Team verantwortlich.



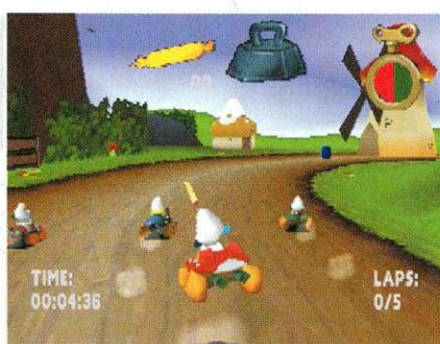
+++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic Entertainment Expo 2000

INFOGRAMMES

Schlümpfe

In dem neuesten Projekt der Megatoon Studios, die nun unter dem Label Artificial Mind + Movement auftreten, dreht sich alles um die Schlümpfe. Als Rennspiel für die 4-7-jährigen konzipiert, bekommt man es hier mit insgesamt 12 der Zei-

chentrickfiguren zu tun, die sich auf 9 Rennstrecken austoben. Ein Zwei-Spieler-Modus darf in **Die Schlümpfe** (November) natürlich nicht fehlen.



Extrem hohe Risiken. Mächtig starke Nebenwirkungen.

Unbedingt die Packungsbeilage beachten.



GALERIANS ガレリアンズ

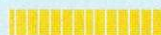
Du bist Rion, hast übersinnliche Fähigkeiten und lebst in einer finsternen, dem Wahnsinn verfallenen Welt. Der alles kontrollierende Megacomputer „Dorothy“ hat der minderwertigen Menschheit den Krieg erklärt. Eigenständig züchtet er eine neue, hochintelligente menschliche Spezies — die GALERIANS. Von 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
HIT & RUNNEN STEIG

www.crave.de



Eidos Interactive



Tomb Raider, Project Eden und Timesplitters für die PS2

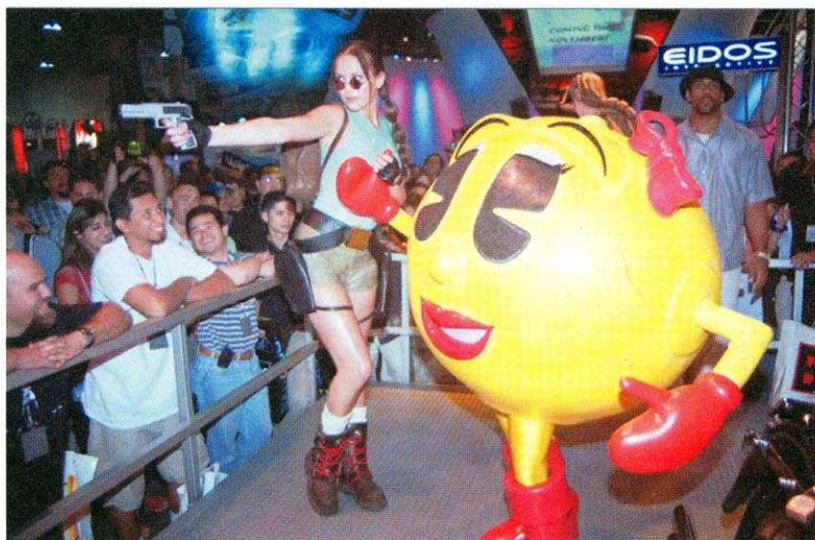
Neben **Legacy of Kain Soul Reaver II** hat Eidos Interactive noch drei weitere Projekte für die PlayStation2 in Arbeit - den Ego Shooter **Timesplitters** von Free Radical Design, und **Tomb Raider** und **Project Eden** von Core Design. In **Project Eden** steuert man eine vierköpfige Eliteeinheit der UPA (Urban Protection Agency) durch ein Spiel, in dem Teamwork von größter Bedeutung ist - wahlweise in einer Third Person- oder Egoperspektive. Die Einheit hat den Auftrag, den rätselhaften Ausfall sämtlicher Systeme in der „Real Meat“-Fabrik zu untersuchen. Einige Techniker, die bereits zur Behebung des Problems in die Fabrik geschickt wurden, sind spurlos verschwunden. Hier beginnt die Suche des UPA-Teams nach einer unheilvollen Wahrheit.



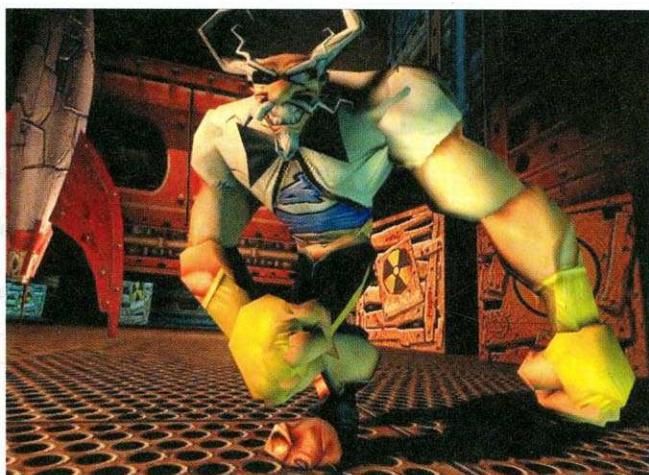
© Project Eden



© Project Eden



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



INTERPLAY

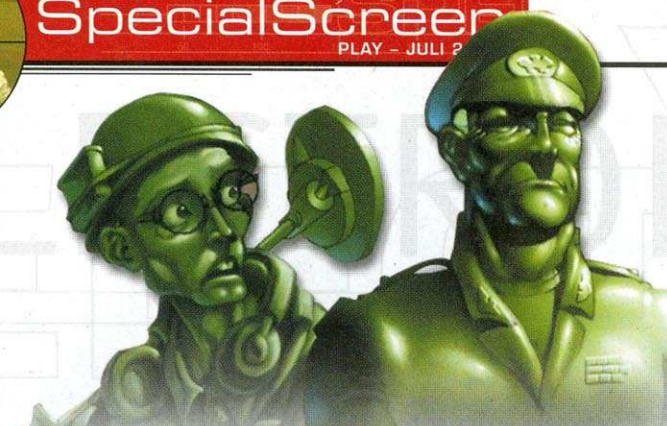
Run Like Hell

Interplay kündigte im Rahmen der E3-Messe ihre beiden ersten Titel für die PlayStation2 an: das Sci-Fi Action-Adventure **Run Like Hell** (Frühling 2001) und **MDK Armageddon** (Winter). Über die Storyline des Survival Horror-Games **Run Like Hell** sind bis auf die Tatsache, daß Lance Henrikson, Clancy Brown und Cree Summer dem Projekt ihre Stimmen leihen werden, noch keine weiteren Details bekannt. **Armageddon** knüpft natürlich an **MDK 2** an, das vor kurzem für PC und Dreamcast erschienen ist. Steuerte man in **MDK 2** noch alle drei Charaktere, d.h. Kurt Doctor Hawkins und Max, beabsichtigt Bioware, für die PlayStation2-Fassung neue Gegner, Waffen, Items und auch zusätzliche Level in das Spiel zu integrieren (Screenshot: MDK 2/PC).

DEIN ZWEITES PROBLEM:
KÄMPFE MIT DIESEM MANN.



VAGRANT STORY™



CODEMASTERS UND JIM HENSON

Codemasters gab anlässlich der E3-Messe in Los Angeles bekannt, in Zusammenarbeit mit Jim Henson Interactive ein Spiel für die PlayStation1 zu produzieren, das auf der 9teiligen TV-Serie **The Storyteller** basiert, für die u.a. Anthony Minghella (Der englische Patient) Drehbücher schrieb. John Hurt, sein zynischer Hund und viele Figuren aus Jim Hensons Creature Shop übernehmen die Haupt- und Nebenrollen. The Storyteller soll im April 2001 erscheinen.

3DO

Army Men forever!

Das Line-up von 3DO fiel natürlich sehr zugunsten ihrer Army Men- und Might and Magic-Reihe aus. Sowohl **Army Men Sarge's Heroes 2** als auch **Army Men Air Attack 2** und **Warriors of Might and Magic** sollen für beide PlayStation-Generationen veröffentlicht werden. Mit **World Destruction League** hat der kalifornische Hersteller jedoch noch eine weitere Spielereihe in petto. In **Thunder Tanks**, dem ersten Titel der Serie, übernimmt man die Kontrolle über einen von neun monströsen Panzern in einer postapokalyptischen Zukunft.



+++ Electronic Entertainment Expo 2000 +++ Electronic

VATICAL ENTERTAINMENT

Im Cross-Fieber

Während in **SnoCross** (September) 16 Schneemobile von Polaris und Kunststückchen wie Nac-Nacs, Supermans und Barrel Rolls im Vordergrund stehen, dreht sich bei Vatical Entertainments zweitem Cross-Titel

HydroCross (September) alles um acht Sea-Doo-Modelle von Bombardier. Ein Split-Screen Mode ist natürlich bei beiden Spielen mit dabei.



OO SnoCross



OO HydroCross



DISNEY INTERACTIVE

Im Spielerausch

Dinosaur (PS1&2 - November), **Donald Duck Quack Attack** (PS1&2 - November), **The Jungle Book Aladdin in Nasira's Revenge** (PS1 - August), **The Jungle Book Groove Party** (PS1 - November), **Buzz Lightyear of Star Command** (PS1 - Oktober) **102 Dalmatians** (PS1 - Herbst) - Disney Interactives 2000er Line-up fällt nicht gerade bescheiden aus. 3 Titel für die PlayStation1 hätten wir fast vergessen: **Little Mermaid II** (August), **Winnie the Pooh** (Oktober) und **Emperor's New Groove** (November).



O Emperor's
New Groove





FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.

Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.

„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut.“ (PlayStation ZONE 04/00)

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)
www.playstation.de

TSWA FRANKFURT



IT'S NOT A GAME



Titel	Genre	Hersteller	Plattform	Erhältlich ab	Titel	Genre	Hersteller	Plattform	Erhältlich ab
Age of Empires 2		Konami of Europe	PS2	Winter	Magical Mystery Mall	Edutainment	Acclaim Entertainment	PS	Oktober
The Age of Kings	Strategie	Konami of Europe	PS2	Winter	Mat Hoffman's Pro BMX	Rennspiel	Acclaim Entertainment	PS	November
Alien die Wiedergeburt	Ego Shooter	Fox Interactive	PS	21. September	MDK Armageddon	Shooter	Interplay	PS2	Winter
All Star Baseball 2002	Sportspiel	Acclaim Entertainment	PS2	April 2001	Medal of Honor Underground	Ego-Shooter	Electronic Arts	PS	Herbst - USA
Alone in the Dark					Mega Man Legends 2	Jump'n Run	Capcom	PS	September
The New Nightmare	Action-Adventure	Infogrames	PS	November	Midnight Club Street Racing	Rennspiel	Take 2 Interactive	PS2	November
Animorphs Shattered Reality	Shooter	Infogrames	PS	August	Mortal Kombat				
Army Men Air Attack 2	Shooter	3DO	PS1&2	noch nicht bekannt	Special Forces	Action-Adventure	Midway Games	PS	Juni
Army Men Sarge's Heroes 2	Shooter	3DO	PS1&2	noch nicht bekannt	Muppet Monster Adventure	Jump'n Run	SCEE	PS	noch nicht bekannt
Batman Vehicle Adventure	Rennspiel	Ubi Soft	PS	Oktober	Metal Gear Solid 2				
Big Wave Surfing	Sportspiel	Acclaim Entertainment	PS2	Frühling 2001	Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami of Europe	PS2	noch nicht bekannt
Blade	Activision		PS	Herbst	Monster Force	Action	Konami of Europe	PS	November
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	PS	noch nicht bekannt	Moto Racer World Tour	Rennspiel	SCEE	PS	Herbst
Breath of Fire IV	RPG	Capcom	PS	Herbst	Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	PS2	noch nicht bekannt
Buffy The Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive	PS	Frühling 2001	MTV Sports BMX Extreme	Sportspiel	THQ	PS	noch nicht bekannt
CART Fury	Rennspiel	Midway Games	PS2	2001	MTV Sports Pure Ride	Sportspiel	THQ	PS	September
Championship Motocross 2001	Rennspiel	THQ	PS	Oktober	MTV Sports Skateboarding	Sportspiel	THQ	PS	Herbst
Championship Motocross 2001	Rennspiel	THQ	PS2	noch nicht bekannt	NASCAR 2001	Rennspiel	Electronic Arts	PS1&2	Herbst
Chase The Express	Action-Adventure	SCEE	PS	September	NBA 2 Night	Sportspiel	Konami of Europe	PS2	November
Chicken Run	Jump'n Run	Eidos Interactive	PS	2000	NBA Hoopz	Sportspiel	Midway Games	PS2	Januar 2001
Crash Bash	Geschicklichkeit	SCEE	PS	Dezember	NBA Live 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS1&2	Herbst
Danger Girl	Action-Adventure	THQ	PS	August	NCAA Football 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS	Herbst
Dave Mirra Freestyle BMX	Sportspiel	Acclaim Entertainment	PS	Sommer	NHL 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS1&2	Herbst
Die Schlümpfe	Jump'n Run	Infogrames	PS	Herbst	No One Lives Forever	Ego-Shooter	Fox Interactive	PS2	noch nicht bekannt
Dino Crisis 2	Action-Adventure	Capcom	PS	Oktober	Oddworld				
Disney's Buzz Lightyear of Star Command	Jump'n Run	Activision	PS	Oktober	Munch's Oddysee	Action-Adventure	Infogrames	PS2	noch nicht bekannt
Disney's 102 Dalmatiner	Jump'n Run	Eidos Interactive	PS	Winter	Off Road Thunder	Rennspiel	Midway Games	PS2	2001
Disney's Dinosaur	Jump'n Run	Ubi Soft	PS1	November	Oni	Shooter	Take 2 Interactive	PS2	Oktober
Disney's Dinosaur	Jump'n Run	Ubi Soft	PS2	noch nicht bekannt	Onimusha Warlords	Action-Adventure	Capcom	PS2	2000
Disney's Donald Duck					Orphen	Action-Adventure	Activision	PS2	noch nicht bekannt
Quack Attack	Jump'n Run	Ubi Soft	PS1	November	Pipemania 2	Geschicklichkeit	Empire Interactive	PS	Winter
Disney's Donald Duck					Pirates of Skull Cove	Adventure	Electronic Arts	PS2	Winter
Quack Attack	Jump'n Run	Ubi Soft	PS2	noch nicht bekannt	Planet of the Apes	Action-Adventure	Fox Interactive	PS	10. August
Disney's Emperor's New Groove	Jump'n Run	Disney Interactive	PS	November	Polaris Sno-Cross	Sportspiel	Vatical Entertainment	PS	September
Disney's Little Mermaid II	Edutainment	Disney Interactive	PS	August	Power Rangers Lightspeed Rescue	Action	THQ	PS	November
Disney's The Jungle Book					Project Eden	Shooter	Eidos Interactive	PS2	März 2001
Aladdin	Jump'n Run	SCEE	PS	August	Rampage Through Time	Jump'n Run	Midway Games	PS	Juni
Disney's The Jungle Book					Rayman 2	Jump'n Run	Ubi Soft	PS	September
Groove Party	Jump'n Run	SCEE	PS	November	Rayman 2 Revolution	Jump'n Run	Ubi Soft	PS2	Winter
Disney's Winnie the Pooh	Edutainment	Disney Interactive	PS	Oktober	Ready 2 Rumble				
Dracan	Action-Adventure	SCEE	PS2	noch nicht bekannt	Boxing Round 2	Sportspiel	Midway Games	PS1&2	November
Driver 2	Rennspiel	Infogrames	PS	Oktober	Reel Fishing 2	Sportspiel	Crave Entertainment	PS	September
Dropship	Shooter	SCEE	PS2	noch nicht bekannt	Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	PS2	27. Oktober
Ducati	Rennspiel	Acclaim Entertainment	PS	noch nicht bekannt	Rugrats in Paris	Action	THQ	PS	November
Duke Nukem					Run Like Hell	Action-Adventure	Interplay	PS2	2001
Planet of the Babes	Action-Adventure	Infogrames	PS	8. September	Scoby-Doo!	Action	THQ	PS	November
ECW Anarchy Ruiz	Sportspiel	Acclaim Entertainment	PS	August	Sea-Do HydroCross	Rennspiel	Vatical Entertainment	PS	September
Ephemeral Fantasia	RPG	Konami of Europe	PS2	noch nicht bekannt	Seven Blades	Action-Adventure	Konami of Europe	PS2	noch nicht bekannt
Evil Dead Hail to the King	Action-Adventure	THQ	PS	November	Shadow of Destiny	noch nicht bekannt	Konami of Europe	PS2	noch nicht bekannt
Evil Twin					Shadowman				
Cyprion's Chronicles	Action-Adventure	Ubi Soft	PS2	noch nicht bekannt	Second Coming	Action-Adventure	Acclaim Entertainment	PS2	noch nicht bekannt
Evo Rally	Rennspiel	SCEE	PS2	noch nicht bekannt	Sheep	Geschicklichkeit	Empire Interactive	PS	Winter
Fantavision	Genremix	SCEE	PS2	Herbst	Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2 Interactive	PS2	November
F1 2001	Rennspiel	Electronic Arts	PS1&2	März 2001	Snowboard SuperCross	Rennspiel	Electronic Arts	PS2	Herbst
F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	PS2	noch nicht bekannt	Spin Sprint Car Racing	Rennspiel	SCEE	PS2	noch nicht bekannt
F1 World Grand Prix 2000	Rennspiel	Eidos Interactive	PS	Winter	Spy Hunter	Rennspiel	Midway Games	PS2	Anfang 2001
Formel Eins 2000	Rennspiel	SCEE	PS1&2	Herbst	Spyro 3 Year of the Dragon	Jump'n Run	SCEE	PS	noch nicht bekannt
Fear Effect Retro Helix	Action-Adventure	Eidos Interactive	PS	Frühling 2001	Star Trek Invasion	Shooter	Activision	PS	Herbst
Ferrari 360	Rennspiel	Acclaim Entertainment	PS2	2001	Star Wars Demolition	Rennspiel	THQ	PS	Herbst
FIFA 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS2	Herbst	Star Wars Episode I - Starfighter	Shooter	THQ	PS2	Herbst
Ford Racing	Rennspiel	Empire Interactive	PS	Herbst	Star Wars				
Freestyle Motocross					Super Bombad Racing	Rennspiel	THQ	PS2	Frühling 2001
McGrath vs. Pastrana	Rennspiel	Acclaim Entertainment	PS	Sommer	Stargate	noch nicht bekannt	Empire Interactive	PS2	2001
Frogger 2	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	PS	noch nicht bekannt	Street Lethal	Rennspiel	Activision	PS2	Frühling 2001
Frogger 3	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	PS2	noch nicht bekannt	Summoner	RPG	THQ	PS2	November
Fussball Live 2	Sportspiel	SCEE	PS1&2	Herbst	Sydney 2000	Sportspiel	Eidos Interactive	PS	18. August
Fusion GT	Rennspiel	Crave Entertainment	PS2	Ende 2000	Techno Mage	RPG	Infogrames	PS	September
Galaga	Shooter	Hasbro Interactive	PS	noch nicht bekannt	Tekken Tag Tournament	Prügelspiel	Namco	PS2	27. Oktober
Gauntlet Dark Legacy	Shooter	Midway Games	PS2	März 2001	Tenchu II				
Ghost Master	Action-Adventure	Empire Interactive	PS2	2001	Birth of the Assassins	Action-Adventure	Activision	PS	Herbst
Gradius III and IV	Shooter	Konami of Europe	PS2	27. Oktober	The Getaway	Rennspiel	SCEE	PS2	noch nicht bekannt
Gran Turismo 2000	Rennspiel	SCEE	PS2	noch nicht bekannt	The Italian Job	noch nicht bekannt	SCI	PS	noch nicht bekannt
Great Outdoor Games					The Grinch Stole Christmas	noch nicht bekannt	Konami of Europe	PS	November
Guss Fishing	Sportspiel	Konami of Europe	PS	Herbst	The Mummy	Action-Adventure	Konami of Europe	PS	November
Gunslinger	Shooter	Activision	PS2	Frühling 2001	The Road to El Dorado	Adventure	Ubi Soft	PS	November
Harvest Moon Back to Nature	Adventure	Crave Entertainment	PS	August	The Simpsons Wrestling	Sportspiel	Fox Interactive	PS	Winter
HBO Boxing after Dark	Sportspiel	Acclaim Entertainment	PS	Herbst	The World is Not Enough	Ego-Shooter	Electronic Arts	PS1&2	Ende 2000
Inspector Gadget	Jump'n Run	Ubi Soft	PS	September	Theme Park World	Simulation	Electronic Arts	PS2	Oktober
International Truck & Field	Sportspiel	Konami of Europe	PS2	27. Oktober	Thunderbirds	noch nicht bekannt	SCI	PS2	noch nicht bekannt
Iron Soldier 3	Shooter	Vatical Entertainment	PS	September	Tiger Woods PGA Tour 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS1&2	Herbst
Jim Henson's The Storyteller	noch nicht bekannt	Codemasters	PS	April 2001	Titanium Angels	Action	SCI	PS2	Winter
Kengo	Prügelspiel	Crave Entertainment	PS2	Ende 2000	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	Activision	PS	Herbst
Kessen	Strategie	Electronic Arts	PS2	noch nicht bekannt	Titan AE	Action	Fox Interactive	PS	7. September
Knockout Kings 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS1&2	Winter	Ultimate Fighting Championship	Sportspiel	Crave Entertainment	PS	November
Koudelka	RPG	Infogrames	PS	22. September	Unreal Tournament	Ego-Shooter	Infogrames	PS2	noch nicht bekannt
Legacy of Kain					Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim Entertainment	PS	August
Soul Reaver II	Action-Adventure	Eidos Interactive	PS	Herbst	V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	November
Legacy of Kain					Warriors of Might and Magic	RPG	3DO	PS1&2	noch nicht bekannt
Soul Reaver II	Action-Adventure	Eidos Interactive	PS2	März 2001	Who wants to be a millionaire?	Quiz	Eidos Interactive	PS	2000
Legend of Dragoon	RPG	SCEE	PS	2000	wipEout Fusion	Rennspiel	SCEE	PS2	noch nicht bekannt
Legion Legend of Excalibur	Strategie	Midway Games	PS2	Sommer 2001	Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Konami of Europe	PS	November
Looney Tunes					World Destruction League				
Bugs Bunny & Taz	Jump'n Run	Infogrames	PS	Oktober	Thunder Tanks	Shooter	3DO	PS1&2	noch nicht bekannt
Looney Tunes Racing	Rennspiel	Infogrames	PS	Herbst	World's Scariest Police Chase	Rennspiel	Fox Interactive	PS	7. September
Looney Tunes					WWF SmackDown! 2	Sportspiel	THQ	PS	noch nicht bekannt
Sheep Dog n' Wolf	Jump'n Run	Infogrames	PS	Herbst	X-Games Snowboarding	Sportspiel	Konami of Europe	PS2	November
Madden NFL 2001	Sportspiel	Electronic Arts	PS1&2	Herbst	X-Men Mutant Academy	Prügelspiel	Activision	PS	Herbst
					X Squad	Ego-Shooter	Electronic Arts	PS2	Herbst
					Zone of the Enders	Action	Konami of Europe	PS2	noch nicht bekannt

Noch schlummern sie in den geheimen Labors der Entwickler:

Die kommenden Hits des Jahres. Hier erfahrt ihr schon jetzt, was euch in naher und ferner Zukunft erwartet. Das play-Team durchforstet Monat für Monat den Softwareschunzel und trennt dabei sorgfältig die Spreu vom Weizen.

PreScreen



Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen eine erste Qualitätseinschätzung des Titels

- ★★★★★ Potentieller Hitkandidat
- ★★★★ Hervorragend
- ★★★ Vielversprechend
- ★★ Durchschnittlich
- ★ Naja...

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Ein absoluter Oberhammer! Die Entwickler werden wirklich das Letzte aus der Konsole kitzeln.

FERTIGGESTELLT



Eine grobe Einschätzung soll euch über den derzeitigen Entwicklungsstatus informieren.

INHALT 07/2000

PlayStation 2

Animusha Warlords	28-29
Gran Turismo	30-33
FIFA 2001	36-37
Metal Gear Solid 2	38-39
Zone of the Enders	40-41
Drakan	42-43
Star Wars Starfighter	44-45
Evil Twin	46
Snowboard SuperX	48-49

PlayStation

X-Men Mutant Academy	50
Final Fantasy IX	68-69
Parasite Eve 2	70-71
Grind Session	72-73
Alien Die Wiedergeburt	74-75
Rayman 2 The Great Escape	76
Terracon	78-79
Iron Soldier 3	80-81
DSF Surf Riders	82
Vib Ribbon	83



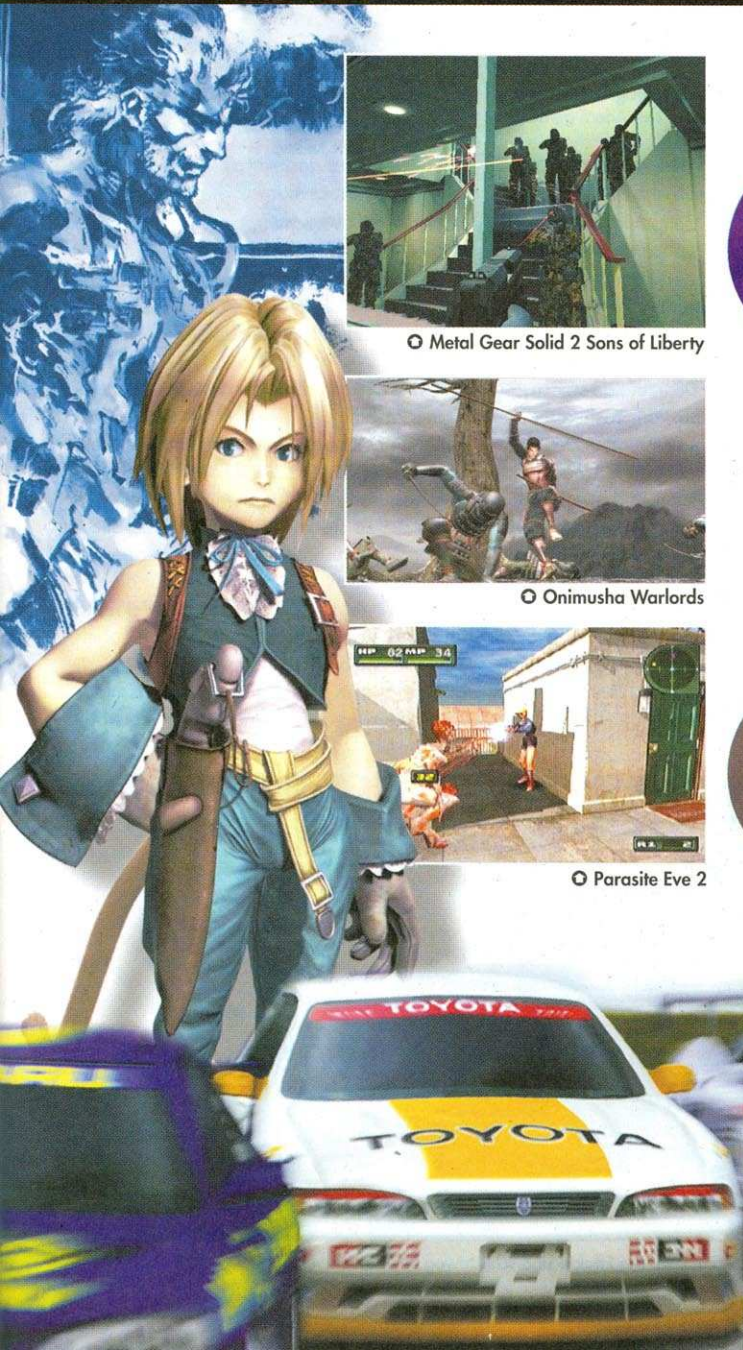
○ Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty



○ Onimusha Warlords



○ Parasite Eve 2





Dirk Gemeinhardt

ONIMUSHA

Warlords



PlayStation 2

Genre	Hack'n Slash-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Capcom
	www.capcom.com
Entwickler	Capcom
Testmuster	play
Erhältlich ab	Herbst



Die gerenderten Hintergründe sind einfach die Wucht.



Überraschungen sind vorprogrammiert. Onimusha lässt Euch das Blut in den Adern gefrieren.



Zahlreiche In-Game Cinematics spinnen den Plot weiter.

Schon vor der Veröffentlichung kann Onimusha: Warlords auf ein bewegtes Leben zurückblicken. Einst fürs gesunkene Nintendo-Flaggschiff konzipiert, sprang Capcom rechtzeitig in letzter Minute von Bord, um im sicheren Sony-Hafen vor Anker zu gehen. Mega Man-Erfinder Keiji Inafune und seine Crew merkten alsbald, dass auch die PlayStation1 ihrem ungebrochenen Tatendrang den Wind aus den Segeln nahm. Seitens Capcom gab's fürs Ausleben der wilden Fantasien nur einen Ausweg: Die PlayStation2.

Bis auf den letzten Blutstropfen...

Japan im 16. Jahrhundert - die Zeit der dunklen Mächte, die Zeit der diabolischen Magien. Für Yoshimoto Imagawa stehen die Zeichen auf Sturm; denn Fürst Nobonuga Oda setzt zur Großoffensive an, um sich im alles entscheidenden Gefecht endlich ganz Nippon unter den Nagel reißen zu

können. Zu diesem Zeitpunkt hängt nicht nur das Schicksal eines ganzen Volkes am seidenen Faden, sondern auch das Leben Yoshimotos. Beim hinterlistigen Angriff aus dem Hinterhalt kann sich der besonnene Krieger kaum zur Wehr setzen und zieht dabei den Kürzeren. Demzufolge stehen Tür und Tor für die letzte Bastion, Yoshitatsu Saitos berühmt-berüchtigte Festung in der Mino Präfektur, sperrangelweit offen. Unbemerkt, fernab der in den letzten Zügen tobenden Schlacht, verschwindet Yoshitatus Schwester spurlos vom Boden - quasi einfach in Luft aufgelöst. Als sich die Botschaft wie ein Lauffeuer unter der kämpfenden Meute verbreitet, lässt der junge Samurai-Krieger Samanosuke eilig von seinen Gegnern ab und stürzt sich erneut Hals über Kopf ins Ungewisse, indem er sich auf die Suche

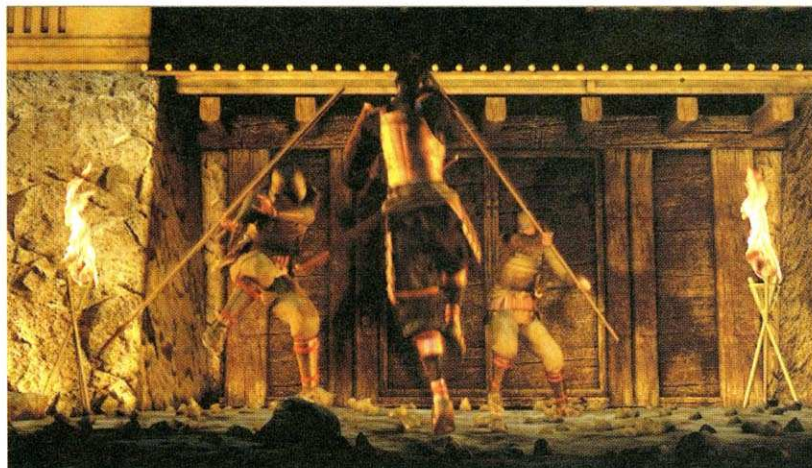
nach der verschwundenen Prinzessin begibt. Schon nach kurzer Zeit merkt der Wagemutige, dass seine Widersacher aus ganz besonderem Holz geschnitzt sind. Die wilden Horden gehören zur Legion der Dämonen.

Capcoms Blutsbrüderschaft

Ganz im Stile der wegweisenden Resident Evil-Reihe wandelt unser wagemutiger Held in vorgerenderten 2D-Kulissen durch die von finsternen Mächten heimgesuchte Welt. Doch stellen sie keinen Vergleich zu allem bisher Dagewesenen dar. Mittels der neuartigen Background Animation-Technologie, verdammt realistisch anmutenden Texturen und massig grafischem Beiwerk, sprich polygonaler Staffage, entwickeln die zweidimensionalen Hintergründe ein richtiges Eigenleben - von der knackigen, innovativ



Ruhe vor dem Sturm. Obermütz Fürst Nobonuga Oda auf dem Weg zur Festung.



Man achte auf die Fackeln. Die Effekte sind schlichtweg beeindruckend.



○ Samanosuke muss es des öfteren mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen.



○ Erlebt mit eurem Kämpfer die verschiedenen Tageszeiten.



○ Die entführte Prinzessin?



○ Capcoms Detailverliebtheit kennt keine Grenzen. Insgesamt verfügt jeder Protagonist über ca. 10.000 Polygone.



○ Der japanische Schauspieler Takeshi Kane-shiro stand für Samanosuke Pate.

wirkenden Rätselkost ganz zu schweigen. Um den bizarren Zombie-Geschichten aus Raccoon City in jeglicher Hinsicht die Stange halten zu können, rücken abermals starre, aber dennoch beeindruckende Kameraeinstellungen Onimusha: Warlords ins rechte Licht. Blitzschnelle Bildwechsel wirken in Kombination mit dem düsteren Sound, für welchen sage und schreibe 200 Orchestermusiker ins Tonstudio zitiert wurden, eine beklemmende Atmosphäre - Gänsehautfeeling und Adrenalinstöße sind natürlich mit inbegriffen. Da dieses Game angeblich die höchsten Produktionskosten der Capcom'schen Firmengeschichte verschlang, ist es kein Wunder, dass sich die Crème de la Crème buchstäblich die Klinke in die Hand gibt. So ist z. B. niemand anderes als Flagship (Firma der Resident Evil-Autoren) für die blutrünstige, extrem brutale Storyline verantwortlich.

Samurai im Blutrausch

Auf den Punkt gebracht, fliegen nach langer Zeit mal wieder so richtig die Fetzen. Mit gezielten, einfachen Hieben und fatalen Combos verarbeitet ihr der Reihe nach eure Widersacher zu virtuellem Hackfleisch. Vom Kampf schwer gezeichnet, trieft Blut im Überschuss aus den Wunden aller aufgeschlitzten Leiber. Um nicht in ein stumpfsinniges Hack'n Slay abzudriften, wendet Capcom einen interessanten Kunstgriff an: Um den feudalen Schlachten eine persönliche Note zu verleihen, griffen die Entwickler auf probate Rollenspielelemente zurück. Fürs Lösen diverser Rätsel, Auskundschaften verborgener Gebiete und Besiegen widerborstiger

(End-) Gegner erweisen sich verschiedenfarbige Edelsteine als besonders hilfreich.

Jene Steine verkörpern die Elemente Feuer, Erde, Wind und Donner. In Kombination mit dem typischen Ninja-Werkzeug hinterlässt das edle Gut überall eine Schneise der Vernichtung.



○ Strafe muss sein.



○ Jeder Angriff gleicht einem Massaker.

ERSTEINDRUCK

★★★★ — Hervorragend

Feudales Resident Evil - Onimusha: Warlords bietet heftige Actionkost

FERTIGGESTELLT

80%



Martin Weidner - Simon Krätschmer

GRAN TURISMO 2000



PlayStation 2

Genre	Rennsimulation
Spieler	1-2
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	SCEI, Polyphony Digital
Testmuster	play
Erhältlich ab	„Ende des Jahres“



Gran Turismo 2000 unterstützt den Dual Shock2 Controller, d.h. auch die analogen Aktionstasten werden genutzt.



Der Evo glitzert im Schein der Sonne.



Hondas NSX vor der Skyline von Seattle.

Während Gran Turismo 2 für Kazunori Yamauchi, den Executive Vice President von Polyphony Digital, „in erster Linie eine konsequente Fortführung und Optimierung des ersten Teils darstellte“, soll der dritte Teil „perfektioniert“ werden.

Lauchtitel

Zum ersten Mal vorgestellt wurde Gran Turismo 2000 eigentlich bereits auf dem PlayStation Meeting 1999, das am 2. März letzten Jahres in Tokio stattfand. Für diese Demo blieb dem Entwicklerteam aber nur sehr wenig Zeit, genauer gesagt ein Zeitraum von drei Wochen. Dennoch stockte den Vertretern aus Indu-

strie und Fachpresse angesichts der vor Lichteffekten nur so glitzernden Rennwagen der Atem, und Kazunori Yamauchi konnte sich bei der Präsentation seines neuen Babies ein kleines Schmunzeln nicht verkneifen. Obwohl auf der E3-Messe 1999 eigentlich lediglich das gleiche Demo - inmitten einer schwer bewachten Pyramide - gezeigt wurde, sahen sich die Fachbesucher gezwungen, lange Warteschlangen in Kauf zu nehmen, um selbst einmal Hand an das Spiel zu legen. Erst auf dem PlayStation

Festival 2000 wurde das Spiel der breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Der ehrgeizige Plan, Gran Turismo 2000 in Japan bereits zum Launch der neuen Hardware auf den Markt zu bringen, schlug jedoch fehl.



Kazunori Yamauchis Gran Turismo-Reihe zählt mit über 15 Millionen verkauften Exemplaren zu den meistverkauften Videospielen aller Zeiten.

The Real Racing Simulator

Auf einer Pressekonferenz, die Sony Computer Entertainment America im Rahmen der diesjährigen E3-Messe abhielt, ging Yamauchi erstmals konkret auf seine Pläne in Bezug auf das Spiel ein. Während Gran Turismo 1 und 2 der Untertitel „The Real Driving Simulator“ verliehen wurde, soll Gran Turismo 2000 der erste „Real Racing Simulator“ werden. „Racing“ deshalb, weil die PlayStation1 für Yamauchi nicht die erforderliche Rechenleistung zur Verfügung stellte, um seine Vision einer wirklichkeitsgetreuen Künstlichen Intelligenz der von der Konsole gesteuerten Fahrer nachzubilden. Erst die neue Hardware ermöglichte es ihm, eine KI zu verwirklichen, wie sie auch im täglichen Renngeschehen zu finden sei. Ein Rennen gegen die KI-Fahrzeuge solle einem Rennen gegen Freunde gleichen: „In Gran Turismo 1 wussten die Fahrzeuge, wie der jeweilige Kurs verlief, während in Gran



Wie im zweiten Teil schickt Polyphony Digital Designer zu den neuen Schauplätzen des Spiels.



○ Realitätsnähe wird bei Gran Turismo 2000 großgeschrieben.

Turismo 2 jeder Wagen das Verhalten „echter“ Fahrer imitierte. Sie fuhren taktisch, beherrschten unterschiedliche Manöver und nutzten die Schwächen des Spielers aus.“. Das war den Polyphony Digital-Entwicklern allerdings noch nicht realistisch genug. Deshalb fügten sie Gran Turismo 2000 einen „emotionalen“ Faktor hinzu, d.h. die Stimmung der KI-Fahrer wird simuliert. Wo befinden sie sich in der Wettkampf-Rangliste, wie oft hat sie der Spieler gerammt oder überholt - welcher emotionale Druck lastet auf ihnen? Die KI ändert ihre Verhaltensmuster also dem Spieler entsprechend - und während Defensiv-Fahrer wahrscheinlich in Ruhe die Strecke abfahren dürfen, kann es bei aggressivem Verhalten leicht geschehen, dass einigen KI-Gegnern die virtuelle Hut- schnur reisst. Die Entwickler versprechen aufgrund dieser Veränderungen ein komplett neues Spielgefühl, das keinem



○ Viele Kurse wie beispielsweise Seattle werdet ihr bereits aus Gran Turismo 2 kennen.

zur Zeit erhältlichen Titel gleichen wird - wir sind schon jetzt gespannt.

Grafiksteigerung um den Faktor 10

Die Engine ist laut Polyphony Digital dazu imstande, 20 Millionen Polygone pro Sekunde zu berechnen. Einen derartig hohen Polygon-Count werdet ihr im fertigen Spiel allerdings nicht finden. Version 4 dieser Engine wird aller Voraussicht nach erst etwa 35% der



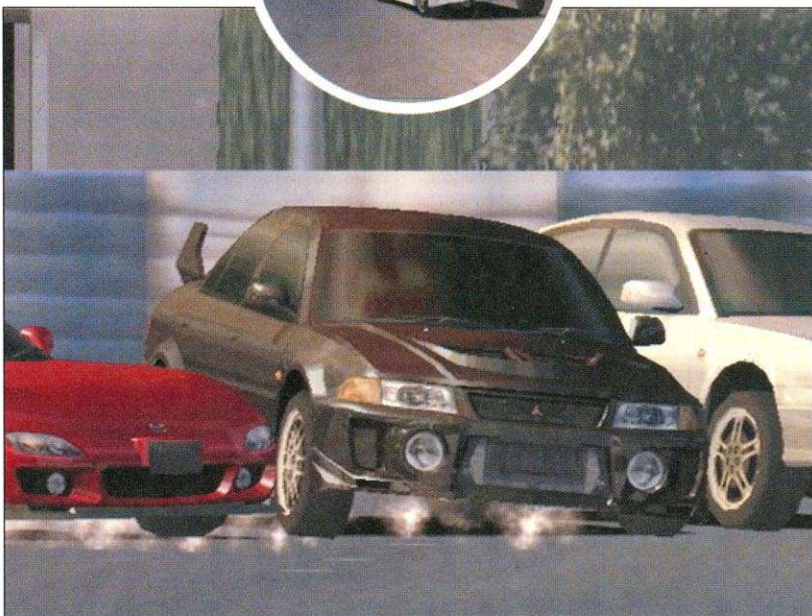
○ Neben der Gran Turismo-Reihe arbeitete Kazunori Yamauchi für SCEI an Motor Toon Grand Prix (1994), Motor Toon Grand Prix 2 (1996) und Omega Boost (1999).



PlayStation2-Performance nutzen. Dennoch versprechen die Entwickler eine Grafiksteigerung um den Faktor 10. Jeder Wagen im Spiel wird aus ca. 4.000 statt bisher ca. 400 Polygonen aufgebaut. Yamauchis erklärtes Ziel ist es, genauso viele Wagen wie im Vorgänger anzubieten. Da die Designer im Gegensatz zum Vorgänger, in dem das 3D-Modell eines Wagens innerhalb eines Tages fertiggestellt wurde, nun dafür einen Zeitraum von etwa zwei Wochen benötigen, wird ihm der Zeitplan diesbezüglich unter Umständen einen Strich durch die Rechnung machen. Auf die Frage, ob denn wenigstens in Gran Turismo 2000 endlich polygonale Fahrer hinter dem virtuellen Steuer sitzen werden, reagierte Yamauchi ebenfalls gelassen. Er und sein Team haben zwar eine Feature-Checkliste aufgestellt, doch innerhalb des begrenzten Zeitrahmens werden es wahrscheinlich nicht alle Entwickler-Wünsche in die fertige Version schaffen.

Realitätsnähe als Ziel

Ein Teil der Hardwareleistung soll auch für realistische Wettereffekte eingesetzt werden. Ihr rast mit eurem Wagen nicht nur über „luftleere“ Pisten, sondern habt mit gleissendem Sonnenschein, störenden Nebelbänken oder starkem Regen zu kämpfen. Hochhäuser spendieren dabei kühlenden Schatten, der jedoch gleichzeitig einen großen Teil der Strecke verdunkelt und damit die Sicht erschwert. Wie Hideo Kojima mit Metal Gear Solid 2 versucht also auch Yamauchi, eine möglichst realitätsnahe Umwelt zu schaffen, in der sich die Realitätsnähe nicht nur auf 3D-Bauten und Effektspielereien



○ Der Fuhrpark in Gran Turismo 3 wird sich zu gleichen Teilen auf japanische, nordamerikanische und europäische Fabrikate aufteilen.



○ Gran Turismo 2000 soll einen ersten Eindruck von den Online-Möglichkeiten der PlayStation2 vermitteln - ob uns beim „richtigen“ Nachfolger Gran Turismo 3 wohl endlich ein Online-Modus erwartet?

beschränkt. Im Moment experimentiert man bei Polyphony Digital ausserdem mit dem gezielten Einsatz von Anti-Aliasing-Effekten, um die verhassten Pixeltreppen in den Griff zu bekommen. Laut Yamauchi ist dieser Weichzeichner nicht allzu schwierig in den Programmcode zu integrieren - doch bisher haben die Entwickler noch mit störenden Nebeneffekten wie Blurring oder Flackern zu kämpfen.

Neuer Fuhrpark

Yamauchi ließ darüber hinaus anklingen, daß es von den modellierten Fahrzeugen, die bis jetzt in dem Demo enthalten sind, auch Upgrades, wie z.B. offene Varianten, geben könnte. Das Gros der Grafik „stellt noch Platzhalter dar und wird im Lauf der weiteren Entwicklung des Spiels ausgetauscht. Was den Fuhrpark betrifft, befindet sich Sony Computer Entertainment Inc. derzeit noch in Verhandlungen mit den Automobilherstellern. Die 2000er Editionen der Corvette und der Camaro werden aber aller Voraussicht nach vertreten sein, geplant sind fünf bis zehn Wagen pro Territorium, d.h. Japan, Europa und Nordamerika.

„Echte“ Stoßdämpfer

Erwartungsgemäss genießt die Fahrphysik allerhöchste Priorität bei den Entwicklern. Allerdings wurde das



○ Die Grafikengine stellt laut Yamauchi die zur Zeit leistungsfähigste Render-Engine für die PlayStation2 dar.

Physikmodell der Fahrzeuge mit jeder Gran Turismo-Folge verbessert - und laut Yamauchi reagieren die virtuellen Boliden mittlerweile in jeder Beziehung wie ihre real existierenden Vorbilder. Einziger Tuningpunkt bei Gran Turismo 2000 - die Stossdämpfer. Während in Gran Turismo 2 nicht mehr genügend Hardware-Ressourcen für deren realistische Daten-Nachbildung übrigblieb, konnten sich die Entwickler diesmal voll und ganz austoben. Das Ergebnis hat selbst die Polyphony Digital-Programmierer überrascht. Mit „echten“ Stossdämpfern wirkt das Fahrverhalten nun gänzlich real - und die virtuellen Rennbolide sind entgegen aller Erwartungen wesentlich einfacher zu handhaben. Für trainierte Gran Turismo-Ohren bleibt dagegen alles beim Alten. Da die meisten der in Gran Turismo 2 verwendeten Motorengeräusche von bester Qualität sind, müssen lediglich einige wenige Autos neu „vertont“ werden.

Unter Zeitdruck

Je nachdem, wieviel Zeit dem Team noch bleibt, beabsichtigt man sogar, den in Gran Turismo 2 fehlenden Drag Racing Mode und ihre beiden



○ Das Spielerlebnis von Gran Turismo 2000 läßt sich am ehesten damit beschreiben, das Intro von Gran Turismo 2 in Echtzeit zu spielen.

PlayStation1-Titel Omega Boost und Motor Toon GP als Bonusspiele zu integrieren. Eine Unterstützung des iLink-Ports ist ebenfalls geplant, damit sich die Spieler nicht mehr bloß auf Split Screen-Duelle beschränken müssen. Ob es auch möglich sein wird, dass die Spieler online untereinander Zeiten und Tipps und Tricks austauschen oder gar neue Strecken und Wagen downloaden können, ließ Yamauchi wohlweislich offen. Sonys Pläne für ein Breitbandnetzwerk befinden sich schließlich erst im Aufbau.

Durch die Straßen von Monte Carlo

Neben der spielbaren Seattle-Strecke bestätigte Yamauchi auf der E3-Messe einen Monte Carlo-Stadtkurs und eine Strecke durch das Straßennetz von Tokio. Kleiner Gag am Rande: Während des Rennens durch Tokio kommt ihr mit eurem Bolide auch in der Ayame-Street vorbei - dort könnt ihr dem Bürogebäude der Polyphony-Programmierer einen kleinen Besuch abstatten. Insgesamt sollen zehn neue Strecken in das Spiel Einzug finden. Rally-Freunde können sich schon jetzt auf realistische Match-Fahrten freuen, denn dank der ausgereiften Physikengine steht dem ersten wirklich „authentischen“ Ausflug ins schmutzige Grün wohl nichts mehr im Wege.



○ Angesichts der Grafikpracht fallen die wenigen Texturen bei den Reifen des Subaru Legacy regelrecht auf.

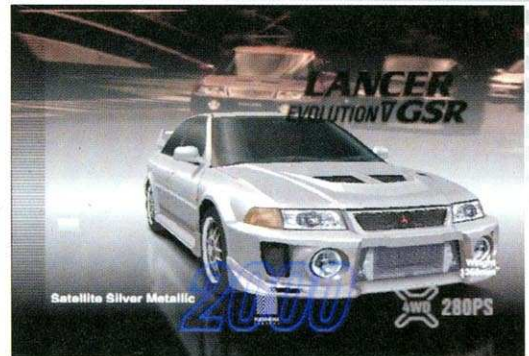


○ Eine iLink-Unterstützung (Mehr-Spieler-Rennen über Netzwerk) schliesst Yamauchi nicht aus. Da auf der E3-Messe bereits Armored Core 2 per iLink spielbar war, scheint es von technischer Seite her gesehen jedenfalls keine Probleme zu geben.

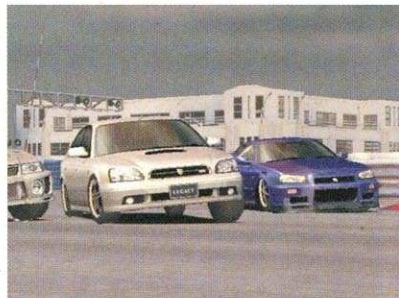




Der Nissan Skyline setzt zur Landung an.



Kazunori Yamauchi, der Producer des Spiels, fährt selbst einen Lancer Evolution 5 von Mitsubishi.



Für die Modellierung eines Gran Turismo-Fahrzeuges benötigte ein 3D-Designer einen Tag. An einem Gran Turismo 2000-Modell sitzt er dagegen zwei Wochen. Yamauchi hofft jedoch, ähnlich viele Vehikel wie in Gran Turismo 2 einbinden zu können.



Geoff Crammonds Formula One Grand Prix zählt zu den Lieblingsspielen von Kazunori Yamauchi. So verwundert es kaum, dass er nach der Arbeit an Gran Turismo 2000 ein Formel 1-Spiel auf der PlayStation2 realisieren möchte.

Wunschliste

Realitätsnahe Schäden, ein Feature, das vor allem von europäischen und amerikanischen Fans der Gran Turismo-Reihe gewünscht wurde, sollen diesmal zumindest etwas berücksichtigt werden, sei es durch Rauch oder in Mitleidenschaft gezogene Reifen. Zu Schrott fahren lassen sich die Wagen jedoch nach wie vor nicht. Hier schieben die Lizenzgeber der Automobilindustrie einen Riegel vor.

Jenseits von Gran Turismo 2000

Gran Turismo 3 soll etwas vollständig Neues werden - da sind sich die Entwickler bei Polyphony Digital einig. Genauer war leider nicht in Erfahrung zu bringen, doch laut

Yamauchi werden wir die ersten Ansätze schon in Gran Turismo 2000 erkennen können. Auf die Frage nach zukünftigen Projekten abseits der Gran Turismo-Serie wollte Yamauchi noch nichts Genauereres sagen - allerdings fügte er mit verschmitztem Lächeln hinzu, er habe eine Menge Ideen und würde es auch gerne einmal mit „etwas anderem als Realitätsnähe“ versuchen. Ridge Racer V ist für Yamauchi als Launch-Titel grafisch nahezu perfekt und zeigt deutlich das Potential, das in der PlayStation2-Hardware steckt. Er persönlich möchte allerdings keinem Spiel „hinterherrennen“ oder „nacheifern“ - stattdessen hofft er, mit Gran Turismo 2000 die neue Rennspiel-Referenz zu präsentieren. Wir können es Polyphony Digital jedenfalls nur wünschen.

Gretchenfrage

Wann Gran Turismo 2000 erscheinen wird, wollte Yamauchi nicht beantworten. Die auf der E3-Messe gezeigte Version sei noch „sehr früh“, das Spiel werde wohl „Ende des Jahres“ fertiggestellt werden. Sony Computer Entertainment Europe jedenfalls plant „für den Zeitraum der europäischen Markteinführung“, neben Ridge Racer V, Formel Eins 2000, Fußball Live 2, Fantavision und Tekken Tag Tournament auch Gran Turismo 2000 zu veröffentlichen.



Gleissende Lichteffekte sind eines der Markenzeichen von Gran Turismo 2000.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

„GT 2000“ - das Kürzel für die Erfüllung eines Rennspieltraums.

FERTIGGESTELLT

40%

Gothos Gazette

Unabhängige Tageszeitung für das Volk von Gothos

3/87/452

Katastrophe im Canyon!

Haben der vermißte Dreamer-Steamer Melvin und seine Gefährtin ein Unglück ausgelöst?

Dreamertown: Erneut wurde Gothos von einem Unglück erschüttert. Eine alte, stillgelegte Mine im Canyon explodierte aus noch ungeklärten Gründen. Es entstand zwar nur Sachschaden, doch die historische Mine ist nun vollständig zerstört. Augenzeugen wollen den als vermißt gemeldeten Dreamer-Steamer Melvin und eine junge Frau, die unter dem Namen Talis bekannt ist und ebenfalls ein Mischling zu sein scheint, in der Nähe der Unglücksstelle gesehen haben. Weitere Hintergründe des Unglücks sind derzeit noch unbekannt, doch es wird eifrig an der Unfallstelle ermittelt.



Im Vertrieb von:



www.de.infogrames.com

TECHNO MAGIE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

BAID!

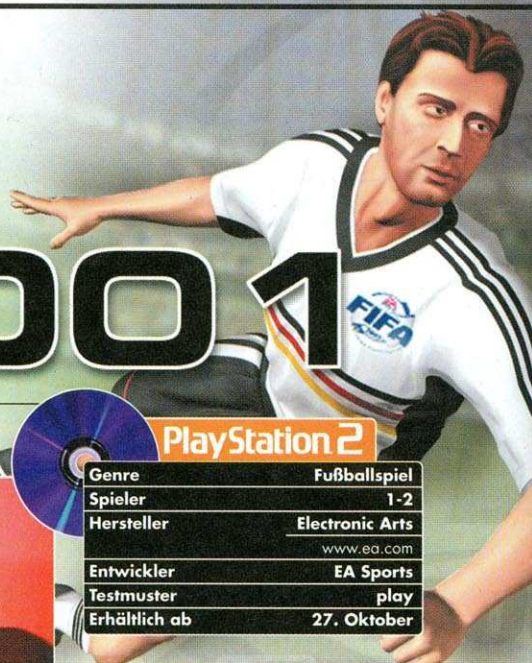


www.technomage.de
www.sunflowers.de



mArk Liebold

FIFA 2001



PlayStation 2

Genre	Fußballspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Electronic Arts www.ea.com
Entwickler	EA Sports
Testmuster	play
Erhältlich ab	27. Oktober



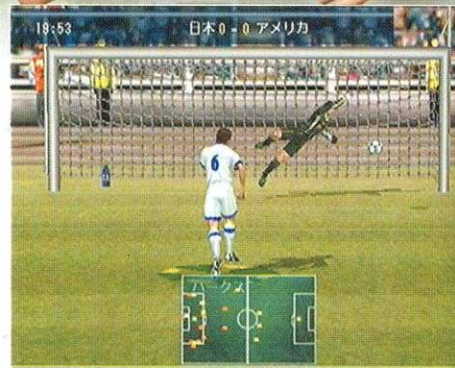
Die Introsequenz wurde speziell dem japanischen Markt angepaßt.



Am 25. Mai ist in Japan Square EAs' FIFA Soccer World Championship erschienen. In unseren Gefilden wird das Spiel unter dem Titel FIFA 2001 über die Ladentische wandern. Wir haben für euch einen Blick auf die japanische Version riskiert, um vorab schon einmal einschätzen zu können, ob Electronic Arts seinen sportlichen Höhenflug auch auf der PS2 fortsetzen kann.

Der Ball bleibt rund

Auch auf der nächsten Konsolengeneration wird sich sowohl bei den Regeln des Fußballsports als auch an dem typischen FIFA-Handling nichts ändern. Elf Mann pro Team, ein Ball, zwei Halbzeiten à 45 Minuten und ein komplett belegtes Joypad, mit dem ihr nach allen Regeln der Fußballkunst genaue Pässe, stramme Schüsse, vehemente Tackelversuche und spektakuläre Ballartistik auf den Rasen zaubern könnt. Nur auf die vorgegebenen Laufwege bei Standardsituationen, welche mittels der Select-Taste aktiviert wurden, muss man bei FIFA 2001 wohl oder übel verzichten. Im allgemeinen wirkt das Spielgeschehen sehr viel ruhiger und realistischer als bei den PlayStation1-Vorgängern. Zahlreiche namhafte Teams, darunter 70 Nationalmannschaften sowie Vertreter der spanischen, deutschen, englischen und italienischen Ligen, könnt ihr nicht nur in Freundschaftsspielen oder einem Ligamodus gegeneinander antreten lassen. Obwohl es erst in zwei Jahren wieder soweit ist und die Europameisterschaft beim Release des Titels gerade erst seit ein paar Monaten der Vergangenheit angehört, darf man als Miniaturbundestrainer seine Elf in den Kampf um den Weltmeistertitel führen.



Sogar die Flasche links im Tor kann umgekippt werden.

Kickermatten in Perfektion

FIFA 2001 wird sich vor allem durch seine opulente grafische Inszenierung und die Präsentation, die einer original Fernsehübertragung in nichts nachsteht, auszeichnen.

Kaum ein anderer greifbarer PS2-Titel vermag mit soviel Detailreichtum zu überzeugen. Dies fängt bei den penibel ins virtuelle Leben gerufenen Feldspielern an und hört bei den über und über mit Feinheiten vollgestopften Stadien wieder auf. Bei der FIFA 2000 Präsentation im letzten Jahr wurde unter der Hand zwar etwas von ca. 4000 verwendeten Polygonen pro Spieler gemun-



Im Playereditor könnt ihr nach Herzenslust euer eigenes Team erstellen.



Hier ein Kameramann, dort ein Ordner... Der gesamten Fülle an Details wird man erst nach und nach bewusst.



Böses Foul! FIFA 2001 ist nichts für Zimmerliesen.



○ Jubel, Trubel, Heiterkeit! Jedes Tor wird von den Kickern frenetisch gefeiert.



○ Die Dachkamera vermittelt ein typisches Fernsehambiente. Allerdings muss man hierbei auf die vielen Details der Spieler verzichten.

kelt, davon sind die Entwickler dann doch wieder recht schnell abgekommen. Die Kicker zählen zwar nun „nur“ noch ca. 800 Polygone (zum Vergleich: die PlayStation- und PC-Fußballer bestehen gerade mal aus 30-40 bzw. 300-400 Polygonen), dafür sehen die Athleten trotz alledem um ein vielfaches besser als ihre 32-Bit Kollegen aus. Detaillierte Körper, an denen jeder Muskelstrang zu erkennen ist, animierte Gesichtszüge und ein originalgetreues Outfit, bei dem sogar an die Sponsoren gedacht wurde, sprechen Bände. Dank der Rechenpower von Sonys schwarzer Perle sind nun sogar berühmte Starspieler wie das Bayern-Dreigestirn Jancker, Jeremis und Effenberg zu erkennen.

Das ist Fußball!

Zu Beginn der Entwicklung eines jeden EA-Sports-Titels werden Ideen zusammengetragen, in welcher Form (optisch, akustisch, spiel- und designtechnisch) das Spiel im Vergleich zum Vorgänger verbessert wer-

den kann. Bis jetzt mussten dabei stets große Abstriche gemacht und so auf viele Details verzichtet werden. Der Grund hierfür lag vor allem in dem eng gesteckten Zeitplan und in der begrenzten Rechenpower der PlayStation, die solch weittragende Innovationen einfach nicht gewachsen war. Ganz anders sieht es hingegen bei der PlayStation2 aus. Erstmals konnte man zahlreiche Ideen, die bereits für FIFA 2000 geplant waren, auch realisieren. Eines der besten Beispiele ist wohl die Trainerbank. Vielleicht mag ein solch designtechnisches Schmankerl nicht unbedingt zur Qualität des aktiven Spielgeschehens beitragen, doch gehört dieses eine kleine, aber feine Detail einfach zu jedem Fußballspiel, sei es nun real oder virtuell. Neben den Teamkollegen gehen hinter den Werbebanden auch erstmals Ordnungskräfte und Kameramänner und natürlich auch die frenetisch feierenden Fans ihren Jobs nach.

Für FIFA 2001 wird FIFA Soccer World Championship nochmals einem gehörigen



○ Genau wie bei den letzten beiden FIFA-Titeln kann man bei Standardsituationen seine Mannschaftskameraden direkt anspielen.

Feinschliff, zu dem neben einem Tuning der Grafikengine auch eine komplett überarbeitete KI zählt, unterzogen werden. Außerdem dürfen wir uns auf weitere Mannschaften, Features und Spielmodi freuen.



○ Dank des Replay-Modus könnt ihr sämtliche Spielsituationen nochmals aus allen erdenklichen Blickwinkeln Revue passieren lassen.



○ Die KI der Tormänner wurde grundlegend verbessert.

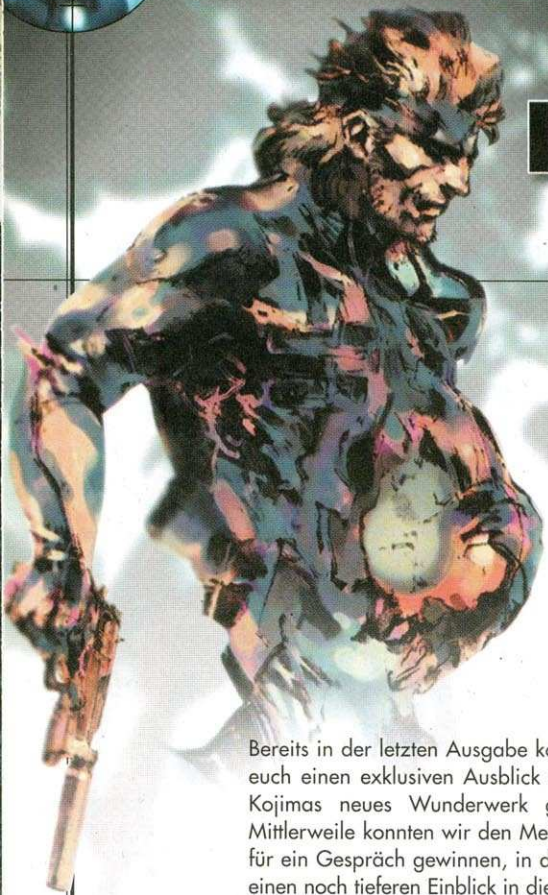
ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Das kanadische Entwicklerteam beweist eindrucksvoll, zu welchen technischen Höchstleistungen die PlayStation2 fähig ist. Bitte mehr davon!

FERTIGGESTELLT





Sven Liebold

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



PlayStation 2

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Konami of Europe www.konami-europe.com
Entwickler	KCEJ
Testmuster	play
Erhältlich ab	2001

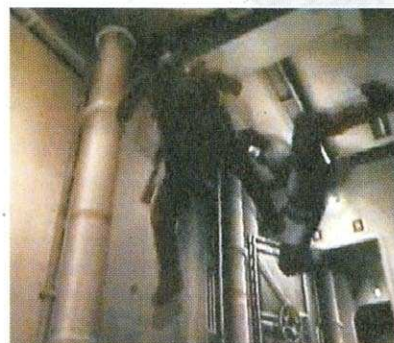


○ Auch an das typische an den Wänden entlangdrücken wurde gedacht. Nur sieht es jetzt bei weitem besser aus.

reinen Roboter erinnert. Dazu Kojima-san: „Er wird sich sehr viel animalischer bewegen, da er einige organische bzw. biomechanische Komponenten besitzt.“

It's not a trick!

Zu den atemberaubendsten Momenten des MGS2-Demos gehören mit Sicherheit die Szenen im tobenden Regensturm. Dazu kommentiert Kojima-san: „Es wird eine Vielzahl von Wassereffekten geben, da wir sehr viel Zeitaufwand in diese Programmierung stecken. Beispielsweise werden sich im Regen auf Snakes Taucherbrille Tropfen bilden. Blickt man nach unten, perlen diese langsam ab. Blickt man nach oben, füllt sich



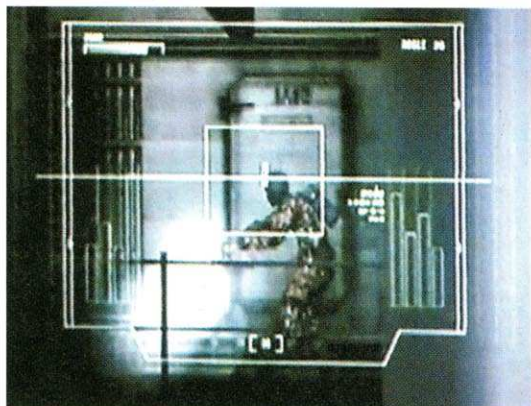
○ Neben Waffengeschick ist ebenfalls wieder traditioneller Kampsport gefragt.

Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir euch einen exklusiven Ausblick auf Hideo Kojimas neues Wunderwerk gewähren. Mittlerweile konnten wir den Meister selbst für ein Gespräch gewinnen, in dem er uns einen noch tieferen Einblick in die bahnbrechenden Neuerungen der wohl bis dato vielversprechendsten PlayStation2-Entwicklung gewährt. Ausgestattet mit einem echten Hollywood-Soundtrack von Harry Gregson-Williams und feinsten digitaler Geräuschkulisse zeigt Hideo Kojima, wie ein Videospiel auf dieser Konsole auszusehen hat.

Ein Metal Gear in New York

Leider halten sich die Entwickler mit konkreten Aussagen zur Hintergrundgeschichte noch sehr bedeckt. Es darf also reichlich spekuliert werden. Einige Fakten sind allerdings bereits bekannt. Die Handlung wird hauptsächlich in Manhattan, New York spielen. Dabei gab man sich Mühe, möglichst authentisch das Flair der Umgebung einzufangen. Es wird unter anderem sogar einige bekannte Sehenswürdigkeiten wie z.B. die Freiheitsstatue zu bestaunen geben. Im Mittelpunkt steht jedoch der mächtige Metal Gear Ray, der im Gegensatz zu seinem Vorgänger weitaus weniger an einen

die Scheibe recht schnell und der Spieler ist in seiner Sicht behindert. Snake muss dann erst seinen Kopf nach vorne schütteln, um wieder einigermaßen klar sehen zu können. Außerdem wird der Regen je nach Beschaffenheit der Oberfläche Pfützen bilden, abschmettern oder kann sogar kleine Wasserfälle auslösen. Dies ist alles physikalisch berechnet worden und keine Animation.



○ Per Sniperwaffe wird dieser Soldat mit einem Betäubungspfeil ausgeknockt.



○ Immer kräftig auf die Dampfrohre ballern, da der heiße Dunst die Gegner stark verletzen kann.



Die Gegnerintelligenz ist viel ausgefeilter als im Vorgänger, deshalb ist viel Taktik und Geschicklichkeit gefragt.



Brutales Feuergefecht - der Einschlag des Projektils katapultiert die linke Wache über das Gelände.

Der Spieler wird förmlich spüren, wie der Regen auf seinen Körper prasselt!"

Perfekte Kontrolle

In fast schon revolutionärer Weise demonstrierte Metal Gear Solid, inwiefern man die Möglichkeiten des DualShocks für atmosphärische Zwecke nutzen kann. Beim Nachfolger wird dies nicht anders sein. Neben den Vibrationseffekten beherbergt der DualShock2 Controller neuartige Analogbuttons, die sich die Entwickler in ähnlicher Form zunutze machen werden. Beispielsweise kann man sich nun entweder schnell oder langsam ducken, je nachdem wie schnell man die Buttons drückt. Bei anvisiertem Gegner darf Snake ebenfalls nicht zu hastig laufen, da sich sonst die Zielgenauigkeit verringert.

Außerdem darf sich unser Held nun schein-

bar ab und an im Ego-Shooter Stil austoben. Per Knopfdruck kann man nämlich jederzeit in die First-Person Sicht schalten.

Geist über Materie

Neben den bereits aus dem Vorgänger bekannten Waffen gesellen sich natürlich auch hier einige Neuerungen dazu. Der Umgang mit den Gegnern ist definitiv variationsreicher geworden. Beispielsweise ist es nun möglich das Funkgerät eines Soldaten zu zerstören, damit er nicht nach Verstärkung rufen kann. Neu sind auch die Betäubungspfeile, mit denen unerwünschtes Wachpersonal schnell eingeschläfert werden kann. Jedoch sollte man so schnell wie möglich den schlafenden Körper der Wache verstecken, um nicht unnötig Aufmerksamkeit zu erregen. Durch gut platzierte Schüsse in eine Dampfleitung ist es

ebenfalls möglich, sich in der Nähe aufhaltende Personen auszuschalten. Je nachdem wo sich der Dampf niederlässt, erleidet das Opfer Verbrennungen, die entweder zum Humpeln oder zu Schussunfähigkeit führen.

Emotion Engine inside

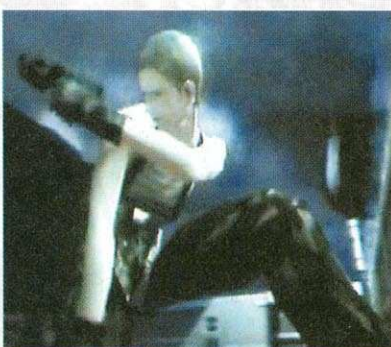
Dank der hochgezüchteten Technologie der PS2 wird es nun auch endlich möglich sein in hohem Grade mit seiner Umgebung zu interagieren, was im Grunde nur bedeutet, dass Snake im Prinzip alles zerstören kann, worauf ihm der Sinn steht. Schießt man beispielsweise auf ein Rohr, kann es passieren, dass heißer Dampf austritt, was allerdings stark vom Einschlagwinkel der Kugeln abhängig ist. Doch Hideo Kojima ging noch weiter: „Wenn du auf eine Flasche schießt hängt es davon ab, wo die Kugel einschlägt. Triffst du den Hals, wird auch nur dieser zerspringen. Triffst du etwas tiefer zersplittert die ganze Flasche. Auch die Glasscheiben zerbersten immer in unterschiedlicher Variation. Bei diesen Features stand uns vor allem die Emotion Engine zur Seite.“



Da hilft nur noch der Schuss ins Bein, da die Kugeln nicht die Schilde der Gegner durchdringen können.



Atmosphärische Spiele zwischen Licht und Schatten sind in MGS2 fast schon Pflicht.



Wer mag nur diese schöne Unbekannte sein? In den ersten Sequenzen setzt sie unserem Snake allerdings gewaltig zu.



Den Herren kennen wir doch!? Revolver Ocelot wird anscheinend auch in Sons of Liberty eine tragende Rolle spielen.



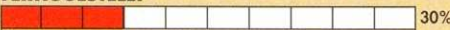
Im strömenden Regen rennt Snake die Treppe hoch - bei jedem Schritt schießen Wasserspritzer zur Seite.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Solid Snake revolutioniert die Videospielwelt - erstmals läßt die PlayStation2 mal so richtig die Muskeln spielen.

FERTIGGESTELLT





ZONE OF THE ENDERS

Toni Opl



○ David gegen Goliath: Die mächtigen Tempest-Roboter sind enorm schwer zu vernichten.



○ Bei direkten Auseinandersetzungen schwenkt die Kamera zur Seite und verschafft euch somit einen guten Überblick über das Kampfgeschehen.



PlayStation 2

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	KCEJ www.konami-europe.com
Entwickler	KCEJ
Testmuster	play
Erhältlich ab	2001



○ Erst denken, dann handeln: Wenn ihr diesen gegnerischen Roboter mit einer krachenden Rammattacke in die Häuserwand befördert, müssen viele unschuldige Menschen ihr Leben lassen.

Auf der diesjährigen E3 ging in all' dem Rummel um den brandheißen Metal Gear Solid-Nachfolger ein weiterer, ebenfalls bereits äußerst vielversprechend aussehender PlayStation2-Titel etwas unter. Die Rede ist von Konamis Action-Adventure „Zone of the Enders“, das optisch sowie spielerisch imposant in Szene gesetzte Mech-Kämpfe mit einer dramatischen und fesselnden Story verbindet. In ferner Zukunft, genauer gesagt im 22. Jahrhundert, hat sich die menschliche Zivilisation weit über den Orbit des Mondes und die Oberfläche des Mars hinaus ausgedehnt. Selbst auf dem Jupiter gibt es verschiedene Minen-Kolonien, die dort lebenswichtige Mineralien und andere natürliche Ressourcen abbauen. Die für die Regierung der Erde wichtigste Kolonie ist die Raumstation Antilia, welche für die Förderung von Materialien zuständig ist, die sonst nirgendwo im gesamten Sonnensy-

stem vorkommen - Konflikte mit feindlichen Gruppierungen sind daher vorprogrammiert.

Vom Regen in die Traufe

Held des futuristischen Abenteuers ist der 14-jährige Leo Stenbuck, der zusammen mit einigen jugendlichen Komplizen beim Einbruch in ein Lagerhaus von Antilia ertappt wird. Während er sich in Gefangenschaft befindet, startet das militaristische Regime Z.O.E vom Planeten Mars einen Großangriff auf die Basis und tötet nahezu die komplette Besatzung. Leo kann als einer der wenigen Überlebenden dem Massaker entkommen; seine vermeintlichen Freunde jedoch werden allesamt vor seinen Augen hingerichtet. Völlig entsetzt und wütend darüber, dass er seinen Kumpanen nicht helfen konnte, streift Leo auf der Flucht vor den skrupellosen Eindringlingen durch die besetzte Basis und stößt zufällig auf den wahren Grund für die Invasion und zugleich den Schlüssel für das Überleben der gesamten Menschheit: den Orbital Frame „Jehuty“, einen gigantischen mech-ähnlichen Kampfrobo- mit unvorstellbarer Feuer-

kraft. Leo erkennt die Ausweglosigkeit der Situation, erklimmt kurzerhand das Cockpit des Mechs und nimmt - nun im Besitz einer der mächtigsten Waffen des Universums - den Kampf mit der todbringenden Z.O.E.-Armee auf.

Kids contra Imperium

Der junge Stenbuck ist im Kampf gegen die grausamen Unterdrücker jedoch nicht völlig auf sich allein gestellt. Die ebenfalls erst 14 Jahre alte Celvice Klein sieht sich ebenso Hals über Kopf in den Kampf mit den Z.O.E.-Truppen verwickelt wie Leo und steht ihm während des rasanten Abenteuers hilfreich zur Seite. Den Part der Gegenspielerin übernimmt die 22-jährige Viola, eine Top-Pilotin des Z.O.E.-Kampfverbandes, die nichts zu verlieren hat. Sie ist im Besitz des



○ Hier seht ihr den Tempest bei der Arbeit. Mit seiner immensen Feuerkraft legt dieser Orbital Frame ganze Städte in Schutt und Asche.





○ Ja, dies ist Spielgrafik! In Bewegung sehen die Auseinandersetzungen gleich noch viel spektakulärer aus. ZOE wird definitiv ein Fest fürs Auge.



○ Zwei Orbital Frames im Kampf um Leben und Tod über den brennenden Fassaden einer futuristischen Großstadt. Segas Virtual On konnte ein solches Szenario nur ansatzweise vermitteln.

Orbital Frames „Neith“, von dem gemunkelt wird, dass es die mächtigste und zerstörerischste Kampfmaschine sein soll, die jemals gebaut worden ist. Zudem ist Viola eine frustrierte, lebensmüde Frau, die stets an vorderster Front kämpft und daher doppelt gefährlich ist. Im fertigen Spiel werdet ihr euch selbstverständlich noch einer ganzen Reihe weiterer vernichtender Orbital Frames stellen müssen, wie beispielsweise dem in rauen Mengen produzierten „Raptor“ oder dem überdimensionalen „Tempest“, der für die Vernichtung ganzer Städte eingesetzt wird.

Leben oder sterben lassen

Zone of the Enders dreht sich prinzipiell um die Frage: Leben oder Tod? Dies spiegeln sowohl die absolut unterschiedlichen Charaktereigenschaften der Protagonisten als auch die Handlungsmöglichkeiten selbst wider, die dem Spieler während der hitzigen Gefechte offenstehen. So habt ihr beispielsweise während eines Duells mit einem anderen Mech die Wahl, mit den verschiedenen Laser- und Projektilwaffen das Cockpit anzuvisieren und somit den gegnerischen Piloten zu töten (wodurch natürlich auch

der Orbital Frame außer Gefecht gesetzt wird) oder aber mit gezielten Schüssen nur Kopf und Beine des Mechs abzutrennen und dadurch den Insassen zu verschonen. Ebenso verhält es sich auch mit den verschiedenen Gebäuden, die zwar als Deckung vor feindlichem Feuer fungieren können, dann aber zerstört werden, wodurch viele unschuldige Menschen ihr Leben verlieren. Auch der sprechende Bord-Computer eures Orbital Frames, der zunächst nur Tipps zum möglichst schnellen Töten von Gegnern gibt, lernt mit der Zeit, das Leben zu schätzen und legt dann alternative Kampfstrategien an den Tag. Leben und Tod liegen also ganz in der Hand des Spielers.

Dream Team

Für die dramaturgische Story selbst zeichnet sich Noriaki Okamura verantwortlich, der unter anderem an Hideo Kojimas „Policenauts“ beteiligt war. Das Charakter-Design entstammt

der Feder von Nobuyoshi Nishimura, der bereits als Illustration-Director an den bekannten Manga-Serien Gundam und Patlabor



mitgearbeitet hat. Die Gestaltung der Orbital Frames und deren Animationen unterliegen Yoji Shinkawa, der schon bei Metal Gear Solid einwandfreie Arbeit abgeliefert hat. Kopf des Entwicklerteams ist kein geringerer als der MGS-Schöpfer Hideo Kojima selbst - wir dürfen uns also auf ein brillantes Spiel gefasst machen.



○ Wie in einem Manga à la Gundam haben die Mechs auch in Zone of the Enders mächtige Laser- und Nahkampfwaffen, mit denen sich die gegnerischen Roboter zu Almetall verarbeiten lassen.



○ Dieser gegnerische Mech schützt sich mit einem Energiefeld vor euren Angriffen.



○ Mit Hilfe mehrerer Antriebsdüsen kann Jehuty durch die Lüfte gleiten. Der Spieler genießt hierbei absolute Bewegungsfreiheit.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Eine packende Story, atemberaubende Fights und ein Top-Entwicklerteam - hier dürfte eigentlich nichts mehr schiefgehen!

FERTIGGESTELLT

40%



DRAKAN

Sven Liebold



○ Arokh kann nahezu an jedem Platz landen.

Dass sich lieblich anzusehende Action-Frauen in Videospielen größter Beliebtheit erfreuen, ist spätestens seit dem Auftritt der gut bestückten Archäologin Lara bekannt. Doch anstatt auf dicke Dinger setzten die Jungs von Surreal Software auf ausgeklügeltes Gameplay in Kombination mit einem grafischen Feuerwerk, welches sogar die ohnehin optikverwöhnten PC-User zum Staunen brachte. Drakan fegte im letzten Jahr wie ein Feuersturm durch die staubigen PC-Verkaufsregale und räumte so ziemlich jede Auszeichnung ab, die man sich vorstellen kann. Pünktlich zum PS2-Verkaufsstart am 27. Oktober wird die nicht minder attraktive Rynn mit ihrem Partner Arokh auf die Konsolenwelt losgelassen werden.

Dynamisches Duo

Glücklicherweise verschonten uns die Entwickler mit einer lahmen 1:1 PC-Konvertierung und kreierte für die PS2 stattdessen ein brandneues Abenteuer. Zur Storyline gibt es allerdings bis jetzt noch wenig Infor-



○ Gefährlich schön: Rynn kann mehr als 100 schlagkräftige Argumente finden.



mationen, da sich Surreal diesbezüglich verständlicherweise noch etwas bedeckt hält. Im groben geht es um eine magische Vereinigung, die sich „Order of the Flame“ nennt, welche das durch böse Kräfte gestörte Gleichgewicht in der Fantasywelt wieder herstellen soll. Dabei wird die Geschichte nicht unbedingt an den PC Vorgänger anknüpfen, sondern als eigenständiges Erlebnis dastehen. Im Mittelpunkt befindet sich dabei ganz klar unsere Heldin Rynn, die sich mit Hilfe eines magischen Rituals seelisch mit dem Drachen Arokh verbunden hat. Der Spieler steuert praktisch zwei Charaktere gleichzeitig durch die riesigen Areale. Das mag sich jetzt ein wenig kompliziert anhören, wurde aber glücklicherweise her-

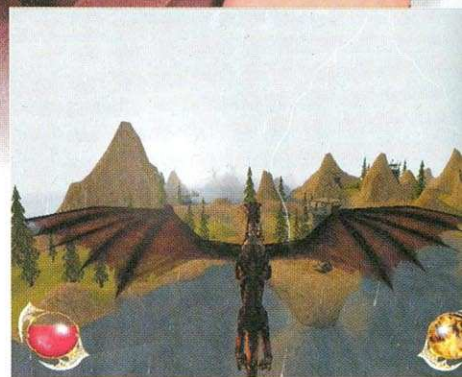


○ Lara wird vor Neid erblassen!



PlayStation 2

Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.drakangame.net
Entwickler	SCEE
Testmuster	play
Erhältlich ab	27. Oktober

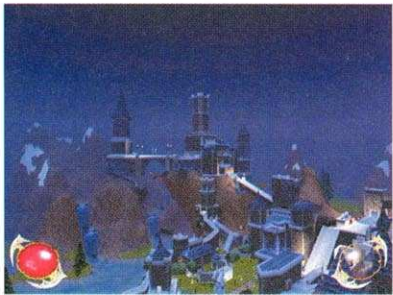


Unterschiedliche Witterungsverhältnisse stehen genauso auf der Tagesordnung wie der sanfte Wechsel zwischen Tag und Nacht.

vorragend umgesetzt. Während ihr am Boden hauptsächlich mit Rynn unterwegs seid, um im klassischen Action-Adventure Stil zu agieren, besteht jederzeit die Möglichkeit, Arokh herbeizurufen, welcher auch prompt sanft zur Landung ansetzt. Ist der Rücken des mächtigen Wesens erklommen, erhält man die Kontrolle über Arokh und kann mit mächtigen Flügelschwüngen über



Die sehr gute Kameraführung sorgt für „nette“ Perspektiven.



Komplexe Burganlagen beherbergen meistens noch ein viel verstrickteres Innenleben.

die Landschaft gleiten. Wie es sich für einen richtigen Drachen gehört, darf natürlich kräftig Feuer gespuckt werden und zwar wahlweise in kurzen Feuerballstößen oder im konstanten Flammenwerfer-Stil.

PS2-Power

Dank der neuen Hardwarepower konnte Drakan gegenüber seinem PC-Pendant noch gehörig aufgepeppt werden. Die rund 35 unterschiedlichen Charaktere, welche sich alle in ihren Eigenschaften unterscheiden, glänzen nun mit feinsten Polygonmimik in Form sich bewegender Lippen, Augen, Zähne usw. Ferner verfügt man über eine

enorme Weitsicht mit einem fast unendlichen Horizont. So weit das Auge reicht, gibt es zahllose Details zu entdecken. In morastigen Wäldern stehen realistisch modellierte Bäume mit Zweigen und Blättern. Der Spieler kann sich praktisch stundenlang in einer der acht riesigen Levels frei bewegen und wird ständig mit neuen Überraschungen konfrontiert. Selbst Zwischensequenzen werden in der In-Game-Grafik ablaufen. In Anbetracht der riesigen, mit Leben pulsierenden Welten wird Drakan zu einem echten Erlebnis. Beispielsweise wird man auch Zeuge einer vehementen Belagerungsschlacht zweier befeindeter Armeen, in die sich der Spieler sogar noch einmischen kann, um eine bestimmte Partei zu begünstigen.

Keine Mogelpackung

Bei derart grafischer Pracht kommen natürlich schnell die ersten Zweifel darüber auf, ob denn die spielerische Komponente mit der HighTech-Optik mithalten kann. Mit einem Wort: Ja! Da das Gameplay auf einer nicht-linearen Story basiert, ist der Spieler niemals gezwungen, bestimmte

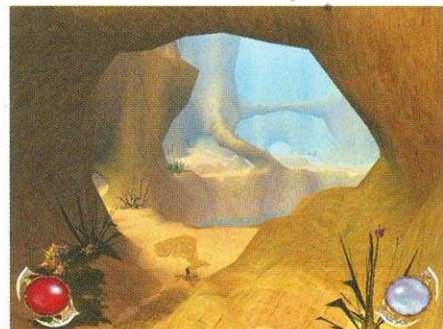
Abläufe der Reihe nach zu erledigen. Rynn erhält vorrangig ihre Informationen durch Kommunikation mit den Landbewohnern, woraus sich insgesamt über 50 verschiedene Aufgaben ergeben können. Viele dieser Quests sind außerdem nur im logischen Zusammenspiel mit Arokh möglich.

Neben 12 unterschiedlichen Zaubersprüchen kann man ebenfalls auf ein Repertoire aus ca. 100 Nahkampfwaffen wie Schwertern, Armbrüsten, Äxten, Messern und sonstigen „Spaßmachern“ zurückgreifen. Neu in der PS2-Version wird die Einführung von drei differenzierten Charakterklassen sein: Krieger, Bogenschütze und Magier. Zu Beginn des Abenteuers kann der Spieler somit eine Ausrichtung von Rynns Talenten festlegen und diese im Laufe der Story sogar noch ausbauen bzw. steigern.

Jede Form von Interface ist übrigens nahtlos in das Spiel integriert. Schnappt sich Rynn zum Beispiel ein Buch, schwenkt die Kamera ohne Szenenwechsel von oben herab auf die Seiten, in welchen man dann nach Herzenlust schmökern kann. Die Entwickler haben wirklich alles versucht, um die Welt in Drakan aus einem Guss wirken zu lassen.



Jede gewählte Waffe ist als solche auch erkennbar.



Die Entwickler steckten jede Menge Feedback der PC-Fans in das neue Drakan.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Sollte es Surreal Software gelingen, die PC-Version tatsächlich zu übertreffen, steht uns ein echter Kracher ins Haus.

FERTIGGESTELLT

75%

Dirk Gemeinhardt

Star Wars Episode I

STARFIGHTER



PlayStation 2

Genre	Shooter
Spieler	1
Hersteller	LucasArts, THQ www.lucasarts.com
Entwickler	LucasArts
Testmuster	play
Erhältlich ab	Herbst 2000



○ Der Blockbuster hat's vorgemacht: Fulminante Explosionen lassen den Space-Shooter zu einer wahren Special Effekt-Orgie werden.



○ Die Schlachten finden nicht nur auf Naboo, sondern auch im All statt.



○ Kein Nebel am Horizont. Die Weitsicht ist hier einfach grandios.

Nun ist schon fast ein ganzes Jahr vergangen, seitdem wir Episode 1 in den deutschen Filmhallen bestaunen konnten. Inzwischen hat sich wohl jeder sein eigenes Bild über George Lucas' neuestes Sternemärchen gebildet; denn kein Streifen der Star Wars-Saga regte wohl zu solchen nachhaltigen, wenn auch fast immer kritischen Diskussionen an. Mit Schimpf und Schande zogen nicht nur die Fans über das Popcorn-SciFi-Spektakel mit Digital-Story her. Keineswegs zu unrecht: Selten zuvor wurden so viele Details bereits im Vorfeld ausgeschlachtet, so dass man in den knapp anderthalb Stunden Spielzeit Überraschungsmomente wie Stecknadeln im Heuhaufen suchen musste.

128 Bit - Eine neue Hoffnung?

„Krieg der Sterne“ setzte damals wie auch heute neue Maßstäbe im Bereich des Merchandising. Im Zuge der erfolgreichen Lizenz-Vermarktung ist es zudem gang und gäbe, die stetig wachsende Fangemeinde mit unzähligen Video- und PC-Spielen bei Laune zu halten. Von den technischen PlayStation2-Fähigkeiten sichtlich überrascht, setzt LucasArts in naher Zukunft voll und ganz auf Sonys 128-Bit-Power Kiste. Nach den beiden jüngsten PlayStation1-Debakeln „Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedro-

hung“ bzw. „Jedi Power Battles“ sehen die Kalifornier in der Macht „made by Sony“ einen Neuanfang. Obwohl auf der diesjährigen E3-Messe gleich mehrere Titel zum Thema Star Wars, sprich Episode 1, präsentiert wurden, soll laut Aussagen der Entwickler der 3D-Shooter „Star Wars: Episode 1 Starfighter“ eine Vorreiterrolle spielen, um



○ Steuert den Fighter entweder aus der Cockpitsicht oder, wie hier, in der Außenperspektive.



○ Nym's wendiger Fighter. Halsbrecherische Flugmanöver sind mit diesem Schiff ein Kinderspiel.



Die dunkle Bedrohung? Momentan sind nur einige Fighter-Typen bekannt.



In verschlungenen Tälern werdet ihr regelrecht gezwungen, eure Flugfähigkeiten unter Beweis zu stellen.



Authentizität pur! Die Fahrzeuge spiegeln die Detailverliebtheit von LucasArts wider.

das leicht angegratzte Image der Software-Company wieder herzustellen.

Naboo schlägt zurück

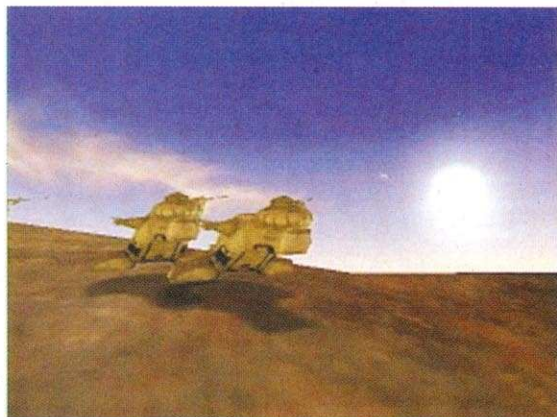
Ganz dem Drehbuch entsprechend steht der unterjochte Planet Naboo im Mittelpunkt. Doch dieses Mal schlüpft ihr nicht ins wallende Gewand des Jedi Meisters Qui-Gon Jinn oder seines jungen Padawan Obi-Wan Kenobi, sondern, wie in so manchen vorangegangenen Star Wars-Spielen weicht man absichtlich von der Vorlage ab, um rundum mehr Handlungsfreiheit zu haben. Der geschichtliche Hintergrund bleibt gleich, jedoch treten nun unbekannte Sternenkrieger zum Kampf für Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit an. Genauer gesagt, mit drei von Grund auf verschiede-

nen Fliegerassen. Mit Rhys Dallows findet ihr einen blutjungen Royal N-1 Starfighter-Piloten vor, der sich ganz und gar ihrer Hoheit, Queen Amidala, verschrieben hat. Unterstützt von der cleveren R2-Einheit im Heck des wendigen Schiffes, ist der junge Pilot insbesondere für Dogfights mit feindlichen Droid Starfightern prädestiniert. Ganz andere Eigenschaften bringt Vana Sages Guardian-Schiff mit sich. Ihr Tarnkappenbomber ist extrem schnell, mit einem weitgefächerten Waffenarsenal ausgestattet und verfügt außerdem noch über nützliche Sensoren für riskante Seek & Destroy-Operationen in den Schluchten Naboo. Ohne Bomben, Laser-Gatling-Guns und schwere Schutzschilde stürzt sich dagegen der dritte im Bunde, Nym, niemals ins interstellare Kampfgetümmel. Der skrupellose Weltraumpirat ist die einzige nicht menschliche Kreatur, welche sich ins enge Cockpit zwängt.

Rückkehr des Star Wars-Spirits

Zu diesem Zeitpunkt lassen sich nur vage Vermutungen über den Ideenreichtum von LucasArts anstellen. Man sollte niemals vergessen, dass sich das Spiel trotz der erfrischenden Storyline in gewissem Maße an Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung orientiert. Deshalb werft ihr euch aller Vorrausicht nach vorwiegend altbekannter

Kriegsmaschinerie wie etwa riesigen Trade Federation Drop Ships, zahllosen Battle Tanks und Droid Control Ships, aber auch neuen, bisher unbekannten Vehikeln der Handelsföderation entgegen. Zudem hinterlässt „Star Wars: Episode 1 Starfighter“ in technischer Hinsicht einen sehr guten ersten, wenn nicht sogar vielversprechenden Eindruck. Dank der ausgesprochen detaillierten 3D-Modelle, realistisch anmutenden Texturen und einer geballten Ladung an visuellen Special Effects, sprich faszinierenden Echtzeit-Lichteffekten, dürfte dem Weltraum-Shooter ab Herbst eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Dafür werden alleine schon die 14 gänzlich unterschiedlichen Schauplätze sorgen, an denen mit Sicherheit spannende Laser-Ballereien bis zum Abwinken stattfinden werden.



Die Battle Tanks treten nur in geschlossenen Formationen auf. Dadurch entwickeln sie eine geballte Feuerkraft. Spannende Boden-Luft-Kämpfe sind auf jeden Fall vorprogrammiert. Nun seid ihr gefordert der Handelsföderation den Allerwertesten zu treten.



Solche Kameraeinstellungen machen Lust auf mehr.



Masse statt Klasse? Luftlandverbände der Handelsföderation setzen in wenigen Minuten die gefürchteten Battle Droid-Einheiten ab.

ERSTEINDRUCK

★★★★ — Hervorragend

Möge die Macht mit den Entwicklern sein.

FERTIGGESTELLT

50%



Dirk Gemeinhardt

EVIL TWIN



PlayStation

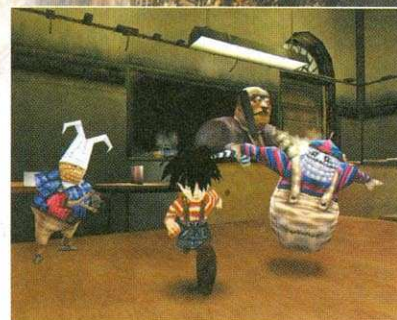
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler	In Utero
Testmuster	play
Erhältlich ab	3. Quartal



◉ Dank der 128-Bit Power besitzen fast alle Gegner detaillierte, hässliche Fratzen.



◉ Herrliche Texturen tragen einen großen Anteil zur gelungenen Atmosphäre bei.



◉ Bei Evil Twin lies sich Entwickler In Utero von gerade angesagten Comics und Zeichentrickfilmen inspirieren.

Wer von uns hatte noch nie einen Alptraum? Wer hatte schon einmal einen Alptraum? Gut zwei Drittel der Menschheit hatten oder haben Alpträume. Aber warum? Diese Frage weiß eigentlich keiner so richtig zu beantworten. Was besonders seltsam ist: In einem Traum kann man nicht sterben. Entweder man ist schon tot oder erwacht umgehend, in Schweiß gebadet, an der Stelle bei der man ins Gras beißt.

1,2... Evil Twin kommt vorbei

Bei Ubi Softs kommendem Titel herrscht alles andere als Friede, Freude, Eierkuchen. Im Großen und Ganzen dreht sich die Story um den kleinen, naiven Cyprien. Ein Waisenjunge, der die von ihm über alles geliebten Eltern vor ein paar Jahren verlor - und das makaberer Weise ausgerechnet noch an seinem Geburtstag. Um den Wicht vom Alltagskummer abzulenken, veranstalten seine ebenfalls verwaisten Freunde eine Party. Doch Cypriens Trauer sowie seine Wut im Bauch überwiegen. Mit Tränen in

den Augen verlässt er die eigens für ihn auf die Beine gestellte Fete. Als die Haustür hinter seinem Rücken mit voller Wucht ins Schloss fällt, widerfährt ihm das Böse. Plötzlich befindet sich das traurige Geburtstagskind in einer unbekannten Welt, genauer gesagt einer (Alp-)Traumwelt. Ein Ort des Grauens, den sich Cyprien nicht mal in seinen schlimmsten Träumen ausmalen kann; denn nach wenigen Augenblicken merkt der verängstigte Knirps, das nicht nur er alleine, sondern auch sein ganzes Umfeld in der düsteren Parallelwelt gefangen gehalten wird.

3,4... Der Zwilling steht jetzt vor der Tür

Um dem Geheimnis auf die Schliche zu kommen, muss der Protagonist an gruseligen Locations nach Anhaltspunkten suchen und infolgedessen mit anderen Charakteren kooperieren. Zudem müssen unzählige abscheuliche Geschöpfe bekämpft werden, um zu guter Letzt Cypriens Freunde aus deren Fängen zu befreien zu können. Von Zeit zu Zeit mutiert der Held in „Super Cyprien“, dem

kriegerischen, schizophrenen Zwilling. Diese gesplante Persönlichkeit wird uns im kommenden Herbst die meisten Rätsel aufgeben..



◉ Die Steinschleuder ist des Burschen liebstes Werkzeug.



◉ In grafischer Hinsicht wirkt Evil Twin wie aus einem Guss.



◉ Wer mag das wohl sein?

ERSTEINDRUCK

★★★★ — Hervorragend

Schaurig schönes PS2-Abenteuer - Freddy Krueger meets Jack Skeleton!

FERTIGGESTELLT

60%

DEIN ERSTES PROBLEM: finde IHN.



komlett IN DEUTSCH.

IN DEN DUNKLEN GEWÖLBEN DER VERFLUCHTEN STADT LE MONDE HERRSCHT KRIEG. ZWEI VERFEINDETE CLANS BEKÄMPFEN SICH BIS AUF'S BLUT. UND DU ... BIST MITTENDRIN. ALS ASHLEY LIONET – AGENT DES MITTELALTERS. IN EINEM EPISCHEN ACTION-ADVENTURE, DAS SCHON JETZT RUND UM DEN ERDBALL FÜR FURORE SORGT. SCHOCKIEREND SCHÖNE WELTEN IN NIE DA GEWESENEN DIMENSIONEN. EIN NICHT ENDEN WOLLENDER TRIP IN DIE TIEFSTEN ABGRÜNDE MENSCHLICHER VORSTELLUNGSKRAFT.



Lösungsbuch im Handel!

www.vagrantstory.de

VAGRANT STORY™

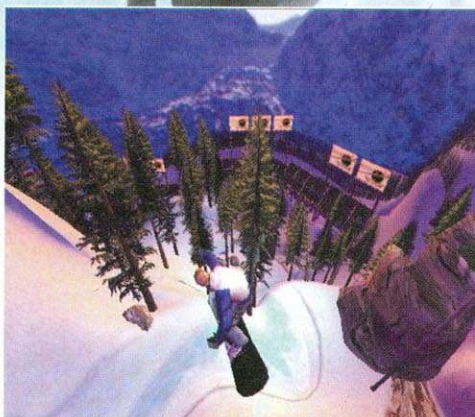
Dirk Gemeinhardt

SNOWBOARD SUPER X



PlayStation 2

Genre	Sportspiel
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts www.ea.com
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	play
Erhältlich ab	27. Oktober



○ Man sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht. Verschiedene Hindernisse machen euch das Leben schwer.

Der Boardercross ist nicht nur die vierte, von den internationalen Wintersport-Verbänden anerkannte Snowboard-Variante, sondern sowohl für den Fahrer als auch fürs Publikum die imposanteste. Als Rennstrecke dient ein anspruchsvoller Hindernis-Parcours, bestehend aus Sprüngen, Steilkurven, Tunnels, Wassergräben und Buckelpisten, der den Hardcore-Snowboardern vom Start bis ins Ziel ihr ganzes Können abverlangt. Das Besondere: Es gehen in jedem Rennen sechs Fahrer gleichzeitig an den Start. Drängeln, Schubsen, Schlagen - nach dem Ertönen des Startsignals herrscht Anarchie auf der Piste.



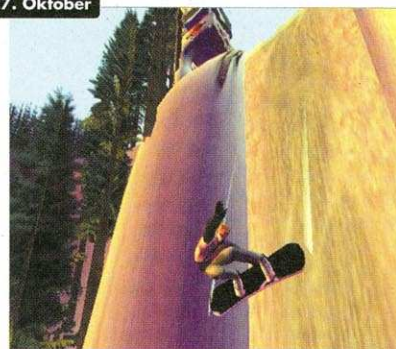
○ Meterhohe Sprünge benötigen ein gewisses Maß an Balance.

Boardercross mehr als ein Trend

Seit der Europapremiere hat BoarderX längst internationales Niveau erreicht, so dass lukrative Wettkämpfe hauptsächlich in Europa, Japan und den USA veranstaltet werden. Bei der alljährlich stattfindenden BoarderX-Tour können sich die Besten der Besten untereinander messen. Egal, ob Freestyler oder Alpinfahrer - beide Parteien werden gleichermaßen gefordert. Im Hinblick auf den stetig wachsenden Bekanntheitsgrad reagierte die Industrie kurzerhand mit speziellen Boards, Helmen und Protektoren auf den Boom. Darüber hinaus bestehen sogar konkrete Überlegungen seitens der International Snowboard Federation (ISF), BoarderX für die olympischen Spiele 2002 anzumelden.

Lizenz-König EA Sports auf Abwegen

Sportspiele aus dem Hause Electronic Arts zeichnen sich bis dato durch die Tatsache aus, dass sie immer mit einer offiziellen Verbands-Lizenz aufwarten. Angefangen bei der FIFA-Serie über die NBA- und NFL-Pro-



○ Typisch Videospiel. Für viel Action sorgen halsbrecherische Rennstrecken.

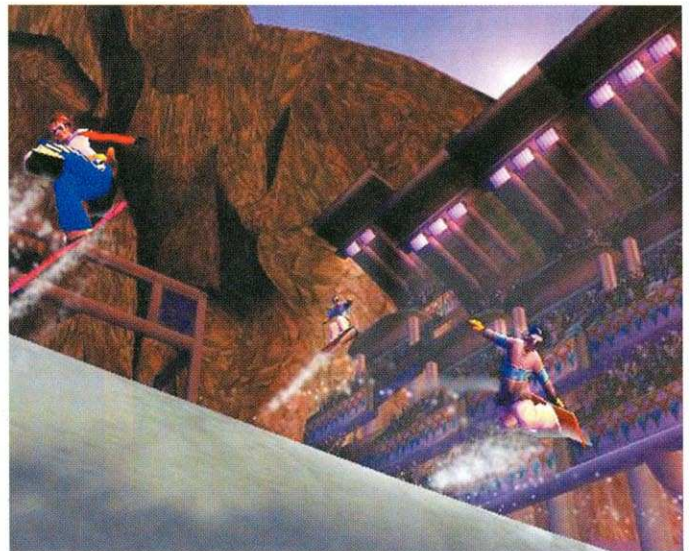
duktpalette bis hin zu den hierzulande weniger populären Titeln, wie etwa MLB Triple Play oder Tiger Woods PGA Tour - jeder Titel beinhaltet die Original-Teams inklusive den echten Spielernamen. Doch dieses Mal müssen sich die kanadischen Entwickler bzw. alle Playstation2-Snowboarder in spe ohne Selbige zufrieden geben. Deshalb auch der Name Snowboard SuperX. Obgleich jener Fakt traurig, aber wahr ist, sollte es dem Ganzen keinen Abbruch tun. Sozusagen als Trostpflaster donnern dafür



○ Alle Boarder reden in Landessprache. Daher sind heiße Wortgefechte beim Rennen angesagt.



○ Mal von oben, mal von der Seite, mal von hinten - von einer dynamischen Kamera auf „Schritt und Tritt“ verfolgt, fahren die Boarder um die Wette.



○ Das Verfolgerfeld bleibt immer am Ball. Dadurch ist Spannung bis zum Schluss garantiert.



○ Die PlayStation2 macht's möglich: Echtzeit-Lichteffekte SSX schaut einfach super aus.



○ Ein Mute Grab in den Sonnenuntergang. Ist das nicht romantisch?

vier fiktive, dennoch mit viel Einfallsreichtum gestaltete Snowboard-Cracks (jeder Charakter besteht aus bis zu 5000 Polygonen) vom steilen Berg ins flache Tal. Ferner stimmen alle 7 SSX-Austragungsorte zumindest rein geografisch in etwa mit dem BorderX-Pendant überein.

SSX, eine Klasse für sich?

Auf jeden Fall. EAs Snowboard SuperX wird in vielen Belangen neue Standards set-



○ Jeder Kurs verlangt ein gewisses Maß an Übung.

zen. Also ein First-Generation-Titel, der es in grafischer, akustischer und erstaunlicher Weise auch in spielerischer Hinsicht wirklich in sich haben wird. Aufgrund der jahrelangen Erfahrung im Sportspielektor können die Entwickler ihre selbst gesteckten Ziele nahezu vollständig in die Tat umsetzen. Hinter den drei anwählbaren Spieloptionen verbergen sich insgesamt 8 vielversprechende Modi. Obwohl für jeden Geschmack etwas dabei sein wird, garantiert allen voran der Snowboard SuperX World Circuit ausgeprägte Sessions vor dem Fernseher. Ähnlich der Rennspielperle Gran Turismo 2 müsst ihr im Vorfeld eine Prüfung, die sog. Circuit License, ablegen, um letzten Endes gegen die 32 weltbesten Snowboarder antreten zu können. Wer's eine Nummer gemütlicher mag, kann ohne Zeitdruck seine Spur im Schnee beim Free Riding hinterlassen. Mitunter runden der ansprechende Adventure-Mode, verschiedene Trick Contests, aber auch das Single Event schließlich die volle Bandbreite des Snowboardens ab. Ausgesprochen viel Fantasie

zeigen die Entwickler bei der musikalischen Untermalung, da sich die Begleitmusik, für welche u. a. Mix Master Mike von den Beastie Boys sein Talent hinter den Turntables unter Beweis stellt, der Situation des Riders anpasst. Schlechte Sprünge, unsaubere Landungen, wenn nicht sogar krasse Slams, bei denen man förmlich den Schnee küsst - die Musik ist mehr als ein stilistisches Mittel, besser gesagt ein Indikator für alle erbrachten Leistungen. Je besser eure Leistungen beim Boarden, desto treibender gestaltet sich der Soundtrack. Das Tüpfelchen auf dem „i“ wurde Snowboard SuperX durch die brillanten Animationsphasen aufgesetzt. Zum Beispiel wissen die nahtlosen Übergänge von den Sprungsequenzen hin zum normalen Fahren von der ersten Minute an zu überzeugen.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Innovativer Titel. Vorsicht Lawinengefahr!

FERTIGGESTELLT

70%



X-MEN

mArk Liebold

Mutant Academy



Genre	Beat'em Up
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Activision
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Herbst



Bei Würfen und Specialmoves schwenkt die Kamera in eine actionorientiertere Position.



Bis jetzt fochten die wackeren X-Men ihre virtuellen Kämpfe ausschließlich unter der Flagge des japanischen Beat'em up Spezialisten Capcom aus. Mittlerweile jedoch hat Activision die Rechte auf die Comichelden erworben. Mit X-MEN Mutant Academy wird der Publisher rechtzeitig zum Filmstart seine erste Adaption der Marvel Super Heroes veröffentlichen.

Ganz im Stile der klassischen Prügelorgien

präsentiert sich das Mutantcore um Professor Xavier in dem Erstlingswerk des kalifornischen Entwicklerteams. Das Spielprinzip erinnert frappierend an bekannte Vertreter des Genres à la Street Fighter. Zwei Charaktere treten sich in einer kleinen Arena gegenüber und dreschen sich dort mit Hilfe von zahlreichen Schlägen und Tritten windelweich. Aerial Attacks und Würfe zählen ebenso zum Standardrepertoire der Protagonisten wie spektakuläre Sonderattacken. Diese aktiviert ihr durch einfache Viertel- und Halbkreisrehungen auf dem D-Pad sowie durch simple Kombinationen der Actionbuttons. Jeder der zehn Charaktere, darunter bekannte Helden und Bösewichte wie Wolverine, Beast, Magneto oder Sabretooth, verfügt über sein ganz eigenes Programm an Punchs, Kicks, Throws und Specialmoves.

Superhelden in neuen Outfits

Obwohl sich X-MEN Mutant Academy spieltechnisch am Stil alteingesessener Beat'em Ups orientiert, sind Cyclops & Co. nicht etwa durch platte 2D-Sprites, sondern durch plastische 3D-Modelle in Szene gesetzt. Die Level werden ebenfalls polygonal dargestellt, was jedoch nichts an der

eingeschränkten Bewegungsfreiheit - die Charaktere können lediglich auf der X- und Y-Achse agieren - ändert. Neben den obligatorischen Arcade- und Versusmodi könnt ihr u.a. unter den wachsamen Augen von Professor Xavier die Mutant Academy durchlaufen. Hier wird der Spieler mit der Steuerung, den Moves und Combos seines gewählten Helden vertraut gemacht. Obwohl das Spiel zeitgleich mit dem Film erscheinen wird, basiert X-MEN Mutant Academy dennoch auf den Printabenteuern der Superhelden, was vor allem an den originalgetreuen Outfits und dem comichaften Leveldesign zu erkennen ist.



Ob Freund oder Feind, wer sich vor Wolverines Klauen wagt, muss sich auf das Schlimmste gefasst machen.



Magneto verlässt sich beim Kampf vor allem auf seine Energiefelder.



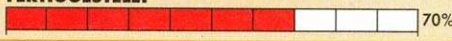
Mit Lichteffekten wird bei X-MEN Mutant Academy nicht gegeizt.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielversprechend

Klassisches Beat'em Up mit Zukunftsperspektiven.

FERTIGGESTELLT



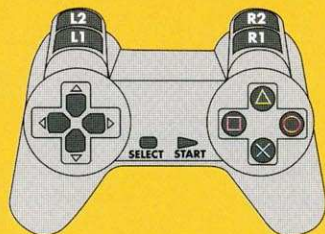


Dirk Gemeinhardt, Jan Urban

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.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

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

Gekido

play CheatCard page 1

Survival Mode

Spielt den Urban Fighters-Mode zweimal hintereinander durch.

Team Battle Mode

Spielt den Urban Fighters-Mode dreimal hintereinander durch.

Street Gang Battle-Mode

Spielt den Urban Fighters-Mode auf Schwierigkeitsstufe „schwer“ mit Kintaro, Angela oder Akujin durch.

Schwierigkeitsstufe „schwer“

Schließt mit allen Charakteren den Urban Fighters-Mode auf Spielstufe „normal“ erfolgreich ab. Danach sollte man im Optionsmenü die Schwierigkeitsstufe „schwer“ anwählen können.

Shadow Fighter-Mode

Schließt den Urban Fighters-Mode einmal erfolgreich ab.

Alternative Outfits

Spielt den Urban Fighters-Mode drei-



>>>>

INHALT 07/2000

Armored Core Master of Arena - Import	.56
Colin McRae Rally 2.0	.52
FIFA 2000	.51-52
ECW Hardcore Revolution	.56
Front Mission 3 - Import	.54
Gekido	.51-52
Hot Wheels Turbo Racing	.55
International Superstar Soccer Pro Evolution	53
Jackie Chan Stuntmaster	.55
MediEvil 2	.53
Samurai Shodown Warriors Rage	.55
Silent Bomber	.55
Sports Car GT	.53
Street Sk8er 2	.52
Urban Chaos	.55
WWF SmackDown!	.53-54, 57-58
Gamebuster Codes	59-60

Player's Guide

Cold Blood - Teil 1	61 -66
---------------------	--------

FIFA 2000

play CheatCard page 1

EA Sports-Team

Wählt bei der Mannschaftsauswahl die „Rest der Welt“-Kategorie. Bei den Teams unter den Buchstaben „E“ findet ihr die EA Teams (EA 1, EA 2, EA 3 und EA 4). Alle Spieler wurden von EA Sports-Angestellten erstellt.

Special Guests Team

Wählt bei der Mannschaftsauswahl die „Rest der Welt“-Kategorie. Bei den Teams unter dem Buchstaben „S“ findet ihr Team mit dem Namen Special Guests. Dieses Team ist identisch mit dem EA Team. Jedoch haben die Fußballer 100% aller Fähigkeiten.

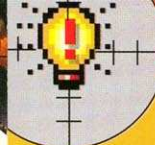


Ronaldo

Ronaldo trägt die Rückennummer 9. Er spielt für Inter Mailand (Italien) und für Brasilien (Nationalmannschaft).



>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Gekido

play CheatCard
page 2

mal hintereinander durch. Drückt bei der Charakterauswahl L1, L2, R1, oder R2.

Als Gorilla spielen

Schließt den Urban Fighters-Mode mit Travis und Michelle erfolgreich ab. Gorilla ist nun in allen Modis anwählbar.

Als Kobuchi spielen

Schließt den Urban Fighters-Mode mit Tetsuo und Ushi erfolgreich ab. Kobuchi ist nun in allen Modi anwählbar.

Als Kintaro spielen

Schließt den Urban Fighters-Mode mit Gorilla erfolgreich ab, um Kintaro im Arena Battle-Mode freizuschalten. Schließt den Urban Fighters-Mode auf der schwersten Spielstufe ab, um mit Kintaro im Urban Fighters-Mode kämpfen zu können.

Als Angela spielen

Schließt den Urban Fighters-Mode mit Kobuchi erfolgreich ab, um Angela im Arena Battle-Mode freizuschalten. Schließt den Urban Fighters-Mode auf der schwersten Spielstufe ab, um mit Angela im Urban Fighters-Mode kämpfen zu können.

Als Akujin spielen

Schließt den Urban Fighters-Mode erfolgreich ab, um mit Akujin in allen Modi kämpfen zu können.



FIFA 2000

play CheatCard
page 2

Pelé

Pelé trägt die Rückennummer 10. Er spielt für die Nationalmannschaft Brasiliens in den Jahren 1958 und 1970 sowie Santos 1962-63.



Romario

Romario trägt die Rückennummer 11. Er spielt für die brasilianische Mannschaft Flamengo.



Youri Djorkaeff

Youri Djorkaeff trägt die Rückennummer 14. Er spielt für die deutsche Mannschaft 1. FC Kaiserslautern.

Colin McRae Rally 2.0

Mit eurem eigenen Namen fahren

Wie schon im ersten Teil erwarten Euch auch in der grandiosen Fortsetzung einige Cheats. Gebt die Passcodes als Spielernamen ein, das dreistellige Kürzel vor der Eingabe des Spielernamens könnt ihr weiterhin frei wählen.

Straßenversion „OFFROAD“

Mit diesem Passwort schaltet ihr die Strassenversion des Mitsubishi Lancer frei. Der Wagen ist ein reiner Straßenwagen und hat keine Rallyebemalung.

Sierra Coswirth „JIMMYSCAR“

Habt ihr dieses Passwort eingegeben, erhaltet ihr zur Belohnung den Sierra Coswirth-Wagen.

Abpralleffekt „RUBBERTREES“

Gebt dieses Passwort ein und geht danach ins Optionsmenü. Unter dem Punkt Cheats kann dieser Cheat eingeschaltet werden, der einen lustigen Abpralleffekt hervorruft, wenn ihr gegen eine Barriere fahrt.

Riesige Monstertruck-Reifen „EASYROLLER“

Gebt dieses Passwort ein und geht danach ins Optionsmenü. Unter dem Punkt Cheats kann dieser Cheat eingeschaltet werden, der bewirkt, dass alle Fahrzeuge auf riesigen Monstertruck-Reifen fahren.

Street Sk8ter 2

Alle Skater

Um jede Menge geheimer Skater zu aktivieren, tippt ihr im Hauptmenü schnell und flüssig ○, ○,○,○, L2, □, R2. Ein Sound bestätigt euch die korrekte Eingabe.



Sports Car GT

Alle Strecken

Gebt im Titelschirm die folgende Kombination ein, um alle Kurse zu öffnen: **○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, R2.**

Alle Autos

Gebt im Hauptmenü **○, ○, ○, ○, ○, ○** ein, um die Garage mit allen Wagen zu füllen!

Extra Geld

Tippt diese Tastenkombination im Hauptmenü ein, um richtig viel Geld auf Euer Bankkonto zu überweisen: **○, ○, ○, ○, ○, ○, L1, □**

MediEvil 2

Master-Cheat

Pausiert das Spiel und haltet L2 gedrückt. Tippt nun **△, ○, △, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○**. Ihr bekommt Zugriff auf ein Cheatmenü am unteren Ende des Pause-Menüs. Ihr könnt hier eure Energie auffüllen, Dan-Hand, alle Waffen sowie jedes Level freischalten.

International Superstar Soccer Pro Evolution

Bonus Cup

Gewinnt alle Cups, um den Bonus Cup freizuschalten.

Bonus Teams

Gewinnt alle Ligen und Cups auf der Spielstufe „schwer“. Als Belohnung erhält man: European All-Stars, World All-Stars, Classic European All-Stars und das Classic World All-Star Team.

Bonus Stadion

Gewinnt den Konami Cup auf irgend-einer Spielstufe. Man erhält daraufhin das Clubhouse Stadion im Exhibition Mode.

CheatCard aussagen und ins CD-Booklet legen...



WWF Smackdown!

play CheatCard page 1

Finishing Move

Wartet solange, bis die Bildschirmanzeige vollständig aufgefüllt ist. Drückt dann einfach L1, um den Finishing Move auszulösen. Anmerkung: euer Wrestler muss natürlich an der richtigen Stelle stehen. Beispiel: Für Jeff Hardys Sunton Bomb müsst ihr auf den Turnbuckle klettern.

Stevie Richards in Create-A-Superstar Mode

Verliert in der Pre-Season im Monat Juli gegen Steve Blackman (Schwierigkeitsgrad Normal).



The Blue Meanie in Create-A-Superstar Mode

Verliert in der Pre-Season im Monat Juli gegen Chyna (Schwierigkeitsgrad Normal).

Stephanie McMahon in Create-A-Superstar Mode

Verliert in der Pre-Season bei Wrestlemania gegen Triple H (Schwierigkeitsgrad Normal).



>>>>>

WWF Smackdown!

play CheatCard page 4

unter dem Ring hervorholen. Wiederholt den Vorgang solange, bis ihr die Waffe eurer Wahl gefunden habt.

Verlorenen Royal Rumble weiterspielen

Wartet, bis der neue Wrestler euren gerade verlorengegangenen Platz einnimmt (neuer Spielernamen erscheint). Drückt Select + oben links für Player 1. Drückt Select + oben rechts für Player 2. Drückt Select + unten links für Player 3. Drückt Select + unten rechts für Player 4.



The Rock and Sock Connection

Bildet ein Tag Team-Match mit The Rock und Mankind.



New Age Outlaws

Bildet ein Tag Team-Match mit Road Dogg und Bad Ass Billy Gunn. Daraufhin treten sie mit dem New Age Outlaws-Video, der passenden Musik und Namen auf.

>>>>>



CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

WWF Smackdown!

play CheatCard page 2

Andere Ring-Areas

Drückt O in der Nähe der Rings (nur „Fall Anywhere“-Mode), um andere Areale der Arena freizuschalten.



Weitere Waffen

Beim „Fall Anywhere“-Match müßt ihr den Wrestler in diverse Objekte „whippen“. Ein Beispiel: Werft euren Gegner gegen den Feuerlöscher, um letztendlich selbigen zu erhalten.



Waffen wechseln

Drückt R1 zum Aufheben der Waffen. Werft sie aus dem Ring. Geht aus dem Ring. Positioniert den Wrestler außerhalb mit dem Gesicht Richtung Ring. Drückt nun R1. Euer Wrestler wird eine Waffe nach der anderen

WWF Smackdown!

play CheatCard page 3

The Dudley Boyz

Wähle Buh Buh Ray und D'von fürs Tag Team-Match. Daraufhin treten sie als Dudley Boyz auf.



The Hardy Boyz

Wähle Matt und Jeff Hardy fürs Tag Team-Match. Daraufhin treten sie als The Hardy Boyz auf.

Finishing Move

Wartet solange, bis die Bildschirmanzeige vollständig aufgefüllt ist. Drückt dann einfach L1, um den Finishing Move auszulösen.

Anmerkung: euer Wrestler muss natürlich an der richtigen Stelle stehen. Beispiel: Für Jeff Hardys Sunton Bomb müsst ihr auf den Turnbuckle klettern.



Front Mission 3

US-Version

Ein Spiel - zwei Stories

Der Knackpunkt ist am Ende des Wanzer-Trainings angesiedelt. Royogo stellt euch eine Frage. Falls ihr mit ihm geht, nehmt ihr an Emmas Story teil. Ansonsten erlebt ihr Alisas Story.

Feindliche Wanzer erbeuten

Um einen feindlichen Wanzer als Kriegsbeute zu bekommen, müsst ihr ihn im Laufe eines Gefechts besiegen. Ein unterlegener Wanzer verändert seine Farbe (grau) und hisst die weiße Flagge.

Besiegten Wanzer ins Inventar aufnehmen

Behaltet auf jeden Fall einen erbeuteten Wanzer. Solltet ihr einen Wanzer verlieren, nimmt die Kriegsbeute den Platz ein. Zudem braucht ihr keinen beschädigten Beute-Wanzer reparieren; denn sie reparieren sich von selbst. Vergesst nicht, den Wanzer mit Waffen auszustatten.

Kampf neu Starten

Speichert bei Kampfbeginn ab. Solltet ihr verlieren, könnt ihr direkt ins Kampfgeschehen zurückgehen und mit einer neuen Taktik versuchen, den Gegner zu besiegen.

Wanzer-Piloten töten leichtgemacht

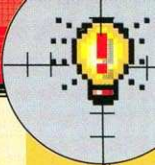
Fürs Attackieren eignen sich MGs, Shotgun oder Flammenwerfer bestens. Verwendet nur Waffen, die eine Streuung mit sich bringen. Raketenwerfer oder Gewehre verfehlen des öfteren das anvisierte Ziel.

Helikopter-Kampf

Obwohl Helikopter ein verhältnismäßig großes Ziel darstellen, lassen sich die Vehikel am besten mit der Shotgun bzw. Machine Gun abschießen.

Grenade Launcher

Der Wirkungskreis eines Granatwerfer ist riesig. Deshalb sollten „befreundete“ Einheiten mindestens 2 Felder vom angewählten Ziel entfernt sein, da die Explosion (vom Granatwerfertyp abhängig) das Umfeld in Mitleidenschaft zieht.



Jackie Chan Stuntmaster

Movie Theatre

Um in den Genuss des Kinos zu kommen, müsst ihr 20 Gold Dragons sammeln.

Moves

Im folgenden haben wir für euch die wichtigsten Bewegungsabläufe von Jackie zusammengestellt.

- □ gedrückt halten:

Jackie führt einen Schlag aus, zieht sich dann rasch zurück und schickt einen Drunken Master Punch hinterher. Der Gegner sollte davon benommen sein und euch die Möglichkeit geben einen Jumpschlag oder ähnliches anzusetzen.



- △ gedrückt halten:

Jackie tritt zunächst, macht dann einen Salto und tritt erneut.

- □, □, △, △:

Jackie schlägt dreimal zu, dreht sich dann weg und versetzt dem Gegner einen Hieb mit seinem Hinterteil.

- Rennt gegen eine Wand und haltet △:

Jackie macht von der Wand weg einen Salto und tritt dann den Gegner hinter ihm.



- Drückt Roll/Dive, dann unmittelbar △ (gehalten):

Jackie rollt zunächst und schnell dann mit einem zweifachen Tritt auf die Beine.

- Drückt Roll/Dive, dann unmittelbar □ (gehalten):

Jackie rollt zunächst und schnell dann mit einem mächtigen Punch empor.

- Haltet Grab und X, □, O, oder △:

Jackie führt einen speziellen Stoss statt dem Standard-Stoss aus und erhält so mehr Style Points.



Urban Chaos

Cheat Mode

Drückt im Spiel △ + O + □ + X und dazu O, um die Energie aufzufüllen und alle Waffen freizuschalten.

Levelanwahl

Drückt im Titelschirm L1+R1+Select+Start. Daraufhin werden alle Locations auf der Landkarte freigeschaltet.

Hot Wheels Turbo Racing

Gebt die nachfolgenden Tastenkombinationen schnell und flüssig direkt im Titelschirm ein. Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe.

Unendlich Turbos

R2, L1, □, △, R1, L2, L1, R2

Geschrumpfte Autos

□, R2, L2, △, △, L2, R2, □

Riesige Reifen

□, △, □, △, R1, R1, L2, L2

Verzerzte Grafik

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

Samurai Shodown Warriors Rage

Japan-Version

Tohma Kuki

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Seishiro Kuki.

Mikoto

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Haomaru.

Minto

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Ran Po.

Daruma

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Haito Kanakura.

Tashon Mao

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Garyo The Whirlwind.

Yuda

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Mikoto.

Iga Ninjas

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Hanzo Hattori.

Oboro's Amazons

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Saya.

Samurai

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Jin-Emon Hanafusa.

Brute

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Jushiro Sakaki.

Mugenji

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit Yaci Izanagi.

Seishiro Kuno

Beendet den Story-Modus erfolgreich mit allen Charakteren.

Silent Bomber

Advanced-Modus

Wenn Ihr „Silent Bomber“ einmal komplett durchgespielt habt, ist jedes Level frei wählbar.



Armored Core: Master of Arena

US-Version

Ego-Perspektive

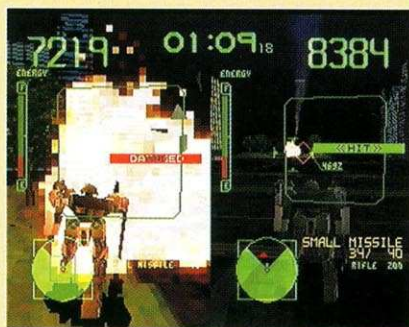
Drückt während des Spiels $\Delta + \square +$ Start. Das Spiel wird unterbrochen. Drückt erneut Start, um in der neuen Ansicht weiterzuspielen.

Feste Kameraeinstellung

Drückt während des Spiels Kreis + X + Start. Das Spiel wird unterbrochen. Drückt Start, um in der neuen Ansicht weiterzuspielen.

Ansicht zurückstellen

Fürs zurückstellen der Perspektive pausiert einfach das Spiel. Drückt daraufhin Start, um in der voreingestellten Ansicht weiterzuspielen.



Energy Shooting Machine Gun

Besiege Bibs in der Sub-Arena. Diese Waffe richtet viel Schaden an, hat aber ein kleines Magazin.

Flame Shell

Besiegt einen den Anfangsgegner in der Master Arena. Das Flame Shell schießt eine Rakete ab, welche die Gegner in Flammen setzt.

Radar - 12 Kopf

Besiegt dazu den dritten Gegner in der Master Arena. Der Radar-T2 Kopf ist der beste Kopf im Spiel.

Mine Dispenser

Beendet erfolgreich die Fromsoft Ex Arena. Man erhält daraufhin den Mine Dispenser.

Special Rocket

Beendet erfolgreich die Guest Ex Arena. Man erhält daraufhin die Special Rocket. Diese Waffe schießt ein blaues Objekt ab, welche das gegnerische FCS ausschaltet.

Stealth Unit

Beendet erfolgreich die Master Ex Arena. Man erhält daraufhin die Stealth Unit (Back Weapon). Dieses Gerät macht den Mech fürs feindliche Radar unsichtbar.

Enhanced Balancer Optional Part

Beendet erfolgreich die Champion Ex Arena. Man erhält daraufhin das Enhanced Balancer Optional Part. Mit diesem Bauteil verringern sich der Rückschlag beim Gebrauch von schweren Waffen (Grenade Launcher, Dual Cannon usw.)

Neues Laserblade

Bekomme Progtech als Sponsor in der Sub-Arena. Man erhält daraufhin 50.000 Credits und ein neues Laserblade, das eigenhändig Laser-Geschosse abfeuert.

ECW Hardcore Revolution

Ego-Mode

Gewinnt den Tournament-Mode mit Chris Chetti.

Alternatives Outfit

Haltet L1, L2 oder R2 bei der Auswahl des Wrestlers gedrückt.

Zufällige Wrestlerwahl

Drückt bei der Auswahl des Wrestlers R1.

Als Joey Styles spielen

Gewinnt den Acclaim-Belt im Career-Mode.



Als Joel Gertner spielen

Gewinnt den Acclaim-Belt im Career-Mode.

ECW Hardcore Revolution

Als Tommy Rich spielen

Gewinnt den ECW World TV-Belt im Career-Mode.

Als Cyrus The Virus spielen

Gewinnt den ECW World TV-Belt im Career-Mode.

Als Taz spielen

Gewinnt den ECW World Heavyweight-Belt im Career-Mode.

Als Louie Spicolli spielen

Gewinnt den ECW World Heavyweight-Belt im Career-Mode.



Als Jobbers spielen

Verteidigt genau 5 mal hintereinander den ECW World Heavyweight-Belt im Career-Mode.

Als Beulah McGillicutty spielen

Gewinnt den ECW World Tag Team-Belt im Career-Mode.

Als The Sheik spielen

Gewinnt den ECW World Tag Team-Belt im Career-Mode.

Als Big Alfonso spielen

Gewinnt den Tournament-Mode mit Rob van Dam.

Als Judge Jeff Jones spielen

Gewinnt den Tournament-Mode mit Mike Awesome.

Ego-Mode

Gewinnt den Tournament-Mode mit Chris Chetti.

Random Head-Mode

Gewinnt den Tournament-Mode mit Louie Spicolli.



WWF Smackdown! Special-Moves

Wer kennt das nicht? Da hat man den Gegner fast schon bezwungen, seine Energie ist rot und ihr wollt zum Finishing-Move ansetzen, euch fehlt aber die Kombination. Ein Blick in die Anleitung hilft auch nicht. play hat die Lösung für euch parat: Nicht nur alle Finishing-Moves halten wir für euch bereit, sondern auch jede andere Spezial-Attacke, die ihr während eines Matches auf den Gegner loslassen könnt. Beachtet jedoch, dass die Spezial-Angriffe nur unter ganz bestimmten Bedingungen funktionieren: Zum Beispiel muss der Gegner benommen sein oder auf dem Boden liegen. Viel Spaß beim Ausprobieren. Aufgrund von Platzmängeln reichen wir die weiteren Codes in der nächsten Ausgabe nach.



X-Pac

- Special-Moves

Middle Kick X
Snap Jab - ● + X
Spinning Kick - ● + X
Spinning Wheel Kick - ● + X
Enzi-Guri - ● + X

- Moves aus der Umklammerung (Von vorne)

Whip To Ropes - ○
Snapmare - ● ○
DDT - ● ○
Eye Rake - ● ○
Headlock And Punch - ● ○

- Moves aus der Umklammerung (Von hinten)

Whip To Ropes - ○
Back Drop - ● ○
Turn Facing Front - ● ○
School Boy RollupPin - ● ○
Reverse Pin - ● ○

- Moves aus der Umklammerung (Gegner ist benommen)

Whip To Ropes - ○
Spinning Back Drop - ● ○
Fisherman's Suplex - ● ○
Hurricane - ● ○
Piledriver - ● ○

- Gegner liegt auf der Matte

Angry Stomp X
Leg Drop - ● + X
Leg Drop - ● + X
Angry Stomp - ● + X
Angry Stomp - ● + X

- Gegner liegt auf der Matte, nahe des Kopfes

Lift GegnerTo Feet - ○
Mounted Punches - ● ○

Sleeper Hold - ● ○
Knee Smash - ● ○
Pin - ● ○

- Gegner liegt auf der Matte, nahe der Füße

Lift GegnerTo Feet - ○
Knee Stomp - ● ○
Kick To Groin - ● ○
Kick To Leg - ● ○
Leg Hook Pin - ● ○

- Moves während Ihr rennt

Flying Lariat X
Bronco Buster X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung
Neck Breaker - ○ (Von vorne)
School Boy RollupPin - ○ (Von hinten)

- Gegner rennt

Monkey Toss - ○
Pulling Walk Slam - ○ + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

- Gegner hängt im Ringpfosten (Von vorne)

Whip To Opposite Corner - ○
10 Punch - ● ○
10 Punch - ● ○
Mudhole Stomping - ● ○
Mudhole Stomping - ● ○

- Gegner hängt im Ringpfosten (Von hinten)

Whip To Opposite Corner - ○
SuperBack Drop - ● ○
SuperBack Drop - ● ○
SuperBack Drop - ● ○
SuperBack Drop - ● ○

- Auf dem Ringpfosten (Gegner steht)

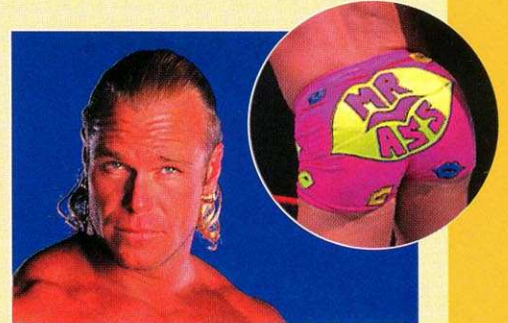
Double Axe Handle X
Spinning Wheel Kick X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

- Auf dem Ringpfosten (Gegner liegt auf der Matte)

Knee Drop X

- Finishing Move

The X-Factor - L1
BEDINGUNGEN: Gegner steht, schaut nach vorne, ist benommen



'Mr Ass' Billy Gunn

- Special-Moves

Snap Jab X
Toe Kick - ● + X
Chop - ● + X
Drop Kick - ● + X
Double Axe Handle - ● + X

- Moves aus der Umklammerung (Von vorne)

Whip To Ropes - ○
Headlock And Punch - ● ○
Club To Neck - ● ○
Jackhammer - ● ○
Arm Wrench - ● ○

- Moves aus der Umklammerung (Von hinten)

Whip To Ropes - ○
Bulldog - ● ○
Russian Leg Sweep - ● ○
Back Drop - ● ○
Atomic Drop - ● ○

- Moves aus der Umklammerung (Gegner ist benommen)

Whip To Ropes - ○
Falling Neck Breaker - ● ○
DDT - ● ○
Body Press Slam - ● ○
Piledriver - ● ○

- Gegner liegt auf der Matte

Angry Stomp X
Knee Drop - ● + X
Knee Drop - ● + X
Austin Elbow Drop - ● + X
Austin Elbow Drop - ● + X

- Gegner liegt auf der Matte, nahe des Kopfes

Lift GegnerTo Feet - ○
Mounted Punches - ● ○



WWF Smackdown! Special-Moves

Reverse Chin Lock - ○ ○
 Camel Clutch - ○ ○
 Pin - ○ ○

• Gegner liegt auf der Matte, nahe der Füße

Lift Gegner To Feet - ○
 Leg Lock - ○ ○
 Overhead Toss - ○ ○
 Kick To Leg - ○ ○
 Leg Hook Pin - ○ ○

• Moves, während Ihr rennt
 Back Elbow Attack X
 Drop Kick X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung
 Rolling Clutch Pin - ○ (Von vorne)
 Bulldog - ○ (Von hinten)

• Gegner rennt
 Monkey Toss - ○
 Powerslam - ○ + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

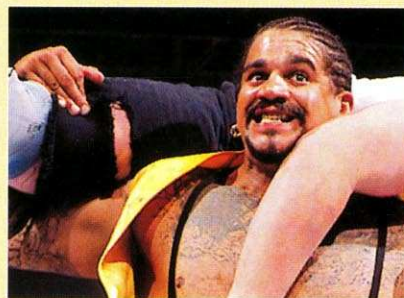
• Gegner hängt im Ringpfosten (Von vorne)
 Whip To Opposite Corner - ○
 Shoulder Thrusts - ○ ○
 Shoulder Thrusts - ○ ○
 Tornado DDT - ○ ○
 Tornado DDT - ○ ○

• Gegner hängt im Ringpfosten (Von hinten)
 Whip To Opposite Corner - ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○

• Auf dem Ringpfosten (Gegner steht)
 Double Axe Handle X
 Diving Fame-Asser X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

• Auf dem Ringpfosten (Gegner liegt auf der Matte)
 Knee Drop X
 Elbow Drop X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

• Finishing Move
 The Fame-Asser - L1
 BEDINGUNGEN: Gegner steht, schaut nach vorne, ist benommen



The Godfather

• Special-Moves
 Austin Punches X
 Chop - ○ + X
 Overhand Punch - ○ + X
 Standing Clothesline - ○ + X
 Shuffle Side Kick - ○ + X

• Moves aus der Umklammerung (Von vorne)
 Whip To Ropes - ○
 Hard Scoop Slam - ○ ○
 Suplex - ○ ○
 Club To Neck - ○ ○
 Manhattan Drop - ○ ○

• Moves aus der Umklammerung (Von hinten)
 Whip To Ropes - ○
 Russian Leg Sweep - ○ ○
 Bulldog - ○ ○
 Diving Reverse DDT - ○ ○
 Atomic Drop - ○ ○

• Moves aus der Umklammerung (Gegner ist benommen)
 Whip To Ropes - ○
 Pendulum Back Breaker - ○ ○
 Fallaway Slam - ○ ○
 Headlock And Punch - ○ ○
 Piledriver - ○ ○

• Gegner liegt auf der Matte
 Angry Stomp X
 Leg Drop - ○ + X
 Leg Drop - ○ + X
 Elbow Drop - ○ + X
 Elbow Drop - ○ + X

• Gegner liegt auf der Matte, nahe des Kopfes
 Lift Gegner To Feet - ○
 Camel Clutch - ○ ○
 Sleeper Hold - ○ ○
 Short Arm Scissors - ○ ○
 Pin - ○ ○

• Gegner liegt auf der Matte, nahe der Füße

Lift Gegner To Feet - ○
 Knee Stomp - ○ ○
 Kick To Leg - ○ ○
 Leg Lock - ○ ○
 Leg Hook Pin - ○ ○

• Moves, während Ihr rennt
 Diving Shoulder X
 Ho Train X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung
 Neck Breaker - ○ (Von vorne)
 School Boy Rollup Pin - ○ (Von hinten)

• Gegner rennt
 Monkey Toss - ○
 Samoan Drop - ○ + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

• Gegner hängt im Ringpfosten (Von vorne)
 Whip To Opposite Corner - ○
 Shoulder Thrusts - ○ ○
 Shoulder Thrusts - ○ ○
 10 Punch - ○ ○
 10 Punch - ○ ○

• Gegner hängt im Ringpfosten (Von hinten)
 Whip To Opposite Corner - ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○
 SuperBack Drop - ○ ○

• Auf dem Ringpfosten (Gegner steht)
 Double Axe Handle X
 Shoulder Block X + Steuerkreuz in irgendeine Richtung

• Auf dem Ringpfosten (Gegner liegt auf der Matte)
 Elbow Drop X

• Finishing Move
 The Pimp Drop - L1
 BEDINGUNGEN: Gegner steht, schaut nach vorne, ist benommen





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

Colin McRae Rally 2.0

PAL2NTSC8004 B268 0000
Y-Fix8002 8CA0 0000
99 Runden anwählbar
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.D10A 39BE 0091
.300A 39BE 0063
Alles freigeschaltet
.8004 D9D4 FFFF

RALLY-MODE

Unendlich SetUp- und Reparaturzeit
.D006 765E AC85
.8006 765C 0000
.D006 765E AC85
.8006 765E 0000
Stoppuhr eingefroren / immer erster
.D006 F768 0004
.8006 F768 0000
.D006 F768 0004
.8006 F76A 0000
Immer erster (Anzeige)
.D006 F142 A222
.3006 F142 0020
.D00E 89B2 A043
.300E 89B2 0040

Stoppuhr eingefroren (alternativ)

ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.D006 F764 D0A3
.5000 0402 0000
.8006 F764 0000
Habe 136 Punkte (Meisterschaft gewonnen)
.3005 068E 0088

ARCADE-MODE

Habe 20 Punkte (Meisterschaft gewonnen)3005 0712 0014
CPU-Wagen punkten nicht
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0504 0000
.8005 0716 0000

Resident Evil Survivor

PAL2NTSC8002 6292 3C00
Y-Fix8003 5E0C FFFF
Unendlich Gesundheit
.800A 8734 00C8
Munition nimmt nicht ab
.D006 FD9C 0002
.8006 FD98 0000
Unendlich Versuche
.D00B 623C 0003
.300B 623C 0000

Keine Versuche benötigt

.D006 2DAE 0001
.3006 2DAE 0000
Zeit bleibt 00:00
.D00A F9B8 000A
.0006 CFF8 0000
50 Inventarplätze
.D00A 8A70 0002
.300A 8A70 0032
Alle Waffen und unendlich Munition (Note)
.500 0908 0001
.800A F9B8 0001
.5000 0A08 0000
.800A F9B2 000A

Alle Gegenstände (Note)
.5000 0608 0001
.800A FA30 0014
.5000 0608 0001
.800A FA32 0001

Note:

Zusammen mit Code für 50 Inventarplätze benutzen.

Star Wars: Episode I - Jedi Power Battles

PAL2NTSC800A 7BC8 0000
Y-Fix8006 BC8C 0000

P1 Codes

999.999 Punkte
.800B 2050 423F
.800B2052000F

Unendlich Lebensenergie
.300B 2054 00FE
Max Lebensenergie
.300B 2056 00FE
Unendlich Macht .300B 205C 00FE
Max Macht300B 205E 00FE
Unendlich Spezialgegenstände
.300B 2062 00FF
Jederzeit blocken
.8009 61AC 0000

P2 Codes

999.999 Punkte
.800B 206C 423F
.800B 206E 000F
Unendlich Lebensenergie
.300B 2070 00FE
Max Lebensenergie
.300B 2072 00FE
Unendlich Macht
.300B 2078 00FE

Max Macht300B 207A 00FE
Unendlich Spezialgegenstände
.300B 207E 00FF
Jederzeit blocken
.8009 61B8 0000

Obi Wan Kenobi Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.800B 2240 0101
Habe alle Fähigkeiten
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.8008 C79A 0404

Qui-Gon Jinn Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.800B 2260 0101
Habe alle Fähigkeiten
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.8008 C7AC 0404

Mace Windu Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.800B 227E 0101
Habe alle Fähigkeiten
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.8008 C7BE 0404

Plo Koon Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.800B 22BC 0101
Habe alle Fähigkeiten
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.8008 C7E2 0404

Adi Gallia Codes

Level 1 - 10 freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0702 0000
.800B 229E 0101
Habe alle Fähigkeiten
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
.5000 0602 0000
.8008 C7D0 0404



GAMEBUSTER CODES

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

N.Gen Racing

PAL2NTSC8003 5F40 0000
Y-Fix8004 5E14 0000
Unendlich Geld
 8007 4BA8 C9FF
 8007 4BAA 3B9A
Zeit eingefroren
 D00D EB30 0001
 800D EB30 0000
 D00D EB30 0001
 800D EB32 0000
Unendlich Nachbrenner
 800C 021C 0032
Unendlich Panzerung
 300B CF70 0021

Michelin Rally Masters

PAL2NTSC8008 B5EC 0000
Y-Fix8005 CA64 0000
Unendlich Reparaturzeit (Trophy)
(Drücke Select & Start Pad 2)
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
 D00A D462 FFF6
 800D 1850 0000
10 Punkte pro Rennen
(Drücke L1 & L2 & R1 & R2 Pad2)
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
 D00A D462 F0FF
 3009 E31B 000A

The Dukes Of Hazzard: Racing For Home

Unendlich Zeit ((Note)
 D006 7EDC 0001
 8006 7EDC 0000
 D006 7EDC 0001
 8006 7EDE 0000
Unendlich Power-Ups
(nach Aufnahme) (Note 1)
 D005 72B8 FFFF
 8005 72BC 0000
 D005 72B8 FFFF
 8005 72BE 0000
Power-Ups nehmen zu
(nach Aufnahme) (Note 1)
 D005 72B8 FFFF
 8005 72B8 0001
Keine Reifenschäden
 D005 7E96 0051
 8005 7E94 0000
 D005 7E96 0051
 8005 7E96 0000
Keine Karosserieschäden
 D005 7F1A 0044

.8005 7F18 0000
.D005 7F1A 0044
.8005 7F1A 0000

Note : Nur aktivieren, wenn es sein muss.
Note1: Nur einen der beiden Codes verwenden.

Alundra 2

PAL2NTSC8005 C16C 0000
Y-Fix8003 43FC 0000
Unendlich Geld .8006 644C 5276
 3006 644E 0004
Unendlich TP
 800A 32B8 0000
 800A 32BA 0000
Habe Schwert
 3006 61B4 001F
Habe Bronze-Schwert
 3006 61B4 0020
Habe breites Schwert
 3006 61B4 0021
Habe Runen-Schwert
 3006 61B4 0022
Habe glänzendes Schwert
 3006 61B4 0023
Habe steigendes Schwert
 3006 61B4 0024
Habe Buckler-Schild
 3006 61B6 0027
Habe kleinen Schild
 3006 61B6 0028
Habe Titan-Schild
 3006 61B6 0029
Habe Mithril-Schild
 3006 61B6 002A
Habe unnachgiebigen Schild
 3006 61B6 002B
Habe Valar-Schild
 3006 61B6 002C
Habe Unendlich
Wunderkugel . . .3006 6187 0009
Kräuter3006 6188 0009
Kompass3006 6189 0009
Trank3006 618A 0009
Elixier3006 618B 0009
Heilmittel3006 618C 0009
Lorien-Nüsse . . .3006 618D 0009
Eru-Trauben3006 618E 0009
Runder Schlüssel .3006 618F 0009
Dreieckiger Schlüssel
 3006 6190 0009

Karte für den Stierkampf
 3006 6191 0009

Spiele Darts bei Deadeye Zach!
 3006 6192 0009
Gugu-Vogel
 3006 6193 0009
Puzzleteil3006 6198 0009
Elfenring3006 619A 0009
SP-Elfring3006 619B 0009
Wächterring
 3006 619C 0009
SP-Wächterring
 3006 619D 0009
Amulett3006 619E 0009
Element-Ring . . .3006 61A0 0009
Element-Talisman
 3006 61A1 0009
Karmesinroter Umhang
 3006 61A2 0009

Jackie Chan Stuntmaster

PAL2NTSC800D 6C90 0000
Y-Fix8002 7400 0000
Unendlich Leben .D012 9664 0003
 3012 9664 000A
Unendlich Gesundheit
 D012 93EA 00C8
 3012 93E8 00C8
Habe alle roten & Goldenen Drachen
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
 5000 0F10 0000
 800E 7514 0A03
Alle Zugänge freigeschaltet
ROM-Version 2.2 oder höher benötigt
 5000 0E10 0000
 800E 7528 FFFF

Rescue Shot

PAL2NTSC8002 F228 0000
Y-Fix8001 B500 0000
Acorn-Bullets nehmen
 D004 5B3C FFFF
 8004 5B3C 0001
Unendlich Gesundheit
 D004 21C6 0062
 8004 21C8 0000
 D004 21C6 0062
 8004 21CA 0000
 D004 3586 0801
 8004 3584 0000
 D004 3586 0801
 8004 3586 0000

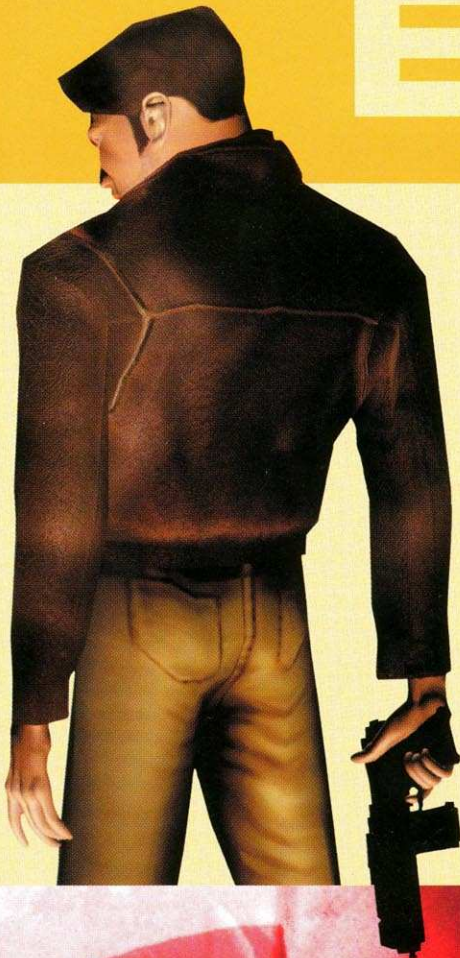
Max. Gesundheit
 D003 4D30 0606
 8003 4D30 1414



COLD BLOOD

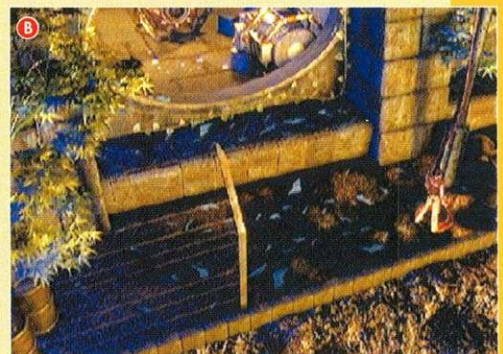
Player's Guide Part 1

Martin Weidner



In dem ersten Teil unserer Komplettlösung zu Revolution Softwares Spionageadventure Cold Blood widmen wir uns den ersten drei Kapiteln des Spiels (Investigate the Refinery, Security HQ, Raid on the Land Train). Containment, Blow up the Refinery, Mainland Base, Island Base, Escape from Island Base und Submarine folgen in der nächsten Ausgabe.

re Wache heran und beseitigt sie lautlos. Genauso verfährt ihr mit der Wache, die bei den Duschen gerade eine Zigarette raucht. Fahrt mit dem Aufzug in die Kantine und unterhaltet euch dort ein bißchen. Sonderlich gesprächig sind die Anwesenden aber nicht gerade. Also weiter durch den Lift auf der südlichen Seite. Die Wache einen Stock höher beseitigt ihr ebenfalls lautlos, d.h. anschleichen und ausknocken ist angesagt. Geht durch die Tür in der Mitte des Bildschirms und



Investigate Mine

06:47 Uhr, Vlodistov, Volgia: John Cord trifft auf seinen Kontaktmann Gregor Kostov, den Anführer der Volgian Freedom Fighters, der ihn - wie schon zuvor Scott Kiefer - bereitwillig in die Uranmine einschleust. Während Kostov eine Wache ablenkt, schleicht sich Cord an den anderen zum Eingang vorbei. Achtet darauf, dass euch die Wachen den Rücken zukehren bzw. sich gerade miteinander unterhalten. Auf der Pinwand erwartet euch der erste Hinweis auf den verschollenen Kiefer - eine Fahndungsmeldung. Zur rechten gelangt ihr in einen Raum, in dem euch eine Wache bereitwillig den Zutritt zu den Duschräumen gewährt. Geht durch die linke Tür und wartet erst einmal ab, bis sich eine der beiden Wachen verabschiedet, um sich das Match anzusehen. Schleicht euch dann an die ande-

unterhaltet euch mit dem Mechaniker über Scott Kiefer. Viel Neues hat dieser jedoch nicht zu berichten. Nehmt den neuen Aufzug und geht durch die erste Tür rechts. Der Mann an den Computerterminals ist harmlos. Geht zurück, durch die Tür an der Turbine vorbei und den langen Gang entlang. Sobald die Kamera wechselt, geht ihr durch die rechte Tür. Unterhaltet euch mit dem Kerl, der das Match auf seinem TV verfolgt, und geht danach durch die Tür. Der folgende Raum ist für so manche Überraschungen gut. Nicht nur, daß ein Teilchenbeschleuniger in einer Mine eigentlich nichts verloren haben sollte, die Minenarbeiter lassen sogar leichtsinnigerweise die Proben dafür offen liegen. Die Neugier gewinnt die Oberhand. Cord schnappt sich eine der Proben und wirft sie in den Teilchenbeschleuniger - mit beeindruckendem Ergebnis. Was würde

wohl geschehen, wenn man das Ziel aus dem Weg schieben würde? (A) Das Fenster zerbricht bei der nächsten Probe... Klettert hinaus und seht euch das Kabel etwas genauer an. (B) Unterhaltet euch mit dem TV-Süchtigen über das abgeschnittene Kabel. Dieser gibt euch mehr oder weniger bereitwillig Auskunft. Bedroht ihn mit eurer Waffe und er rückt doch etwas von dem wertvollen Kabel heraus. (C) Den Metallhaken am Boden kombiniert



COLD

Cord automatisch mit dem Kabel. Jetzt heißt es, wieder zurück in den anderen Raum zu gehen und dort den neu erworbenen Gegenstand (Enterhaken) auszuprobieren. Der Teilchenbeschleuniger leistet euch auch hier hilfreiche Dienste... Hangelt euch an dem Seil über die Schlucht hinüber. Belauscht in dem benachbarten Raum die Unterhaltung zwischen Professor Byrdoy Tolstov und Chi. **(D)**

Nachdem sie euch bemerkt haben, verschwindet Chi. Unterhaltet euch mit Tolstov und werft einen Blick auf euren Minicomputer, der noch mehr Details über ihn verrät, aber auch über seine Tochter, die gefangengehalten wird, um seine Kooperation bei diesem Unternehmen zu erpressen. Teilt ihm mit, dass seine Tochter noch am Leben ist, und er erklärt sich bereit mit euch zusammenzuarbeiten. Nicht nur, dass er euch die Tür zur linken öffnet, er gibt euch auch den Namen eures neuen Kontaktmanns in Sektion B. Kostov ist unterdessen nicht untätig und schickt euch eine Mail. Bittet ihn um Unterstützung und er lenkt die Wachen auf dem offenen Gelände erfolgreich, wenn auch nicht gerade unspektakulär mit einer kleinen Explosion ab! **(E)**

Lauft so schnell euch eure Beine tragen zu dem rechten Eingang. Geht den linken Korridor entlang und durch die erste Tür rechts. Der Techniker dort klärt euch ein wenig über die unterschiedlichen Aufzüge auf. Ein IR-Link verschafft euch Gewissheit. Geht durch die Tür in der Mitte des Raums, und ihr werdet mit zwei patrouillierenden

Wachen konfrontiert. Hier kommt ihr wohl nicht ganz ohne den Einsatz eurer Pistole aus. **(F)**

Versteckt euch zunächst hinter den Kisten und schlägt die rechte Wache KO, wenn sie sich gerade auf den Rückweg begeben möchte. Versteckt euch wieder, und die andere Wache eilt herbei, ohne aber den Urheber des



ganzen Krawalls ausfindig zu machen. An der linken Wache und der dritten, die bei dem Feuergefecht durch die nördliche Tür herbeieilt, kommt ihr nur noch mit Waffengewalt vorbei. **(G)**

Geht dann durch die rechte Tür, untersucht den seltsamen Lift und geht wieder durch die rechte Tür. Hier befindet sich die Sicherung für den Hauptlift. Einen Raum später gelangt ihr in den eigentlichen Lift-Raum. Und es geht abwärts... Folgt nicht den beiden Wachen, sondern schleicht euch vorsichtig zur ersten Tür links. Dort wartet euer Kontaktmann auf euch. **(H)**

Allerdings hat er keine sonderlich guten Neuigkeiten zu berichten. Scheinbar sind euch einige Sicherheitsroboter auf den Fersen. Nur

eine gezielte Sabotage des Hauptlifts könnte sie für einige Zeit aufhalten. Der Notlift scheint für diese Aktion wie geschaffen. Zuerst geht ihr in den Raum zurück, in dem euch der Techniker über das Liftsystem aufgeklärt hatte, und aktiviert kurzerhand den Notlift. **(I)**

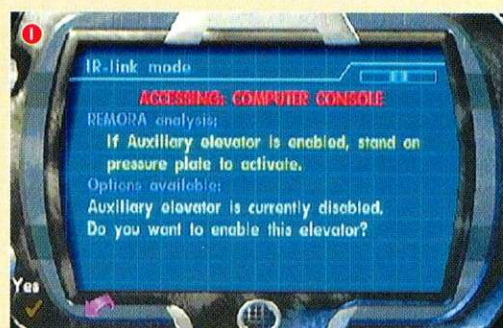
Dann fahrt ihr mit dem „normalen“ Lift

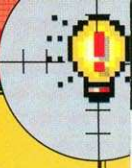


hinunter und mit dem Notlift zurück. Jetzt könnt ihr guten Gewissens die Sicherung herausschrauben und mit dem Notlift wieder in Sektion B fahren. **(J)**

Doch was tun? Die Wachen hindern euch am weiteren Voranschreiten. Schleicht euch an die erste Wache an, schlägt sie nieder und versteckt euch dann hinter den Fässern. Der zweite Wächter schaut natürlich gleich nach seinem Kollegen. Während er ihn untersucht und euch den Rücken zudreht, erledigt ihr auch diesen lautlos. Wartet, bis sich die dritte Wache aus dem Bildschirm entfernt, und lauft dann los, bis zur ersten Lore. **(K)**

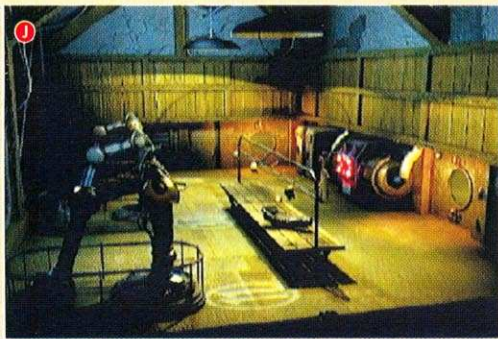
Verbergt euch dort und streckt die erste Wache nieder, sobald sie euch den Rücken zudreht. Die letzte Wache läßt





BLOOD

Player's Guide Part 1



sich nur mit Waffengewalt beseitigen. Einen Bildschirm weiter erblickt ihr eine Apparatur mit zwei Reaktorzellen. Diese galt es also zu verbergen. Scheinbar ist in der Vorrichtung noch Platz für eine dritte Zelle. Zurück zu den Fässern und ab in den Tunnel zur linken. Eine Laserkanone entdeckt eure Anwesenheit. Lauft durch die Lasersperre hindurch, und ihr bemerkt eine Leiche. (L)

Es ist Scott Kiefer. Untersucht Kiefers Leiche und ihr fördert seinen Remora-Minicomputer und eine kleine Reaktorzelle zu Tage. Kiefers Remora gibt euch weitere Hinweise zu dem Tri-Nepheline. Jetzt aber endgültig weg von hier, bevor die Wachdroiden auf-

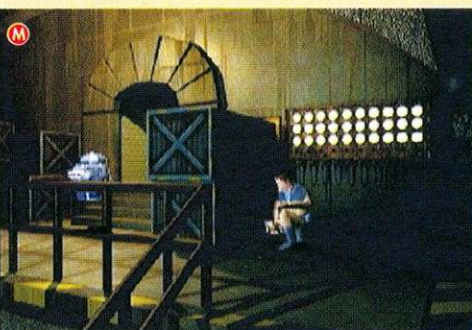
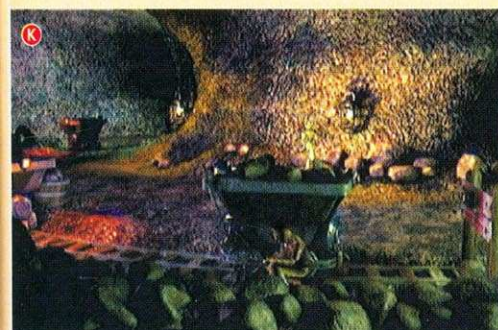
tauchen. Die dritte Reaktorzelle erweckt den Apparat zum Leben. Ein neuer Durchgang wird frei. Die Wachdroiden sind euch jedoch mittlerweile dicht auf den Fersen. Das bedeutet, dass jetzt Fersengeld gegeben werden muss - immer den Tunnel entlanglaufen und, sobald ihr im Freien seid, in die erste Lore einsteigen.

Pentagrad HQ

Folgt dem Weg, bis ihr zu dem Ort gelangt, an dem der Wachroboter seine Patrouille startete. Versteckt euch hinter den Kisten. (M) Sobald er wieder auftaucht, folgt ihr ihm aus sicherem Abstand. Wartet im nächsten Raum, bis er durch die nächste Tür verschwunden ist, und geht erst gar nicht über die Türschwelle, da euch sonst der zweite Roboter ins Visier nimmt. Aktiviert stattdessen eure EMP-Mine an dem blauen, vibrieren-

den Gerät, und versteckt euch hinter den Kisten. Sobald der erste Roboter zurückkehrt, wird er in der Mitte des Raums von der Mine zerlegt. Den zweiten Droiden erledigt ihr, indem ihr kurz aufsteht, das Feuer auf ihn eröffnet und gleich wieder in Deckung geht. Dies erregt seine Aufmerksamkeit und er bewegt sich langsam zur Mitte des Raumes hin. Das war's dann wohl! Holt euch jetzt eure Mine zurück. Man weiß ja nie, ob sich hier noch mehr Roboter aufhalten. Geht durch die Tür, aus der der Roboter kam, und bis zum Ende des langen Ganges. Hinter einem Gitterfenster verbirgt sich eine Zelle, in der Alexandra, die Tochter des Professors Tolstov, gefangengehalten wird. (N)

Keine falsche Schüchternheit! Unterhalten ist angesagt, insbesondere über ihren Vater. Die Tür am gegenüberliegenden Ende des Korridors ist





COLD

verschlossen, Alexandra, d.h. Alex, weiß jedoch einen Ausweg. Sie schlägt kurzerhand Alarm, während sich John Cord in den Seitenkorridor zurückzieht. **(O)**

Sobald sich die Wache nähert, schleicht ihr euch aus eurem Versteck heraus und meuchelt sie lautlos (!), da Schüsse Alarm auslösen würden. Jetzt könnt ihr endlich durch die Tür am Ende des Ganges gelangen und euch den Rest des Gebäudes vornehmen. Eine der Türen führt in einen Lagerbereich, in dem ihr einen Schraubenschlüssel findet. Ohne Paßkarte gelangt ihr jedoch nicht durch die zweite Tür, also wendet ihr euch dem Treppenaufgang zu. Oben angelangt, geht ihr durch die gen

Büros zu Eurer linken wissen Bescheid. Im Briefing Room findet ihr auf einer Liste endlich den Namen des diensthabenden Offiziers: Boris Yemtov. Ihr trefft ihn auf der Toilette. **(P)**

Seine Paßkarte hat er allerdings in seinem Spind zurückgelassen. Ein IR-Link in sein Computerterminal, und schon ist die Nummer des Spinds (8760351) herausgefunden. Nur, wo befinden sich eigentlich die Spinde? Natürlich bei den Toiletten. Mit der Paßkarte in der Hand begeben ihr euch endlich zur zweiten Tür beim Treppenaufgang - ihr erinnert euch? Voilà, die Sicherheitsabfrage ist geknackt. Das Power Systems Control Interface stellt für euren Remora-Minicomputer kein allzu großes Hindernis dar.



hängt in greifbarer Nähe. Steigt hinauf, und ihr findet euch in einem Lagerraum wieder. Verlaßt diesen durch die Tür mit der Inschrift „Warning“. Es scheint, als ob ihr euch auf einem Hubschrauberlandeplatz befindet. Geht durch das Schott auf der gegenüberliegenden Seite. Als ihr



Norden weisende Tür und ihr müßt eine Sicherheitsüberprüfung über euch ergehen lassen. Jetzt wird's schwierig! Lauft nicht durch den Bogen hindurch, sondern den Treppenabsatz hoch... und gleich wieder hinunter, bevor der Alarm losgeht. Sprecht mit dem Sicherheitsoffizier darüber, wie ihr die Alarmanlage ausschaltet. Der diensthabende Offizier sollte dies angeblich wissen, nur weiß anscheinend niemand so genau, wer gerade Dienst hat - nicht einmal die Angestellten in den

Alexandras Zellentür läßt sich wider Erwarten nicht öffnen. Schade eigentlich. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als die Security Guns am Treppenabsatz auszuschalten, um euch den Weg in das obere Stockwerk zu ebnen. Vielleicht gibt es hier eine Möglichkeit, die Tochter des Professors zu befreien. Geht an der Wache vorbei durch die nördliche Tür. Einen Raum weiter hängt eine Leiter an der Decke herab. Ein leichter Klaps mit dem Schraubenschlüssel, und die Leiter

euch einem Gitter nähert, hört ihr einen Schrei von unten. Es ist Chi-Ling Cheun, die ein Stockwerk tiefer von Nagarov und Lukyan verhört wird. **(Q)** Es scheint, als ob die Chinesin ebenfalls in diesen Fall involviert ist. Als ein Sicherheitsbeamter meldet, daß sich ein Fremder auf der Basis befindet, läßt Lukyan Alarm ausrufen. Cord beschließt, Alexandra ihrem Schicksal zu überlassen und der Chinesin zu folgen. Geht zurück in das Hauptgebäude an dem ängstlichen Verwaltungsangestellten vorbei, bis ihr zu dem Raum gelangt, vor dem die Wache stand. Geht hinein, legt dort den Offizier um und geht durch die rechte Tür in Lukyans Büro. Hier fand das Verhör statt. Am Ende des Zimmers



BLOOD

Player's Guide Part 1



befindet sich der Server des Security Headquarters. (R)

Als ihr den Bug in das System einspeisen wollt, kommt es zu einem I/O-Konflikt. Unverrichteter Dinge geht ihr auf der Suche nach einer Lösung des Problems durch die nördliche Tür. Zur linken arbeitet ein Computerspezialist, der das Protokoll bereitwillig in euer Remora einspeist. (S)

Also nichts wie zurück in Lukyans Büro und die Daten in den Server eingespeist... 1st Mission objective completed! Der zweite Server mit den Daten über die Volgian Freedom Fighters ist ebenfalls schnell gefunden - durch den Gang an dem Raum mit dem Computerfreak vorbei, geradeaus über den Korridor entlang, erste Tür links und immer geradeaus. Nur läßt sich die Festplatte nicht ohne weiteres entfernen. Es scheint, als ob man dafür ein spezielles Tool benötigen würde. Das heißt, euch bleibt wohl nichts anderes übrig, als es mit den drei Wachen an der Treppe aufzunehmen. Viel Zeit, ihnen vorher noch einige Fragen zu stellen, bleibt euch leider nicht. Der einzige, der jetzt wohl noch in Frage kommen würde, überhaupt einige Fragen zu beantworten, ist der Quartiermeister. (T)

Dieser erklärt euch bereitwillig, wo ihr ein Gerät finden könntet, um die Festplatte zu entfernen - in einer der Schubladen im Lager einen Raum weiter links. An der Tür findet ihr das gewünschte Gerät. Gregor Kostov sollte (endlich) zufrieden sein...



Land Train

Bringt die Haftmine an dem Schott an und sprengt euch so den Weg in das Vehikel frei. Geht in den Maschinenraum und aktiviert mit eurem Feuerzeug den Feuermelder. Die Technikerin könnt ihr entweder umlegen oder sie bloß mit der Waffe bedrohen und um einige Auskünfte bitten. (U)

Nehmt den Aufzug und haltet die Waffe im Anschlag, denn die beiden Wachen einen Stock höher eröffnen sofort das Feuer, sobald sie euch erkennen. Eine Tür weiter patrouilliert ein Droide. Sobald er den Raum verläßt, lauft ihr, so schnell es geht, nach rechts bis zu der sich automatisch öffnenden Luke. Jetzt nach links, die EMP-Mine aktivieren und schnell wie-

der verschwinden, bevor der Droide durch die andere Tür hereinstürzt. Die EMP-Mine nehmt ihr anschließend - für alle Fälle - wieder mit. Geht zurück in den Korridor und nehmt die erste Tür links. Im Funkraum loggt ihr euch in das Computerterminal ein. Es ist interessant zu wissen, daß dieser Funkraum zur Not als zweite Kommandobrücke fungieren könnte, falls der Kontakt zur eigentlichen Brücke - aus welchen Gründen auch immer - abreißen sollte. Geht zurück in den Raum, in dem ihr den Droiden beseitigt habt, und durch die nach Norden weisende Tür. Ups! Eine Wache! Einem Reflex gehorchend eröffnet ihr das Feuer und streckt sie nieder. Die beiden anderen Wachen haben, wenn ihr euch aus der Deckung der Kisten herausraut, ebenfalls wenig Chancen. Geht den Gang entlang in die erste Tür links. Ein IR Link gewährt euch erste Details über die schweren Waffen des Überlandzugs. (V)

Hinter der Tür am Ende des Gangs befindet sich schon wieder eine Wache. Schaltet euch diese aus und geht in die Krankenstation gegenüber. Hier liegt einer von Kostovs Genossen, ein Mitglied der Volgian Freedom





COLD BLOOD

Player's Guide Part 1

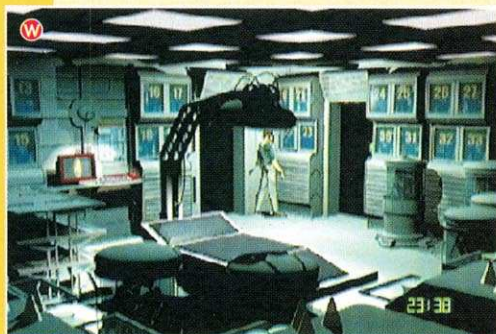
Fighters. Cord gibt sich zu erkennen. Nach einigem Zögern ist der kranke Feliks Khargev bereit, euch zu helfen. Im benachbarten Computerraum loggt ihr euch in das Terminal und ruft Daten über Khargev und seine wenigen Besitztümer auf, die sich im Spind 23 befinden. **(W)** In diesem Spind findet ihr eine Vorrichtung, um die Zeitschaltuhr der Bombe zu verändern. Kehrt in den Raum zurück, in dem der Wachdroide zu finden ist, und geht durch die rechte Tür. Eine Laservorrichtung versperrt euch den weiteren Weg. Geht in den Funkraum zurück und deaktiviert sämtliche Laser. Jetzt ist der weitere Weg frei. Im nachfolgenden Korridor geht ihr durch die erste Tür links, sobald sich der Droide

Wachen, sobald ihr oben angelangt seid. In der Kiste rechts im Bild (66) findet ihr die Reaktorspulen. Setzt den Timer mit eurer Vorrichtung auf 59:99. **(X)**

Dies sollte ausreichen, um die Chinesin zu finden und sich aus dem Staub zu machen. Geht den Lagerraum entlang durch die linke Tür. Bevor ihr die Leiter emporsteigt, solltet ihr die Wache ausknocken (Medical boost pack!). Oben angelangt, kommt ihr jedoch nicht sonderlich weit. Mit einer 9mm könnt ihr gegen das Geschütz wohl nicht viel bewirken. Bevor ihr den Frachtwagen verläßt, kappt ihr an dem letzten Terminal vor dem Ausstieg die Verbindung dieses Wagens (5) zum Rest des Überlandzuges. Jetzt erklärt ihr im Funkraum Wagen 4 still und heimlich

Schott, und ihr seid in Wagen 3. Stellt per IR Link sicher, dass euch die Wachen nicht in die Quere kommen, und nehmt den Weg über das Dach. Geht nicht zu dem Wachroboter, sondern durch die rechte Tür und schaltet die Wache im nächsten Zimmer aus. Geht durch das Zimmer und nehmt die linke Tür. Nehmt den Lift, und ihr gelangt in eine Halle. Schaltet die erste Wache lautlos aus und klettert die Leiter empor, um die zweite Wache zu erledigen. **(Y)**

Die zweite Leiter befindet sich ganz am Ende des Ganges. Nun seid ihr bei den Toiletten gelandet. Scannt die Umgebung, bevor es in den nächsten Raum geht, und wartet, bis der Droide den Raum verlassen hat. Jetzt ist eure

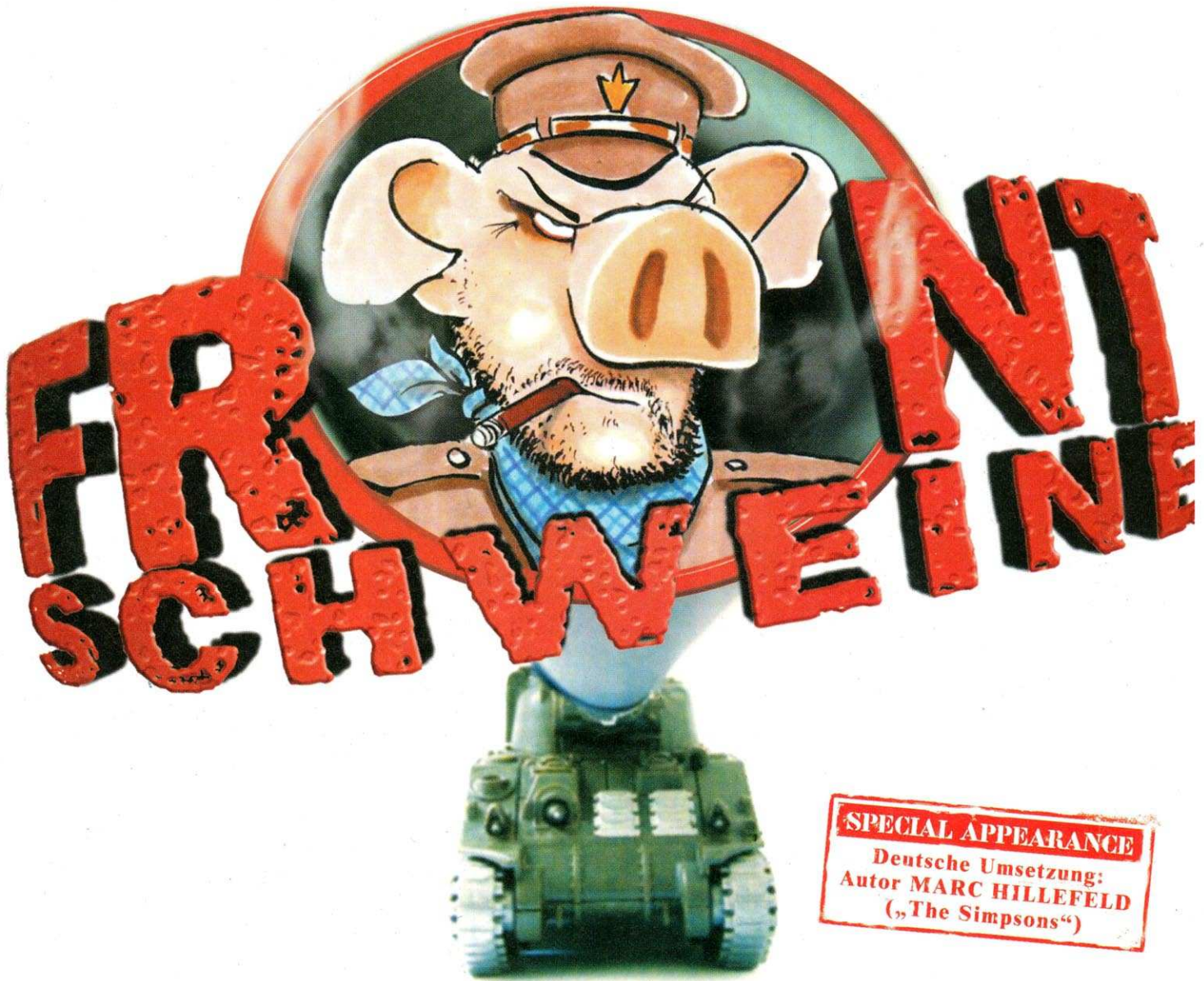


vom Eingang entfernt (Scanner verwenden), läuft schnell zu den Kisten am gegenüberliegenden Ende und sucht Deckung. Wartet, bis sich der Wachroboter wieder von euch entfernt, und aktiviert eine EMP-Mine. Ein paar Treffer sind hier kaum zu vermeiden. Sucht wieder hinter den Kisten Deckung und wartet ab, bis sich der Droide im Einzugsbereich der Mine befindet und explodiert. Benutzt den Aufzug nach unten und beseitigt die Wache, nicht aber den Techniker, der euch hilfreiche Informationen gibt. Am Terminal findet ihr den Ort, an dem die Reaktorspulen aufbewahrt werden. Sie befinden sich im Lagerraum einen Stockwerk höher. Ruft den anderen Lift und fährt hinauf. Erschießt die beiden

zur neuen Kommandobrücke und erhaltet dadurch Zugang zu den Waffensystemen. Über das Waffenterminal aktiviert ihr die Flak des Wagens und zerstört kurzerhand das Geschütz auf Wagen 5. Lauft dorthin zurück und an der Flak vorbei. Die Wache unterhalb der Leiter beseitigt ihr, genauso wie diejenige hinter der rechten Tür (Medical boost pack!). Geht weiter durch die nächste Tür und wartet. Wenn die Wache erscheint, habt ihr den Überraschungsmoment auf eurer Seite. Geht durch das rechte

Chance. Aktiviert eine EMP-Mine und verschwindet schnell in das nächste Zimmer links. Wartet die Explosion ab, entnimmt aber noch nicht eure Mine, sondern entriegelt mit dem Remora die rechte Tür. Leider wird dadurch ein weiterer Sicherheitsroboter auf euch aufmerksam. Also schnell wieder zurück in das vorhergehende Zimmer und noch ein Zimmer weiter. Vergewissert euch per Scan, dass der Roboter auch wirklich zerstört wurde, und geht erst dann zurück. Der Durchgang ist nun frei. Wagen 2 wartet auf euch...

INFOGRAVES PROUDLY PRESENTS:



„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC
WASHINKEN



MANFRED
SCHWARTOWSKI



ARTHUR
SWINEY



GEORGES
PORC FLAMÉ



WOK
HOG



DSCHINGIS
SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

„PS“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

PRESENTED BY



www.frontschweine.com

JETZT IM HANDEL!

FINAL FANTASY IX

mArk Liebold



○ Trotz der typischen Fantasyatmosphäre kommt Hironobu Sakaguchi nicht um einen kleinen Hauch Steam-Punk Ambiente herum.



○ Noch sind die Texte in den Dialogfenstern japanisch, doch spätestens ab November wissen auch wir, welch geistreichen Ideen Vivi durch den Kopf spuken.

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Square-Europe www.square-europe.com
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	play
Erhältlich ab	Oktober/November



Der 7. Juli ist für alle Final Fantasy Fans eines der wichtigsten Daten in diesem Jahr. An besagtem Freitag wird in Japan der inzwischen neunte Teil der erfolgreichen Rollenspielserie erscheinen.

Die Rückkehr

Mit Final Fantasy IX kehrt Squaresoft zu den Ursprüngen der Serie zurück. In den beiden letzten Prequels wurdet ihr zusammen mit Cloude Strife und Squal Leonheart in eine mystische Science Fiction Welt entführt. Diesmal schickt Producer Hironobu Sakaguchi den Spieler wieder zurück in ein Reich, das mehr dem Bild klassischer Rollenspielwelten entspricht. Ein gewichtiger Grund für diesen Schritt mag zweifelsohne an Yoshi-

taka Amano, der sich für das Charakterdesign verantwortlich zeichnet, liegen. Der Kreativität des bekannten Künstlers haben wir beispielsweise bereits die Helden der ersten Final Fantasy Titel zu verdanken. Die grafische Umsetzung von Final Fantasy VII und VIII sowie Parasite Eve oblag seinerzeit Tetsuya Nomura. Das Aussehen der Protagonisten erinnert sehr an die knuddeligen Helden japanischer Zeichentrickfilme. Große Kulleraugen, strubbeliges Haar und ein unproportionierter Körperbau sollen aber noch lange nicht bedeuten, dass Final Fantasy IX auf eine junge Klientel zugeschnitten ist - ganz im Gegenteil. Die Story, von der Squaresoft bis dato noch kaum etwas preisgegeben hat, soll ebensoviel Freud wie Leid, selbstverständlich eine gehörige Portion Spannung sowie zahlreiche Überraschungen in sich bergen. Hauptschauplätze des Abenteuers werden das

fliegende Theater Prima Vista sowie die königliche Residenzstadt Alexandria sein. Sehr zur Freude vieler „enttäuschter“ Zocker soll der Plot im Gegensatz zu Final Fantasy VIII bei weitem nicht mehr ganz so linearen Strängen folgen. Aufgabelungen innerhalb der feingesponnen Geschichte versprechen zahlreiche Abhandlungswege und gewähren euch den spielerischen Freiraum, den eigentlich jedes gute Rollenspiel bieten sollte.

Acht Freunde sollt ihr sein

Die Abenteuergruppe, die auch in Final Fantasy IX einen elementaren Grundstein bildet, setzt sich aus bis zu acht Charakteren, die von ihrem Wesen und ihrer Art her nicht unterschiedlicher sein könnten, zusammen. Der heimliche Held ist der sechzehnjährige Dieb Zidane Tribal. Dieser hält nur sehr wenig von einem geordneten Lebens-



○ Der neunjährige Schwarzmagier Vivi Ornitier spielt eine der tragenden Rollen.



○ Genau wie im Prequel spielen auch in Final Fantasy IX Luftschiffe und fliegende Städte einen wichtigen Faktor.



○ Die Welt von Final Fantasy IX wird von sehr vielen nichtmenschlichen und höchst seltsamen Wesen bewohnt.



○ Die FMV-Sequenzen sind ein wahrer Augenschmaus.



○ Die Spielareale erstrecken sich meist über mehrere Ebenen und sind für Erkundungstouren wie geschaffen.



○ Der marode Baustil der umliegenden Häuser erinnert kaum noch an die glänzende High-Tech-Welt der beiden Vorgänger.

weg und schlägt sich lieber durch kleine und große Gaunereien durch den Alltag. Adalbert Steiner hingegen gehört der königlichen Leibgarde an. Seine Aufgabe ist es, die junge und durchweg verzogene Prinzessin Garnet Til Alexandros die 17. zu beschützen. Ein weiterer herausragender Spielcharakter ist der unerfahrene Schwarzmagier Vivi Ornitier. Die vier weiteren Gruppenmitglieder sind der illustre

Quina Quen, der Nahkampfspezialist Salamander Coral, die tierhafte Freija Crescent sowie die junge Eiko Carol. Unter den vielen neuen Gesichtern von Final Fantasy IX, zu denen nicht nur menschliche Antlitze zählen, finden sich auch ein paar bekannte Züge wieder. Das Volk der Mogs, die ebenfalls der Feder des Yoshitaka Amano entspringen sind und unter Final Fantasy-Anhängern einen ähnlichen Kultstatus wie die Chocobos genießen, ist ebenfalls wieder mit von der Partie.

Zurück zu den Wurzeln

Das Kampf- und Magiesystem wurde einer Rundumerneuerung unterzogen bzw. entschloss man sich auf altbewährte Ideen, deren Ursprung noch in der Pre-PlayStation-Zeit liegen, zu setzen. Die Gefechte werden, ähnlich wie bei den Vorgängern, rundenweise ausgetragen, wobei die voneinander unabhängige Handlungsabfolge der Charaktere ein Realtime-Gefühl vermitteln

soll. Die Magie baut nun nicht mehr auf den Elementargesetzen (Erde, Feuer, Wasser und Wind) auf, sondern wurde schlicht in weiße und schwarze Zauberformeln unterteilt. Guardian Forces bzw. die artverwandten Esper der früheren Final Fantasy-Spiele sollen ebenfalls wieder zum Einsatz kommen. Jeder Charakter gehört einer bestimmten Klasse an (Magier, Krieger usw.). Je nach Kategorie erlernen die Helden andere Fähigkeiten. Desweiteren profitiert jede Klasse von einem magischen Gegenstand auf eine andere Art und Weise. Einem verhexten Armband verleiht Adalbert Steiner beispielsweise ein höheres Kampfgeschick, wohingegen Vivi Ornitier mit einem neuen Zauber gesegnet werden würde.

Final Fantasy IX wird rechtzeitig vor dem Release der PlayStation2 veröffentlicht, und noch einmal eindrucksvoll unter Beweis stellen, dass Sonys Wunderkasten noch lange nicht zum alten Eisen gehört.



○ Dank der Werbekampagne eines bekannten koffeinhaltigen Erfrischungsgetränks sind vielen Japanern die Charaktere aus Final Fantasy IX bereits vertraut.



○ Die Bewohner des Theaterschiffes Prima Vista sind alles andere als gute Schauspieler. Dafür verstehen sie sich auf dem Gebiet der Diebeskunst umso besser.

ERSTEINDRUCK

★★★★★ — Potentieller Hitkandidat

Das fantastische Abenteuer von Zidane Tribal und seinen ungleichen Freunden wird auch ohne die Rechenleistung einer Next Generation Konsole erneut Millionen von Spielern in seinen Bann ziehen.

FERTIGGESTELLT

80%

Mark Liebold

PARASITE EVE 2



◉ In ländlicheren Gegenden war die Bevölkerung schon immer etwas misstrauisch.

PlayStation 2	
Genre	Survival Horror
Spieler	1
Hersteller	Square Europe www.square-europe.com
Entwickler	Squaresoft
Testmuster	SVG
Erhältlich ab	September



◉ Die meisten Waffen verfügen über einen Einzelschuss und Salvenmodus.

Bis vor wenigen Monaten kümmerte sich noch Sony um den Vertrieb von Spielen aus dem Hause Square. Aufgrund der strengen Marktpolitik schafften es deshalb auch nur ausgewählte, massenmarktaugliche Titel in die hiesigen Regale. Selbst Verkaufsschlager aus Übersee wie etwa Final Fantasy Tactics, Einhänder oder Parasite Eve blieben der großen Fangemeinde einfach vorenthalten. Seitdem sich SVG der japanischen Qualitätssoftware angenommen hat, könnt ihr euch zumindest noch auf die letzte Welle an PlayStation-Titeln aus dem Schoße Squares', die sich in Zukunft ausschließlich auf PS2 Online-Games konzentrieren wollen, freuen.

Einsatz in Manhattan

Nach dem Strategie-Adventure Front Mission 3 und dem cineastischen RPG-Kracher Vagrant Story schickt SVG mit Parasite Eve 2 einen weiteren Referenzaspiranten an den Start. Das Prequel war aus-

schließlich asiatischen-, amerikanischen- und Importzockern vorbehalten. Um dem Spieler den Einstieg in die schaurige Welt von Parasite Eve nicht allzu schwer zu gestalten, wird man zu Beginn des Abenteuers mit den wichtigsten Hintergrundinformationen des Vorgängers versorgt. Im Jahre 1997 ereignete sich im Herzen Manhattans ein schrecklicher Zwischenfall. Der Körper der jungen Opernsängerin Melissa Pearce begann sich zu verändern. Die Ursache für diese Mutation lag tief im inneren ihrer Zellen. Die Mitochondrien, die normalerweise

für den Energiehaushalt jedes Lebewesens verantwortlich sind, fingen an, ein Eigenleben zu entwickeln. Das Resultat die-

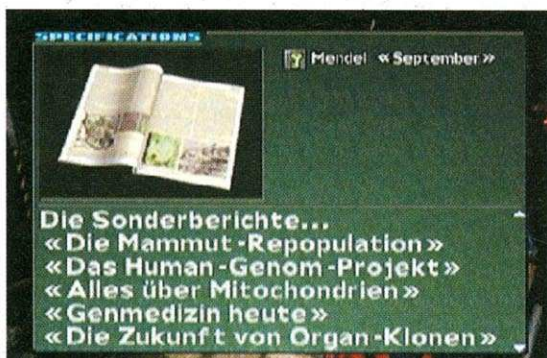
ser körpereigenen Revolte artete in pures Chaos aus. Nicht nur Melissa war von den widerwärtigen Veränderungen betroffen. Unzählige Menschen, Tiere und sogar die Exponate aus dem städtischen Museum liefen in New York Amok. Nur die mutige Polistin Aya Brea, die selbst in friedlicher Symbiose mit ihren mutierten Mitochondrien lebt und dank ihrer ungeahnte Kräfte besitzt, konnte die Vernichtung der gesamten Menschheit verhindern.

Flucht aus L.A.

Seit dem Zwischenfall sind nunmehr zwei Jahre vergangen. Aya Brea hat sich der FBI Sondereinheit M.I.T.F. angeschlossen. Das Spezialkommando mit Hauptsitz in Los



◉ Bei der Aktivierung einer Mitochondrienkraft wird für einen kurzen Moment das Geschehen eingefroren.



◉ Magazine helfen euch, den wissenschaftlichen Hintergrund des Spiels zu verstehen.



Die Erd- und Luftkräfte sorgen für Ayas Schutz, Feuer- und Windzauber dienen hingegen dem offensiven Kampf.

Vor allem bei den Feuerkräften wird an Lichteffekten nicht geizigt.



Angeles widmet sich ausschließlich der Bekämpfung sog. NMC (Neo-Mitochondria-Kreaturen), die nach wie vor unter der Bevölkerung wüten. Der erste Einsatz führt euch zum Akropolis Wolkenkratzer, der inmitten der Millionenmetropole steht. Dort treibt eine ganze Horde wildgewordener Mitochondrienmonster ihr Unwesen. Widerwärtige, mit rasiermesserscharfen Klauen oder schleimigen Tentakeln ausgestattete Ungeheuer aller Art löschen bereits ein gesamtes SWAT-Team der Polizei aus. Doch Aya, die nur über eine Handfeuerwaffe verfügt, weiß im Gegensatz zu den unerfahrenen Gesetzeshütern, wie sie den Kreaturen Einhalt gebieten kann. Neben den M.I.T.F.-Agenten und den Mitochondrienwesen jagt noch eine weitere Partei ihren finsternen Plänen hinterher. Der Kampf gegen die Biomonster sowie die sinistere dritte Macht, die allem Anschein nach Kontrolle über die Ungetüme erlangen will, führt euch weit über die Grenzen der Stadt

der Engel hinaus. Der nächste Auftrag ruft die couragierte Ex-Polizistin beispielsweise in die staubtrockene Mojave Wüste, da die Mitochondrienzwischenfälle mit der Sichtung von UFOs in Verbindung gebracht werden.

Des Kaisers neue Kleider

Das Spielprinzip ähnelt im Ansatz dem des Prequels. Gegenstände finden, Rätsel lösen, die Areale nach wertvollen Goodies absuchen und dabei die spannende Story verfolgen. Aufgrund des veränderten Kampfsystems werden bei Parasite Eve 2 allerdings vor allem Erinnerungen an Capcoms Zombiejagd geweckt. Während ihr bei Konfrontationen mit Mitochondrienkreaturen in Manhattan noch auf eine Mischung aus rundenbasierendem und Echtzeit-Kampfsystem zurückgreifen musstet, setzt Square diesmal auf knallharte Action. Die Devise lautet: Anvisieren und Abdrücken. Natürlich verfügt die blonde Heldin noch über ihre übernatürlichen Kräfte. Mittels

eines bestimmten Gedankenganges kann sie ihre Mitochondria-Power, die sich in Feuer-, Wasser-, Luft- und Erdkräfte unterteilen lässt, aktivieren und so beispielsweise ihre Gegner in Flammen aufgehen lassen. Zudem könnt ihr durch gesammelte Bounty Points, die euch für das Eliminieren bössartiger Monster gutgeschrieben werden, neue Waffen, Schutzkleidung und Heilmittelchen erwerben.

Mit Parasite Eve setzte Squaresoft einst im Bereich des cineastischen Videospieles einen neuen Maßstab. Ob ihnen der gleiche Geniestreich in Anbetracht eines Metal Gear Solid und Co. noch einmal mit Parasite Eve 2 gelingt, bleibt wohl abzuwarten.



In Parasite Eve 2 kommt man leider nicht umhin, sich der Waffen und Ausrüstung verstorbener Kollegen anzunehmen.



Nur durch einen gezielten Schuss im richtigen Augenblick kann der namenlose Jäger aufgehalten werden.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielversprechend

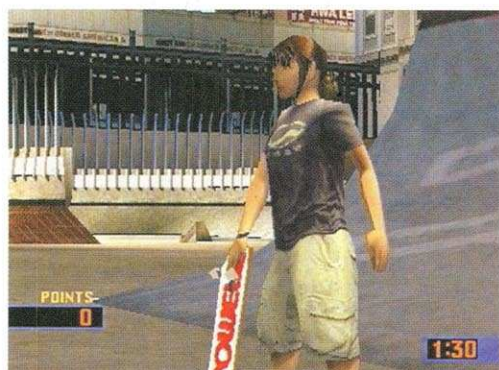
Klassischer Survival Horror. Auf die innovativen Neuerungen des Prequels muss allerdings leider verzichtet werden.

FERTIGGESTELLT

90%

GRIND SESSION

Toni Opl



○ Cara-Beth Burnside vor dem Run. Die Darstellung der Charaktere ist ziemlich gut gelungen.



○ Atemberaubende Videosequenzen dürfen natürlich auch in Grind Session nicht fehlen. Zusätzlich lassen sich im Tournament-Modus zahlreiche Fotografien und andere Goodies freispielen.



PlayStation

Genre	Fun-Sport
Spieler	1-6
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Shaba Games
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	23. August



Langsam, aber sicher rollt eine unaufhaltsame Welle an Fun-Sport-Games auf uns PlayStation-Spieler zu. Da lässt sich eigentlich nur von Glück reden, dass Activision mit Tony Hawk's Skateboarding die Meßlatte schon derart in die Höhe getrieben hat. Nachfolgende Titel und eventuelle Clones werden es daher ziemlich schwer haben, sich am Markt zu etablieren. Neben Activision, Take 2 Interactive und Electronic Arts hat sich natürlich auch Sony selbst angeschickt, eine Skateboardsimulation in Auftrag zu geben.

Brett-Prominenz

Für Grind Session verpflichtete Shaba Games insgesamt sechs bekannte Profi-Skateboarder, die im Spiel von Beginn an zur Verfügung stehen. Zwar ist die Artisten-Reihe mit John Cardiel, Ed Templeton, Cara-

Beth Burnside, Daewon Song, Willy Santos und Pigpen nicht ganz so spektakulär wie die des bisherigen Genre-Königs, Insidern werden diese Namen jedoch auf Anhieb bekannt vorkommen. Wie zu erwarten war, unterscheiden sich die Sportler nicht nur durch ihr markantes Äußeres, sondern vor allem in den drei Eigenschaften „Vertical Skill“, „Street Skill“ und „Balance Skill“, wodurch jeder Skater gewisse Vorzüge und auch Nachteile mit sich bringt. Individualisten, die nicht in die Haut eines Top-Profs schlüpfen möchten, dürfen zudem auf einen von vier „No-Name-Skatern“ zurückgreifen und dessen Trick-Repertoire zu einem großen Teil selbst zusammenstellen.

Alles nur geklaut?

Obwohl die Entwickler von Shaba Games, die bereits die Pandemonium-Reihe auf der PlayStation verwirklichte, darauf pochen, schon weit vor der ersten offiziellen Ankündigung von Tony Hawk's Skateboarding mit den Arbeiten an Grind Session begonnen zu haben,

drängt sich einem unweigerlich der Eindruck einer äußerst dreisten Kopie auf - zumindest beim ersten Anspielen! Die Steuerung ist bis auf wenige Kleinigkeiten nahezu identisch, auch die Level-Gestaltung und das Design der Skater selbst erinnern frappierend an Activisions Kultspiel. Thrasher: Skate & Destroy beispielsweise hat eindrucksvoll bewiesen, dass es in dieser Hinsicht auch andere Wege zu beschreiten gibt. Auch die Missionsziele sind in jeder Stage ähnlich: Durch das Vollführen möglichst abgefahrter Stunts und dem Erledigen bestimmter Aufgaben, wie dem Einsammeln von zehn Ghetto-Blastern, verdient man sich Respekt-Punkte, von denen wiederum eine vorgegebene Anzahl erforderlich ist, um am nächsten Spot ska-



○ Nur keine Panik! Wer über den Rand einer Rampe hinauspringt, landet trotzdem nicht auf der Nase.



○ In Grind Session skatet ihr wirklich an den unmöglichsten Orten und in schwindelerregenden Höhen.



Der Burnside-Skatepark dürfte THS-Besitzern längst ein Begriff sein. In Grind Session wurde dieser Spot ebenfalls sehr originalgetreu nachgebildet.



Reiht ihr mehrere Tricks aneinander, so erhöht sich der Multiplikator für die vergebenen Punkte.

ten zu dürfen. Ein Free Skate-Mode sowie verschiedene MultiPlayer-Varianten (H.O.R.S.E. inklusive) sind ebenfalls mit von der Partie.

Auf den zweiten Blick...

jedoch entdeckt man verschiedene Features, die THS nicht zu bieten hatte wie etwa die Anzahl der möglichen Tricks, die in Grind Session deutlich größer ausfällt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, durch Halten der L2-Taste die Kamera zu rotieren



Contest: Beim Slam City Jam tretet ihr in den Disziplinen Street, Vert und Best Trick gegen die anderen virtuellen Skater an.

und euch somit einen Überblick über das Terrain zu verschaffen. Um die vielen höhergelegenen Ebenen und versteckten Arealen zu erreichen, ist nämlich teilweise ein enormer Grad an Scharfsinn und Einfallsreichtum gefragt. Ein besonders wichtiger und zugleich taktischer Aspekt sind die sogenannten „Technical Lines“, von denen es pro Level zehn zu bewältigen gilt. Dies sind für den Spieler zunächst unsichtbare Wegkennzeichnungen, welche die Möglichkeit für besonders spektakuläre Trick-Kombinationen von Hindernis zu Hindernis aufzeigen. Durch das Betätigen der R2-Taste werden diese Technical Lines für wenige Sekunden mit transparenten Linien angezeigt. Das vollständige „abskaten“ einer solchen Line, was je nach Schwierigkeitsgrad etwa fünf bis fünfzehn Sekunden dauern kann, bringt enorm viele Punkte aufs Konto, was euch wiederum mehrere Respect-Points beschert.

Noch arcade-lastiger...

gibt sich die eigentliche Spielmechanik von Grind Session. Während man bei THS beim Hinausspringen über den Rand einer Rampe meist unausweichlich am Boden



Balance-Akt: Bei einem Grind oder Slide hilft euch eine zuschaltbare Anzeige beim Halten des Gleichgewichts.



Die Animationen stehen denen von THS in nichts nach.

zerschellte, wird hier der Winkel zum Objekt, auf dem man landet (Rail, Pipe, Boden usw.), von der Physics Engine automatisch korrigiert und man landet stets sicher auf allen vier Rollen. Wirklich harte Stürze passieren nur dann, wenn das Brett einmal quer zur Fahrtrichtung aufsetzt. Dies kommt zwar vor allem Einsteigern sehr zugute, der Authentizität wird hierbei jedoch nicht Rechnung getragen. Mit spielerischer Leichtigkeit springt ihr aus einer Quarter-Pipe fünf bis zehn Meter in die Höhe, um dort urplötzlich auf einem Rail in eine ganz andere Richtung zu grinden, was zwar Spaßig, aber eben auch extrem unrealistisch ist.

Namhafte Sponsoren

Selbstverständlich werden auch in Grind Session diverse Board- und Klamottensponsoren ihre Produkte zur Schau stellen. Vans, Toy Machine und Powell dürften hierbei wohl die bekanntesten Marken sein. Im Hinblick auf die akustische Untermalung dürften dank Bands wie Black Flag, NOFX, Sonic Youth, Jurassic 5, GZA, KRS-1, den X-Ecutioners und einigen weiteren sowohl Freunde harter Gitarrenriffs als auch Hip Hopper auf ihre Kosten kommen.



Manche Arealen wie dieser gigantische Pool sind wirklich gut versteckt und nur schwer zu erreichen.

ERSTEINDRUCK

★★★★ — Vielversprechend

Eine grundsätzliche Skateboardsimulation, die es gegen Tony Hawk's Pro Skater 2 jedoch nicht gerade leicht haben wird.

FERTIGGESTELLT

90%

Toni Opl

ALIEN

Die Wiedergeburt



Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Hersteller	Fox Interactive www.foxinteractive.com
Entwickler	Argonaut Games
Testmuster	play
Erhältlich ab	21. September



○ Knapp daneben ist auch vorbei! Solche Fehler sollten einem nicht allzu oft unterlaufen, will man nicht als Wirtkörper für die Aliens enden.



○ In den finsternen Gängen der Auriga kommt ein besonders beklemmendes Gefühl auf. Schockmomente sind hier garantiert.



○ Aushilfs-Rambos, die ziellos und unüberlegt umherballern, sehen sich nur zu schnell von mehreren Aliens umringt. Die Überlebenschancen sinken gewaltig.

Sigourney Weaver alias Ellen Ripley ist zurück - und mit ihr die tödliche und gefährlichste Alien-Rasse, die das Universum je hervorgebracht hat. Basierend auf dem gleichnamigen Hollywood-Streifen müsst ihr euch in Fox Interactives Alien Die Wiedergeburt erneut den fiesen Kreaturen mit den Doppelmäulern stellen.

Die Zeiten ändern sich

- und Spielkonzepte manchmal auch. Alien Die Wiedergeburt wurde nämlich bereits vor zwei Jahren auf der E3 vorgestellt. Damals jedoch war es nicht als beklemmender Ego-Shooter konzipiert, sondern als ein Lara-ähnliches Action-Adventure, in dem ihr Ripley und einige weitere aus dem Zelluloid-Vorbild bekannte Charaktere aus der Third-Person-Perspektive durch verschiedene düstere Level führen und den Kampf mit den Aliens aufnehmen solltet. Erst auf der diesjährigen E3 gab Fox Interactive offiziell bekannt, dass man das Konzept eines Action-Adventures über den Haufen geworfen hat und Alien Die Wiedergeburt kurzerhand als First-Person-

Shooter weiterentwickelte - eine unserer Meinung nach sehr kluge Entscheidung, da der Titel jetzt doch deutlich vielversprechender aussieht als noch vor zwei Jahren.

Spannung wie im Kino

Bis heute gibt es eigentlich nur sehr wenige wirklich gute Filmumsetzungen für die PlayStation. Die meisten Versuche, die etwa zweistündige Handlung eines Films adäquat in ein Videospiel umzuwandeln, gingen leider nur allzu oft gründlich schief. Im Falle von Alien Die Wiedergeburt jedoch können wir uns, einmal von der fragwürdigen Story und Qualität des Films abgesehen, durchaus auf ein spannungsgeladenes Horrorabenteuer freuen, das gerade wegen der gewählten Perspektive

für permanente Gänsehaut sorgen wird. Während sich ein Großteil der insgesamt zehn Missionen auf dem interstellaren Raumkreuzer „Auriga“ abspielt, wird es dennoch einige weitere Locations geben, die frühen Zeichnungen und Design-Studien des Scripts entnommen wurden, welche nicht im Kino zu sehen waren. Eure Aufgabe wird sein, in der Haut der geklonten Ellen Ripley alle an Bord befindlichen Aliens auszurotten und gleichzeitig die finsternen Pläne des Dr. Wren zu vereiteln, der verschiedene Exemplare der Alienrasse zu Versuchszwecken mit auf die Erde nehmen will.

Mit vereinten Kräften

Im erbitterten Kampf gegen die flinken Mistviecher stehen euch drei weitere aus



○ Arnie lässt grüßen: Mit zwei Wummen im Anschlag macht die Ballerei gleich doppelt so viel Spaß.



○ Die von der Königin gelegten Eier sollten so schnell wie möglich „ausgeräuchert“ werden.



○ Zweischneidiges Schwert: Ballert ihr mit einer Projektilwaffe auf ein Alien, wird dieses zwar verletzt, doch das umherspritzende Säureblut kann auch euch verletzen.



○ Lästiges Insekt: Facehugger sind enorm flink und wendig und daher nur schwer zu treffen.

dem Film bekannte Charaktere (Call, DiStephano und Christie) zur Seite, deren Kontrolle ihr im späteren Verlauf des Spiels ebenfalls übernehmen könnt. Jede Figur verfügt hierbei über unterschiedliche Eigenschaften, Fähigkeiten und natürlich auch Waffen, die allesamt den Leinwandvorbildern nachempfunden wurden. Mit Pulse Rifle, Schrotflinte, Flammenwerfer, Elektroschocker, Granat- und Raketenwerfer sowie Christie's chirurgisch implantierten Handgelenk-Pistolen rückt ihr der sich ständig vermehrenden Brut auf den Pelz, wobei in vielen Situationen nicht nur simples Herumballern, sondern auch überlegtes Handeln und strategisch kluges Vorgehen gefragt ist. Aufgrund des arg begrenzten Munitionsvorrates gilt es, genau zu überlegen, welche Waffe man gegen welche Gegner und in welcher Situation einsetzt. So empfehlen sich beispielsweise die kleinkalibrigen Waffen für nahe Entfernungen, auf größere Distanz dagegen überzeugen die größeren Geschütze dank besserer Durchschlags-

kraft. Um bereits von den Aliens gesäuberte Bereiche des Schiffs zu verteidigen, eignen sich spezielle Selbstschussanlagen, die auf die Bewegungen der Aliens reagieren. Zudem lassen sich allzu aufdringliche Exemplare mit Flammenwerfer und Vereisungsspray auf Distanz halten.

Ausgefuchste Biester

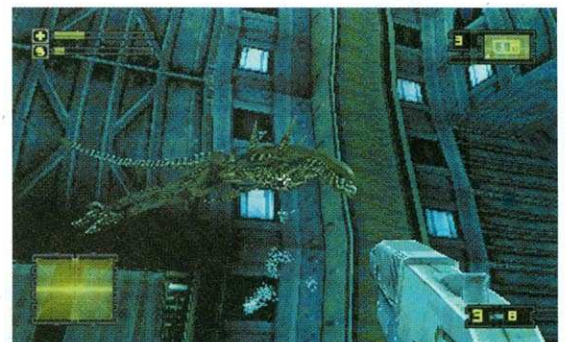
Sollte euch trotzdem einmal ein Facehugger zu nahe gekommen sein, so bleibt euch nur sehr wenig Zeit, ein Medikament zu finden und einzunehmen, wodurch das spinnenähnliche Krabbeltier abstirbt und die Einpflanzung eines Alien-Embryos verhindert wird. Gelingt euch dies jedoch nicht, so wächst ein sogenannter Chestburster heran, der im Endstadium euren Brustkorb durchbricht und das Abenteuer somit relativ schnell beendet. Argonauts oberstes Ziel ist es, die Gerissenheit und Intelligenz der todbringenden außerirdischen Rasse auch auf der PlayStation hundertprozentig rüberzubringen. Da sich die Aliens sowohl an Wänden und Decken, als auch in den vielen engen Lüftungsschächten nahezu ungehindert und äußerst schnell fortbewegen können, ist der Spieler allein schon in punkto Mobilität weitaus unterlegen. Zudem kommunizieren die Bestien auf telepathischem Wege miteinander und hecken verschiedene Angriffsstrategien aus.

Mittendrin statt nur dabei

seid ihr dank der Sound-Abmischung in Dolby Surround, wie es sich für ein Horror-Abenteuer dieser Art gehört. Besitzer entsprechender Anlagen werden also anschleichende Aliens von allen Seiten her hören können. Richtige Musikstücke kommen in Alien Die Wiedergeburt jedoch kaum zum Einsatz, dafür schaffen düstere, atmosphärische Klänge, die sich je nach Spielsituation verändern, in Verbindung mit den speziell für das Spiel aufgenommenen Sprachsamples ein gruseliges Horroramiente. Sollten sich die Entwickler von Argonaut Games keine größeren Fehler erlauben, so wird euch Alien Die Wiedergeburt ab Herbst dieses Jahres endlich so richtig das Fürchten lehren.



○ Ein Alien kommt selten allein. Deshalb müsst ihr immer in Bewegung bleiben, um nicht ernsthaft verletzt zu werden.



○ Bedrohung von allen Seiten: Ausgewachsene Alien-Krieger laufen auch an den Wänden entlang oder springen unverhofft von der Decke herab.



○ Auf der Anzeige des Motion Trackers unten links im Bild erkennt ihr herannahende Aliens schon frühzeitig.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielversprechend

Endlich wieder Ego-Shooter-Nachschub! Horror-Fans sollten sich diesen Titel unbedingt vormerken.

FERTIGGESTELLT

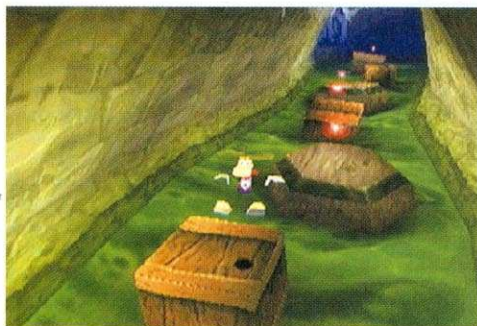
40%



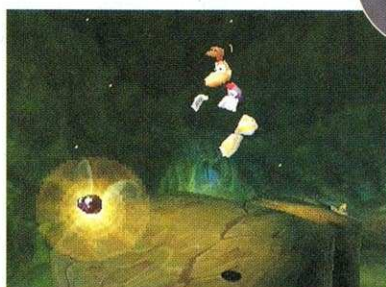
Dirk Gemeinhardt

RAYMAN 2

The Great Escape



○ Mit seinem Propellerschopf landet der kleine Wicht immer sanft.



○ Sammelt gelbe Lums, um andere Stages betreten zu können.

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler	Ubi Soft Shanghai
Testmuster	Ubi Soft
Erhältlich ab	September



Der Countdown läuft! Rayman 2 steht in den Startlöchern. Nach endlos langer Wartezeit sowie unzähligen Konzeptänderungen rückt der Release immer näher. Ab dem Spätsommer dürfen endlich hüpfffreudige PlayStation-Besitzer in den Genuss des jüngsten Rayman-Abenteuers kommen. Aus den Fehler der Vergangenheit gelernt, versucht Ubi Soft Shanghai den durch die Bank weg überzeugenden Versionen der 64-Bit bzw. 128-Bit Konkurrenz in Nichts nachzuweisen.

„Beherzte“ Jump'n Run-Kost

Obwohl heutzutage das Gros der Jump'n Runs auf ausgiebige Adventure-Parts set-

zen, bekommt ihr bei Rayman 2 eher Traditionelles geboten. Eingehüllt in eine ansprechende Story muss Rayman in 20 Stages zeigen, was er auf den Kasten hat; denn das „Herz der Welt“ wurde von rabiaten Seeräubern mutwillig zerstört. Neben gewagten Sprüngen über Stock und Stein, einem Ritt auf dem Rücken einer Rakete oder einer spritzigen Wasserskifahrt steht das Sammeln der 800 Herzfragmente, den sogenannten Lums, im Vordergrund. Rayman muss die winzigen Kugeln in jedem Level aufstöbern - von der Farbgebung abhängig werden dadurch seine Eigenschaften beeinflusst. Einige von ihnen geben verlorengegangene Energie zurück, andere fungieren als Saving Points und wiederum andere geben den Weg zu neuen, unbekannten Welten frei. Vorausgesetzt man sackt die dafür benötigte Anzahl ein.

Man spricht deutsch

Zu Freude aller setzen die emsigen chinesischen Entwickler der PlayStation-Portierung noch eins drauf: Während Rayman 2 auf allen anderen Plattformen ohne verständliche Sprachausgabe durch die Gegend hopst, lässt der drollige Held in der PlayStation-Version einen lockeren Spruch nach dem anderen vom Stapel. Natürlich tun die amüsanten Bildschirmtexthe ihr übriges dazu. Zudem verdichten die äußerst gelungenen, weitläufig und vor allem abwechs-

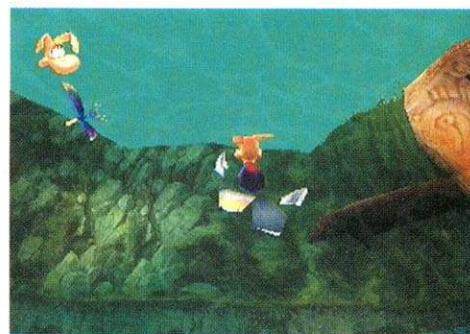
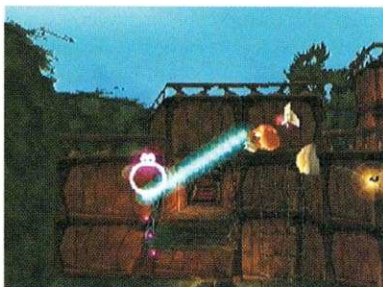
lungsreich gestalteten Areale die Atmosphäre - aufgrund bonbonfarbener 3D-Grafiken werden Erinnerungen an den zweidimensionalen Vorgänger wach. Bleibt eigentlich nur abzuwarten, ob Rayman 2 zu diesem Zeitpunkt hinlänglich des europäischen PlayStation2-Launches noch die erwünschte Beachtung findet.



○ Befreit eure Freunde. Als Belohnung winkt zusätzliche Lebensenergie.



○ Auf den Spuren Tarzans. Jetzt fehlt nur noch Jane.



○ Auch unter Wasser macht Rayman eine gute Figur.

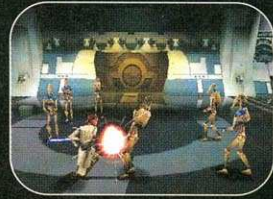
ERSTEINDRUCK

★★★★ — Hervorragend

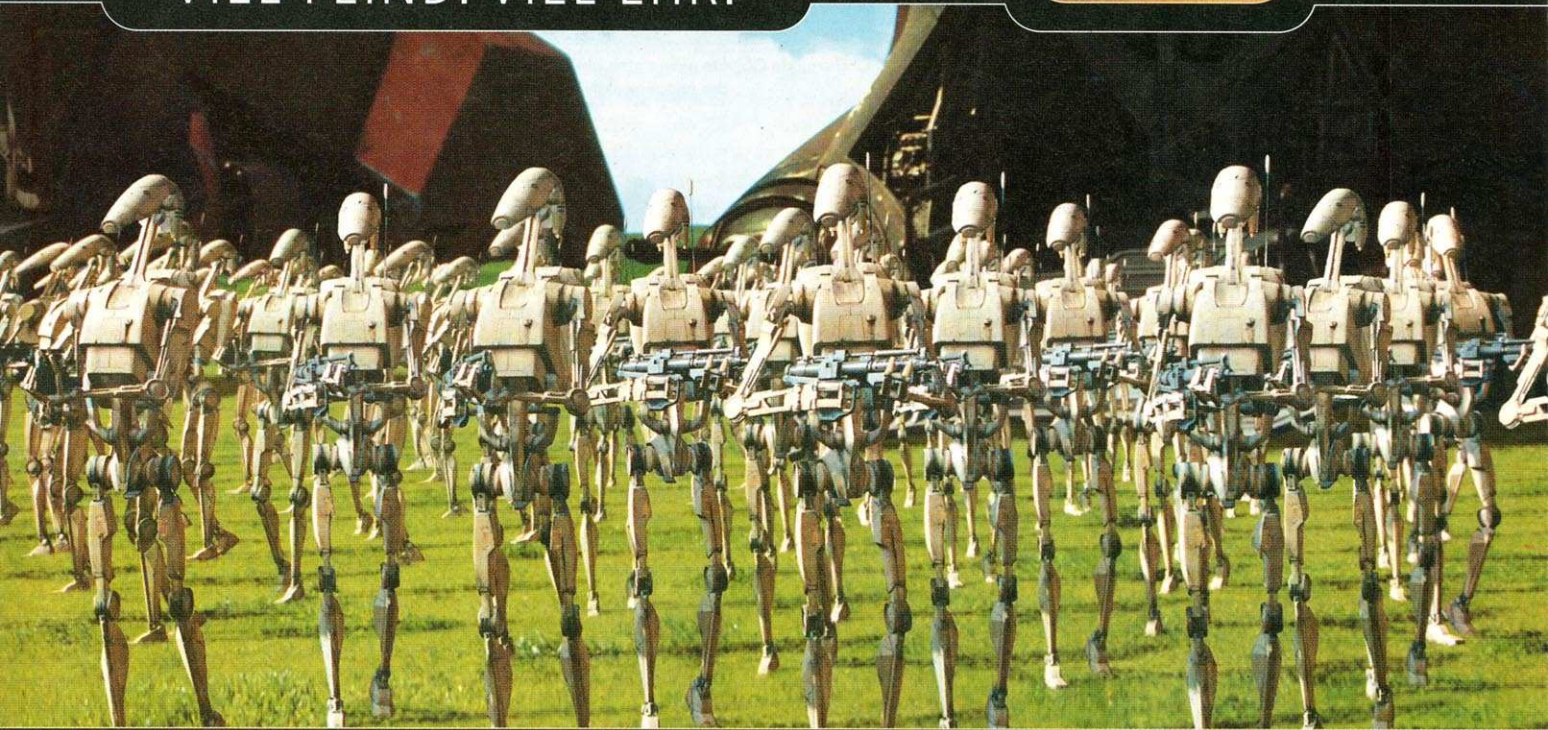
Für Anhänger des klassischen Jump'n Run ein Muss!

FERTIGGESTELLT

90%



VIEL FEIND. VIEL EHR.



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

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES



jedipowerbattles.lucasarts.com • www.starwars.com • www.thq.com

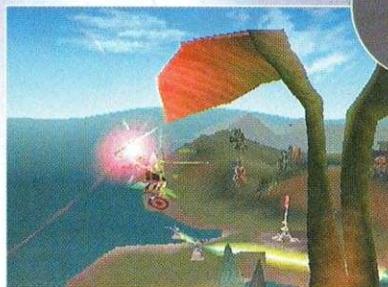
© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





TERRACON

Toni Opl.



○ Fliegende Objekte nimmt man am besten aus der Egoperspektive aufs Korn.

Sony ist doch immer wieder für eine Überraschung gut! Jüngstes Beispiel: Terracon, ein bis zur E3 geheimehaltenes Projekt, das sich nach gut zwei Jahren Entwicklungszeit nun endlich der Fertigstellung nähert. Von Überraschung kann man deshalb sprechen, weil PictureHouse Software's allererster Titel hauptsächlich im Hinblick auf die technische Inszenierung einige neue Maßstäbe setzt.

Sci-Fi der 60er Jahre

Angesiedelt in ferner Zukunft, erinnert Terracon als gelungene Mixtur aus 3D-Jump'n Run und Shooter hauptsächlich an klassische B-Movies. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle des Außerirdischen Xed, der als letzter Überlebender seiner Rasse den Kampf mit der Terracon, einer außer Kontrolle geratenen Raumstation, aufnimmt. Dieser bis an die Zähne bewaffnete mobile Stützpunkt wurde einst von Xeds Landsleuten erbaut, entwickelte später jedoch ein eigenes Bewusstsein und fing damit an, Planet

für Planet auszubeuten und zu verwüsten. Unterstützt wird Xed nur vom Geist eines Wissenschaftlers mit dem Namen Doc, der Teile seines Gehirns in Xeds Bordcomputer transferieren ließ und gelegentlich hilfreiche Tipps zum Spielablauf gibt. Eure Hauptaufgabe besteht nun darin, mehrere Planeten von den feindlichen Terracon-Einheiten zu säubern und die Raumbasis in ihre Einzelteile zu zerlegen. Hierzu muss Xed pro Himmelskörper insgesamt neun Abschusscodes einsammeln, mit denen sich die Verteidigungsanlagen des jeweiligen Planeten aktivieren lassen. Vorher steht euch jedoch die Möglichkeit offen, eine

Trainingsmission zu absolvieren, um mit Steuerung und Spielmechanik



○ Die Übersichtskarte, die vom Mutterschiff aus aufgenommen wird, steht jederzeit im Spiel zur Verfügung. Allerdings zeigt diese nur bereits besuchtes Gelände.

PlayStation

Genre	Jump'n Shoot
Spieler	1
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	PictureHouse Software
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Herbst



○ Aus dem Orbit der Planeten gelangt Xed zu den jeweiligen Einsatzorten. Bereits überstandene Missionen dürfen hierbei jederzeit nochmals absolviert werden.

vertraut zu werden. Hier erlernt ihr die grundlegenden Manöver, den Umgang mit Xeds futuristischer Waffe und die fachgerechte Verwendung der vielen Pick-Ups, die euch im späteren Verlauf des Spiels begegnen.

Multifunktionales Alien

Der flinke Xed kann sich auf den verschiedenen Planetenoberflächen frei bewegen, springen, mittels der Schultertasten Side-steps ausführen und natürlich auch Gebrauch von seinem Blaster machen.



○ Lichteffekte satt: Die Optik macht einen hervorragenden Eindruck.



○ Um den Fluß überqueren zu können...



○ ...müsst ihr mit ein paar gezielten Schüssen das 3D-Netz der Brücke mit Materie ausfüllen.

Durch das Betätigen des L2- oder R2-Buttons schaltet ihr zudem in eine Egoansicht um, aus der sich vor allem fliegende Gegner gezielt aufs Korn nehmen lassen. Hier haben sich die Programmierer einen besonders netten Gag ausgedacht. Dank eines dezenten Fischaugen-Effekts wird die gesamte Umgebung leicht verzerrt dargestellt, was für ein authentisches „Alien-Feeling“ sorgt. Damit sich Xed gegen die verschiedenen Terracon-Roboter, die mit Lasern, Mörsern, Raketen und anderen Waffen nach seinem Leben trachten, auch ausreichend zur Wehr setzen kann, ist das stete Einsammeln von Genergy lebensnotwendig. Dieses Genergy erhöht nicht nur die Feuerkraft eurer Waffe, sondern dient außerdem dazu, von den Terracon-Robotern absorbierte Objekte wieder zu materialisieren und in ein vollständiges Objekt zurückzuverwandeln. So müsst ihr, beispielsweise um einen Fluss überqueren zu

können, zunächst genügend Genergy einsammeln, um eine Brücke zu generieren, die dann erst den weiteren Weg ermöglicht. Für die Erhaltung von Xeds Lebensenergie ist das Aufsammeln grüner Energiekugeln nötig, die euch gelegentlich auch mit das ein oder andere Extraleben bescheren.

Technisches Equipment

Zusätzlich zu Xeds Standardwaffe verbergen sich in jedem der insgesamt 32 gewaltig großen Levels verschiedene Zusatzgeräte, welche die gestellten Aufgaben, Rätsel und Missionsziele deutlich erleichtern. Dazu zählen unter anderem ein Radar-Gerät, Laser-Dronen für erhöhte Feuerkraft und Generatoren für Dauerfeuer sowie die Wiederherstellung der eigenen Lebensenergie. Jeweils vier dieser genannten Gadgets kann Xed vor einem Einsatz auswählen, die jedoch stets eine bestimmte Menge Genergy voraussetzen, welche es in der vorhergehenden Stage einzusammeln gilt. Damit ihr bei all den verschiedenen Aufgaben und Objekten nicht den Überblick verliert, findet vor jeder Mission eine Einsatzbesprechung statt, bei der ihr anhand einer Übersichts-karte, die sich übrigens auch während einer Mission jederzeit abrufen lässt, auf Zielobjekte und mögliche Gefahren hingewiesen werdet. Im Kampfgetümmel selbst stehen euch drei verschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl.

Was für ein Ausblick

Grafikfetischisten dürfen sich mit Terracon auf ein echtes Highlight gefasst machen. Die enorme Fernsicht, welche die Entwickler dank einer neuen Programmieretechnik rea-



○ Ein Richtungspfeil in der oberen Bildschirmmitte geleitet euch zum nächsten Zielobjekt.



○ Um diese Raketen gegen Terracon abfeuern zu können, muss Xed zunächst alle neun Abschusscodes finden.



○ Wer im vorhergehenden Level nicht genug Genergy sammelt, kann beim nächsten Einsatz nur wenige oder keine Extras mitnehmen.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielsprechend

Actiongeladener Shooter mit ausgefallenem Hauptcharakter und überragender Fernsicht

FERTIGGESTELLT

90%

Martin Weidner

IRON SOLDIER 3



Der Iron Soldier setzt sich in Pose.

Neben Attention To Details CyberMorph und BattleMorph, Rebellions Alien Vs. Predator und Jeff Minters Tempest 2000 stellte Iron Soldier eines der wenigen Highlights für Ataris Jaguar dar. Im November 1994 erschienen, wurde dieser von Eclipse innerhalb von lediglich zehn Monaten auf die Beine gestellter Mech-Shooter auch von der Multiformat-Fachpresse begeistert aufgenommen. Das umfangreiche Waffenarsenal,

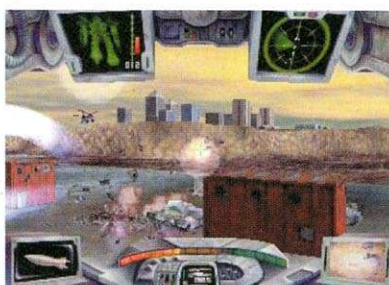


Der Two Player Screen wird wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet.



Für die Full Motion Video-Sequenzen mit einer Gesamtlänge von über 20 Minuten entwickelte Eclipse einen eigenen Video Player.

die hohe KI der Gegner und vor allen Dingen das ausgereifte Leveldesign sprachen für sich. Nur hatten sich die Macher wohl die falsche Plattform für ihr Spiel ausgewählt. Der Jaguar erwies sich nach dem 16-Bit-Handheld Lynx als ein weiterer kommerzieller Flop aus dem Hause Atari - zu halbherzig war das Marketing, zu dürrig die Unterstützung durch Third Party-Lizenznehmer und zu wenig finanzkräftig der Tramiel-Clan. Noch dazu befanden sich der Saturn und die PlayStation bereits in den Startlöchern. Als Eclipse schließlich ihr Sequel für das Jaguar CD-ROM Add-on fertigstellte, zeichnete sich bereits ab, daß Atari mit JTS fusionieren würde. Telegames sprang in die Bresche, veröffentlichte Iron Soldier 2 CD und lieferte sogar zwei begrenzte Auflagen auf Cartridge aus - zuletzt im Dezember 1999.



PlayStation	
Genre	Shooter
Spieler	1-2
Hersteller	Vatical Entertainment, Telegames www.vatical.com
Entwickler	Eclipse Software Design
Testmuster	play
Erhältlich ab	Sommer



Iron Soldier 3 soll insgesamt 25 Missionen beinhalten, die innerhalb von drei Schwierigkeitsgraden in Angriff genommen werden können.

PlayStation-Debüt

Die Nachricht, daß Vatical Entertainment und Telegames Iron Soldier 3 für die PlayStation veröffentlichen werden, kam für viele Besucher der E3-Messe im Mai letzten Jahres überraschend. Noch überraschender war die Tatsache, daß der Erscheinungstermin laufend verschoben wurde. Inzwischen ist das Spiel allerdings seit nahezu drei Monaten so gut wie fertiggestellt.

Made in Germany

„Unsere Engine läßt sich von den Vorgaben her gesehen am ehesten mit Twisted Metal und Vigilante 8 vergleichen“, so Marc Rosocha, der Gründer von Eclipse. Deren Clippingfehler und Texturverzerrungen sind in Iron Soldier 3 jedoch nicht zu finden. Anstatt die Sony-Libraries zu verwenden, setzte Eclipse nämlich auf eigene Routinen,





○ Regen erschwert die Sicht im Schlachtgetümmel

um diese Mängel auszumerzen. Insbesondere die Special Effects können sich sehen lassen. Nicht nur, daß auf den Gebäuden Licht- und Schatteneffekte zu finden sind und sich das Bild im Invisibility Mode allmählich in seine Bestandteile auflöst, zu den Wettereffekten, einer Mischung aus Plasma- und



Partikelsystem, zählen Motion Blur, d.h. Wabereffekte, Regentropfen und Schneeflocken, aber auch ausgewachsene Sandstürme. Den Treiber für die Full Motion Video-Sequenzen schrieb Eclipse ebenfalls in Eigenregie. Für Marc Rosocha ist der Sprung von Iron Soldier 2 auf dem Jaguar zu Iron Soldier 3 für die PlayStation „ungefähr fünf- bis zehnmals so groß“ wie der Sprung von Iron Soldier 1 zum zweiten Teil.

Im Wandel der Zeit

Zu dem aus dem Vorgänger bekannten Single Player-Modus gesellen sich nun ein Arcade- sowie ein Multi Player-Mode, der wahlweise als Team oder gegeneinander gespielt wird. War der kleinere Satyr-Mech bisher nur per Cheat anwählbar, steht euch dieser nun von Anfang an zur Verfügung, genauso wie ein CE-Tech, der über ein Kraftfeld verfügt und extrem viele Waffen gleichzeitig tragen kann. A propos Waffen: Insgesamt soll es 15 an der Zahl



○ Taktisches Vorgehen ist auch im dritten Teil gefragt.



○ Die Soundeffekte werden in Dolby Surround abgemischt.

geben, darunter u.a. Assault Rifles, Gatling Guns, Rocket Launchers, Sable Cruise Missiles, MGs und Rail Cannons, also drei mehr als bisher. An Gegnern kündigt Eclipse leichte und schwere Panzer, Helikopter, V.T.O.L.-Jets, Fregatten, Raketenwerfer, Flaks, Transporter und natürlich auch Mechs wie euren Iron Soldier an, der nun ein Jet Bag besitzt. Angesichts der seinerzeit äußerst positiven Kritiken zu Iron Soldier 1 & 2 darf man auf den Nachfolger, der in den Vereinigten Staaten bereits im Sommer erscheinen soll, mehr als gespannt sein. Pläne für eine PlayStation2-Adaption befinden sich bei den Entwicklern bereits in der Schublade.



○ Lens Flare-, Gouraud Shading- und Real Time Lighting-Effekte: Für Iron Soldier 3 griff Eclipse ganz tief in die Trickkiste. Selbst an pseudo perspektivisch korrektes Textur-Mapping wurde gedacht.



○ Zu den Special Features des kleineren Satyr zählt u.a. die Möglichkeit, sich für kurze Zeit unsichtbar zu machen. Auch eine Infrarotansicht ist vertreten.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielversprechend

Mech-Action bis zum Abwinken!

FERTIGGESTELLT

95%

Universal Bootchip* 3,99 DM

* für US, JP Importe, Für alle Playstationgenerationen (auch SCPH-9002) mit bebildeter Anleitung
 Chip-Platine, fertig verkabelt, vorlöten entfällt: **5,99 DM**

Spezial Bootchip
 inkl. 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**

Sony Playstation + Dualshock Pad
 mit Spezialumbau **249,99 DM**
279,99 DM

RGB-Kabel **8,99 DM** Link-Kabel **9,99 DM**
 RGB-Kabel + Audioanschluss (mit Lightgunanschluss) **10,99 DM** RF-Unit **19,99 DM**
 Pad-Verlängerung **7,99 DM** MB Multi Player / Tap **49,99 DM**
 Antennenanschluss **19,99 DM**
 4 Spieler-Adapter **49,99 DM**

ACTIVATOR

45,99 DM
 Schummelmodul
 mit Bootchipsfunktion
 ohne Garantieverlust (kein löten!)
 Menüführung + Bildschirmtext in
 deutsch
 + RGB-Kabel **nur 49,99 DM**
 + off. Act-code-book **55,99 DM**

Preishit:

ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)
 gleiche Funktion wie Activator für schlappe
 -mit deutscher Anleitung- **29,99 DM**

PAL-BOOSTER

(NTSC/PAL-
 Converter)
 Importe
 in Farbe!
29,99 DM



unsere Preishits

Memory-Cards
8 MB (120 Blocks) 24,99 DM
24 MB (360 Blocks) 34,99 DM
56 MB (840 Blocks) 54,99 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

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**)

Das ORIGINAL:

McLaren-Racing-Wheel
 mit Pedalen, Schalthebel,
 Handbremse und Rumble
 nur **139,99 DM**



Blaze
Avenger pro
 mit Rückschlag
79,99 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
Xploder 9000 79,99 DM
 speziell für die SCPH 9002

Jetzt ist es da!
Das Xploder Buch
 inkl. Update-CD
 nur **29,99 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 · Ladenpreise können abweichen!
 Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173

DSF SURF RIDERS

Sven Liebold



PlayStation

Genre	Surfsimulation
Spieler	1
Hersteller	Ubi Soft www.ubisoft.de
Entwickler	Sun Soft
Testmuster	Ubi Soft
Erhältlich ab	August



○ Wer es am längsten in der „Röhre“ aushält, wird mit reichlich Bonus belohnt.

Einem der ersten Vorreiter des Extrem- oder Funsports ist mit Sicherheit das Surfen bzw. Wellenreiten. Jedoch wagte sich seit dem legendären California Games keiner mehr so recht an diese Thematik. Zugegeben ist die PlayStation wahrscheinlich auch nicht die geeignetste Plattform für komplexe Wasserberechnungen.

Ubi Soft wirft sich allerdings mit frisch gewachsenen Brettern in die Bucht und will mit Surf Riders mächtige Wellen brechen. Ihr nehmt an Wettbewerben in den unterschiedlichsten Ländern teil. Darunter die schönen Gewässer von Japan, USA, Hawaii, Frankreich oder Australien. Unter 16 verschiedenen Surfboys (und -girls) wählt man sich seinen Favoriten aus, mit dem man wenig später durch das kühle Nass gleiten will. Vor dem Start gilt es allerdings noch das richtige Board zu finden, die löbliche Weise den original Marken der Surfindustrie entsprechen.

Begleitet von treibenden Rhythmen kommt trotz leicht komplizierter Steuerung echte Strandstimmung auf, wenn man den Punktrichtern seine Kür vorführt. Nur die Grafik wirkt insgesamt etwas altbacken und erinnert zeitweise sogar an die gute alte 16 Bit'er Zeit. Ob das nun allerdings ein Manko ist oder nicht, sollte jeder für sich selbst entscheiden.



○ In Frankreich gibt es sehr hohe Wellen zu bestaunen.

ERSTEINDRUCK

★ — Naja...

Witzig, aber technisch nicht optimal gelöst.

FERTIGGESTELLT

90%

mArk Liebold

VIB RIBBON

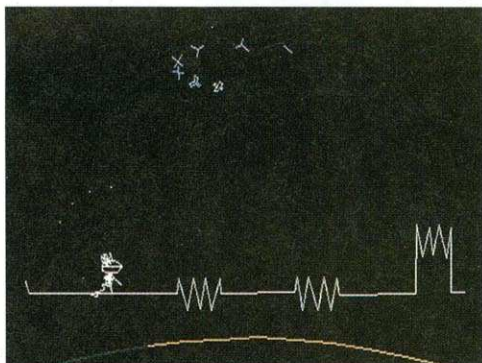
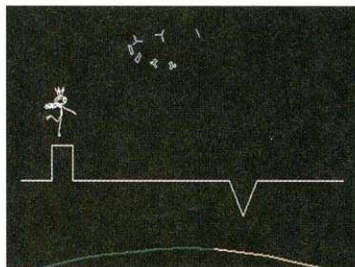
Masaya Matsuura, der Vater von PaRappa the Rapper und Um Jammer Lammy, präsentiert mit Vib Ribbon bereits sein drittes musikalisches Geschicklichkeitsspiel der etwas anderen Art. Der Held des Games ist der Hase Vibri. Eure Aufgabe besteht nun darin, einen Parcours abzulaufen und dabei bestimmte Objekte zu überwinden, wobei die Art der Hürde von der Frequenz und dem Takt der Begleitmusik abhängt. Je nach Art des Objektes (Mauer, Looping, Welle und Loch) müsst ihr einen bzw. - falls zwei Hindernisse miteinander kombiniert sind - zwei bestimmte Buttons drücken. Neben den sieben in dem Spiel enthaltenen Tracks kann man auch seine eigene Musik-CD in die PlayStation einlegen und dadurch vollkommen neue Level kreieren. Die Grafik ist mehr als nur minimalistisch gestaltet, was den Spielspaß allerdings kaum beeinträchtigt. Man kann jetzt schon sagen, dass Vib Ribbon mit Sicherheit ähnlichen Kultstatus wie PaRappa the Rapper oder Um Jammer Lammy erreichen wird.



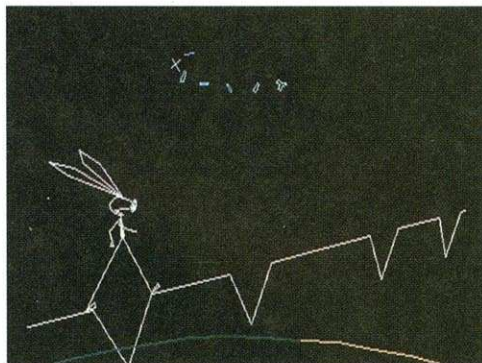
PlayStation

Genre	Geschicklichkeitsspiel
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	NanaOn-Sha
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	Herbst

www.playstation.de



○ Verfehlt man den richtigen Absprungpunkt zu oft, verwandelt sich der Hase Vibri erst in einen Frosch und anschließend in ein kleines schlangenähnliches TV-Gerät.



○ Während des Spiels ändert sich auch schon einmal die Perspektive oder die Laufrichtung des musikalischen Helden.

ERSTEINDRUCK

★★★ — Vielversprechend

Aufgefallenes Geschicklichkeitsspiel für den Spieler mit dem Hang zum Außergewöhnlichen - Kultverdächtig!

FERTIGGESTELLT

90%



Spin Jam

PUZZLE-SPAß ZUM DURCHDREHEN



Spin Jam and Empire are trademarks of Entertainment International (UK) Ltd. Copyright © 2000. All Rights Reserved.
Deutschland: 01801 18 57 95 (0,08 DM/Min. DTMS AG) Österreich: 01 815 06 26 Schweiz: 071 388 08 40



...Sammlung ist nicht komplett?

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

play 5/99



play 6/99



play 7/99



play 10/99



play 11/99



play 1/00



play 2/00



play 3/00



play 4/00



play 5/00



play 6/00



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 06/00 ☐
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

ABOPRÄMIE 1: Unsere T-Shirts gibt es in den Grössen

L, XL und XXL.



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 19.

TestScreen

play
BEST
BUY!

EXTREME
HARDCORE

GRAFIK		74 %
SOUND		51 %
RATING		85 %

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

85

Sven Liebold

WIP3OUT

Special Edition



Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
Entwickler	Psygnosis Leeds
Testmuster	SCED
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	12. Juli



○ Per Drain Pick-Up saugt man dem Gegner die Energie ab.



○ Diese Gabelung müsste eingeschworenen wipeout-Freaks sehr bekannt vorkommen.



○ Diese Szene sieht mal leider sehr oft. Durch zu häufigen Bodenkontakt geht der Gleiter in Flammen auf.

Nanu, was ist denn hier passiert? Erst im letzten September brachte Sony das heiß erwartete wip3out auf den Markt, welches jedoch leider die hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte, und schon wenig später bekommen wir die nächste Version des Future-Racers serviert.

Mogelpackung?

Nicht ganz, da Psygnosis neben den bereits vorhandenen Strecken noch die Kurse aus wipEout 2097 integrierte. Allerdings in leicht veränderter Form, da die Grafik-Engine ja nun nicht mehr dieselbe ist. Ansonsten ist allerdings fast alles beim alten geblieben. Ihr heizt über halbschwererische Kurse und kämpft in einem dichten Verfolgerfeld um den begehrten Platz auf dem Siegetreppchen. Dabei stehen dem Piloten allerlei Waffen zur Verfügung, die man in Form von Pick-Up-Felder auf der Strecke erhält. Per Shoulderbuttons werden die Luftbremsen betätigt, welche helfen sollen, den Gleit-

ter elegant um die Kurve driften zu lassen. Nach und nach stoßt ihr in höhere und schnellere Klassen vor, die allerdings auch in ihrem Schwierigkeitsgrad enorm anziehen.

Frust statt Lust

Zugegeben macht es in den ersten beiden Klassen noch halbwegs Spaß über die leider stellenweise etwas zu engen Tracks zu brettern. Vor allem weil die Entwickler die Steuerung gegenüber dem originalen wip3out etwas abgeoffet haben. Allerdings bilden sich bereits in der Papier-Abteilung

die ersten Schweißperlen auf der Stirn und von der Phantom-Klasse wollen wir gar nicht reden. Das Spiel wird einfach unfair schwer. Statt Hochgeschwindigkeitsjagden erlebt man Banden-Ping-Pong, welches unweigerlich zur Explosion des Schiffes führt. Denn leider wurden die Wände der Flitzer anscheinend aus Papier konstruiert, da sie viel zu empfindlich auf kleinere Karambolagen reagieren. Obendrein kann der fade Soundtrack auch nicht sonderlich motivieren, da er den emotionell geladenen Rhythmen der 2097'er Version deutlich hinterherhinkt.



○ Die Engine läuft durchweg flüssig, ohne technischen Makel.



○ Der Autopilot führt uns sicher durch vertrackte Passagen.



○ Leider sehen die Abgasstrahlen nicht ganz so gut aus wie beim Vorgänger.

DIE GROSSE HOFFNUNG

wipEout Fusion

In Los Angeles konnte man die ersten bewegten Bilder der PlayStation2 Variante des Future-Racers bewundern. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler nicht nur den Augenmerk auf Bombastgrafik setzen, sondern verstärkt am Handling der Gleiter sowie an der allgemeinen Spielbalance arbeiten.



DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. wipEout 2097	91%	02/1998
2. Killer Loop	89%	09/1999
3. Rollcage	79%	02/1999



○ Habt ihr den Prototype-Mode freigespielt, gibt es einige Überraschungen zu bewundern.



○ Immer schön die Schnauze nach oben ziehen.

FAZIT

Eigentlich spricht ja schon die Integration der alten wipEout Strecken für sich. Anscheinend erhofften sich die Entwickler, somit die eingeschworenen Fans der Serie auf die neue Schiene zu locken. Man merkt einfach ganz deutlich, das hinter wip3out nicht die eigentlichen Väter des Rennspektakels stecken. Die Grafik ist zwar technisch makellos: Keine Blitzer, fast keine Pop-Ups und auch sehr schnell; aber einfach zu trist und kalt. Auch im Handling unterscheidet sich wipEout 2097 von seinem Nachfolger um Welten. Denn anstatt voller Genuss mit dem Heck in engen Haarnadelkurven an der Wand entlang zu kratzen, wird man nun fast immer mit einem abrupten Schlag gegen die Bande bestraft. Wer einen Hang zum „Unschaffbaren“ verspürt, sollte jedoch aufgrund des recht günstigen Preises ruhig einen Blick riskieren. Letztendlich ist der Titel jedoch immer noch weit von der Spielbarkeit eines 2097 entfernt.

POSITIV NEGATIV

- „alte“ wipEout 2097 Strecken
- keine optimale Steuerung
- technisch einwandfrei
- Soundtrack überzeugt nicht
- unfairer Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 79 %

SOUND 70 %

RATING 75 %



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	69,95
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Lenkrad Race32-64 Compact	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	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90
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	95,90
GTA 2	89,99

Metal Gear Solid Platinum	39,99
Millenium Soldier	84,95
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,99
Ready to Rumble Boxing	89,99

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

Software

Crazy Taxi	84,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	164,99
MS-R (Metropolis)	109,99
NBA	89,99
Ecco the Dolphin	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
Toy Commander	89,99
UEFA Striker	95,99
Zombie Revenge	84,99

weitere Soft- und Hardware
verfügbar

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

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

**Lenkrad Jordan GP 2
(PSX & N64)
109,99**

**Flashfire
Power Shock
32,99**

WESEMANN W.A.B.S.

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

DESTRUCTION DERBY RAW

Toni Opl

PlayStation

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Studio 33
Testmuster	play
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	5. Juli



○ In Assault-Modus müsst ihr eurem zugehörigen Jeep den Weg freihalten, damit dieser möglichst als erster ins Ziel kommt.

Rein in den Overall, Helm auf, Gurt anlegen und den Motor starten - die einst von Reflections ins Leben gerufene Destruction Derby-Reihe geht mit „Raw“ in die dritte Runde. Sonys In-House-Entwicklertruppe Studio 33 hat sich redlich Mühe gegeben, um den wartenden PlayStation-Rowdies einen würdigen Nachfolger zu präsentieren. Neue Spielmodi, jede Menge neuer Wagen und Strecken sowie eine völlig überarbeitete Optik sprechen für sich, Mängel in Technik und Steuerung drücken allerdings auf die Spielspaßbremse. Doch lest selbst...

Rammen bis der Arzt kommt

Das grundlegende Spielprinzip ist auch in Destruction Derby Raw gleichgeblieben. Ihr versucht, den gegnerischen Fahrern auf dem Weg zur Ziellinie die Blechkarosserie gehörig zu verbeulen, wobei euch für die daraus resultierenden Drehen, Rollen und Überschläge - je nach Stärke des Crashes -

die entsprechende Punktzahl auf euer Konto gutgeschrieben wird. Ohne Rücksicht auf Verluste solltet ihr dabei jedoch nicht agieren; denn wird euer Wagen zu sehr beschädigt, so geht der Motor in Flammen auf, woraufhin das Rennen für euch gelaufen ist. Leider fielen die nützlichen und auch überaus spaßigen Pit-Stops aus dem zweiten Teil dem Rotstift zum Opfer. Möglichkeiten, die eigene Karre während des Rennens zu reparieren, gibt es also nicht mehr.

Made in USA

Während man beim Vorgänger lediglich die Auswahl zwischen drei verschiedenen Wagen hatte, tummeln sich nunmehr satte 24 bullige Vehikel in der virtuellen Garage. Da die Entwickler für ein Spiel dieser Gattung logischerweise keine Original-Lizenzen an Land ziehen konnten, musste man notgedrungen wieder auf eigens kreierte Modelle zurückgreifen. Hierbei haben sich die Jungs von Studio 33 hauptsächlich an verschiedenen amerikanischen Stock- und Muscle-Cars orientiert, die ihr auf den ins-



○ Das klassische Destruction Derby ist natürlich auch wieder enthalten. In den drei Arenen fliegen buchstäblich die Fetzen.



○ Die Rangeleien auf den Dächern verschiedener Wolkenkratzer zählen zu den spannendsten Features.



○ Beim Armageddon-Modus kassiert ihr Punkte für möglichst langes „Überleben“. Alle Kontrahenten stürzen sich gemeinsam auf den Wagen des Spielers.



gesamt 25 Rundkursen nahezu bis zur Unkenntlichkeit schrotten dürft. Gelegenheiten dafür bieten die abwechslungsreichen Strecken zu Genüge - besonders an Steilwänden, gefährlichen Straßenkreuzungen und Sprungschancen entstehen schnell unübersichtliche Massenkarambolagen, die geradezu zum Hineindonnern einladen.

Balance-Akt

Spektakuläre Unfälle sind jedoch nur die halbe Miete, denn: Neben dem herkömmlichen Wrack-Rennen, in dem die Strecken einfach nacheinander absolviert werden, existiert unter anderem ein „Schrotten für Schotter“-Modus, wo ihr mit Siegesprämien neue Vehikel erwerben oder die vorhande-

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Destr. Derby 2 Platin.	80%	02/98
2. Destr. Derby Raw	74%	07/99
3. Demolition Racer	72%	12/99



nen Kutschen hochpö-
peln könnt. In beiden
Modi spielt für ein gutes
Gesamtergebnis nicht nur
die verdienten Crash-Punkte,
sondern auch die jeweiligen
Platzierungen eine tragende Rolle -
auf die richtige Mischung kommt es an!
Gelingt es euch, auf dem Streckenüber-
sichtsplan bis nach unten vorzudringen, so
werdet ihr mit mehreren versteckten Bonus-
wagen und verschiedenen kurzen FMV-
Sequenzen belohnt.

Multiplayer-Spaß

Neben den Wrack-Rennen und dem
„Schrotten für Schotter“-Modus hält der
Menüpunkt „Battle“ vier weitere Spielmodi

bereit, bei denen mittels Multitap bis zu vier
Spieler ordentlich Dampf ablassen können.
So werden sich Kenner des Prequels über
den Destruction Derby-Modus freuen, der
mit drei neuen Arenen sowie einer weiteren
Regelvariante aufwartet, bei der
einem die Konkurrenten mit
kräftigen Remplern ihrerseits
die mühsam ergatteten
Crash-Punkte wieder
stehlen können. Eben-
falls neu ist der Assault-
Mode, in dem ihr einem
von der CPU gesteuerten
Jeep über mehrere Run-
den hinweg den Weg frei
und die gegnerischen Fahr-
rer vom Hals halten müsst,
damit dieser möglichst als erster
über die Ziellinie brettern kann.
Schwindelelregend wird's im Skyscraper-
Modus, in dem ihr auf den Dächern ver-
schiedener Hochhäuser so viele Kontrahen-
ten wie möglich über die Kante stoßen
müsst. Explosiv geht's bei „Pass da Bomb“
her, wo eine oder mehrere Landungen
Dynamit in der Arena die Runde machen.
Nur durch gezielte Zusammenstöße mit den
gegnerischen Fahrzeugen lässt sich die
gefährliche Fracht loswerden, was einem zu
weiterem Punktegewinn verhilft.



• Hier herrscht Bombenstimmung: Nur wer die explosive Ladung rechtzeitig durch
einen Rempler an einen Gegner abgibt, erhält im „Pass da Bomb“-Modus Punkte.



• Zu zweit ist der Multiplayer-Modus gerade
noch spielbar, zu viert allerdings wird's extrem
ruckelig und unübersichtlich.



• Schrotten für Schotter: Mit den gewonnenen Siegesprä-
mien kauft ihr neue Schlitten und motzt diese ordentlich auf.



• Raw is War: Wie die Moves beim Wrestling haben auch
die verschiedenen Rammattacken einen besonderen Namen.

FAZIT

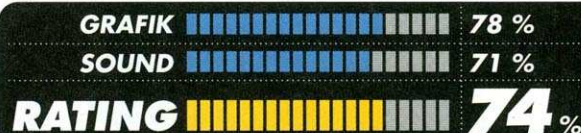
Destruction Derby Raw ist praktisch als Quintessenz aus den bei-
den Vorgängertiteln anzusehen, bei der sowohl der Rennspiel-
Charakter als auch halsbrecherische Crashes gleichermaßen im
Vordergrund stehen. Optisch hat die Serie dank abwechslungsrei-
cher HiRes-Grafiken eine deutliche Aufwertung erfahren und auch
die zahlreichen neuen Spielmodi wissen durchaus zu überzeugen.
Das vollkommen träge Handling der Boliden jedoch wirkt sich
extrem negativ aufs Gameplay aus, zudem erfolgt die Vergabe
der Crash-Punkte wie auch bei den Vorgängern immer noch sehr
willkürlich und hängt mehr vom Glück denn vom eigenen Können
ab. Außerdem macht einem die instabile Framerate speziell im
Mehrspieler-Modus arg zu schaffen. Autofahrer mit chronischen
Aggressionen dürfen aufgrund des günstigen Verkaufspreises
aber dennoch zugreifen.

POSITIV

- große Streckenzahl
- gelungene Optik

NEGATIV

- extrem träge Steuerung
- willkürliches Punktesystem
- instabile Framerate





Martin Weidner

COLD BLOOD



○ Mit dem Brecheisen kommt ihr an die Leiter heran.

Chinesische Atom-U-Boote vor der Küste Taiwans... Ein als vermisst gemeldeter Undercover-Agent der CIA... Ein Staatsstreich in einer ehemaligen Sowjetrepublik... Tri-Nepheline, ein supraleitender Stoff, der aus den Überresten eines Meteoriten gewonnen wird... Ein Agent des britischen MI6, der zwischen die Fronten gerät... Genug Material für so manchen Agenten-thriller bzw. für das neueste Adventure der Baphomets Fluch-Macher.

Der Reihe nach

John Cord, ein 36-jähriger Agent des MI6, wird aus dem Urlaub zurückbeordert, um seinen alten Weggefährten Scott Kiefer aufzuspüren, der sich im Rahmen einer Undercover-Operation in einer Uranmine der ehemaligen russischen Republik Volgia aufhielt, dort aber unter mysteriösen Umständen verschwunden ist. Dessen Auftraggeberin, die CIA, glaubt jedoch, dass er noch am Leben



○ Versiegelt die Verbindungstüren via IR Link und nehmt den Umweg über's Dach.



PlayStation

Genre	Action-Adventure
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Revolution Software
Testmuster	SCED
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort



○ Wenn Gregor die Wachen ablenkt, lauft ihr einfach los...

ist. Ausgerechnet Volgia! Eine „Republik“, in der erst vor kurzem ein Putsch stattfand, bei dem es zu sehr viel Blutvergießen gekommen ist. Dmitri Nagarov leitet mittlerweile die dortigen Regierungsgeschäfte, dicht gefolgt von Lukyan, der mit Terrorkommandos und Konzentrationslagern für die innere Sicherheit des Landes sorgt. Gregor Kostov, der Anführer der Widerstandsbewegung VFF (Volgian Freedom Fighters), ist es, der John Cord in die Uranmine einschleust. Hier findet das 2 CDs umfassende Abenteuer seinen Ausgang.



○ Die Uranmine in Vlodistov stellt den Ausgangspunkt eures Abenteuers dar.



○ Meuchelt die Wachen möglichst lautlos, sonst werden ihre Kollegen aufmerksam.

Flashbacks

Zu der weiteren Handlung nur so viel: John Cord lernt im Verlauf der Geschichte, die sich, angefangen bei der vermeintlichen Uranmine über das Hauptquartier der Abteilung für innere Sicherheit und einen Überlandzug bis hin zu einer Raffinerie und ein Atom-U-Boot hinzieht, dass niemand seines Vertrauens würdig ist, sei es die chinesische Agentin Chi-Ling Cheung, sein Kontaktmann Kostov oder seine Vorgesetzte Alpha. Eine schmerzliche Erfahrung, die innerhalb eines Verhörs durch Nagarov in Gang gesetzt und in Form von Flashbacks, d.h. Zeitsprüngen innerhalb der Handlung enthüllt wird.

Lights! Camera! Adventure!

Eine 9mm stellt im Grunde Cords einzige Waffe bei dieser Mission dar. Munition bzw. Medikits sind nur spärlich zu finden. Der Actionpart steht jedoch gar nicht im Vordergrund des Geschehens. Vielmehr gilt es, an den Wachen möglichst unbeschadet vorbei-



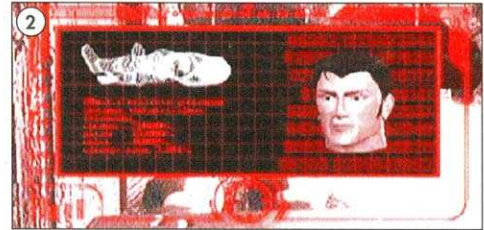
DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Baphomets Fluch 2	85%	10/97
2. Cold Blood	80%	07/00
3. Discworld Noir	80%	12/99



1 Die Zwischensequenzen und die in-game Grafik unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Qualität kaum.

2 1,2,3,4 Die dritte Reaktorhalle bringt den Apparat in Schwung. Lauft so schnell wie möglich durch den Tunnel, bevor euch der Wachdroid einholt und zur Strecke bringt. Die erste Lore stellt den Weg in die Freiheit (und in das nächste Kapitel) dar.



erwartet ihr den nächsten Handlungsmoment, künstlich aufgebaute Handlungslängen sind nicht zu finden. Selbst die Videosequenzen sind nicht bloß schmückendes Beiwerk, sondern treiben die Handlung genauso voran wie die eigentliche in-game Engine.

Höhen und Tiefen

Das Aktionsrepertoire eures Helden mag zwar noch so umfangreich sein, an der hakeligen, indirekten Steuerung ändert dies jedoch - selbst im Sauseschritt - alles nichts. Cord führt eure Aktionen einfach etwas zu träge aus. Ob ihr eine Leiter emporklettern, eure 9mm zücken oder einfach nur weiterlaufen möchtet, unmittelbar geht dies alles nicht gerade vonstatten. Amüsant wird's, wenn ihr euch an eine Wache heranpirscht und sie hinterrücks niederstreckt. Bis diese hinfällt, vergehen schon einmal ein oder zwei (Schreck)sekunden. Getroffen oder etwa doch nicht? Auch die Nachladezeiten sind zwar kürzer geworden, schlagen aber immer noch negativ zu Buche.



3 1,2,3 Kapt die Verbindung von Wagen 5 zum Rest des Überlandzuges, erklärt im Funkraum Wagen 4 zur neuen Kommandobrücke und ihr erhaltet Zugriff auf alle Waffensysteme. Jetzt könnt ihr mit eurer Flak das Geschütz auf Wagen 5 in Schutt und Asche verwandeln.

FAZIT

Auch wenn Revolution Software ihr neuestes Werk als 3D-Action-Adventure propagiert, so stehen die Adventure-Elemente eindeutig im Vordergrund der Handlung. John Cord dreht sogar seinen Kopf in die Richtung von interaktiven Items - Baphomets Fluch-Fans werden sich freuen. Die Storyline und die Rätsel sind anspruchsvoll wie eh und je, und in Sachen Spielumfang dürft ihr euch angesichts 2 CDs auf einiges gefaßt machen. Dass die Steuerung etwas indirekt ausfällt und die Nachladezeiten an eurem Geduldssaden zerren, sollte Adventure-Freunde in keinsten Weise von einem Kauf abhalten. Dies ist man ja inzwischen gewohnt. Action-Puristen rümpfen bei einem Titel wie Cold Blood jedoch nur vornehm die Nase.

POSITIV

- aufwendig in Szene gesetzt
- packende Hintergrundgeschichte
- anspruchsvolle Puzzles
- sehr umfangreich

NEGATIV

- indirekte Steuerung
- quälende Nachladezeiten

GRAFIK 70 %

SOUND 75 %

RATING 80 %



mArk Liebold

LEGEND OF LEGAIA



Die Kämpfe sind etwas unübersichtlich, und die Monster hätten auch etwas liebevoller in Szene gesetzt werden können.



Der städtische Markt bringt nicht nur Ausrüstung, sondern auch wertvolle Informationen mit sich.

PlayStation	
Genre	Rollenspiel
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Contrail
Testmuster	SCED
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	sofort

Vahn	LU 8	Noa	LU 8	Gala	LU 3
HP 350 / 484		HP 210 / 429		HP 139 / 297	
MP 55 / 74		MP 48 / 56		MP 40 / 56	

In den Kisten verbergen sich meistens nur Heilkräuter anstelle wertvollen Goldes.

In dem sagenumwobenen Reich Legaia ist seit dem plötzlichen Erscheinen des Nebels nichts mehr beim Alten. Die Seru, eine mystische Rasse, die einst in Symbiose mit den Menschen des Landes lebte und jenen ungeahnte Kräfte verlieh, mutierten durch die magische Kraft der dichten Dunstschwaden zu bössartigen Wesen und verwandelten ihre Wirte in willenlose Monster. Nur Vahn sowie seine beiden Kameraden Noa und Gala, die sich während des Abenteuers eurer kleinen Gruppe anschließen werden, sind in der Lage das Land von dem üblen Einfluss des Nebels zu befreien. Um dies zu erreichen, werden sie mit der Aufgabe betraut die altherwürdigen Gensisbäume, in deren Inneren ein Ra-Seru schlummert, erneut zum Leben zu erwecken.

Die Ra-Seru sind im Gegensatz zu ihrer Verwandtschaft gegen die Wirkungen der undurchsichtigen Schleier relativ immun. Zudem befähigen sie ihre Träger (Vahn, Noa und Gala) zu zaubern.



Ein hart umkämpftes Genre

Der Großteil des Games läuft nach dem gewohnten Rollenspielschema ab. Man folgt der linearen Story durch Dungeons und über Landkarten, knackt hier und da ein paar kleine Rätsel, bringt Monster zur Strecke und kassiert dafür Erfahrungspunkte und Goldstücke, für welche man sich in den Geschäften anschließend mit besserer Ausrüstung eindecken kann. Neuartig bei Legend of Legaia ist das Kampfsystem. Die drei Recken besitzen die Fähigkeit, ihre Angriffe gegen spezielle Körperzonen auszuführen und diese sogar zu Combos aneinanderzureihen.

Durch besondere Buttonfolgen aktiviert man einen Spezialmove. Diese Sonder-

attacken unterteilen sich in vier Klassen. Während man auf die gewöhnlichen Schlag- und Trittkombinationen meist durch simples Ausprobieren stößt, können die Hyper- oder Super Arts nur durch einen anderen, erfahrenen Charakter gelehrt werden.

FAZIT

Legend of Legaia ist ein „nettes“ Rollenspiel - nicht mehr und nicht weniger. Nette Grafik, netter Sound, nette Story, aber leider nichts Bahnbrechendes. Auch das eigentlich innovative Kampfsystem, bei dem mit der Zeit allerdings ebenso viel Eintönigkeit wie bei konventionellen RPG-Gefechten aufkommt, kann den Titel nicht über die Durchschnittsqualität eines gewöhnlichen Rollenspiels hinwegkatapultieren. Eigentlich hätte Legend of Legaia schon im Oktober letzten Jahres erscheinen sollen und wäre seinerzeit auch sicherlich mit einer höheren Auszeichnung versehen worden. Bei der Flut an qualitativ hochwertigen Rollenspielen, die zudem weitaus spannender und ideenreicher sind, lohnt sich die Anschaffung des Spiels „Legend of Legaia“ also nicht unbedingt.

POSITIV NEGATIV

- actionlastiges Kampfsystem
- gute Story
- nicht besonders anspruchsvoll
- technischer Durchschnitt

GRAFIK 58 %

SOUND 54 %

RATING 63 %

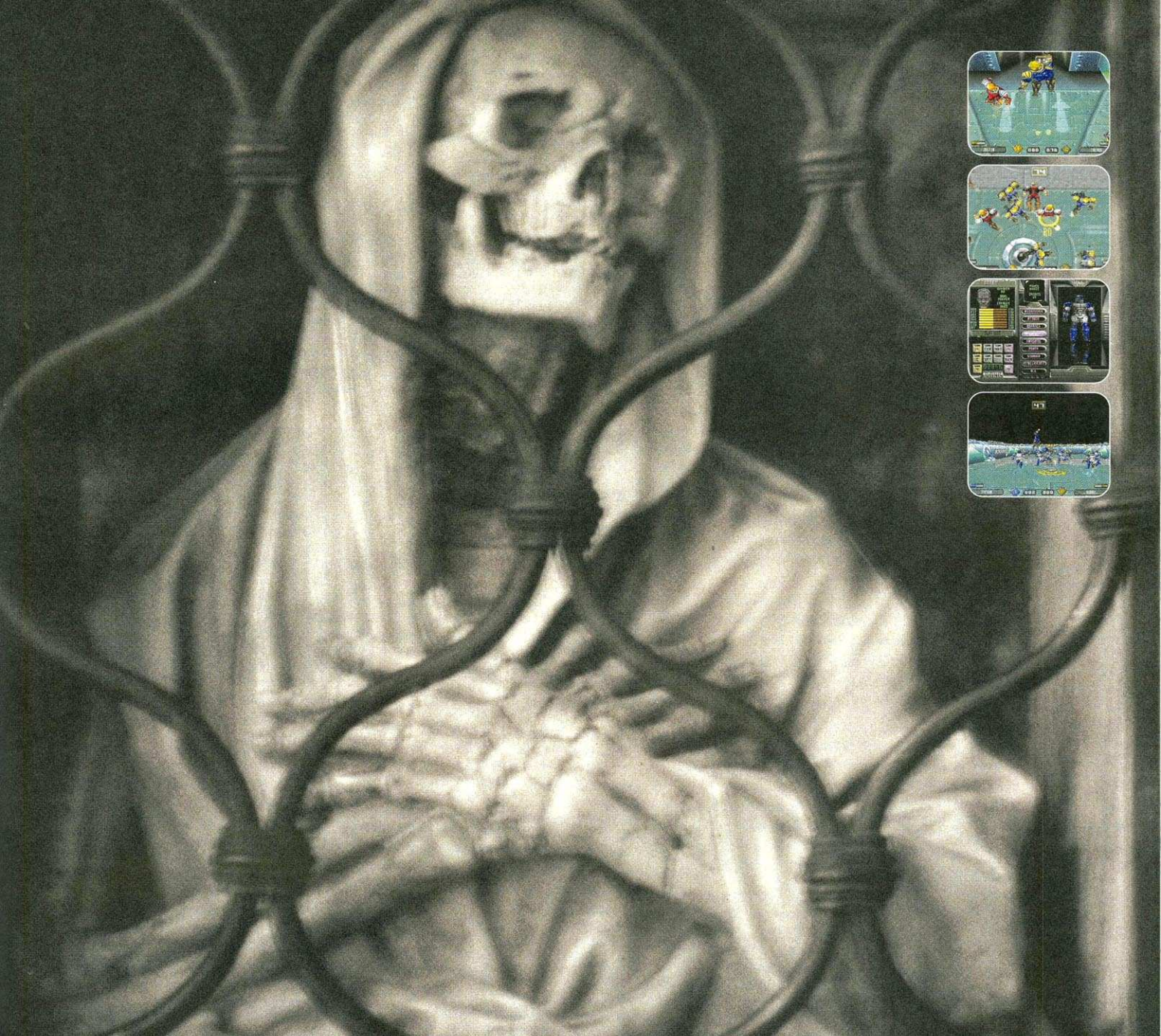


Euren Spielstand könnt ihr nur an speziellen Savepoints sichern.



Vergesst ihr einen Combo, könnt ihr die Reihenfolge der Moves selbstverständlich nochmals abrufen.





ENDLICH MAL EIN SPIEL MIT UNPARTEIISCHEM SCHIEDSRICHTER

Wir schreiben das Jahr 2100. Eine Zeit, in der rücksichtslose Konzerne die autoritätsgläubigen Massen kontrollieren. Eine Welt, in der Kriege und Kriminalität durch einen mörderischen Sport ersetzt werden. Ein gnadenloser Wettkampf, bei dem der Sieg keine Frage der Ehre, sondern des Überlebens ist.

Speedball 2100 kombiniert die Schnelligkeit und Taktik einer Sportsimulation mit dem herzerfrischenden Knochenbrechen eines Beat-em-Up. Das Ergebnis ist das ultimative Ballspiel der Zukunft, in dem 16 gut gepanzerte Teams gegeneinander antreten und sich nur durch den Schiedsrichter stoppen lassen. Dann aber endgültig.

Im exklusiven Vertrieb der KOCH MEDIA
Deutschland: Lochamer Str. 9 | D-82152 Planegg
Info-Telefon: 01801/18 57 95
DM 0,08/Min., DTMS AG
Österreich: Tivoligasse 25 | A-1120 Wien
Schweiz: Poststr. 10 | CH-9201 Gossau
Internetadresse: www.kochmedia.com



empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk





DRAGON VALOR

Dirk Gemeinhardt

PlayStation

Genre	Action
Hersteller	SCEE
	www.playstation.de
Entwickler	Namco
Testmuster	SCED
Preis	ca. 59,- DM
Erhältlich ab	sofort

Mit Ridge Racer V und Tekken Tag Tournament schaffte Namco gekonnt den Sprung ins vielversprechende PlayStation2-Zeitalter. Bereits zum Japan-Launch wanderten z. B. annähernd 600.000 Exemplare des Edelracers über die Ladentheke. Jenes Hit-Recycling wird ebenfalls für den 32-Bit-Kasten konsequent fortgesetzt - nach Kultfigur Pac-Man muss jetzt NES-Oldie Dragon Buster dran glauben.

Pfui! Du böser Drache!

Wie in vielen Abenteuern sind auch bei Dragon Valor wieder mal die bösen Drachen an allem schuld. Der Stein des Anstoßes: Ein feuerspeiendes Fabelwesen brutzelt die Schwester unseres Anfangshelden bis auf die Gebeine knusprig braun. Daraufhin begibt sich der wackere Jungspund ohne große Umschweife auf einen Rachefeldzug gegen den sagenumwobenen Meuchler. Mit scharfer Klinge, drei Special Moves und einer Hand voll Zaubersprüche, die



Kein Seemannsgarn: Auch auf hoher See müsst ihr euren Mann stehen.



Wendet bei den Drachen alle möglichen Magien an.



Einerseits retten kleine Sprungeinlagen dem Helden die Haut, andererseits verwirrt man mit dieser Taktik den Gegner.



der erzürnte Recke im Laufe der Zeit aufgabelt, gebietet man allerlei monströsem Gesocks sowie streitsüchtigen Rittern samt Anhang Einhalt. Ergatterte, jedoch unnütz erscheinende Gegenstände, wie etwa Parfümflakons verscherbelt der Drachenjäger gegen bare Münze im örtlichen Krämerlädchen. Die übrigen Items hingegen dienen dazu den Heroen in altbekannter Rollenspiel-Manier Stück für Stück aufzupäppeln. Bis zu diesem Zeitpunkt mögen nahezu alle Features eingefleischten RPG-Anhängern äußerst bekannt vorkommen. Kein Wunder; denn in jeglicher Hinsicht basieren Titel des beliebten Genres auf solchen grundlegenden Elementen. Das Besondere an Namcos epischem Schwertgefuchtel: Jedes Kapitel muss mit einem neuen Protagonisten bestritten werden, der generell aus der Liaison des vorangegangenen Kämpfers mit einer Frau seiner Wahl entspringt. Die auserkorene, gebärfreudige Gemahlin beeinflusst dadurch nicht nur den Spielverlauf, sondern auch die Art der (End-)Gegner.



Den Nachkommen werden sämtliche magische Fähigkeiten bzw. das ganze Inventar mit in die Wiege gelegt.

Innovative Rollenspielkost?

Leider nein. Im Endeffekt sind sämtliche Magien, die sporadisch angesiedelten Pseudo-Rätsel, der knauserige Warenhandel usw. reinste Makulatur. Vornehmlich drescht ihr ungehalten auf die Widersacher ein, bis sie irgendwann den Löffel abgeben. Nur bei den Drachen selbst müsst ihr den richtigen Riecher entwickeln.

FAZIT

Bei Dragon Valor ziehen sich Namcos Arcade-Wurzeln wie ein roter Faden durchs ganze Spiel. Echtzeitkämpfe der Marke Hack'n Slay, gepaart mit vereinzelter, einfallsloser Plattformhopserei, stellen den Alltag beim Streifzug durch die Dungeons dar. Von einem Rollenspiel der alten Schule kann hier überhaupt nicht die Rede sein - die Bezeichnung eines oberflächlichen Action-Games trifft hier im Grunde voll ins Schwarze. Zumindest die tolle Idee bezüglich der verschiedenen spielbaren Charaktere weiß teilweise zu überzeugen. Insgesamt reißen Story, Sound, aber auch Grafik den Spieler nicht richtig vom Hocker. Schade eigentlich, dass man ein tolles Spielkonzept - trotz des opulenten Umfangs von 2 CDs - nur unzureichend in die Tat umsetzt. Deshalb legen wir Interessenten vor dem Kauf ein ausführliches Probezocken nahe.

POSITIV NEGATIV

- gewiefted Gegner
- langweiliges Spieldesign
- nicht-linearer Spielverlauf
- unspektakuläre Präsentation
- fade Story

GRAFIK 65 %

SOUND 58 %

RATING 61 %



Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

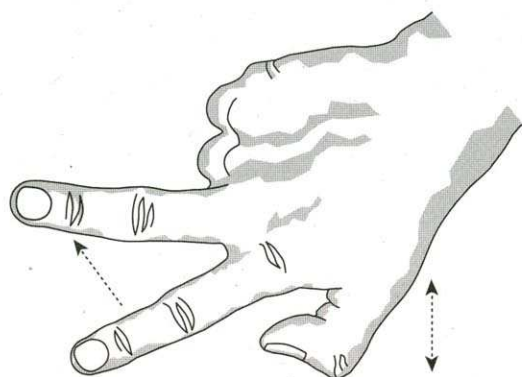


Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

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

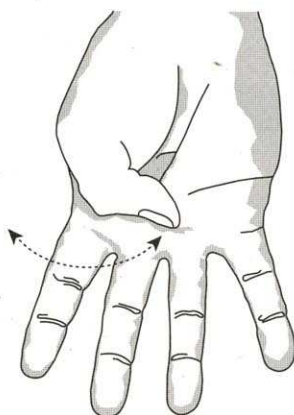


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

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.

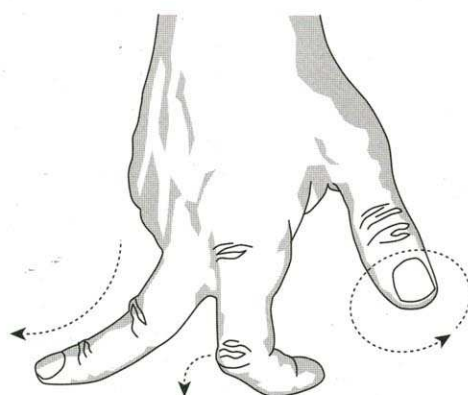


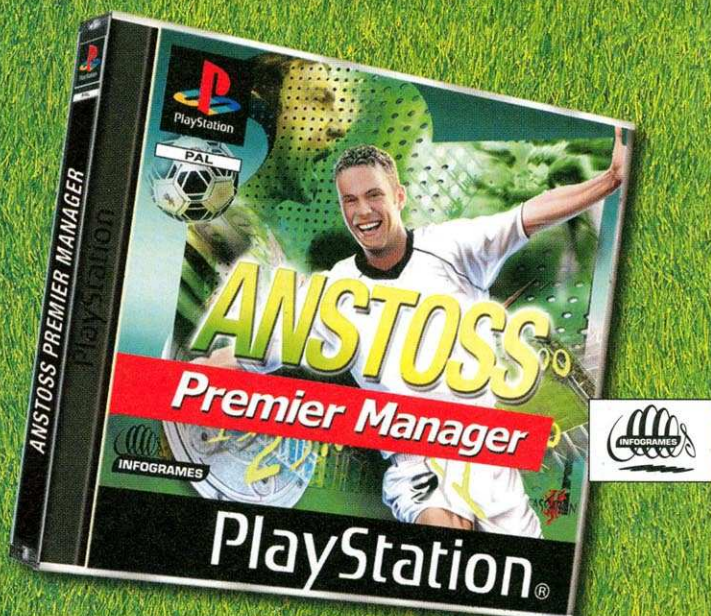
Fig. 3)
Der Daumenschwung.

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

DAUMEN FIT FÜR ANSTOSS PREMIER MANAGER.

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

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



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.

Jetzt mit deutschem Menü

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

CD TASCH
FÜR 12
CD'S
DVD'S

69.90 DM

CD TASCH
FÜR 12
CD'S
DVD'S

4.90 DM

POWERSHOCK

29.90 DM

PANTHER II
G-CON

29.90 DM

TWINSOCK

29.90 DM

PSX CASE

44.90 DM

CLASSIC PAD

8.90 DM

LASERPOINTER
inkl. 5 Köpfe

14.90 DM

MOVIECARD
Nicht für
SCPH 9002
geeignet

99.90 DM

KEYCHAIN

1.90 DM

SONY DUALSHOCK

44.90 DM

INFAROT BOX

39.90 DM

**DANCE
REVOLUTION**

29.90 DM

RF UNIT

14.90 DM

PAL BOOSTER

19.90 DM

POWER WHEEL

89.90 DM

MULTITAB

39.90 DM

POWER WING

39.90 DM

GB LINKKABEL
UNIVERSAL

14.90 DM

MP3 PLAYER

99.90 DM

DC GEHÄUSE

69.90 DM

DC GEHÄUSE

69.90 DM

X-PLORER FX

89.90 DM

PSX MAUS

19.90 DM

DC POWER PAD

39.90 DM

**DREAMCAST
SUPERCIP
JETZT NUR
4 LÖTPUNKTE
FÜR IMPORTE**

24.90 DM

**DREAMCAST
SUPERCIP
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



Dirk Gemeinhardt

ANSTOSS

Premier Manager



PlayStation

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 99,- DM
Erhältlich ab	sofort

Wie in allen Managersimulationen steht neben der Mannschaftsbetreuung der Spielertransfer im Vordergrund.

Gekonnte PC-Umsetzung für die PlayStation: Trotz fehlender DFB-Lizenz bereitet diese Simulation Lust auf mehr. Ihr solltet entweder im Laufbahn- oder im Trainer-

Modus (mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig) ein Team eurer Wahl aus den unterschiedlichen englischen, französischen, italienischen, spanischen bzw. deutschen Ligen coachen und zugleich unabhängig der Modi in der verantwortungsvollen Position des Managers in punkto Personalpolitik, Neubauten oder Marketingpolitik wichtige Entscheidungen fällen. Natürlich steht abermals das Haushalten mit dem vorhandenen Etat an vorderster Stelle. Realistische Bauzeiten, die ständige Suche nach zahlungskräftigen Sponsoren sowie diverse Probleme mit dem Kader (Vertragsverhandlungen, Verletzungen, Transfers usw.), aber auch mit dem Rest der Belegschaft halten euch ständig auf Trab. Besonders das einfache Handling, die übersichtliche Menüstruktur und die netten FMV-Schnipsel heitern den sonst staubtrockenen Manageralltag auf. Fazit: Aufgrund des spielerischen Tiefgangs bereitet Anstoss Premier Manager mehr Spaß als Bundesliga 2000 - Der Fußball-Manager vom übermächtigen Sportspielgiganten EA Sports.



Gelbe Karte für den DFB: Bis auf die deutschen Ligen. Alle Länder bringen ihre Original-Teams mit ins Spiel ein.

GRAFIK 68 %
SOUND 53 %

RATING 69 %



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*
* (3,63 DM / Min.)

BLAZE®

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

e-mail: service@blaze.de

NUMMER 3 DM 12,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3

MIT SPECIAL
ALUNDRA 2

**20 PLAYSTATION
KOMPLETTLÖSUNGEN**
MIT TIPS, TRICKS UND CHEATS

SOFTSALE CHEAT CHECKER 20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

**SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM**

**NEU
AM KIOSK!**

AUSGABE 4 JUNI/JULI 2000 DM 7,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER

7500
PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER
550 SPIELEN

PLUS SPECIAL
VAGRANT STORY

R 7500 PLAYSTATION-TIPS

**SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
550 SPIELEN
7,80 DM**

**NEU
AM KIOSK!**

AUSGABE 1 DM 12,80

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK

**43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN**

AKUJI · ALUNDRA · ATLANTIS · BAPHOMET'S FLUCH 1 · BAPHOMET'S FLUCH 2 · DAS GRAB DES
G. BLADE · BREATH OF FIRE 3 · CROC 2 · DAS FÜNFTE ELEMENT · DRIVER · FINAL
PHARAO · DEATHTRAP DUNGEON · DINO CRISIS · DISCWORLD 2 · GUARDIANS CRUSADE
FANTASY VII · FINAL FANTASY VIII · G-POLICE · G-POLICE 2 · GUARDIANS CRUSADE · MOK
HARD EDGE · HEART OF DARKNESS · LEGACY OF KAIN · SOUL REAVER · MOK
MEDIEVIL · METAL GEAR SOLID · MISSION IMPOSSIBLE · MYST · O. D. T.
ODD WORLD · ABE'S EXODUS · ODD WORLD · RIVEN · SHADOWMAN · SYMPHONIE · THE
BEGINNING · RESIDENT EVIL · TOMB RAIDER 3 · VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT
RAIDER 1 · TOMB RAIDER 2 · TOMB RAIDER 3 · VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT
VERSAILLES 1689 · WARRHAMMER DARK OHEN · WILD ARMS · X-FILES · THE GAMES

**520 SEITEN
NUR 12,80**

SOFTSALE CHEAT CHECKER MEGAPACK 43 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

**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**

**MAN GELN
BIS DER ARZT KOMMT!**

Toni Opl

CATAN

Die erste Insel



PlayStation

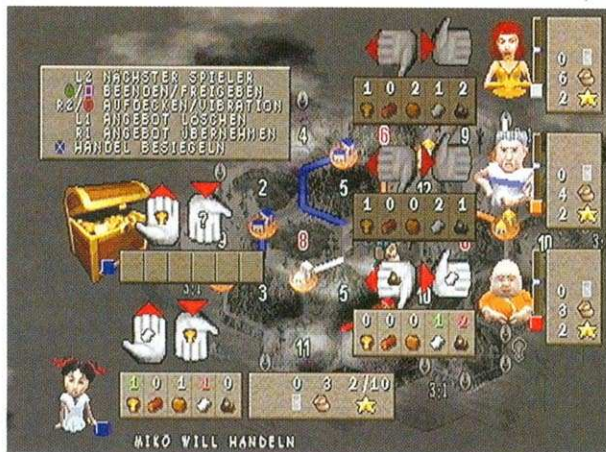
Genre	Brettspiel-Umsetzung
Hersteller	Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
Entwickler	Similis Software
Testmuster	Similis Software
Preis	ca. 49,- DM
Erhältlich ab	15. Juli



Spätere Szenarien warten mit vielerlei interessanten Zusatzregeln und neuen Feldern wie etwa den Vulkanen auf, die euch stets vor neue Herausforderungen stellen. Zusätzlich könnt ihr die Inseln per Zufallsgenerator immer wieder neu generieren lassen.

Eine Konvertierung des erfolgreichen Brettspiels der letzten Jahre für die PlayStation - kann das gut gehen? Mit einem Wort: Ja! Similis Software hat bei der Umsetzung von „Die Siedler von Catan“ ganze Arbeit geleistet und den Charme und das Gameplay des Tabletop-Vorbilds dank aktiver Mithilfe des Siedler Erfinders Klaus Teuber perfekt auf Sonys Konsole portiert. Catan - Die erste Insel beinhaltet dabei nicht nur das Basisspiel einschließlich die Seefahrer-Erweiterung, sondern auch Dutzende von neuen Szenarien und Regelveränderungen, die Teuber speziell für die PlayStation-Fassung entworfen hat. Ein umfangreiches Tutorial inklusive einer Übungsmission erläutert unerfahrenen Siedlern Schritt für Schritt den zunächst komplex wirkenden Spielablauf. Zu den enthaltenen Modi zählen Kampagne (alle Missionen nacheinander), Einzelszenario, Multiplayer (für bis zu vier Spieler) und Freies Spiel, wobei ihr in letzterem Spielparameter wie die erforderliche Anzahl von Siegpunkten selbst bestimmen dürft. Neben der übersichtlichen grafischen Gestaltung und den ulkigen Sprachsamples, welche die CPU-Charaktere vom Stapel lassen, besticht Catan vor allem durch die hohe KI, die auf der höchsten Schwierigkeitsstufe selbst die erfahrensten Siedler-Spieler regelmäßig in die Schranken verweist. Vorbildlich!

perfekt auf Sonys Konsole portiert. Catan - Die erste Insel beinhaltet dabei nicht nur das Basisspiel einschließlich die Seefahrer-Erweiterung, sondern auch Dutzende von neuen Szenarien und Regelveränderungen, die Teuber speziell für die PlayStation-Fassung entworfen hat. Ein umfangreiches Tutorial inklusive einer Übungsmission erläutert unerfahrenen Siedlern Schritt für Schritt den zunächst komplex wirkenden Spielablauf. Zu den enthaltenen Modi zählen Kampagne (alle Missionen nacheinander), Einzelszenario, Multiplayer (für bis zu vier Spieler) und Freies Spiel, wobei ihr in letzterem Spielparameter wie die erforderliche Anzahl von Siegpunkten selbst bestimmen dürft. Neben der übersichtlichen grafischen Gestaltung und den ulkigen Sprachsamples, welche die CPU-Charaktere vom Stapel lassen, besticht Catan vor allem durch die hohe KI, die auf der höchsten Schwierigkeitsstufe selbst die erfahrensten Siedler-Spieler regelmäßig in die Schranken verweist. Vorbildlich!



Raffinierter Einfall: Damit bei einem Match mit versteckten Ressourcen (Multiplayer) die Mitspieler keinen Einblick in die eigenen Rohstoffkarten haben, lasst ihr euch diese mittels Dual-Shock-Effekt „durchvibrieren“.

GRAFIK 56 %

SOUND 63 %

RATING 80 %



Alligator

The Import Specialist
KAUF AUF RECHNUNG*

Leopoldstr. 17
45139 Essen
Fax: 0284/194 12 58

0284/194 12 57



PLAYSTATION ACCESSORIES

1M Memory Card	8.95	PSX Multinorm	279.-
4M Uncompressed	19.95	PSX Multi Color	299.-
8M Memory Card	24.95	" + 8meg + Pad	329.-
Scorpion Gun	19.95	Standard Pad	9.95
Attacker DS-7000	29.95	St. D.Shock Pad	19.95
Action Pro L.Gun	49.95	D.Shock PowerPad	39.95



für Dreamcast
Vorbestellen!



Tanz Matte
39.95



PC/USB Adapter
29.95



Game Hunter
29.95



Scart/RGB Audio	9.95
Joypad Verläng.	6.95
Link Kabel	6.95
Antennen Adapter	14.95



Ersatz Laufwerk	99.95
Beat Con Twist	49.95
PAL/NTSC Convert.	29.95



Multi.Umbau Chip	19.95
M. Stealth Chip	29.95
M. Umbau Aktion	39.95
PSX Netzteil	39.95



PSX Maus	14.95
DexDrive	74.95
4x Adapter	29.95
Remote Station	39.95



Multi Player
39.95



Dshock Lenkrad
79.95

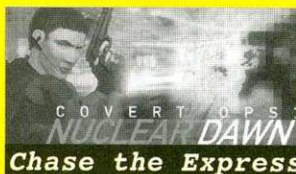


G-Hunter 9002
59.95

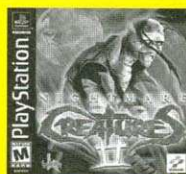


PSX-CDROM
99.95

PLAYSTATION US IMPORT(ANT) GAMES



Alundra 2	129.95
Amorines P. Swarm	129.95
Armored Core	129.95
Army Men World War	109.95
Baldurs Gate	129.95
Blaster Master	129.95
Chase the Express	129.95
Countdown Vampire	129.95
Digimon World	129.95
D.Nukem: P. of Babes	129.95
Front Mission 3	129.95
Gekido Us	129.95



Iron Soldier 3	129.95
Koudelka	129.95
Legend of Dragoon	129.95
Legend of Mana	129.95
Micro Maniacs	129.95
Mike Tyson Boxing	129.95
MK: Special Forces	129.95
Nightm. Creatures 2	129.95
Parasite Eve 2	129.95
Saga Frontier 2	129.95
Star Ocean 2	129.95
Vandal Hearts 2	129.95



DREAMCAST / NEO-GEO ACCESSORIES

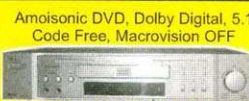
Dreamcast	429.-	DC RGB/Audio K.	14.95
Dreamcast Multi.	499.-	DC Padverlänger.	9.95
Neo Geo Pocket	199.-	DC VGA Box	59.95
DC Joypad	39.95	NGP Worm Light	49.95
DC Virtu Gun	69.95	NGP Netzteil	59.95
Multinorm Chip	49.95	NGP Link Kabel	49.95
Multinorm Umbau	99.95	NGP " "-Dreamcast	79.95



DC Rumble
24.95



DC VGA-Box
59.95



Amoisonic DVD Player
649.95

DREAMCAST / NEO-GEO US IMPORT(ANT) GAMES

Arcatera DC	129.95	Gundam DC	129.95
Carrier DC	129.95	K.of Fighters R-2 NGP	99.95
D2 DC	129.95	Metal Slug 2 NGP	99.95
Dark Angel DC	129.95	N.Creatures 2	129.95
Dead or Alive 2 DC	129.95	Rainbow Six DC	129.95
Draconous DC	129.95	St.Wars Racer DC	129.95
Faselei NGP	89.95	S.Fighter Alpha 3 DC	129.95
Gauntlet Legends DC	129.95	Time Stalkers US	129.95
Gekido DC	129.95	Zombie Revenge US	129.95

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

Dirk Gemeinhardt

FRONT-SCHWEINE



Die große Winterschlacht.



Unzählige Welten, aber auch ein Level-Generator versüßen den Mehrspielermodus. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich auf die Schwarte klopfen.

PlayStation

Genre	Strategiespiel
Hersteller	Infogrames
	www.infogrames.de
Entwickler	Infogrames Sheffield
Testmuster	Infogrames
Preis	ca. 79,- DM
Erhältlich ab	sofort



Haushohe Geschützstellungen machen euch das Leben schwer.

In Saustallasien ist der Teufel los. Auf dem kleinen Eiland im Südpazifik gibt es tonnenweise Schweinefraß. Kein Wunder, dass die 6 größten Nationen um den leckeren schweinischen Rohstoff buhlen. Deutschland, Frankreich, Russland, England, USA und Japan überwinden ihren inneren Schweinehund; denn es geht um die (Schweins-)Wurst.

Wo geht's denn hier zur Front?

Die Front ist hier keine Hauptkampflinie im eigentlichen Sinne, sondern verkörpert die ganze besagte Insel in Form eines gewöhnlichen Hausschweins. Obwohl die Frage „Welches Schweinderl hätten's gern?“ dem Einspieler-Modus immer voran geht, verlaufen unabhängig der gewählten Streitmacht alle 25 Kampfeinsätze in punkto Story gleich. Da Infogrames Sheffield vom Haxen bis zum Rüssel das ganze Spiel komplett auf Schwein trimmte, werden strategischer Rie-

cher und Lachmuskeln in derselben Weise gefordert. Jedoch läuft es im Endeffekt immer aufs gleiche Ziel hinaus - Vom Kap Keilerkopf bis Neu Trogland steht die totale Vernichtung der gegnerischen Schweinehorde auf der täglichen Einsatzbesprechung.

Der sauschmale Grat

In rundenbasierenden Gefechten, welche frappierend an die Worms-Serie erinnern, dürfen die unterschiedlichsten Waffengattungen (Schützen-, Pioniere-, Sanitäter- und Artillerieeinheiten) kräftig die Sau rauslassen. Teils mit allerlei destruktivem Kriegsgeschütz, teils mit eher unkonventionellen Ausrüstungsgegenständen bahnen sich die Frontschweine Meter für Meter ins fremde Landesinnere vor. Im Laufe der Zeit stößt euer Verband auf zunehmend mehr Widerstand. Zum einen ziehen die Gegner nicht mehr bei der ersten Explosion ihr Ringelschwänzchen ein, zum anderen fahren sie vereinzelt richtig schweres Geschütz auf. Gepanzerte Kettenfahrzeuge, großkalibrige

Kanonen bzw. meterdicke Bunkeranlagen probieren in jeder Runde den Angriff bis hinter die eigenen Linien zurückzuschlagen. Zudem erschweren heimtückische Minenfelder den Vormarsch. Ein falscher Tritt und die verletzte Sau schreit plötzlich wie am Spieß. Fährt sich aufgrund der erwähnten Tatsachen buchstäblich der Karren im Dreck fest, endet ein gewonnen geglaubter Blitzkrieg im demoralisierenden Stellungs- bzw. Grabenkampf, so dass sich abrupt das Blatt wendet.

Schweiner - Das rosige Kreuz

Sollte euer 3 bis 5 Mann starker Sauhaufen mit Glanz und Gloria in die Kaserne einziehen, wird dem Stoßtrupp große Ehre zuteil. Je besser das Abscheiden der rosafarbenen Heroen, desto mehr strahlende Orden dürfen sich die grunzenden Jungs an den heroischen Vorderschinken heften. Das edle Blech bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch einige Vorteile im Bereich des Equipments mit sich. Aus dem nur mäßig ausgestatteten Soldaten entsteht im Laufe der Zeit ein bis an die Zähne bewaffneter,



Für punktgenaues Treffen mit der Bazooka bedarf es einiger Übung. Im Notfall steht das Trainings Camp mit Rat und Tat zur Seite.



Holt den Zeppelin vom Himmel. Als Belohnung springt ein flächendeckendes Bombardement heraus.

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Rating	Test in play
1. Worms Armageddon	84 %	11/99
2. Worms Platinum	80 %	9/97
3. Frontschweine	79 %	07/00



○ MP-Garben bieten die Konkurrenz der Reihe nach um.



○ Nutzt die Detonationswucht, um festverwurzelte Gegner ins tiefe Gewässer zu schicken.



○ Schnitzelkönig - das Bajonett eignet sich hervorragend für den Nahkampf.

hochdekorierter Kriegsheld. Ergebnisse, die vielmehr in die Kategorie „unter aller Sau“ fallen, werden zum Leidwesen aller stets mit einem feuchten Magazin belohnt.

Schweine, wollt ihr ewig leben?

Selten zuvor konnte man über ein Strategiespiel so schmunzeln. Abermals Worms Armageddon aus dem Hause Team 17 schaffte es vereinzelt mit den unterschiedlichen Dialekten etwas Schwung in das ansonsten staubtrockene Genre zu bringen. Infogrames Sheffield geht mit Frontschwein sogar noch einen Schritt weiter. Entspre-

○ Lust auf Schweinsbraten? Mit dem Flammenwerfer ein Kinderspiel.

chend ihrer Herkunft haben alle Schweine passende Namen, den dazugehörigen Dialekt und einen eigens fürs Spiel aufgestellten Lebenslauf. Historisch passend, gemäß den echten Vorbildern treten die deutschen Pickelhaubenträger im Vergleich zu den amerikanischen bzw. britischen Landsern erheblich forscher in Erscheinung. Ferner geben ohne Ausnahme alle Charaktere zum explosiven Geschehen ihren Senf dazu. Sarkastische Floskeln natürlich mit inbegriffen.

Weniger lustig geht's im Bereich der grafischen Präsentation zu. Vor allem die detailarmen Szenarien geben Anlass zum Tadel. Etwas mehr Einfallsreichtum hätte weiß Gott nicht geschadet. Außer ein paar Kisten und simpel gestrickten Gebäuden haben sich die Entwickler wahrlich kein Bein herausgerissen. Mit einer Vielzahl an interaktiven Objekten wäre die taktische Komponente besser in den Mittelpunkt gerückt worden. Genau an diesem Punkt trennt sich die Spreu vom Weizen. Frontschwein zieht trotz dreidimensionaler Darstellung im Gegensatz zu Worms den Kürzeren.



○ Alles Gute kommt von oben.

FAZIT

Das lockere Gefasel, das versaute Ambiente und vor allem der schnelle Einstieg bieten fast allen Feierabend-Strategen die lang gesuchte Abwechslung. Professionelle 32 Bit-Feldherren werden leider von Anfang an unterfordert sein. Deshalb ist dieses Game exzellent für Anfänger und Fortgeschrittene geeignet. Mit etwas mehr Liebe zum grafischen Detail, steigender taktischer Komplexität und ausgefeilterem Gameplay hätte Frontschwein aus wertungstechnischer Sicht die Achtziger-Hürde locker überwunden. Trotz aller Kritikpunkte: Hut ab! Frontschwein macht tierischen Spaß. Und das ist die Hauptsache.

POSITIV

- vom Haken bis zum Rüssel auf Schwein getrimmt
- humorvolle Sprachsamples

NEGATIV

- geringe taktische Komponente
- recht monotones Gameplay
- detailarme 3D Grafik



○ Vorsicht ist besser als Nachsicht. Sonst verletzt man seine eigenen Kameraden.

GRAFIK 68 %

SOUND 83 %

RATING 79 %



Toni Opl

SILENT BOMBER

PlayStation

Genre	Shooter
Hersteller	Virgin Interactive www.vid.de
Entwickler	Studio 3
Testmuster	Virgin Interactive
Preis	Juli
Erhältlich ab	ca. 99,- DM

Virgin Interactives neuestes Action-Feuerwerk versetzt den Spieler in die Rolle des futuristischen High-Tech-Söldners „Jutah“, der an Bord eines gigantischen Raumkreuzers die komplett aus Androiden bestehende Besatzung eliminieren muss. Auf dem Weg zum finalen Oberboss stellen sich ihm in insgesamt 26 abwechslungsreichen Level vom stupiden Wachdroiden bis hin zum schwerbewaffneten Riesen-Mech unzählige verschiedene Widersacher entgegen.

Bombardement par excellence

Anders als bei den meisten herkömmlichen Shootern verfügt Jutah nicht über diverse Schusswaffen, sondern ausschließlich über einen unbegrenzten Vorrat an ferngezielten Bomben, die er sowohl taktisch klug am Boden postieren als auch mittels eines ausgefeilten Zielerfassungssystems direkt an die Widersacher heften kann. Ein Druck auf den Detonations-Button lässt sodann alle ausgelegten Sprengladungen explodieren und die feindlichen Einheiten in Rauch aufgehen. Auf diese Weise könnt ihr auch verschiedene Gebäude hochjagen, die gelegentlich bestimmte Pick-Ups hinterlassen. Mit den sogenannten E-Chips beispielsweise lässt sich wahlweise die Anzahl der zur gleichzeitig Verfügung stehenden Bomben, die Reichweite eures Zielgeräts oder die Wirkung der eigenen Schutzschilde erhöhen. Zusätzlich finden sich im Verlauf des Spiels noch drei Spezialbomben, die ein großflächiges Feuer entfachen, feindli-



○ Zwei links, zwei rechts - dann fällt das Tor.

○ Jetzt wirds eng: In solchen Situationen empfiehlt sich der Einsatz der Napalm-Bomben, die flächendeckend mehrere Feinde vernichten.



○ Diese fliegenden Einheiten, sogenannte „Hards-hells“, machen ihrem Namen alle Ehre und sind besonders schwer zu knacken.



○ Größere Roboter und Panzer schützen sich zeitweise mit einem Energiefeld und können daher nur mit dem richtigen Timing erledigt werden.

Nette Dreingabe

Neben dem regulären Single-Player-Modus enthält Silent Bomber auch eine VR-Arena, in der ihr wahlweise gegen die CPU oder einen weiteren Mitspieler in bester Beat'em Up-Manier antreten könnt. Als Spielfiguren stehen euch hierzu sämtliche größeren, im Hauptspiel vorkommenden Charaktere zur Verfügung - vorausgesetzt, ihr habt die zugehörigen Level bereits erfolgreich abgeschlossen. Zwar besitzt dieser Pseudo-Prügler, der entfernt an „The Rise of the Robots“ erinnert, einen gewissen Charme, ist aber bei weitem nicht so unterhaltsam wie ein eigenständiger Beat'em Up.



○ In der VR Arena könnt ihr euch mit den bisher besiegten Zwischengegnern „herumprügeln“. Die Anzahl der verfügbaren Moves ist jedoch äußerst begrenzt.



○ Effektiv: Bildschirmfüllende Explosionen sind in Silent Bomber an der Tagesordnung.

FAZIT

Silent Bomber bringt dank des innovativen Spielprinzips endlich wieder frischen Wind in das doch leicht angestaubte Genre. Dabei verbindet es gekonnt die Shooter-Elemente eines Millenium Soldier: Expendable mit den taktischen Feinheiten der Bomberman-Reihe. Garniert wird diese überaus gelungene Mixtur mit einer Prise japanischen Anime-Stils, was vor allem Manga-Fans freuen wird. Bis auf den etwas zu klein wirkenden Protagonisten wurde Silent Bomber optisch überaus gelungen in Szene gesetzt. Nervige Slowdowns sind dank der hervorragenden Engine auch in Extremsituationen mit Tutzenden von Gegnern und vielen gleichzeitigen Explosionen völlig ausgeschlossen. Die techno-lastige Begleitmusik hält sich dezent im Hintergrund, ohne spürbar auf die Nerven zu gehen. Anlass zur Kritik gaben lediglich die geschmacksabhängigen Synchronstimmen, ansonsten dürfen Action-Freaks uneingeschränkt zugreifen.

POSITIV NEGATIV

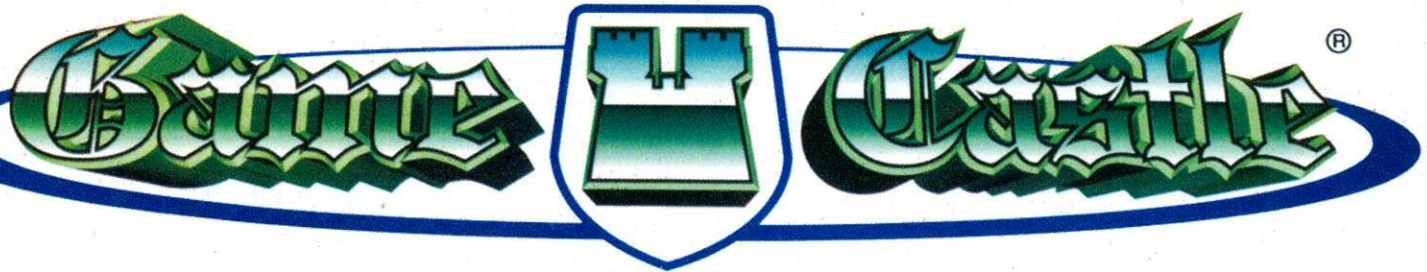
- erfrischend neues Spielkonzept
- geschmacksabhängige Synchronstimmen
- komplett lokalisiert
- Battle-Modus für zwei Spieler

GRAFIK 80 %

SOUND 74 %

RATING 81 %





Bestellhotline : 040 - 33 16 23

A Bugs Live	29,90 DM		Formel 1 97	19,90 DM		Resident Evil 1	29,90 DM
Ace Combat 2	59,90 DM		Formel 1 98	29,90 DM		Revolt	49,90 DM
Action Man	59,90 DM		Formel 1 99	49,90 DM		Riven	59,90 DM
Actua Soccer 3	49,90 DM		Forsaken	19,90 DM		Road Rash	19,90 DM
Akuji	59,90 DM		Fussball Live	49,90 DM		Rogue Trip	49,90 DM
Alien Trilogy	19,90 DM		G Police	19,90 DM		Ruff and Tumble	59,90 DM
Apocalypse	49,90 DM		G Police 2	49,90 DM		Running Wild	49,90 DM
Autobahn Racer 2	59,90 DM		Global Domination	29,90 DM		Shadow Man	49,90 DM
Baphomets Fluch	69,90 DM		Gran Turismo	29,90 DM		Shadow Master	19,90 DM
Bloody Roar 2	49,90 DM		Gran Turismo 2	69,90 DM		Silent Hill	59,90 DM
Box Champions	29,90 DM		GTA	29,90 DM		Soul Blade	29,90 DM
Box Champions 2000	59,90 DM		GTA 2	59,90 DM		South Park	49,90 DM
Breath of Fire 3	29,90 DM		GTA London	29,90 DM		South Park Luv Shack	49,90 DM
Bundesliga Stars 2000	59,90 DM		Gungage	59,90 DM		Soviet Strike	29,90 DM
Bust a Move 2	29,90 DM		ISS Pro	19,90 DM		Sports Car Gt	59,90 DM
C und C 1	29,90 DM		Jade Cocoon	59,90 DM		Spyro	29,90 DM
C und C 2	29,90 DM		James Bond	59,90 DM		Star Wars	49,90 DM
Carmageddon (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					Tekken 3	29,90 DM
Crash Bandicoot	29,90 DM		Medi Evil	29,90 DM		Test Drive 4	39,90 DM
Crash Bandicoot 2	29,90 DM		Metal Gear Solid	29,90 DM		Theme Hospital	59,90 DM
Crash Bandicoot 3	29,90 DM		Mission Impossible	59,90 DM		Theme Park	59,90 DM
Crash Team Racing	59,90 DM		Monkey Hero	59,90 DM		Toca	29,90 DM
Croc	29,90 DM		Moto Racer 2	49,90 DM		Toca 2	39,90 DM
Croc 2	49,90 DM		Music	39,90 DM		Tomb Raider 1	19,90 DM
Cyber Tiger	59,90 DM		Music 2000	59,90 DM		Tomb Raider 2	29,90 DM
Dark Stalkers 3	49,90 DM		Myst	69,90 DM		Tomb Raider 3	39,90 DM
Destruction Derby	19,90 DM		N2O	49,90 DM		Tomb Raider 4	49,90 DM
Destruction Derby 2	19,90 DM		Nascar 2000	59,90 DM		Tony Hawk	59,90 DM
Dino Crises	59,90 DM		NBA Basketball2000	49,90 DM		Toy Story 2	59,90 DM
Discworld	69,90 DM		NBA Live 2000	59,90 DM		Track and Field	29,90 DM
Discworld 2	69,90 DM		NBA Live 99	39,90 DM		Track and Field 2	59,90 DM
Discworld Noir	69,90 DM		Need for Speed 3	49,90 DM		Trasher	59,90 DM
Dodgem Arena	29,90 DM		Need for Speed 4	59,90 DM		True Pinball	29,90 DM
Driver	59,90 DM		NHL 2000	59,90 DM		UEFA Striker	49,90 DM
Dune 2000	59,90 DM		NHL Championship2000	49,90 DM		V Rally	19,90 DM
ECW Hard Core	59,90 DM		NHL Face Off	19,90 DM		V Rally 2	49,90 DM
Ehrgeiz	59,90 DM		NHL Face Off 98	19,90 DM		Warpath Jurassik Park	59,90 DM
Fifa Soccer 2000	59,90 DM		Oddworld 1	29,90 DM		WCW Mayham	59,90 DM
Fifa Soccer 98	19,90 DM		Oddworld 2	29,90 DM		Wild 9	19,90 DM
Fifa Soccer 99	39,90 DM		Populous	49,90 DM		Wipe Out	19,90 DM
Fighting Force 2	59,90 DM		Porsche Challenge	19,90 DM		Wipe Out 2097	29,90 DM
Final Fantasy 7	29,90 DM		Racing Simulation 2	19,90 DM		Worms	29,90 DM
Final Fantasy 8	69,90 DM		Rainbow Six	59,90 DM		Worms Armageddon	59,90 DM
Formel 1	19,90 DM		Rayman	29,90 DM		X Men	59,90 DM

Gelistete Gebrauchtspele haben 6 Monate Garantie!

Memory Card 1MB 9,90 DM

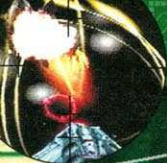
Dual Shock Controler 39,90 DM

RGB Kabel 7,90 DM

Memory Card 8MB 24,90 DM

Jeder Kunde der 3 Spiele kauft bekommt eine 8MB Memory Card Gratis!

GAME CASTLE Bahnenfelder 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
--	---	---	---



Martin Weidner

PLAY DIARY

Star Trek Invasion (Teil 3)

Activisions Space-Shooter Star Trek Invasion befindet sich inzwischen kurz vor der Fertigstellung. Ein Test folgt voraussichtlich in der naechsten play. Wir lassen Haydn „Sarge“ Dalton, den Lead Designer des Spiels, ein letztes Mal zu Wort kommen.

Genre	Arcade Space Combat
Spieler	1-2
Hersteller	Activision
	www.activision.de
Entwickler	Warthog
Erhältlich ab	Herbst



Haydn „Sarge“ Dalton, der Lead Designer von Star Trek Invasion.

Stardate	-323435.41
Location	innerhalb des Betaquadranten
Captain	Haydn „Sarge“ Dalton (Jim Nebula)
Captain's log	0003.003

„Die Kam'Jahtae-Schiffe, auf die wir im letzten Logbucheintrag gestoßen sind, wurden neutralisiert. Wir haben den Betaquadranten erreicht und einen Kurs auf das Endziel von Operation Deadly ge-

setzt, einen Planeten tief im Betaquadranten, der die Zeremonie eines alten klingonischen Rituals genannt „Die Unterwerfung“ pflegt. Diese Zeremonie beinhaltet das Zusammentragen der Daten in ihrer Gesamtheit und die Übergabe an die Sony. Die Sony sprechen Recht, und es liegt nicht an uns Sterblichen, dies in Frage zu stellen. Wir unterwerfen uns den Sony nur, um unsere Ziele zu erreichen. Die Arbeit mit dem Xenotracker erwies sich in jüngster Zeit als hektisch. Zum Glück waren die Biester nicht sonderlich widerstandsfähig und stellten keine wirkliche Bedrohung für unsere Mission dar. Die Rendersequenzen sind inzwischen fertiggestellt. Deren Daten wurden an unsere Audiodivision weitergeleitet, die innerhalb der nächsten Woche ihren Part abschließen wird.

Fähnrich Turton hat das Betriebssystem um einige neue Programme erweitert, wie z.B. ein Archiv der einzelnen Schiffe. Sobald ein Spieler es mit einem neuen Schiff zu tun bekommt, werden dessen Details in die

Datenbank übertragen. Somit kann sich jeder Pilot das Schiff in allen Details ansehen und Daten darüber abrufen. Mit einem Standardpad lässt sich ein 3D-Schema jedes Schiffes abrufen und um die x-, y- und z-Achse drehen. Eine weitere Programmsektion stellt die Möglichkeit dar, „Movies“ noch einmal anzusehen.

Lt. Tanner hat einige Oberflächenscans durchgeführt, um Daten in die offizielle Invasion-Web Site einzufügen. Der Datentransfer ist zwar derzeit noch als sehr primitiv anzusehen, aber wir hoffen, innerhalb von zwei Wochen „online“ zu sein. Diese „Site“ wird Daten wie Reißzeichnungen, Momentaufnahmen aus der Produktionsphase, Filme, Infos über Invasion und vieles mehr beinhalten.

Die Audiofiles von Capt. Picard befinden sich mittlerweile ebenfalls in unserer Datenbank. Er ist schon ein großartiger Captain und eine wahre Führerpersönlichkeit. Fresh Squad führte mit Hilfe des Organismus Activision ein Außenteam zu einem Ort namens E3. Invasion wurde im Rahmen dieses Events sogar für einen Preis nominiert. Fähnrich Graham und Sontos wurden mit dem Feinschliff an den Missionen und dem Xenotracking beauftragt. Randhawa konvertierte die Filmdaten in ein für Invasion lesbares Format und stellte sicher, dass diese zum richtigen Zeitpunkt abgespielt werden. Rob Letts, ein Mitglied der Activision-



○ Fulminante Explosionen - man merkt Star Trek Invasion an, dass ein Teil des Teams vorher an der Colony Wars-Trilogie gearbeitet hat.

Allianz, scheint die Fähigkeiten eines klingonischen Affenjähgers zu besitzen. Er trug jedenfalls maßgeblich zu der Fertigstellung von Invasion bei. Invasion.de, die für den deutschen Markt lokalisierte Version, wurde ebenfalls mit großer Mühe umgesetzt. Zudem wurden unsere IVWs (In-game Video Windows) in das Datensystem übernommen. Diese ermöglichen, Daten in Echtzeit von CD zu streamen.

Die Crew informiert mich gerade darüber, dass wir bald das Stadium der „Unterwerfung“ hinter uns haben werden und ich mich lieber auf die eigentliche Arbeit konzentrieren sollte, statt nur das Logbuch zu führen. Es ist an der Zeit, mich zu verabschieden, während wir immer tiefer in den unbekannten Raum eindringen. Ich hoffe, ich sehe euch auf der anderen Seite wieder. Energie für alle Systeme...



○ Die Aufbauten an den Kampfschiffen lassen sich einzeln ins Visier nehmen.



○ Michael Dorn und Patrick Stewart übernehmen die Sprecherrollen von Lieutenant Worf und Captain Picard.

VERSANDKOSTENFREIER VERSAND
AB EINEM BESTELLWERT VON DM 60,-
ZUGL. DM 5,- NACHNAHMEGEWÜHR.
UNTER DM 60,- BESTELLWERT WIRD
EINE LIEFERPAUSCHALE VON DM 1,-
ERHOBEN. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER
UND PREISÄNDERUNGEN VORBE-
HALTEN. WIR ÜBERNEHMEN KEINE
HAFTUNG FÜR INKOMPATIBILITÄT,
UNFREIE RÜCKSENDUNGEN WERDEN
NICHT ANGENOMMEN. SOFTWARE IST
VOM UMTAUSCH AUSGESCHLOSSEN.
ES GELTEN UNSERE AGB'S. ALLE HIER
VERWENDETEN WARENZEICHEN DÜRFEN
WERDEN HERMIT ANERKANNT.



**YOUR
IMPORTANT
DEALER**



**CHASE THE EXPRESS
CHRONO CROSS
COUNTDOWN VAMPIRE
DANGER GIRL
FINAL FANTASY IX
FRONT MISSION 3
HARVEST MOON
LEGEND OF DRAGON
LEGEND OF MANA
LUNAR 2 ETERNAL BLUE
PARASITE EVE 2
TENCHU 2
THREADS OF FATE
SUIKODEN 2
VAGRANT STORY**

**CARRIER
DEAD OR ALIVE 2
ECCO THE DOLPHIN
EVOLUTION 2
METROPOLIS
OMIKRON
POWERSTONE 2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
SEGA GT
SILVER
SWORD OF THE BESERK
STAR TREK NEW WORLDS
VANISHING POINT
VIRTUA ON
VIRTUA TENNIS**

BELNU!

**E-PLUS 0177 888 35 33
T-MOBIL DI 0170 483 22 00
TEL 01024* 0031 43 30 60 901
TEL 01024* 0031 43 30 60 789**

* MIT CALL BY CALL VON SUPER24 FÜR NUR 9,9PF/MIN

WWW.ACME-ONLINE.NL

**PLAYSTATION* DREAMCAST* NG4
WONDERSWAN* NEOGEO* POCKET
MERCHANDISE* SOUNDTRACKS
ANIME* LÖSUNGSBÜCHER
SEGA SATURN
ETC.**

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

DIE BESTEN DER BESTEN

Die besten PlayStation-Spiele

Genre Hersteller Wertung vorgest. in Ausgabe:

Jump'n Run 2D

1. Heart Of Darkness	Infogrames	****	play 07/98
2. Skull Monkeys	Dream Works Interactive	****	play 02/98
3. The Wild 9	Interplay Productions	****	play 09/98

Jump'n Run 3D

1. Spyro 2 - Gateway To Glimmer	SCEE	*****	play 11/99
2. Tomba! 2	SCEA	****	play 03/00
3. Medi Evil 2	SCEE	****	play 04/00

Beat'em Up 2D

1. Streetfighter Alpha 3	Capcom	***	play 03/99
2. Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	Capcom	***	play 04/99
3. Marvel Super Heroes	Capcom	***	play —/—

Beat'em Up 3D

1. Ehrgeiz	Square	*****	play 02/99
2. Tekken 3	Namco	*****	play 08/98
3. Bloody Roar 2	Hudson Soft	****	play 04/99

Shooter 2D

1. Einhänder - US-Import	Squaresoft	****	play —/—
2. R-Type Delta	Irem	****	play 01/99
3. Thunderforce V	Tecnosoft	***	play —/—

Shooter 3D

1. Indiziert	OIT	*****	play —/—
2. Colony Wars - Red Sun	SCEE	*****	play 03/99
3. Forsaken	Acclaim Entertainment	****	play 04/98

Lightgun Shooter

1. Ghoul Panic	Namco	***	play 04/00
2. Point Blank 2	Namco	***	play 07/99
3. Point Blank	Namco	***	play 04/98

Rennspiel

1. Gran Turismo 2	SCEE	*****	play 02/00
2. Colin Mc Rae 2.0	Codemasters	*****	play 06/00
3. Gran Turismo	SCEE	*****	play 05/98

F1 Racing

1. Formel Eins 99	SCEE	****	play 11/99
2. Racing Simulation 2	Ubi Soft	****	play 04/99
3. Formel 1 98	Psygnosis	****	play 11/98

Motocross

1. Supercross Circuit - US-Import	989 Studios	***	play 01/00
2. Motocross Championship	THQ	***	play 12/99
3. Supercross 2000	Electronic Arts	**	play 01/00

Motorrad Racing

1. Road Rash 3D	Electronic Arts	****	play 10/98
2. Road Rash Jailbreak	Electronic Arts	***	play 03/00
3. Castrol Honda Superbike Racing	THQ	***	play 08/99

Fun Racer

1. Crash Team Racing	SCEE	*****	play 11/99
2. Speed Freaks	SCEE	****	play 09/99
3. Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour - US-Import	Disney Interactive	***	play 05/00

Future Racer

1. Wipeout 2097	Psygnosis	*****	play 02/98
2. Killer Loop	Crave Entertainment	****	play 09/99
3. Rollcage	Psygnosis	****	play 02/99

Fußball

1. FIFA 2000	Electronic Arts	*****	play 11/99
2. UEFA Euro 2000	Electronic Arts	****	play 06/00
3. ISS Pro Evolution	KCEE	****	play 02/00

Basketball

1. NBA Live 2000	Electronic Arts	****	play 12/99
2. NBA Live '99	Electronic Arts	****	play 01/99
3. Total NBA '98	Konami	***	play 05/98

Hier erfahrt ihr noch vor dem Erscheinen eine erste Qualitätseinschätzung des Titels:

- ***** Potentieller Hitkandidat!
- **** Hervorragend!
- *** Vielversprechend!
- ** Durchschnittlich!
- * Naja...

Spyro 2 - Gateway to Glimmer

Der zweite Teil rund um den kleinen, knuffigen Drachen katapultierte sich ohne Umwege an die Spitze aller 3D-Jump'n Runs. Fast grenzenlose Bewegungsfreiheit und trotzdem eine konkurrenzlose Optik, riesige, komplexe Level, aber trotzdem eine einsteigerfreundliche Lernkurve - Spyro 2 hat gezeigt, wie man's richtig macht! Kritikpunkte gab es eigentlich nur in punkto Sound. Hier nämlich wurden die überaus fantasievollen Charaktere mit viel zu dürrigen Synchronstimmen versehen. Ansonsten charmant von Anfang bis Ende!



Gran Turismo 2

Größer, schneller, besser - so könnte man den Nachfolger des erfolgreichen PlayStation-Racers am treffendsten bezeichnen. Zwar blieb auch GT2 nicht von verschiedenen kleineren Mängeln verschont, ein Fuhrpark mit knapp 600 Wagen, unzählige Cups und Strecken, ein integrierter Rallye-Modus, umfangreiche Tuning-Möglichkeiten sowie eine absolut ruckelfreie Optik sollten jedoch fast keine Wünsche offenlassen. Bis man hier wirklich ALLES gesehen hat und jeden Wagen selbst gesteuert hat, vergehen mehrere Monate. Rennspiel-Freaks, die sich diesen Titel entgehen lassen, sind selbst schuld!

Formel 1 99

Fans der Materie haben dank Formel 1 99 endlich Gelegenheit, sich einen Titel nach Hause zu holen, der sowohl in spielerischer als auch optischer Hinsicht zu überzeugen weiß. Die gesamte Aufmachung ist überaus realistisch ausgefallen, zudem verpasste man dem Titel eine angemessene Lokalisierung. Formel 1 99 überrundete alle genreinternen Verfolger mit Leichtigkeit und raste eigentlich nur wegen kleinerer Ungereimtheiten (gelegentliches Ruckeln, träge neGcon-Steuerung) an der absoluten Pole Position vorbei.



Crash Team Racing



Mit Crash Team Racing läuteten die Entwickler von Naughty Dog definitiv eine neue Generation von PlayStation-Spielen ein. Die Grafikpracht, die dieser Titel auf den heimischen Screen zaubert, lässt auf den ersten Blick kaum auf die gute alte PlayStation schließen. Hinzu kommt ein rundum ausgewogener Schwierigkeitsgrad, ein hervorragender Multiplayer-Modus, viele abwechslungsreiche Kurse und überaus charmante Charaktere. Nahe an der Perfektion - besser geht's kaum!



lieferbar in
blaustrahltransparent
schwarz
dunkelblau

3059

24,99 DM

AUSTAUSCHGEHÄUSE FÜR PSX NUR

**LAGERTEILAUFLÖSUNG:
SOLANGE VORRAT REICHT!**

Die hier aufgeführten Artikel nehmen wir aus dem Sortiment - dies ist vielleicht die letzte Chance sie zu bekommen!



1708

8 MB MEMORYCARD
NUR 14,90 DM



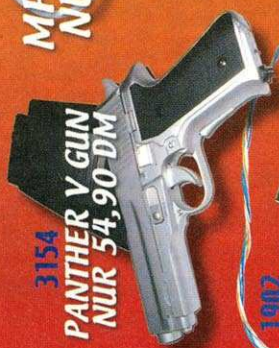
1756

56 MB MEMORYCARD
NUR 39,90 DM



1002

SMD SUPERCHIPS
STÜCK NUR 5 DM



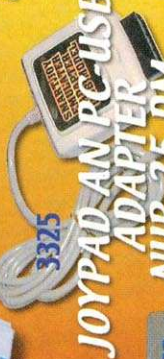
3154

PANTHER V GUN
NUR 54,90 DM



3350

MP3 ACTIVATOR
NUR 59,90 DM



3325

JOYPAD AN PC-USB
ADAPTER
NUR 25 DM

1772

72 MB MEMORYCARD
NUR 49,90 DM

3130

ACTIVATOR
19,90 DM

Weiterhin im Sortiment:

- 1701 PSX MEMORYCARD 1 MB IN 5 FARBEN LIEFERBAR STÜCK NUR 12 DM
- 1708 PSX MEMORYCARD 8 MB KOMPLIMENTIERT IN 5 FARBEN LIEFERBAR JE 14,90 DM
- 3113 PSX VIRTUELE GUN MIT KLEINER FÜßSPEDAL NUR 3,19 DM
- 1113 PSX JOYPAD VERLÄNGERUNG (AUCH FÜR PS1) NUR 9 DM
- 1109 PSX LINKKABEL 2 METER ZUM VERBINDEN VON ZWEI KONSOLLEN NUR 4,90 DM
- 1175 PSX LINKKABEL 5 METER NUR 38 DM
- 1902 PSX PARALLELNACHRICHTENSATZ FÜR SCPH 9002 NUR 19,90 DM
- 1101 PSX SUPERCHIP EINGABEPLATINE + RGB-KABEL NUR 22 DM
- 1101 PSX SUPERCHIP PRO AUDIO (AUCH FÜR PLAYSTATION 2) NUR 15 DM
- 1004 SUPERCHIP EINGABEPLATINE + RGB-KABEL NUR 25 DM
- 2001 DREAMCAST SUPERCHIP 4 POL. ST. 30 DM, AB 5 ST. JE 25 DM
- 2101 DREAMCAST SUPERCHIP 4-POL. SUPERCHIP + RGB-KABEL PRO AUDIO NUR 18 DM
- 2100 DREAMCAST RGB-KABEL PRO AUDIO NUR 18 DM

MCS COMPUTER
Am Sonnenhang 68
50259 Pulheim
Tel. 02238-922808

PLAYFAIR
Wandsbeker Markstr. 145
22041 Hamburg
Tel. 040-68914836

CHIP-SHOP
Bulfsr. 1
28309 Bremen
Tel. 0421-414914

ACTIVATED
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Tel. 030-3999180

Versand-Hotline 030 399 918-0 Versandkosten bei Kreditkarte 10 DM, bei Rechnung 10-15 DM nach Aufwand



AUF DER ACTIVATOR-UPDATE CD

Das "nie mehr Cheatcodes von Hand eingeben" Magazin!

>15.000 SCHUMMELCODES

>150 SPIELSTÄNDE

3014

JETZT AM KIOSK HOLEN - ODER DIREKT BEI UNS BESTELLEN
ODER DAS JAHRESABO (ENDET AUTOMATISCH) FÜR 84 DM
BESTELLEN - UND NOCH EINE PRÄMIE ABGREIFEN:



EINFACH ANRUFEN, WIR SCHICKEN DIE ERSTAUSGABE
INCL. CD UND DIE PRÄMIE PER NACHNAHME RAUS, DIE
ANDEREN 5 AUSGABEN WERDEN KOSTENFREI NACHGESENDET.

BESTELLHOTLINE: 030 399 918-0



Die besten PlayStation-Spiele

Genre	Hersteller	Wertung	vorgest. in Ausgabe:
Eishockey			
1. NHL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NHL '99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
3. NHL Rock The Rink	Electronic Arts	★★★★	play 06/00
American Football			
1. Madden NFL 2000	Electronic Arts	★★★★	play 10/99
2. NFL Blitz	KCEE	★★★★	play 02/00
3. Madden NFL 99	Electronic Arts	★★★★	play 10/98
Golf			
1. Everybody's Golf 2	SCEE	★★★★	play 06/00
2. Everybody's Golf	SCEE	★★★	play 06/98
3. Cyber Tiger	Electronic Arts	★★★	play 12/99
Tennis			
1. Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Namco	★★★	play 06/99
2. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	★★★	play —/—
3. All Star Tennis '99	Ubi Soft	★★	play 10/98
Wrestling			
1. WWF SmackDown!	THQ	★★★★	play 04/00
2. WWF Attitude	Acclaim Entertainment	★★★★	play 08/99
3. WCW Mayhem	Electronic Arts	★★★	play 11/99
Boxen			
1. Box Champions 2000	Electronic Arts	★★★★	play 12/99
2. Ready 2 Rumble Boxing	KCEE	★★★	play 01/00
3. Box Champions	Electronic Arts	★★★	play 01/99
Funsport			
1. Tony Hawk's Skateboarding	Activision	★★★★★	play 09/99
2. Thrasher - Skate & Destroy	Take 2 Interactive	★★★★	play 01/00
3. Cool Boarders 3	SCEE	★★★★	play 11/98
sonstige Sportarten			
1. Triple Play 2000	Electronic Arts	★★★★	play 05/99
2. International Track & Field 2	KCEE	★★★	play 02/00
3. International Track & Field	KCEE	★★★	play 02/98
Flipper			
1. Pro Pinball Timeshock	Empire Interactive	★★★	play 02/98
2. Pro Pinball - The Web	Empire Interactive	★★★	play 01/00
3. Pro Pinball Big Race USA	Empire Interactive	★★★	play 02/99
Adventure			
1. Discworld Noir	GT Interactive	★★★	play 12/99
2. Baphomets Fluch 2	SCEE	★★★	play 12/97
3. Baphomets Fluch	SCEE	★★	play —/—
Action-Adventure			
1. Metal Gear Solid	KCEE	★★★★★	play 03/99
2. Soul Reaver	Eidos	★★★★★	play 07/99
3. Syphon Filter 2	SCEE	★★★★	play 04/00
Survival-Horror			
1. Resident Evil 1	Capcom	★★★★★	play —/—
2. Silent Hill	KCEE	★★★★	play 08/99
3. Resident Evil 3: Nemesis (dt.)	Capcom	★★★★	play 02/00
Rollenspiel/Action-RPG			
1. Final Fantasy VII	Square Europe	★★★★★	play 11/97
2. Vagrant Story	Crave/SVG	★★★★★	play 06/00
3. Final Fantasy VIII	Square Europe	★★★★★	play 10/99
Echtzeitstrategie			
1. Warzone 2100	Eidos Interactive	★★★★★	play 05/99
2. Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	★★★★★	play 03/98
3. C&C-Alarmstufe Rot Gegenschlag	Electronic Arts	★★★★	play 09/98
Strategie (rundenbasierend)			
1. Front Mission 3	SVG	★★★★	play 05/00
2. Vandal Hearts	Konami	★★★★	play —/—
3. Catan - Die erste Insel	Ravensburger Interactive	★★★	play 07/00
Wirtschaftssimulation			
1. Civilization II	Activision	★★★★	play 04/99
2. Theme Hospital	Electronic Arts	★★★★	play 04/98
3. Theme Park World	Electronic Arts	★★★★	play 04/00
Denkspiel/Geschicklichkeit			
1. Worms Armageddon	Hasbro Interactive	★★★	play 11/99
2. Bust-A-Move 3DX	Acclaim Entertainment	★★★	play 03/98
3. Devil Dice	SCEE	★★★	play 01/99
Musikspiel			
1. Guitar Freaks -JP-	KCEJ	★★★★★	play 11/99
2. Music 2000	Codemasters	★★★★★	play 12/99
3. Beatmania - European Edit -	KCEE	★★★★	play 04/00

FIFA 2000

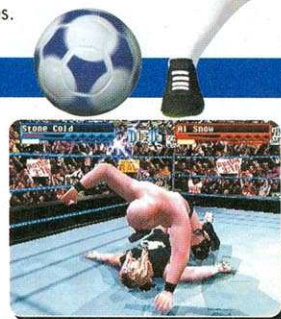


Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und beim Thema Fußball trennen sich seit jeher die Geister. Dennoch hat FIFA 2000 in

diesem Genre die Nase vorn. Über 300 Original-Teams, simples, aber trotzdem anspruchsvolles Gameplay, atemberaubende Spieleranimationen und eine bombastische Soundkulisse verwandeln euer Wohnzimmer in ein ausverkauftes Stadium. Zudem hat EAs Meisterwerk vor allem in audiovisueller Hinsicht wesentlich mehr zu bieten als beispielsweise UEFA Striker von Infogrames.

WWF SmackDown!

Bewegungsabläufe, Grafik, Steuerung und Buttonbelegung - bei WWF SmackDown! passt einfach alles hervorragend zusammen. Wrestling auf einer Konsole hat bis zum heutigen Zeitpunkt noch nie so viel Spaß gemacht. Dabei ist der Titel bei weitem kein optischer Blender, sondern auch in punkto Gameplay absolut brillant - und das sowohl für einen blutigen Anfänger als auch für einen ausgefuchsten Profi. Lediglich die emotionslosen Begleitmusiken sowie der fehlende Ringkommentar gaben Anlass zur Kritik.



Tony Hawk's Skateboarding

Dieser Titel hat die Messlatte in diesem noch sehr jungen Genre extrem weit nach oben geschraubt. Das Phänomen an Tony Hawk's Skateboarding ist, dass es Zockern, die mit einem rollenden Holzbrett nicht im entferntesten etwas zu tun haben, genauso viel Spaß macht wie allen eingefleischten Skateboard-Cracks. Es ist schwer, wenn nicht sogar unmöglich, sich dem ausgefeilten Tricksystem, dem superben Leveldesign und dem dazu passenden Soundtrack zu entziehen. Suchtgefahr!



Metal Gear Solid

Action, Witz, Verrat, Intrigen und Liebe - all diese Elemente erwartet man höchstens von einer aufwendigen Hollywood-Produktion. Bei Metal Gear Solid scheint es sich um genau eine solche zu handeln. Dieser Titel ist nicht nur ein Spiel, es ist ein wahres Meisterwerk, das eine geniale Spielidee, eine fesselnde Story, filmreife Kameraperspektiven, eine atmosphärische Soundkulisse und eine ausgefeilte Gegner-KI perfekt vereint. Zudem ist Metal Gear Solid für den deutschen Markt komplett lokalisiert worden.

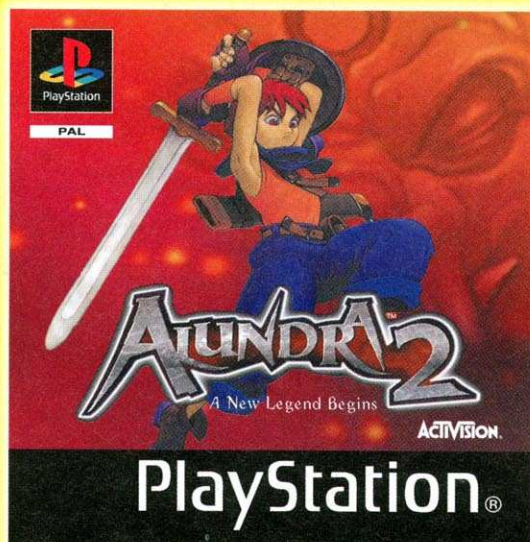


Front Mission 3



Mit Front Mission 3 hat Squaresoft einmal mehr eindrucksvoll bewiesen, nicht nur erstklassige Rollenspiele à la Final Fantasy abliefern zu können. Sowohl die nahtlosen Übergänge zwischen Story und Kampf als auch das überdurchschnittlich gute Gameplay sorgen für ausreichend Langzeitmotivation, was bei einer angesetzten Spielzeit von etwa 150 Stunden auch wirklich notwendig ist. Deutsche Hobby-Strategen müssen sich allerdings noch bis zum 5. Juli gedulden, ehe sie mit den imposanten Mechs in die Schlacht ziehen können.

SOMMERZEIT - SPIELEZEIT



Alundra 2

Schwing dein Schwert ... löse Rätsel ... mach dich auf die Reise ... Du bist Flint, ein abtrünniger Schwertkämpfer, der angeheuert wird, um das Königreich Varuna aus den Klauen eines grausamen Herrschers zu befreien. Nimm dich aber in Acht, denn großes Unheil wird sich offenbaren ...

Für Sony PlayStation

DM **59.95**
30,65 €

Der ProMarkt-Preis

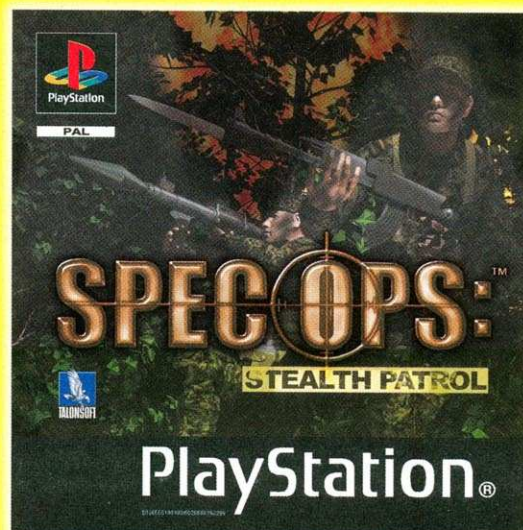
Spec Ops

Werden Sie Mitglied in der besten Elite-Einheit der US Army. Nur eines muß Ihnen klar sein: Jeder Einsatz dieser Truppe ist lebensgefährlich. Im täglichen Kampf gegen die Feinde der Demokratie gibt es kein Pardon.

Für Sony PlayStation

DM **49.95**
25,54 €

Der ProMarkt-Preis



Mad Catz Lenkrad mit Pedalen und TOCA 2

Mit Rumble-Vibration. Unterstützt drei Modi: Analog-, Digital- und Lenkrad-Modus. Und zum sofortigen Ausprobieren wird die ultimative Rennsimulation TOCA 2 gleich mitgeliefert.

Für Sony PlayStation

DM **99.00**
50,62 €

Der ProMarkt-Preis



Hand Held Racing Wheel

Fahren Sie mit dem ersten Mini-Lenkrad die heißesten Games. Es vibriert beim Fahren. Mit genauer und exakter Lenkung. Für genügend Kontrolle sorgen die 11 digitalen Buttons und die analoge Lenkung.



Für Sony PlayStation

DM **69.95**
35,76 €

Der ProMarkt-Preis



Decor-Kits

The best in PlayStation-Design. Erhältlich in den Dekoren Wild Cats, Space und Grand Prix.

Für Sony PlayStation

DM **14.99**
7,66 €

Der ProMarkt-Preis

ProMarkt

TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

Die Angebote dieser Anzeige sind in folgenden Märkten erhältlich:

AUSDORF • AUGSBURG • BAD HERSFELD • BOCHUM • BONN • CHEMNITZ • DA-WETTERSTADT • DIEZ • DETMOLD • DORTMUND • DÜSSELDORF • EHINGEN • ELSTERWERDA • EUSKIRCHEN • ESCHBORN • FFM-GRIESHEIM • GERSTHOFEN • GIESSEN • GÖTTINGEN • HOMBURG • JENA • KAISERSLAUTERN • KEMPTEN • KÖLN • MAINZ • MEMMINGEN • MONTABAU-HEILIGENROTH • MÜLHEIM-KÄRKLICH • MÜLHEIM A. D. RUHR • MUNSTER • NEUNKIRCHEN • NEU-ULM • NEUWIED • OFFENBACH • SAARBRÜCKEN • SAARLOUIS-LISDORF • ST. INGBERT • TRIER • ULM • WEIMAR-SCHÖNDORF • WETZLAR • 2 x WIESBADEN • WILHELMSHAVEN • WUPPERTAL-BARMEN



playcharts



LESER TOP-5

schickte uns diesmal:

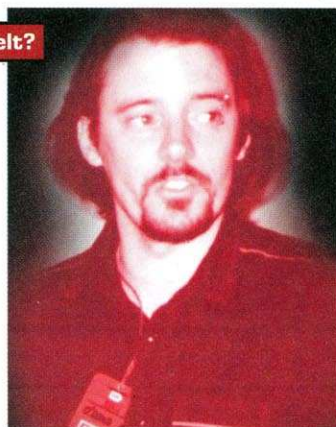
Christian Jeromin

1. *Syphon Filter 2*
2. *Gran Turismo 2*
3. *Tomb Raider 4*
4. -indizierter Titel-
5. *NBA Live 2000*

...und was wird in der Industrie gespielt?

Andy O'Dowd

Producer SCI



1. *Age of Empires 2 (PC)*
2. *Tekken 2 (PSX)*
3. *Resident Evil (PSX)*
4. *Ridge Racer V (PS2)*
5. *N.Gen Racing (PSX)*

Händlercharts – Game Castle

- | | |
|--|-------------------|
| 1. -indizierter Titel- | OIT |
| 2. <i>Euro 2000</i> | Electronic Arts |
| 3. <i>Resident Evil - Gun Survivor</i> | Eidos Interactive |
| 4. <i>Syphon Filter 2</i> | SCEE |
| 5. <i>Alundra 2</i> | Activision |
| 6. <i>Resident Evil 3 (dt.)</i> | Eidos Interactive |
| 7. <i>Gran Turismo 2</i> | SCEE |
| 8. <i>Grandia</i> | Ubi Soft |
| 9. <i>Crash Team Racing</i> | SCEE |
| 10. <i>SaGa Frontier 2</i> | SVG |

Amerika

- | | |
|----------------------------------|--------------------|
| 1. <i>Vagrant Story</i> | Square EA |
| 2. <i>WWF SmackDown!</i> | THQ |
| 3. <i>Spec Ops</i> | Take 2 Interactive |
| 4. <i>Syphon Filter 2</i> | 989 Studios |
| 5. <i>Tony Hawk's Pro Skater</i> | Activision |

Japan

- | | |
|--|------------------|
| 1. <i>Super Robot Taisen Alpha</i> | Banpresto |
| 2. <i>FIFA Soccer World Championship (PS2)</i> | EA Square |
| 3. <i>Aquarian Eiji: Tokyo Wars</i> | ESP |
| 4. <i>Fever 2 Sankyo Official Pachinko</i> | ISC |
| 5. <i>Get a Driving License</i> | Twilight Express |

play the PLAYSTATION TOP 5

Sommer, Palmen, Sonnenschein...was kann schöner sein? Seit einigen Wochen dürfen wir ein wahrhaft göttliches Wetter genießen, dabei hat der Sommer noch nicht einmal richtig angefangen. Da das Quecksilber mit großer Wahrscheinlichkeit noch weiter in die Höhe schießen wird, verraten wir euch diesmal, welche fünf Dinge unserer Ansicht nach einen „heißen“ Sommer noch schöner machen können.

Sven

1. *24h Slipknot-Injection*
2. *Schürfwunden und blaue Flecken*
3. *Die Klimaanlage reparieren lassen*
4. *Jede Party rocken*
5. *Nackt über Lagerfeuer springen*

Martin

1. *Capuccino*
2. *Afri Cola*
3. *Gute-Laune-Musik*
4. *Weinfeste*
5. *Das Mountain Bike aus dem Keller holen*

mArk

1. *Zimt und Kirschen in allen Variationen*
2. *Urlaub machen, wo die wilden Kerle wohnen*
3. *Motorradfahrtwind*
4. *Den „Abschalten/Vergessen-Hebel“ umlegen*
5. *Didgeridoo am Lagerfeuer*

Toni

1. *Static-X performing live.*
2. *davor Pina Colada bis zum Umfallen,*
3. *dann abrocken bis zum Kreislaufkollaps,*
4. *hinterher 'ne fette BMX-Session mit Freunden*
5. *und zum Schluß den Sonnenuntergang mit S.K. genießen*

Dirk

1. *'ne Hand voll Vivid-Ischen*
2. *Feinrippunterhemd, Jeansshorts, Adiletten*
3. *Sex On The Beach*
4. *Eis am Stiel*
5. *Kaltes Bett, heißes Chick*

Fränk

1. *Sonnenuntergang mit Jack Daniels genießen*
2. *Abgebrochene Kurbel des Fahrerfensters*
3. *Nackttanzen*
4. *...wild in den Sonnenuntergang v....*
5. *Sonnenaufgang mit Jonny Walker erwarten*

Burk

1. *Randersacker*
2. *Open Air Dixie Culture*
3. *Kaiserkrone Norma Kultur*
4. *kurze Röcke (trage ich im Winter nämlich nicht)*
5. *Toni's schwülstige Charts*

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.

gameit!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

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

PSX SOFTWARE

360	49,99P
4x4 World Trophy*	84,99N
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man	79,99
AK Tennis	79,99
Akuli	84,99
Alien Resurrection*	84,99
Alundra 2	59,99
Amerzone	79,99
Ansoft Prem. Man.*	79,99
Armored Core 2	84,99
Army Men 3D	89,99
Army Men: Sarge Her.	89,99
Asterix	87,99
Asterix & Obelix	94,99
Atlantic	59,99
Autobahn Raser 2	79,99
Baldur's Gate*	84,99
Ballistic*	89,99N
Baseball 2000	89,99
Battlestar Global Assault*	89,99
Beastman*	119,99
Big Race USA	84,99
Billard Nights	74,99
Blade	67,99
Box Champions 2000	84,99
Brunswick Bowl 2*	89,99N
Bugs Bunny Comic Star Coll.*	49,99
Bugs Life Plat.	49,99
Bundesliga 2000 Manager	89,99
Bust a Move 2	29,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4	49,99
Caesars Palace 2000	84,99
Carmageddon dt.	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Catan: Die erste Insel	49,99
Centipede	89,99
Champ. Motocross	89,99
Chessmaster Millennium	79,99
Civilisation 2	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C: Gegen Schlag	82,99
Colin Mc Raec Rally 2*	79,99
Colony Wars 3: Red Sun	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 4	89,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3 Plat*	99,99
Crash Team Racing	99,99
Crisis Beat*	79,99
Croc 2	89,99
Crusaders of M&M	89,99
Cyber Tiger	89,99
Demolition Derby	49,99
Die Hard Trilogy 2	84,99N
Die Schlimple	89,99
Dino Crisis	89,99
Discworld Noir	84,99
Dracula*	79,99
Driver	84,99
Ducat*	84,99N
Duke Nukem: Planet*	84,99
Dukes of Hazzard Racing	89,99
Dune 2000 incl. Badetuch	89,99
Eagle One-Harrier Attack	89,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
ECW Hardcore Rev.	69,99
Euro 2000*	84,99N
European Super League*	79,99
Evangelion's Golf 2*	89,99
Extreme 500	89,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handelanfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler - Partnerschäftsmodell!!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 - 03072325248

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

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

Playstation 2 jetzt vorbestellen!

F1 2000	84,99N
F1 Racing Championship*	89,99P
F1 World GP 99	89,99P
Fear Effect	84,99
Fighter Maker	44,99
Fisherman's Bait 2	59,99
Formel 1 97	49,99
Formel 1 99	99,99
Fifa 2000	84,99
Fighting Force 2	89,99
Final Fantasy 7	49,99

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.

Flintstones*	89,99
Front Racing*	89,99N
Front Mission 3*	89,99
Frontsweeper*	79,99
Galerians*	74,99
Gauntlet Legends*	84,99
Gekko*	89,99
Shoul Panic*	89,99
Glover	79,99
Colin Mc Raec Rally	49,99
Grandia*	89,99
Colony Wars 3: Red Sun	49,99
GTA London	49,99
GTA & London	74,99
Grand Theft Auto 2	89,99
Gran Turismo 2	99,99
Grudge Warriors*	49,99
Guardian of Darkness	49,99P
Guilty Gear*	74,99
GS22 Quiz	74,99N
GS22 2	79,99
Harvest Moon*	84,99
HBO Boxing after.*	84,99N
Heart of Darkness	44,99
Hogs of War	89,99
Int. Track&Field 2	89,99
ISS Pro Evolution	89,99
Jade Cocoon	84,99
James Bond	84,99
KNKD	89,99
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,99
Legend of Legaia*	59,99N
Legends of Kartia	79,99
LEGO Racers	89,99
LEGO Rock Raiders	89,99
Die Mantis 24	89,99
Lucky Luke	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Martian Gothic*	79,99
Medieval 1	49,99
Medieval 2*	59,99
Messiah*	74,99
Metal Gear Solid Pl.	49,99
dto. Special Miss.	44,99P
Midnight in Vegas*	89,99
Mike Tyson Boxing*	79,99
Millennium Soldier	79,99
Missile Command	79,99
Miss. Impossible	89,99
Monopoly	59,99
MTV Snow Boarding	89,99
Mulan Story	89,99
Nascar 2000	84,99
NBA in the Zone 2000*	89,99
NBA Showtime*	89,99
Need 4 Speed Porsche*	84,99
NFL Blitz 2000	84,99N
N-Gen Racer	84,99N
NHL 2000	89,99
NHL Blades of Steel 2000	89,99
NHL Face Off 2000	79,99
Nightmare Creatures 2*	89,99
No Fear Downhill	89,99
Omega Boost	89,99
Omikron	89,99

Pro Pinb.*Big Race USA	49,99
Pro Pinb. Fantastic	89,99
Psychic Force 2*	79,99
Puchi Carat	79,99
Q-Bert	69,99
Racing Sim. 2	29,99
Radical Bikers*	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rayman	44,99
Rayman 2*	89,99
Rainbow Six	89,99
Rally Championship	84,99N
Rallymasters*	89,99
Rat Attack	84,99
RC Stunt Copter	69,99
Ready 2 Rumble	89,99P
Real Fishing	84,99
Renegade Racing	79,99
Rescue Squad	69,99
Resident Evil Plat.	49,99

Bitte vorbestellen:
PSX Parasite Eve 2*
89,99

Overblood 2	79,99
Parasite Eve 2*	79,99
Pharaoh	89,99
Plane Crazy*	79,99N
Plasma Sword*	79,99
Playa Manager 2000*	79,99
Pong	79,99
Pool Blank 2	89,95
Point Academy*	89,99
Populous	84,99

Shadow Madness	89,99
Shadowman	89,99
Shao Lin	89,99
Sheep	94,99
Silent Bomber*	84,99
Silent Hill	89,99
Silicon Valley*	79,99
Sled Storm	89,99
Snow X*	84,99
Soul Blade	44,99

South Park	79,99
dto. Chef's Luv Shack	84,99N
South Park Rally	89,99
Space Debris	64,99
Spec Ops	89,99
Theed Freaks	99,99
Sports Car GT	69,99
Spyro 1 Plat.*	49,99
Spyro the Dragon2	99,99
Star Ocean 2*	59,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99
Jedi Power Battles*	89,99N
Street Skater 2	84,99
Suikoden 2*	89,99
Super Bike 2000	84,99
Supercross 2000	84,99
Syphon Filter 2	89,99

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
0831/57 51 57
Mo.-Fr.: 9-18h
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

Resident Evil 3 dt. 94,99
Resident Evil 3 Surv. 89,99
Ridge Racer 4 Plat. 49,99

**Konsolenartikel ab 45,-
versandkostenfrei!
Ab DM 100,-: 3% Skonto**

Road Rash 3D	84,99
Road Rash Jail Break	84,99
Roadsters*	79,99
Rock the Rink*	a.A.
Rollage 2	59,99P
Ronin V-Football*	99,99
Ronin Blade	89,99
Ruff & Tumble	79,99
Rugrats Studio Tour*	89,99N
Saga Frontier 2*	99,99

Worms Pinball	79,99
Worms Pinium	44,99
Wu Tang Clan	89,99
WWF Smackdown*	89,99
X-Men: Warrior Princess	89,99
X-Files	59,99
X-Man Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.	84,99

120 Slot unkomp.	39,99
360 Slot	49,99
720 Slot	69,99
1080 Slot	69,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	89,99
MeatCon	89,99
Playstation	239,99
Space Station Shock	94,99
Scorpion Gun	39,99P
Space Station	89,99
X-Ploder CD9000*	64,99N
X-Ploder CLASSIC	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	99,99

A Bugs Life	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Armies...	84,99N
Army Men Sarge Her.	99,99
Asteroids Hyper*	84,99
Bass Hunter	89,99
Battlestar Global Assault*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmageddon dt.	89,99
Castlevania 2	84,99
C & C	104,99
Daiakuna	104,99
Deconstruction Derby 64	104,99
Donkey Kong	119,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championsh.*	99,99N
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	109,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	94,99
Hydro Heaven	84,99
Hydro Thunder*	99,99
Int. Superst. Socc.2000*	99,99
Int.T&F Summer Games*	99,99
Jet Force Gemini	99,99
Lego Racers	99,99
Magical Tetris	84,99
Mario Golf	104,99
Mario Party	84,99
Mission Impossible	94,99
Monster Truck Mad.	99,99
Mystical Ninja 2	109,99
NBA L.T. Zone 2000	89,99
NBA Jam 2000	89,99
NBA Live 2000	94,99
NBA Pro 99	109,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Blitz 2	99,99
NFL Out. 2000	99,99
NHL Pro 99	109,99
Nuclear Strike	109,99
Operation Winback*	99,99
Paperboy 3D*	99,99

Techno Mage*	89,99
Tekken 3 Platini.	49,99
Tenchu 2*	89,99N
The Next Tetris	84,99
Theme Park World	84,99
Thrasher	89,99
Tiger Woods 2000*	89,99
Tiny Tank	89,99
TOCA 2	44,99P
Tombi 2*	59,99N
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*	84,99
To Story 2	89,99P
Trick'n Snowboarder	84,99
Tricky Sliders	84,99
True Pinball*	24,99P
Tunguska*	79,99P
Ubiak	84,99
UEFA 2000	84,99
UEFA Striker	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
Urban Chaos*	89,99
V-Rally*	24,99P
V-Rally 2 Plat.	49,99N
Vagrant Story	74,99
Vampire Hunter*	79,99
Vandal Hearts 2	89,99
Vanishing Point*	84,99N
Victory Boxing 3*	79,99
Vigilante 8	49,99
Vigilante 8 2	89,99
Vs.	49,99P
Wacky Races*	84,99N
War of the Worlds	69,99
Warzone 2 (Dark O.)	69,99
Warzone 2100	89,99
WCW Mayhem	89,99
WipOut 2097	49,99
Worms*	24,99P
Worms Armageddon	79,99

Perfect Dark*	104,99
Playmobil Hyper	104,99
Pokemon Stadium	119,99N
Racing Sim 2	39,99
Rainbow Six	99,99
Rampage 2 Univ. t.	104,99
Rayman 2	104,99
Ready 2 Rumble Boxing*	99,99
Ridge Race 64*	104,99
Road Rash 64	109,99
Roadsters	89,99
Ruff & Tumble*	99,99
Rugrats Die Schatz.	109,99
Shadowgate	39,99
Snowboard Kids 2*	84,99
Star Wars: Racer*	89,99
Star Wars: Racer	104,99
Starcraft*	104,99
Super Cross 2000	89,99
Super Smash Bros	99,99
Revolit	99,99
Starcraft*	104,99
Tarzan*	94,99N
Taz Express*	99,99
The New Tetris	99,99
Tonic Trouble	104,99
Tony Hawk's Skateb.	94,99
Top Gear Hyper Bike	109,99
Top Gear Rally 2	109,99
To Story 2	89,99
Turok 2	89,99
Vigilante 8 2	89,99
World Driver Champ.	99,99
World League Soccer	109,99
Worms Armageddon	104,99
Wrestlemania 2000	114,99
Xena	94,99
Zelda	104,99

N64 Colour Ed.	199,99
Controller	54,99
Controller Stingray	34,99
Expansion Pak	49,99
Ferrari Shock2 Wheel	99,99
Mem Card 1MB unk.	29,99
RGB Kabel	14,99
Transfer Pak	39,99N
Verlängerungskabel	14,99

Dreamcast	399,99
Dreamblaster Gun	99,99
Controller Sega	54,99
Academy Stick	94,99
Ferrari Shock2 Wheel	114,99
Keyboard	94,99
Mem Card 1MB unk.	124,99
Scart Kabel	44,99
Vibration Pack	44,99
VMU-Card	54,99

120 Slot unkomp.	39,99
360 Slot	49,99
720 Slot	69,99
1080 Slot	69,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	89,99
MeatCon	89,99
Playstation	239,99
Space Station Shock	94,99
Scorpion Gun	39,99P
Space Station	89,99
X-Ploder CD9000*	64,99N
X-Ploder CLASSIC	39,99
X-Ploder FX	79,99
X-Ploder Pro	99,99

N64 SOFTWARE	
A Bugs Life	94,99
All Star Baseball 2000	97,99
Armories...	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 dt.	89,99
Castlevania 2	84,99
C & C	104,99
Daikutana	104,99
Destruction Derby 64	104,99
Donkey Kong	119,99
Earthworm Jim 3D	84,99
EPGA Golf	104,99
F1 Rac. Championsh.*	104,99
Fighting Force	99,99
Gauntlet Legends	99,99
Gex 3: Deep Cover	109,99
Hot Wheels	94,99
Hybrid Heaven	84,99

PLAYMAIL

FRAGEN - ANREGUNGEN - KONSTRUKTIVE KRITIK? SCHREIBT UNS!

Redaktion play the PLAYSTATION

play Mail

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

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

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

Blutsucht



Vor einiger Zeit dachte ich auch noch, dass Blut, zeretzende Zombies und sonstige Dinge, die eigentlich noch nicht für meine Augen bestimmt waren, total cool sind. Aber ich habe meine Meinung geändert. Gewalt in

Spiele ist für Jugendliche unter zumindest 16 Jahren meiner Meinung nach nicht geeignet. Deshalb will ich an alle jüngeren Teens, die auch die Phase der „Blutsucht“ durchmachen, appellieren; denn ihr werdet

eure Meinung auch ändern. Auch wenn ihr das jetzt noch nicht glaubt! (Zwar bin ich realistischen Gewaltanimationen immer noch nicht abgeneigt, aber jetzt bin ich auch alt genug, um mir so etwas anzutun.) Auf jeden Fall finde ich es einen positiven Anfang, dass die deutsche PAL-Version von „RE3“ zensiert

wurde; denn die Leute, die auf Splatter nicht verzichten wollen, wissen sowieso, wo sie sich die englische Version besorgen können. Auf jeden Fall ist es ziemlich beschissen, dass zu Kriegszeiten auf den europäischen Nachrichtensendern Zivilisten mit Löchern im Kopf gezeigt werden dürfen, aber bei Spielen Stress geschoben wird. Also sollten sich die Verantwortlichen endlich für solche Fälle mal einig geworden sein über die Gesetzesführung!!!!!!

childrenofthekorn, e-mail



Wie heißt's so schön: Die verbotenen Früchte schmecken am besten. Deshalb werfen sich Zocker jüngeren Semesters unabhängig von der Qualität auf alles, was Blut and Gore enthält. Erfahrungsgemäß enden solche Titel meistens nicht in einem brutalen Gemetzel, sondern eher in einem Pixelmassaker. Ein Trend, der seit dem Bestehen von Videospielen ein Kuriosum darstellt. Außerdem hat der richtige Umgang mit Gewaltspielen nicht mit dem Alter direkt zu tun, eher mit der geistigen Reife eines Zockers. Es gibt genügend kranke Hirne da draußen, die in Besitz eines

Führerscheins, sprich volljährig sind, und immer noch nicht checken, dass Videospiele nur ein netter Zeitvertreib sind. Klar muss es eine Richtlinie geben, aber Altersbeschränkungen der USK sind kein Heilmittel für alle Wehwehchen. Eidos bzw. Capcoms Entscheidung war ein Schritt in die richtige Richtung. Dessen ungeachtet muss man den beiden Firmen anlasten, dass ihre Lösung schlampig und unvollkommen auf den Betrachter wirkt. Der Spielgenuss wird aufgrund dieser Tatsache erheblich getrübt. Was deine Aussage hinsichtlich der Kriegsberichterstattung betrifft, kann man nur widersprechen, da die Verantwortlichen sich genauestens überlegen, was sie in den Nachrichten ausstrahlen. Als weiteres hängt die Wahl des Bildmaterials von der Sendezeit ab. So wirst du bei den Nachmittagsnachrichten weniger spektakuläre Filmbeiträge sehen als zu vorgerückter Stunde in einem Mitternachtsjournal. Die Ware Krieg muss dem Menschen im heutigen Zeitalter schonender, aber auch aufklärerischer als jemals zuvor dem Menschen beigebracht werden.



○ Resident Evil 3 (dt. Version): graue Zombiekörpersäfte für blutsüchtige Minderjährige.

GRAFIK 10
SOUND 10
RATING **8**

GRAFIK 74 %
SOUND 76 %
RATING **85%**

○ Stein des Anstoßes: oben der alte, unten der neue Wertungskasten.



Wohin ab Herbst mit der grauen Kiste?

Kritik am neuen Wertungssystem



Hi!

(...) Hier meine Kritik an eurem neuen Wertungssystem (...): Ich fand euer altes 10er-System absolut in Ordnung. Ich hab mich daran gewöhnt, und es war gut so. Außerdem habt ihr euch dadurch von x-beliebigen PlayStation-Magazinen abgehoben. Es war so schön einfach und klar, und mir will nicht recht in den Kopf, wieso ihr das habt ändern müssen (...). Kein anderes Magazin hat mir bislang so klar als Kaufhilfe gedient (...). Die kleinen Nuancen, die ihr mit der 10 mal feineren Abstufung aufzeigen wollt, ist völlig unnötig, da meiner Meinung nach zu stark durch den persönlichen Geschmack beeinflusst. Deswegen sollte man beim Prozentsystem zwar genauer sehen, woran man ist, für mich ist es aber eher verwirrend, da derart kleine Wertungsunterschiede bei verschiedenen Spielen erst recht Zweifel beim Kauf aufkommen lassen.

Nash, e-Mail



Mit einem lachenden und einem weinenden Augen verabschiedete sich die play vom alten Wertungssystem (R.I.P.). Einerseits war es eine feine Sache, mittels zehn Zahlen einen Titel zu beurteilen, andererseits hatte das play-Team des öfteren schon mal den Wunsch geäußert ein Spiel dif-

ferenzierter bewerten zu können. Vor allem bei Spielen, deren Rating zwischen zwei Ratings lag, kam diese Diskussion immer wieder zum Vorschein. Du wirst es nicht glauben, aber in den ersten Tagen hatten wir auch unsere Probleme mit dem neuen Bewertungssystem. Obwohl man schon zuvor im Fazit bzw. Text eine konkretisierende Tendenz zu vermitteln versuchte, dient das neu eingeführte Prozentsystem nur Einem: dem Leser ein noch genaueres Bild zu vermitteln. Darüber hinaus wurden wir von unzähligen Leserbriefen hinsichtlich eines prozentualen Wertungssystems buchstäblich bombardiert. Aufgrund dieser Tatsachen entschieden wir uns letztendlich für die Prozentwertung. Deine Angst ist im Großen und Ganzen völlig unnötig; denn es testen und schreiben nach wie vor die fünf selben Leute für die play, so dass es der vorherrschenden Qualität keinen Abbruch tut. Im Endeffekt bleibt alles beim Alten.

PlayStation 1 ab Herbst ade!?



Hallo liebes play the PlayStation-Team,

(...) Ich hätte da noch eine sehr kurze, aber auch sehr wichtige Frage: Was wird mit der jetzigen PlayStation passieren, sobald die PS2 in Deutschland erhältlich ist? Die Spielehersteller werden sich doch bestimmt alle auf die neue PlayStation2 konzentrieren und die Spieleentwicklung für die alte PlayStation1 sausen lassen.

Lukas Lubojanski, e-mail



Über dieses in Kürze höchstwahrscheinlich auftauchende Phänomen haben wir uns auch schon den Kopf zerbrochen. Im Endeffekt wird es wahrscheinlich nicht anders verlaufen als bei allen Konsolenneuerscheinungen in der Vergangenheit. Die eine kommt, und die andere geht. Zwar nicht von heute auf morgen, aber langsam und allmählich. Fürs nächste Jahr ist der PlayStation1-Spiele Nachschub einigermaßen gewährleistet. Die E3-Messe hat uns ja noch gezeigt, dass viele Entwickler auf die gute alte PlayStation setzen. Für den Endspurt setzt ja Sony sogar noch eins drauf, da mit der PS one ein vor allem in optischen Belangen sehr schickes Gerät auf den europäischen Markt kommen wird. Zudem ist die PlayStation2 abwärtskompatibel, d. h. man kann alte bzw. neu auf den Markt kommende PlayStation1-Games darauf zocken. Aufgrund des ziemlich hohen Kaufpreises am Launch-Day werden sich zudem viele PlayStation-Fans in Lauerstellung begeben und dann bei der ersten Preissenkung kräftig zuschlagen. Erst wenn die breite Masse eine PS2 zuhause stehen hat, wird der Softwarefluß endgültig versiegen, und das kann dauern.

Angst vor Stromschlag



Hallo play,
Reicht ein 75-100 Watt Spannungswandler sowie ein herkömmliches RGB-Kabel zum Anschluss einer amerikanischen PS2?

Thomas Gärner, e-mail



Um auf Nummer sicher zu gehen, sollte es mindestens ein 100 Watt Spannungswandler sein. Fehler im Umgang mit der japanischen PlayStation2 haben in jüngster Vergangenheit ausdrücklich gezeigt, dass man beim Kaufpreis des Step Down-Converter nicht geizen sollte. Ansonsten wird's ein ziemlich kurzer Spielspaß, der ein jähes Ende mit sich bringt.



Step Down-Converter

Zombies mit realistischem Fahrverhalten



Ob nun ferner, wie in einem Leserbrief angeführt, Zombieblut grau, rot oder lilablau zu sein hat - also bitteschön, so was zu diskutieren ist doch fast schon lächerlich! Und dann noch zu fragen, was bitte realistisch ist, in Spielen Blut zu zeigen... Mensch Leute, ein verletztes Individuum blutet nun mal und das virtuelle Pendant soll das doch wohl auch. Es beklagt sich ja auch keiner, wenn die Fahrphysik bei einem Autorennen „realistisch“ ist. Wenn nun mal Gewalt in einem Videospiel dargestellt wird und eine gewisse Authentizität vorhanden sein soll, dann werden sich wohl farbige Pixel nicht vermeiden lassen.

Martin Resch, e-mail



Dem ist wohl so gut wie gar nichts mehr hinzuzufügen. Dein Statement hat Hand und Fuß. Gewalt in Videospielen war und wird auch in naher Zukunft ein heißes Thema sein - ein immer wiederkehrender Teufelskreis, der die Gemüter erhitzt.



DINO CRISIS 2

Regina in den Fängen des T-Rex!



FINAL FANTASY IX

Die Legende lebt!



LEGEND OF DRAGOON

Sonys Rollenspiel-Epos im Test!



und Legend of Mana, Parasite Eve 2, Planet der Affen, All Star Pro Wrestling, Star Trek Invasion, Sydney 2000, Grind Session, Infestation, Evo's Space Adventures, MoHo, Danger Girl...



kompetent und informativ
wie immer

play 08/00

ist ab 26. Juli
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 Gemeinhardt
LAYOUT: Fränk Bogon, Burkhard Weiss
REDAKTIONSDIREKTOR KONSOLENTITEL: Stephan Girlich
GRAFISCHE BERATUNG: Wolfgang Müller
TEXTKORREKTUR: Barbara Strobel, Markus Strobel
TITEL: THQ, SCEI, 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 THANK: BBQ, gEigi, Uli, s.Giggerl

VERLAG:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13 · 97204 Höchberg
Tel.: 0931/4 06 91 0 - 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,- (Ausland),
Euro 36,81 (Inland), Euro 45,40 (Ausland)
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart
(BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen
Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play the PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play the PLAYSTATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Verkaufte Auflage (IVW 4/99) 137.360 Exemplare

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress

Im CyPress-Verlag
erscheinen außerdem: **PlayStation** **fun generation**

© copyright by play THE PLAYSTATION.
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

10 Jahre Theo Kranz Versand

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Laden
Theo KRAZ GAMERS
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Theo KRAZ GAMERS
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
Theo KRAZ GAMERS
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren
DM = 7,8 Gs. Porto 6,90 zzgl. NV-Geb.

PlayStation

Galerians
PlayStation™

79,95

PlayStation

3% Rabatt
Skonto! (ab 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto))

Galerians
PlayStation™

79,95

PlayStation

Vagrant Story
PlayStation™

79,95

PlayStation

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 89,95

PlayStation

PORTOFREI

Ronaldo V-Football (PSX) 89,95
Nightmare Creat. 2 (PSX) 89,95
Grandia (PSX) 89,95
Colony Wars 3 (PSX) 59,95

PlayStation

SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bundesliga Stars 2000 29,95
Extreme 500 49,95
Heart of Darkness (B.o.I.) 29,95
Hugo 2 49,95
Jade Cocoon 49,95
Killer Loop 29,95
Mission Impossible 29,95
MTV Sports Snowboard 49,95
Populous 49,95
R-Types 29,95
Rayman 2000 39,95
Ridge Racer Revolution 39,95
Shao Lin 39,95
J. McGrath Supercross '98 39,95
TOCA Touring Car 2 44,95
True Pinball (Best of Inf.) 29,95
UEFA Striker 49,95
V-Rally (Best of Infogr.) 29,95
Wild 9's 29,95
Worms (Best of Infogr.) 29,95
WWF Attitude 29,95

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

Theo KRAZ GAMERS
feiert 10-jähriges Jubiläum.
feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit „gekennzeichnet“ sind, schicken wir jetzt portofrei! Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur Visa und Mastercard) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!

10 Jahre

PlayStation

PORTOFREI

Army Men 3D 89,95
Army Men - Air Attack 89,95
Army Men: Operation Meltedown 79,95
Army Men-Sarge's Her. 89,95
Ballistic 49,95
Battletanx 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
Cold Blood 89,95
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
Destruction Derby Raw (Juni) 89,95

PlayStation

PORTOFREI

Dino Crisis 89,95
Discworld Noir 84,50
Dracula 89,95
Dragon Valor (Juni) 59,95
DSF All Star Tennis 79,95
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

PlayStation

PORTOFREI

MediEvil 2 (PSX) 59,95
F1 Racing Champ. (PSX) 59,95
Vandal Hearts 2 (PSX) 79,95
Euro 2000 (PSX) 89,95

PlayStation

PORTOFREI

MediEvil 2 (PSX) 59,95
F1 Racing Champ. (PSX) 59,95
Vandal Hearts 2 (PSX) 79,95
Euro 2000 (PSX) 89,95

Theo KRAZ GAMERS
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versand von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestell-Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr.

besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im **Theo KRAZ GAMERS ONLINE-Shop** auf www.tkgames.de

Theo Kranz Online-Shop

Top-Angebote für Sony PlayStation

GameSite GmbH
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

PlayStation

PORTOFREI

Front Missions 3 (Juli) 79,95
Frontschweine (Juni) 89,95
Galerians 79,95
Gran Turismo 2 89,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Grandia 89,95
Hydro Thunder 79,95
International Track & Field 2 89,95
ISS Pro Evolution 89,95
Infestation (Juni) 59,95
Jackie Chan's Stuntmaster 59,95
James Bond: Morgen stirbt nie 89,95
Legend of Legaia 59,95
Lucky Luke Heroes 44,95
Martial Gothic Unification 29,95
MediEvil 2 59,95
Metal Gear Solid + VR Miss. 59,95

PlayStation

PORTOFREI

Micro Maniacs 89,95
Misadventures of Iron Bonne 89,95
Music 2000 89,95
N-Gen Racer 79,95
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
Nightmare Creatures 2 89,95
Parasite Eve 2 (Aug.) 79,95
Player Manager 2000 69,95
Pool Academy 59,95
Radical Bikers 59,95
Railroad Tycoon II 89,95
Rainbow Six 89,95
Rescue Shot 59,95
Resident Evil 3 dt. 99,95
Road Rash Jailbreak 89,95
Roadsters 79,95
Rollcage Stage 2 59,95
Ronaldo V-Football 89,95

PlayStation

PORTOFREI

Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Dragon Valor (PSX) 59,95
Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Need 4 Speed - Porsche (PSX) 89,95

PlayStation

PORTOFREI

Ruff & Tumble 79,95
Sega Frontier 2 89,95
Silent Bomber 79,95
Sno Cross (Aug.) 89,95
Southpark Rally 89,95
Spiderman (Sept.) 89,95
Spec Ops 89,95
Speedball 2100 79,95
Spyro 2 - Gateway to Gili. 99,95
Star Wars Ep. 1: Jedi Power 79,95
Suikoden 2 (Juni) 79,95
Superbike 2000 89,95
Syphon Filter 59,95
Syphon Filter 2 89,95
Techno Mage (Juni) 89,95
Tenchu 2 (Juli) 89,95
Theme Park World 89,95
Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Tomb Raider 4 49,95
Tombs 2 59,95
Toshinden 4 84,95
Toy Story 2 89,95
True Pinball 29,95
Urban Chaos 89,95
Vagrant Story (Juni) 79,95
Vampire Hunter 89,95
Vandal Hearts 2 79,95
Vanishing Point (Aug.) 89,95
Victory Boxing 3 89,95
WinPoint Special Edition (Juli) 59,95
World Championship Snooker 89,95
WWF Smack Down! 89,95

PlayStation

PORTOFREI

Colin McRae Rally 2.0
Codemasters®

PlayStation

PORTOFREI

Alien Trilogy 39,95
A Bug's Life 49,95
Colin McRae Rally 49,95
Crash Bandicoot 3 49,95
Driver 44,95
Final Fantasy VII 49,95
Formel 1 '97 49,95
Futball 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
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

PORTOFREI

Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Dragon Valor (PSX) 59,95
Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Need 4 Speed - Porsche (PSX) 89,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

0931-3545222 ODER 0180-521844

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

Versandkosten: Porto Nachnahme: 6,40 DM, zusätzlich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse ins Euroschick bis 200,- DM oder Kontozahlung ins TK-Shop: 4,- DM. DM-Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler vorbehalten. Ladungspreise können, Ladungspreise können, * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. * lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NH-Gebühr an. <TBA> noch nicht bekannt. "portofreier" Nachlieferung nicht berücksichtigt werden kann.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545245

SWEN NEWS - KOSTENLOS
Sie unser kostenloses Coupons- oder per Einreichen 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...“

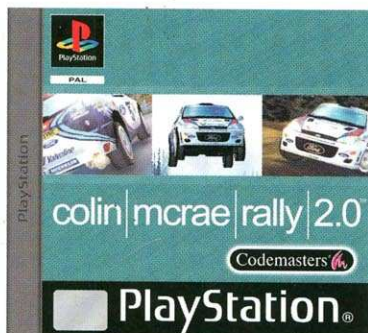


Wertung:
95%

„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 Einzelradaufhängung – die Technik für Sieger! Colin McRae Rally 2.0™ setzt neue Maßstäbe für realistische Rallye-Simulationen. Ready to rally?



technik|für|sieger

www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY™