Das meistverkaufte Videospielemagazin (IVW III/97)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

PlayStation

DM 12,80
S 95,- sfr 12,80
lfr 310,- hfl 15,50

Das offizielle PlayStation Magazin™

Nr. 3/98

VR SPORTS POWERBOAT Racing



IM TEST

Nagano Winter Olympics
Bust-A-Move 3
Jet Rider 2

ANGESPIELT

Diablo
Resident Evil 2
Riven: The Sequel to Myst

SPEZIAL

Jump'n-Run-Special: Wo liegt der Reiz des Genres?

Nicht verpassen!
Die Leserreise des PlayStation Magazins!

AUF DER CD

Spielbare Demos:
- Armored Core
- Bloody Roar
- Cool Boarders 2
- C & C: Alarmstufe Rot
- Total Driving
- Bouncer II *(Net Yaroze)*

Video: Net Yaroze

Angehört – Musik zum Spiel
Spielesoundtracks im Überblick

4 394167 712804 03

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nagano Winter Olympics'98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games Nagano'98 © 1993 NAOC™, © 1998 Konami. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

identität

NAGANO WINTER OLYMPICS '98 GOLDRAUSCH

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Der echte Thrill – bis ans Limit.
Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.
Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals- und Beinbruch.
Das offiziell lizensierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!



KONAMI XXL SPORTS SERIES™

KONAMI®

WWW.KONAMI.COM

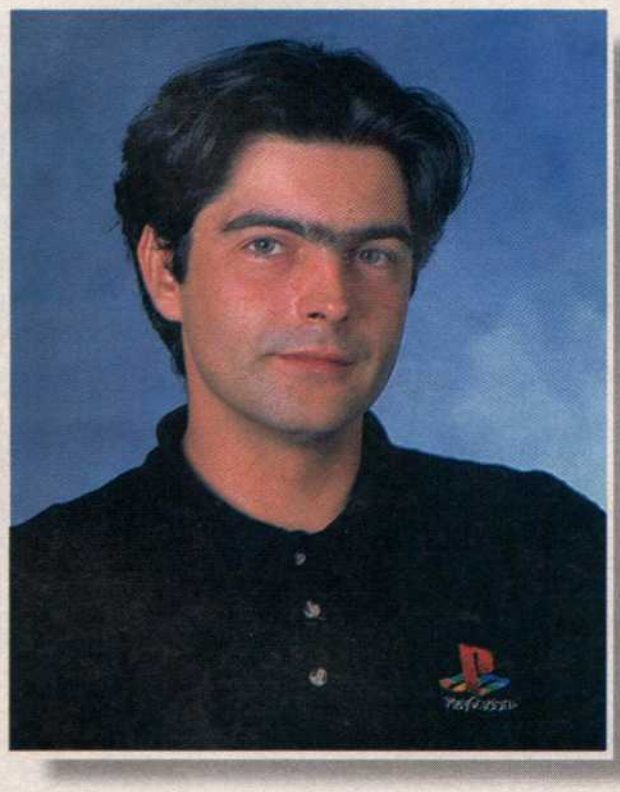
Editorial

Mail@PlayStation-Magazin.de

Als sich unser Verlag vor knapp zwei Jahren dazu entschloß, das offizielle PlayStation Magazin auf den Markt zu bringen, ahnte wirklich niemand, wie erfolgreich dieses Heft einmal sein würde. Gerade von den Kollegen der PC-Spielezeitschriften mußten wir uns immer wieder die eine oder andere Stichelei gefallen lassen (z.B.: "PlayStation? Davon redet doch in einem Jahr kein Mensch mehr. Besorg' Dir lieber gleich einen PC"). Die Zeiten haben sich gründlich geändert. Das offizielle PlayStation Magazin ist inzwischen mit Abstand die erfolgreichste Konsolen-Zeitschrift im deutschsprachigen Raum und die nörgelnden Kollegen aus dem PC-Spielebereich haben fast alle eine PlayStation zu Hause...

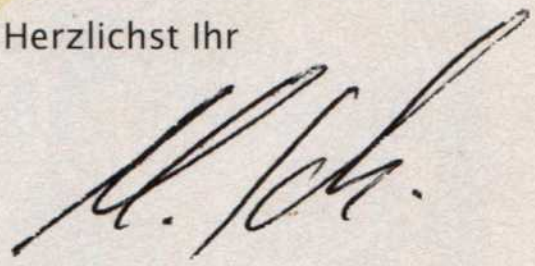
Wir wissen natürlich auch, wem wir diesen Erfolg zu verdanken haben: Ihnen – den Leserinnen und Lesern des offiziellen PlayStation Magazins; und dafür möchten wir uns ganz herzlich bei Ihnen bedanken. Da für uns die Leser immer an erster Stelle stehen – wir aber in Briefen, Faxnachrichten und sonstigen Zuschriften geradezu ertrinken – haben wir verschiedene, "zweckgebundene" E-Mail-Adressen eingerichtet. Wer uns z.B. einen Cheat oder eine Komplettlösung zuschicken möchte, benutzt einfach die Adresse "Tips@PlayStation-Magazin.de". Das Kürzel "Aktion" steht für alle Verlosungsaktionen oder Wettbewerbe und "Mail" für klassische Leserbriefe. Eine Nachricht an "Hilfe@PlayStation-Magazin.de" geht dagegen sofort an unsere Hotline. Alle eintrudelnden E-Mails werden von uns noch am selben Tag gelesen und entsprechend bearbeitet. Bei Hotline-Anfragen kann es leider schon mal vorkommen, daß wir den Code für das 758ste Level eines brandneuen Shooters nicht parat haben. In diesem (absolut unwahrscheinlichen) Fall bekommen Sie aber zumindest eine "tut uns leid"-Nachricht zurück. An dieser Stelle eine kleine, aber wichtige Bitte vorab: Geben Sie bei Hilfe-Mails immer den Spieletitel in der Betreffzeile der Mail an – das erleichtert uns die Verteilung in der Redaktion. Natürlich können Sie uns auch weiterhin Briefe, Faxe oder Postkarten schicken. Die neuen E-Mail-Adressen sind ein zusätzlicher Leserservice.

Themawechsel. "Resident Evil 2" – der lang erwartete Nachfolger zum Horror-Knüller des Jahres '96 ist so gut wie fertig. Bei einer exklusiven Produktpräsentation in Hamburg lüftete Virgin Interactive endlich das Geheimnis. Das wichtigste vorab: Zwei CDs, ungeschnitten und knallhart. Auf Seite 52 erfahren Sie in einem Angespielt, ob sich das lange Warten auf den zweiten Teil der munteren Zombie-Hatz wirklich gelohnt hat. Den ausführlichen "Resident Evil 2"-Test präsentieren wir Ihnen dann in Ausgabe 05/98.



Zum Schluß noch ein Aufruf: Ab sofort wollen wir mit Ihnen in den Leserbriefen das "Thema des Monats" diskutieren. Zwölf mal im Jahr haben Sie so die Gelegenheit, zu einer (hoffentlich) interessanten Frage Stellung zu nehmen. Diesmal geht es um die Fortsetzungssucht der Spielehersteller. Was halten Sie von Produktreihen wie "Fifa", "NHL" oder "Formel 1"? Interessante Weiterentwicklungen oder nur überflüssige Lizenzreiterei? Was ist Ihre Meinung? Schreiben Sie uns! Stichwort: Diskussion.

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur

E-Mail-Adressen des offiziellen PlayStation Magazins

Mail@PlayStation-Magazin.de
Tips@PlayStation-Magazin.de
Hilfe@PlayStation-Magazin.de
Aktion@PlayStation-Magazin.de
Abo@PlayStation-Magazin.de

Inhalt

Das offizielle PlayStation Magazin

CHEFREDAKTION
Michael Schmittner (ms);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redakteur: Moritz Menzel (mom)

REDAKTIONSASSISTENZ
Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER
Markus Ammann, Olaf Bernhard, Ingo Böhme, Thomas Bräu, Artur Hoffmann, Mathias Locher, Marcel Peters, Michael Schmithäuser, Henrik Fisch

LEKTORAT: Ursula Böhme

HOTLINE
Donnerstags von 14.30-18.00 Uhr
Telefon: 0 81 21/95-12 53

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION
Mail@PlayStation-Magazin.de

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Postfach 11 29, 85580 Poing
Telefon: (0 81 21) 95-0
Telefax: (0 81 21) 95-11 99

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Sacha-Sam Zöttl,
Tel. (0 81 21) 95-12 77
Ilka Krebs, Tel. (0 81 21) 95-12 75

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-14 74

PRODUKTIONSLEITUNG: Otto Albrecht

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 138,–
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 117,60
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 162,–
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Mitglieder der PlayStation MIP Clubs: DM 110,–

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80
Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 1.020,–
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112
A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 138,–
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PlayStation Magazin, Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.
Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.
Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.
Die Artikel in dieser Ausgabe, die aus "Official PlayStation Magazine" übersetzt oder wiedergegeben wurden, sind urheberrechtlich geschützt durch Future Publishing Limited, England 1997. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen zu "Official PlayStation Magazine" und zu anderen Magazinen von Future Publishing können Sie über das World Wide Web abrufen:
http://www.futurenet.co.uk./home.html

Titel: Acclaim Entertainment

Angespielt

20 In der Mache: Supercross '98 feat. Jeremy McGrath
22 In der Mache: Viper
25 In der Mache: Sentinel Returns
28 In der Mache: Monkey
28 Gran Turismo
30 In der Mache: Forsaken
32 Crime Killer
34 Wayne Gretzky 3D Hockey '98
38 Metal Slug
40 Riven: The Sequel to Myst
44 Alundra
46 Diablo
50 Batman & Robin
52 Resident Evil 2

PlayTest

56 Ark of Time
60 AirRace
64 Nagano Winter Olympics
70 Rampage World Tour
74 Pro Pinball: Timeshock
76 Red Asphalt
78 WCW vs. The World
80 Bust-A-Move 3
82 Caesar's Palace
85 Arcade Greatest Hits 2
88 Power Boat
92 Jet Rider 2

Titelthemen

40 Riven: The Sequel to Myst
Sie wandern gerne durch bizarre Landschaften? Sie experimentieren mit Vorliebe an fremdartigen Maschinen herum? Sie knacken gerne schwierige Rätsel? Dann sollten Sie mal einen Ausflug nach "Riven" wagen!

46 Diablo
Ein diabolisches Vergnügen erwartet die Fantasy-Freunde im Frühjahr '98: Der PC-Hit "Diablo" schickt sich an, die PlayStation zu erobern.

64 Nagano Winter Olympics
Wenn Sie wissen, daß die Ideallinie nichts mit dem Körpergewicht zu tun hat, Telemark keine neue Währung ist und Goofy das Gegenteil von Regular darstellt, dann kennen Sie sich mit Wintersport aus und dürfen an den olympischen Spielen teilnehmen.

80 Bust-A-Move 3
Verschenken Sie Ihre PlayStation, und gehen Sie um Himmels willen bloß nicht mehr auf die Straße! Keine Angst, die Aliens sind noch nicht da – aber "Bust-A-Move 3"!

100 Special: Jump'n-Runs
Sie heißen Crash, Abe und Klayman. Sie tummeln sich mit Vorliebe auf schwimmenden, fliegenden oder beweglichen Plattformen. Und sie machen absolut süchtig – es gibt kaum einen Konsolenbesitzer, der nicht schon einmal dem Reiz eines Jump'n-Run-Spiels verfallen ist.

Auf einen Blick

3 Editorial
4 Inhalt
6 News
10 Leserbriefe
16 Verlosung Cool Boarders 2
18 Leserreise
20 Angespielt
56 PlayTest
53 Auf der CD
94 Mental Kombat
96 Soundtracks: Musik zum Spiel
98 Fragebogen
100 Jump'n-Run-Special



108 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau 4/98

Die offizielle PlayStation Magazin-CD


Armored Core


Bloody Roar


Cool Boarders 2


C&C: Alarmstufe Rot


Total Drivin

Außerdem:
Bouncer II
(Net Yaroze)
sowie ein
Video zu:
Net Yaroze

On the CD

Spielbare Demo

selbstablaufende Demo





PC CD-ROM

PlayStation

SLAGMAN'S

HASBRO Interactive

www.frogger.com

Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiel-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Leveln mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.

Frogger

Just hopp it!

Update

Im Geschwindigkeitsrausch, die Dritte

Need for Speed 3

Preisfrage: Wieviele Autorennspiele braucht der Mensch? Eins, zehn oder gar 100? Naja, wie auch immer. Electronic Arts will uns mit "Need for Speed 3" beweisen, daß eines nicht genug ist. Sie heizen mit Ihrem "Lamborghini Diablo" über feuchte Landstraßen, laubbedeckte Kurven und verschneite Pisten. Wobei "heizen" gerade das Reizwort ist, denn die Polizei – Ihr Freund und Helfer – sieht es nicht gern, wenn Sie mit 200 Sachen einen Canyon durchfahren und um ein Haar den Streifenwagen rammen. Sie sehen das freilich anders: No risk, no fun! Wie die Entwickler verlauten ließen, sind einige neue Effekte eingebaut, so z. B. Regen, Donner, Blitze, Fernlicht, das Sie in der Nacht benutzen dürfen, aufspritzende Gischt, vorüberziehende Wolken und wehende Blätter.



Das Spiel wird Anfang April in Deutschland erscheinen. Bis dahin werden wir ausführlich darüber berichten, und dann sind Sie an der Reihe zu entscheiden, ob "Rage Racer" in der Schublade verschwinden kann.

Auch im dritten Teil von Need for Speed nimmt EA nicht den Fuß vom Gas.

Strategieknüller von EA

Dark Omen

Mit "Dark Omen" flatterte uns noch kurz vor Redaktionsschluß ein Echtzeit-Strategiespiel ins Haus. Es scheint, als hätte Electronic Arts all sein Strategie-Know How genommen und in die PlayStation gesteckt. Dabei herausgekommen ist eine packende 3-D-Kriegssimulation, die versucht, am Thron von "Command & Conquer" zu rütteln.

Sie betreten eine kriegerische Welt, in der Magier und Monster wüten. In der Rolle des Hauptmanns Morgan Bernhardt befehligen Sie ein Regiment, das aus Kavallerie, Infanterie und Kriegsmaschinerie besteht. Nicht zu vergessen: Sie sind der Gute und kämpfen für Frieden und Glück, und Sie müssen die Horden der Dunkelheit aus dem Weg räumen. In einer unserer nächsten Ausgaben werden wir Ihnen ein "Angespielt" präsentieren, da zeigt sich dann, ob ...

Schöner Prügeln

Bushido Blade 2

Die Macher von "Tobal No. 1" und "Bushido Blade" schicken bald ihr nächstes Zugpferd ins Rennen: "Bushido Blade 2". Genaueres ist noch nicht bekannt. Laut Squaresoft soll das Beat'em-Up schon im Frühling kommen, wenn die Schwertlilien blühen (welch Wortspiel!).

Abheben mit Electronic Arts

Reboot

Kennen Sie den Film "Zurück in die Zukunft"? Erinnern Sie sich noch an das abgespacete Hooverboard, auf dem Marty McFly im zweiten Teil durch die Luft schwebte? Ja? Das trifft sich, denn in "Reboot" fliegen Sie auf einem ähnlichen Gefährt durch eine Cyberspace-Welt. Ausgerüstet sind Sie mit jeder Menge modernen Waffen und Apparaten, mit denen Sie dem Gegner die Stirn bieten. Sie kämpfen sich durch 21 dreidimensionale Level, die in sieben unterschiedlichen Sektoren zu finden sind. Laut einer Pressemitteilung von EA kommt eine besondere Technologie der Ganzheits-Textur zum Tragen, die für besonders flüssige Bewegungen sorgen soll.



In Reboot kämpfen Sie in einer Cyberspace-Welt mit modernen Waffen und Apparaten.



Das Spiel zum Film

Das fünfte Element

Kalisto Entertainment und die Macher von "Nightmare Creatures" haben lange an einer PlayStation-Umsetzung des Films "Das fünfte Element" gearbeitet. Im Prinzip ist das Game aufgebaut wie der Film, lediglich die ersten Level unterscheiden sich bezüglich der Vorlage. Das Spiel ist 250 Jahre in der Zukunft angesiedelt und handelt von einer Gruppe von Menschen und Aliens, die gemeinsam versuchen, einen Kometen davon abzuhalten, die Erde zu zerstören. Sie schlüpfen abwechselnd in die Rolle der beiden Hauptdarsteller, Leeloo oder Korben Dallas und bahnen sich Ihren Weg durch 15 3-D-Level. Auch sie sind filmgetreu abgekupfert, und so kämpfen Sie z. B. in New York 2213 oder Astropart. Dabei müssen Sie gegen 16 unterschiedliche Gegner antreten, die Sie schon aus dem Film kennen: Mangalores, die Zorg Crew oder den fliegenden Robocop. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe des offiziellen PlayStation Magazins.





Wer will mich? Garantiert stubenrein und pflegeleicht. Die Hauptdarstellerin aus "Das 5. Element" nach der Kollision mit einem Verbandskasten.

In der Hitze des Gefechts

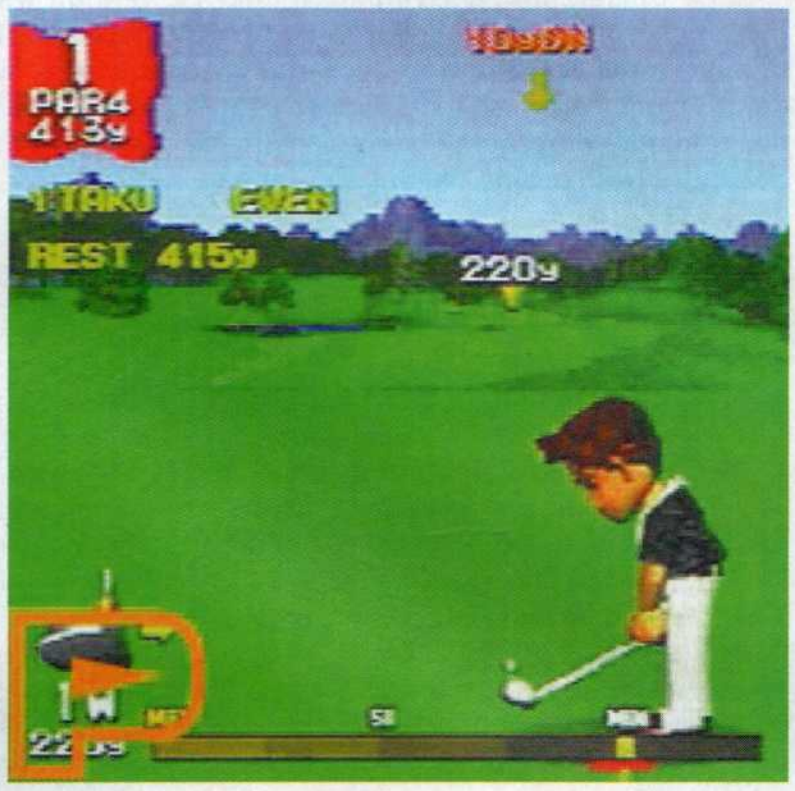
Command & Conquer Alarmstufe Rot

Für all unsere Echtzeit-Strategie-Fans haben wir noch ein besonderes Schmankerl: Im April 98 wird "Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag" für die PlayStation erscheinen. Dabei handelt es sich um eine Kombination aus den Missions-CDs vom PC (Gegenangriff & Vergeltungsschlag). Im Klartext heißt das: Sie spielen, anstatt der bisherigen 18 Missionen bei Alarmstufe Rot, sage und schreibe 34 und fünf versteckte Aufträge! Gut, werden Sie jetzt sagen, aber für die doppelte Anzahl an Leveln muß ich jetzt bestimmt zweimal soviel Geld locker machen. Falsch: Laut Virgin Interactive nur 79,95 DM. Also: Auf in den Kampf!

Mega-Seller

Hot Shots Golf

Ein Golf-Spiel der besonderen Art soll im zweiten Quartal 1998 erscheinen. Währen der Trend zu immer professionelleren und ernsteren Simulationen geht, setzt sich Sony betont davon ab und bringt ein reines Fun-Golf auf den Markt. Im letzten Jahr erschien das Game in Japan und wurde dort zu einem Verkaufsschlager. "Hot Shots Golf" wird voraussichtlich noch vor Ostern in Deutschland erscheinen.



Bei Hot Shots Golf wird Spaß großgeschrieben.

Neues von Yoshimitsu und Co.

Tekken 3

Der Erscheinungstermin von "Tekken 3" rückt näher, und Informationen sickern peu à peu durch. Die Vorgänger zählen zu den besten Beat'em-Ups, die die PlayStation je hervorgebracht hat, und im Herbst 1998 soll der dritte Teil folgen. Die Story wurde aufgepäppelt, neue Charaktere kreiert und die Grafik maßgeblich verbessert. Die Entwickler entschieden sich für das leistungsstärkere System 12-Board, im Gegensatz zu Teil eins und zwei, wo man noch mit Namcos Arcadeplatine System 22 arbeitete. Herausgekommen sind dabei farbenprächtige 3-D-Kampfarenen und hübsch anzusehende Polygon-Kämpfer.

In der großen Schlacht werden Sie natürlich wieder auf vertraute Gesichter stoßen, so z. B. Paul, King, Lei, Nina, Law und Yoshimitsu. Aber auch neue Mitstreiter reihen sich in die illustre Gruppe ein: Ling Xiaoyu aus China, der Brasilianer Eddy Gordo und die Rotmähne Hwoarang. Das klingt doch alles sehr vielversprechend, oder? Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt und werden Sie natürlich auf dem laufenden halten.



Der langerwartete Nachfolger läßt noch auf sich warten: Tekken 3 wird erst im Herbst in den Läden stehen.

News

Gerücht, Gerücht

Blade Runner

Es brodelt mal wieder in der Gerüchteküche von Virgin. Man munkelt, daß eine Umsetzung des Films "Blade Runner" für die PSX ins Haus steht. Für den PC ist das Spiel seit kurzem erhältlich und gilt als äußerst gelungene Umsetzung. Die Highlights der PC-Version waren die unglaublich düstere Atmosphäre, die phantastische Grafik und die detailgetreue Präsentation der Originalschauplätze. Wieviel an dem Gerücht dran ist, läßt sich schwer sagen. Aber allein schon der Gedanke daran, daß der Kult-Film für die graue Konsole umgesetzt wird, ist eine Wucht!

Abe kommt groß raus

Linienbus als Werbefläche

Ende Dezember hat die Firma ShowTime in Duisburg ein Projekt fertiggestellt, das seinesgleichen sucht. Einen Bus als Werbefläche zu nutzen, ist zwar zugegebenermaßen nichts Neues, doch die Hamburger Firma hat mit ihrem letzten Projekt die Grenzen sicher neu definiert. Aufgrund des Erfolges von "Oddworld: Abe's Oddysee" und der hohen Ausstrahlung des Titelhelden haben die Künstler kurzerhand einen kompletten Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft mit einer riesigen Abe-Rundumgrafik versehen. Die gesamte verzierte Fläche inklusive Heck, Front und Fenster umfaßt eine Größe von sage und schreibe 12,5 mal 2,5 Metern – einzig Front- und Fahrerseitenscheiben mußten aus Sicherheitsgründen frei bleiben.

Was tut sich bei SCEE?

Mittwoch morgen, noch drei Tage bis Heftschluß. Die Redaktion hat sich die verbleibende Arbeit auf die wieder mal viel zu knappe Zeit bis zum allmonatlichen Showdown eingeteilt. Während wir die ersten Kaffeetassen leeren, wird die Post geöffnet. Größtenteils der übliche Kram, doch was ist das? Ein Flugticket! Aha, na warum nicht? Dann ein Blick auf das Datum der Reise: Freitag. Meine Güte – übermorgen! Und wie wird dann das Heft fertig?

Das waren die ersten Eindrücke, die uns befielen, als wir die Einladung von Sony Computer Entertainment Europe nach London erhielten. Aber das Angebot war so verlockend, daß wir ein paar Spätschichten einschoben, um doch einen Redakteur hinschicken zu können. Und es hat sich gelohnt, denn in der Stadt an der Themse wurden wirklich erstklassige Produkte vorgestellt.

Gran Turismo

Der wichtigste Titel, zu dessen Vorstellung extra die Entwickler aus Japan nach London bemüht wurden, ist sicherlich "Gran Turismo". Wir hatten ja bereits in der letzten Ausgabe ein "In der Mache" zu diesem potentiellen Toptitel, doch haben wir uns entschlossen, nochmal eine kurze Berichterstattung zwischenzuschieben. Die PAL-Version, an der Sony momentan eifrig bastelt, wird einige wichtige Unterschiede zur NTSC-Fassung aufweisen, die wir für unseren letzten Artikel vorliegen hatten.



Zunächst konnten wir uns davon überzeugen, daß das Spiel in der PAL-Variante nicht merklich langsamer wird. Das ist ja bei vielen anderen Produkten ein großes Problem; bei Gran Turismo haben die Entwickler diesbezüglich aber ganze Arbeit geleistet. Zudem erzählte man uns, es wäre noch eine Beschleunigung von etwa 25 Prozent möglich, aber man überlege, ob man das Spiel überhaupt noch schneller machen soll.

Neben zusätzlichen Sichtwinkeln wird die PAL-Version außerdem mit verbessertem Gameplay aufwarten. Als Beispiel hierfür wurde eine höhere Dramatik während der Rennen genannt – so gibt es z.B. mehr Stellen, an denen die Wägen von der Fahrbahn abheben. Überschläge wird es übrigens keine geben. Wie Sie bei uns wohl schon gelesen haben, sind über 300 lizensierte Wägen im Spiel, und eine Bedingung der Hersteller war, daß sie Ihre teuren Stücke nicht durch die Luft fliegen oder explodieren sehen wollen.

Die letzte wichtige Veränderung der europäischen Version geschah beim Soundtrack. Hier erkannten die Entwickler, daß in Japan beliebte Bands vielleicht nicht unbedingt den Musikgeschmack der Europäer treffen. So wurden diverse Gruppen für die PAL-Version engagiert, mit denen wir wohl eher etwas anfangen können. Mit dabei sind Cubanate, Garbage, Ash, Feeder und die Manic Street Preachers (von den Chemical Brothers remixt).



Die europäische Version wird in fünf Sprachen auf den Markt kommen (deutsch, italienisch, spanisch, englisch, französisch). Im Gegensatz zu "normalen" Rennspielen macht das bei Gran Turismo Sinn, denn auf der CD sind 150.000 Wörter untergebracht – hauptsächlich, um Ihnen in 6.000 verschiedenen Bildschirmen Beschreibungen zu Autos und Tuning-Maßnahmen zu liefern.

Sie sehen, es lohnt sich, die Entwicklung der PAL-Version weiter zu verfolgen. Wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe ein "Angespielt" präsentieren zu können.



Endlich mal wieder ein vielversprechendes Puzzlespiel für die PlayStation: Kula World.

Kula World

Das einzige, was Sie bei uns bisher von "Kula World" sehen konnten, war eine Demo auf der letzten CD (Damals war der Titel noch "Kula Quest"). "Kula" ist Schwedisch und bedeutet "Ball". Eigentlich ist der Titel ein kleines Wortspiel, denn "Kul" heißt so viel wie "Spaß". Und den werden Sie mit Kula World sicher haben – vorausgesetzt, Sie haben eine hohe Frustrationstoleranz. Dieser Titel ist endlich mal wieder ein gelungenes Puzzlespiel mit einem ähnlich hohen Suchtfaktor wie der Altmeister "Tetris". Sie steuern eine kleine Kugel durch über 200 Labyrinthe, immer auf der Suche nach Schlüsseln, die Ihnen den Weg ins nächste Level öffnen. Das klingt simpel, ist es aber nicht. Sie bewegen sich in feinstem 3-D und haben natürlich diverse Hindernisse zu bewältigen. Das größte Problem ist, daß Sie ein verdammt gutes räumliches Vorstellungsvermögen brauchen, um herauszufinden, wie Sie an die begehrten Schlüssel kommen.



Hier sehen Sie, nach welchen Regeln Sie sich bewegen dürfen. Sieht kompliziert aus? Das ist noch das kleinste Problem!

Mehr sei hier noch nicht verraten, ein "Angespielt" finden Sie voraussichtlich im nächsten Heft.

HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE MÜTZE GEBEN!



HERC'S ADVENTURES™







PlayStation und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 · Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.

WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Leserbriefe", Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Fax: 0 81 21-95 12 98, E-Mail: 104706.160@compuserve.com

feedback

beantwortet von Moritz Menzel

Kabelsalat

Ich bin 15 Jahre alt und möchte mir in den nächsten Tagen einen billigen, gebrauchten Fernseher kaufen, der aber nur Mono und kein Stereo besitzt. Ich bitte Sie nun um Rat. Ich möchte meine PlayStation an die Stereoanlage anschließen. Ein Freund von mir hat gesagt, daß ich ein entsprechendes Kabel zur PlayStation legen kann. Das müsse ich dann einfach in den zwei von drei Ausgängen einstecken, die bei mir normalerweise das Bild zum Ferseher übertragen. Da jetzt das Bild fehlt, der Ton jedoch stimmt, müsse ich mir nur noch ein Euro-AV-Kabel kaufen und das mit der PlayStation und dem Fernsehgerät verbinden. Ich habe nur keine Ahnung, wo ich das Kabel bei der grauen Konsole anschließen kann.

Meine Fragen sind nun:

1. Geht das so und wenn ja, wo muß ich das Kabel bei der PlayStation anschließen?

2. Kann man diesen Schritt im Anleitungsbuch nachlesen?

3. Wenn es nicht funktioniert, wie muß ich es denn machen?

Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir die Fragen beantworten?

Timo U., CH-Innertkirchen

Vom Prinzip her ist das schon richtig, was Ihr Freund erzählt hat. Wir werden die verschiedenen Möglichkeiten nochmal zusammenfassen: Die beste Variante ist, Sie verbinden Ihre Stereoanlage und die PlayStation über das dreipolige Kabel. An jeder Seite befinden sich drei Chinch-Stecker: Ein gelber Stecker, der für die Bildübertragung verantwortlich ist, und ein weißer und ein roter, die das Stereosignal übertragen. Rot und weiß stecken Sie in die hinteren Ports Ihrer PlayStation. Der gelbe Ausgang bleibt frei. Bei der HiFi-Anlage gehen Sie in die Eingänge "DAT" oder "AUX".

Um den Fernseher mit der PSX zu verbinden, kaufen Sie sich am besten ein RGB-Kabel. Auf der einen Seite besitzt es einen Euro-Scart-Stecker, den sie an den Eingang am Fernseher stecken, und an der anderen Seite einen kleinen Stecker, der für den Ausgang an der PlayStation (wenn Sie die Rückseite der Konsole ansehen, auf der rechten Seite) bestimmt ist. Wenn Sie keinen Euro-AV-Eingang an Ihrem Fernseher haben, kommen Sie um den Kauf eines HF-Adapters nicht herum. Damit stecken Sie das Kabel dann in den Antennen-Port des Fernsehers. Das RGB-Kabel sollte zirka 40,- DM kosten, und der HF-Adapter ist für etwa 50,- zu haben.
Viel Glück und Spaß beim Zocken!

Hitzschlag

Ich habe ein Problem mit meiner PlayStation. Und zwar ruckeln bei jedem Spiel die FMV-Sequenzen. Auch der Sound bzw. die Musik werden nicht immer richtig wiedergegeben, oft nur in Brocken. Manchmal hängt sich das Game dann auch auf. Die Sequenzen werden auch nur stückchenweise wiedergegeben, dabei wird der Großteil übersprungen. Die Ladezeiten sind auch sehr lange (bis zu fünf Minuten). Wenn ich länger als eine halbe Stunde spiele, fängt die PlayStation an, sich in einem Bereich über dem Resetknopf zu erhitzen. Sie stand am Anfang neben der Heizung, und ich dachte, daß es vielleicht daran liegen könnte. Ich habe sie weggestellt, doch es hat sich nichts geändert. Die Spiele sind auch nicht defekt, weil sie bei meinem Freund einwandfrei laufen. Darum wollte ich fragen, an was das liegt, und wie man es beheben kann. Meine PlayStation habe ich übrigens zwei Monate nach dem Erscheinen auf dem deutschen Markt gekauft.

Markus A., Oberhaid

Über dieses Problem haben wir zwar schon mehrfach berichtet, doch Ihr Leserbrief zu diesem Thema war nicht der einzige diesen Monat, also gehen wir noch mal kurz darauf ein.
Der Grund für Ihr Problem liegt fast mit Sicherheit an einer Überhitzung der PlayStation. Konsolen älteren Semesters sind in diesem Punkt leider sehr anfällig, doch es gibt ein paar Tricks, die Ihnen weiterhelfen sollten, ohne daß Sie an dem Gerät herumbasteln müssen. Zunächst einmal ist es in der Tat keine gute Idee, die PlayStation neben einer Heizung aufzustellen – das kann in jedem Fall zu Problemen führen. Das nächste, was Sie beachten sollten, ist, daß die Konsole immer möglichst viel kühlende Luft um sich herum benötigt und zwar vor allem an der Unterseite. Daher sollten Sie einmal versuchen, die PSX auf den Rücken zu legen oder hochkant zu stellen. Das bringt normalerweise eine deutliche Verbesserung. Außerdem sollte sie auch nicht auf Teppichboden stehen, da dann kaum eine Kühlung der Unterseite stattfindet.
Wenn sich immer noch einige Spiele weigern, einwandfrei zu laufen, dann legen Sie an den Seiten etwas unter, damit die Luft besser um die Konsole zirkulieren kann.
Damit Sie wissen, daß Sie nicht allein sind mit diesem Problem: Auch unsere PlayStations beschließen von Zeit zu Zeit, daß es doch mal wieder ganz an-

Spiel des Jahres

Wir haben ganz besonders zur Endphase des Heftes enorm viele Zuschriften zum Thema "Spiel des Jahres" bekommen. Da wir alle Einsendungen berücksichtigen wollen, nehmen wir uns noch die Zeit bis zur nächsten Ausgabe. Dann werden wir Ihnen das Ergebnis sicher nicht schuldig bleiben.

In eigener Sache

Wir wurden in letzter Zeit oft gefragt, was aus dem DMV Franzis Verlag geworden ist und was sich hinter dem Begriff WEKA Consumer Medien GmbH verbirgt. Jetzt wollen wir mal etwas Licht ins Dunkel werfen.
Den DMV Verlag gibt es definitiv nicht mehr. Seit dem 1. Januar '98 hat sich die WEKA Zeitschriften-Gruppe – die Gesellschaft, zu der auch der DMV-Verlag gehörte – neuformiert und hat zusammengeführt, was zusammengehört. So wurden alle Produkte nach ihren Zielgruppenausrichtungen den neuentstandenen Verlags-GmbHs zugeordnet. Eine der fünf Gesellschaften ist die WEKA Consumer Medien GmbH, zu der auch Das offizielle PlayStation Magazin gehört.

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ark of Time	79,99
Armoured Core *	89,99
Atari Greatest Hits	79,99
Auto Destruct	89,99
Ayrton Senna Kart Duell 2 *	89,99
Baby Universe *	79,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	**89,99**
Battle Arena Toshinden 3	89,99
Battle Stations	89,99
Bloody Roar *	88,00
Broken Helix *	99,99
Buggy *	99,99
Bushido Blade *	89,99
Bust-a-Move 3 *	59,99
Castlevania	89,99
Cart World Serie *	79,99
Clock Tower *	99,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 1	109,99
Command & Conquer 2	99,99
Constructor *	89,99
Cool Boarders 2 *	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Critical Depth	79,99
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Dark Omen *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Deathtrap Dungeon *	99,99
Devil's Deception	89,99
Diablo *	**89,99**
Discworld 2	89,99
Down in the Dumps *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Dynasty Warriors	99,99
Explosive Racing *	99,99
Formel 1 '97	109,99
Felony 11-79	99,99
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Fighting Force	99,99
Final Fantasy VII	109,99
Flottenmannöver *	89,99
Formula Karts	99,99
Frogger	89,99
Gex 3D *	88,00
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo *	**109,99**
G-Police	109,99
Hard Boiled *	89,99
Hercules	89,99
Herc's Adventure	99,99
Indy 500 *	89,99
International Superstar Soccer PRO	99,99
Isnogud *	89,99
Jersey Devil	89,99
K1 – The Arena Fighters	99,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	89,99
Madden '98 Football	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	89,99
Mass Destruction	89,99
MDK	85,99
Medievil *	89,99
MegaMan 8 *	89,99
MegaMan Battle & Chase *	89,99
Monopoly	89,99
Monster Trucks *	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98 *	**95,00**
Nascar '98	89,99
Namco Museum Vol. 5 *	79,99
NBA Hangtime *	89,99
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99
NBA Pro '98 *	99,99
Need for Speed 3 *	89,99
NHL '98 (Sony) *	79,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Hockey '98 (EA Sports)	89,99
Nightmare Creatures *	89,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Odyssee	89,99
One *	88,00
Overboard	89,99
Pandemonium 2	89,99
Panzer General 2	89,99
Pax Corpus *	99,99
PGA Tour Golf '98	89,99
Player Manager	89,99
Point Blank *	89,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Powerboat Racing *	**89,99**
Power Soccer 2 *	89,99

Sony Playstation – Spiele

Rage Racer	99,99
Rapid Racer	89,99
Rascal *	88,00
Real Bout - Fatal Fury *	79,99
Rebel Assault 2	99,99
Resident Evil Director's Cut	85,99
Resident Evil 2 *	**89,99**
Return to Zork *	89,99
Risiko *	89,99
Riven: The Sequel to Myst *	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Rock 'n' Roll Racing 2 – Red Asphalt	89,99
Shadow Master *	89,99
Skull Monkeys *	88,00
Spice World *	49,99
Steel Reign *	79,99
Streetfighter Ex Plus	89,99
Suikoden	99,99
Super Pang Collection *	89,99
Supersonic Racers 2XS *	89,99
Syndicate Wars	89,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital *	**89,99**
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 1	89,99
Tomb Raider 2	95,99
Tomb Raider 2-Lösungsbuch (Din A4)	19,95
Tomb Raider 2 incl. Lösungsbuch	109,99
Total Drivin'	89,99
Transport Tycoon	89,99
Vandal Hearts	99,99
Virtual Pool	79,99
VMX-Racing *	99,99
V-Rally	89,99
Vs. *	99,99
WarCraft 2	89,99
WCW vs. The World	99,99
Wing Commander 4	89,99
Wreckin' Crew *	99,99
X-Men: Children of the Atom *	79,99
Z	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Actua Soccer (Platinum Edtition)	49,99
adidas Power Soccer (Platinum Ed.) *	**49,99**
Air Combat (Platinum Edition)	49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Ed.)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	39,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition) *	49,99
D AKTION!	39,99
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.) *	49,99
Fade to Black (Platinum Edition)	49,99
Fantastic Four AKTION!	39,99
FIFA Soccer 96 (Platinum Edition)	49,99
International Track & Field (Platinum)	49,99
Ironman / XO AKTION!	39,99
NBA Jam Extreme AKTION!	39,99
PGA Tour Golf '96 (Platinum Edition)	49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition) *	49,99
Psychic Force AKTION!	39,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum) *	**49,99**
Road Rash (Platinum Edition)	49,99
Robotron X AKTION!	39,99
Soul Blade (Platinum Edition) *	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition) *	49,99
Space Jam AKTION!	39,99
Tekken 2 (Platinum Edition) *	49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
True Pinball (Platinum Edition)	49,99
WipEout 2097 (Platinum Edition) *	**49,99**
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Analog Control Pad	59,95
Analog Joystick	119,99
Antennenkabel	39,99
Dominator-Joystick	59,99
Game Buster	89,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	**139,99**
Link-Kabel	29,99
Maus	59,95
Memory Card (15 Blocks)	29,99
Memory Card 360 (360 Blocks)	89,99
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
Namco Arcade Combat Stick	109,99
neGcon (Control Pad)	89,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	19,99

SONY

Playstation

Grundgerät 299,–

incl. Control Pad

Unser Tip des Monats:

Skull Monkeys

Tonnenweise Knetmasse, jede Menge Affen und ein total durchgeknallter Soundtrack – dies sind die Zutaten für Neverhoods neuen Jump'n'Run-Knüller. Die skurrile Primaten-Hatz stellt mit Sicherheit ein absolutes Muß für alle Freunde dieses Genres dar.

Sony Playstation *

88,–



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Destruction Derby 2
Sony Playstation *
49,99

Soviet Strike
Sony Playstation *
49,99

Crash Bandicoot 1
Sony Playstation *
49,99

Porsche Challenge
Sony Playstation *
49,99

Um diese beiden neuen 3D-Jump'n'Runs kommt keiner vorbei!

Gex 3D
Sony Playstation *
88,–

Rascal
Sony Playstation *
88,–

Vorsicht! Action total – Nichts für Schwächlinge!

One
Sony Playstation *
88,–

Bloody Roar
Sony Playstation *
88,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Unsere Filialen:

NEU! Ab März!

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Berlin – Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn Zoo+Ku-Damm
Bus 100,119,129, X9

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 585
Parkplätze vor der Tür

Berlin – Charlottenburg
Media Point EXPRESS
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956
S-Bhf. Charlottenburg
Bus 109, 119, 219

Bernau
im "Forum Bernau"
Zepernicker Chaussee
Tel.: (03338) 75 66 24
S-Bahn Bernau

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.
Tel.: (030) 797 04 010
U9 W.-Schreiber-Platz

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Berlin – Friedr.hain
Media Point EXPRESS
Voigtstraße 39
am "Plaza-Center"
Tel.: (030) 422 56 506
U-Bahn 5 Samariterstr.

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

MasterCard · VISA · AMERICAN EXPRESS · DINERS CLUB INTERNATIONAL

Mailbox

gebracht wäre, wegen Überhitzung den Dienst zu verweigern. Wir legen dann normalerweise zwei CD-Hüllen auf den Tisch, und die Konsole kommt dann verkehrt herum oben drauf, so daß die Hüllen das Gerät an den Seiten vom Tisch abheben. Bevor Sie beschließen, daß sie unbedingt eine Neue brauchen, sollten Sie auf jeden Fall diese Tricks versuchen. Wir haben damit die besten Erfahrungen gemacht.

Zum Leserbrief von Norbert S. (2/98)

Hallo liebes PlayStation Magazin Team!

Ich wollte Euch mal meine Meinung zum Leserbrief von Norbert S. in Ausgabe 2/98 kundtun.

Vorweg, Euer Magazin ist wirklich das beste der erhältlichen PSX-Magazine. Doch genug geschleimt, kommen wir nun zu etwas ganz anderem...

Lieber Norbert S., ich und wahrscheinlich auch einige andere Leser finden die Cover-CD absolut nicht sinnlos. Als Beispiel die CD der letzten Ausgabe: "Rosco McQueen" hatte mich bisher überhaupt nicht interessiert, ich habe mir noch nicht einmal die Artikel zu diesem Spiel durchgelesen. Durch das Demo auf der CD jedoch steht für mich jetzt fest, daß ich das Game auf jeden Fall kaufen werde, so begeistert war ich davon. Ebenso konnte ich mir ein gutes Bild von "Z" und "Discworld 2" machen. Ohne die CD müßte ich diese Spiele auf gut Glück kaufen, um dann im Nachhinein feststellen zu müssen, daß ich das Spiel vielleicht überhaupt nicht mag. Doppel-Demo-Ausgaben finde ich auch nicht sooo toll, aber es soll ja immer noch Leute geben, die erst jetzt eine PSX kaufen, und wenn eh keine neuen Demos mehr verfügbar sind, warum dann nicht nochmal ein älteres drauf packen?!

Daß Titel, welche (angeblich) noch nicht erhältlich sind, dann doch schon zu kaufen sind, liegt ja wohl nicht an den Schreiberlingen des PSM, sondern daran, daß die Distributoren entscheiden, wann sie ein Spiel auf den Markt werfen. Mal ganz abgesehen davon, daß das Magazin ja eh schon einen Monat vor dem Erscheinungstermin geschrieben wird, und ich glaube nicht, daß die PSMler in die Zukunft sehen können.

Letztendlich habe auch ich etwas satt, nämlich das ewige Genörgel von Leuten wie Dir, daß Magazin X dieses und Magazin Y jenes besser macht, und das PSM ist ja eh viel zu teuer usw. usf..

Ich finde den Preis durchaus angemessen, zumal ich nirgendwo sonst eine Demo-CD von kommenden PlayStation-Spielen bekommen kann, von den ganzen Gewinnspielen mal ganz abgesehen. Bleibt nur noch zu sagen: Niemand zwingt Dich, das PlayStation-Magazin zu lesen. Wenn Dir das Heft nicht paßt, kauf es halt nicht, aber hör auf, Dich zu beschweren!!!

An das PSM-Team: Macht auf jeden Fall weiter so. Ihr seid super!!!

Rouven B., Barsinghausen

Sie haben die Probleme bei Dingen wie Doppel-Demos oder Erscheinungsterminen sehr klar erkannt. Es gibt in der Produktion eines Heftes einfach viel, das nicht nur in unserer Hand liegt, und leider können wir es auch nicht immer allen Recht machen.
Vielen Dank für das Verständnis!

Verwirrung

In der Ausgabe 1/98 auf den Seiten zehn und elf finden Sie einen Leser-Besuchsbericht, der die Erlebnisse eines gewissen Jean Brauner auf der vom PlayStation Magazin verlosten Floridareise schildert. Wie Sie sicher schon gelesen haben, haben wir einen Airbrush-Künstler namens Jean Brauner aufgetan, der für uns hin und wieder eine Playstation verschönert.

Da wir einige Anfragen bekommen haben, die nach einem eventuellen Zusammenhang fragen, wollen wir ihn an dieser Stelle erklären, damit da keine Mißverständnisse aufkommen.

Zunächst einmal: Ja, das ist in der Tat derselbe Jean. Wir haben jedoch nicht unseren Künstler die Reise gewinnen lassen, sondern in unserem Gewinner einen Künstler entdeckt. Nachdem Jean bei der Verlosung des Hauptgewinns aus Heft 8/97 das Glück hold war, haben wir ihn gleich angerufen, um ihm die freudige Botschaft zu überbringen. Wir unterhielten uns ein bißchen über die letzten Hefte, und dabei erwähnte er, daß er so etwas wie die gesprayte "Spider"-PlayStation, die wir in Heft 7/97 verlost hatten, auch hinbekäme. Jetzt wurden wir natürlich neugierig, und nachdem wir von den Entwürfen, die er uns für eine "G-Police"-PlayStation schickte, absolut hingerissen waren, bekam er von der Firma Psygnosis auf unser Anraten den Auftrag. Das Ergebnis verlosten wir in Ausgabe 11/97. Auf das "Erstlingswerk" folgten weitere, und wir hoffen, daß Jean noch lange weitermacht.

Teuer?

Ich, weiblich, (schon) 30, bin ein absoluter PlayStation Freak und möchte mich auch einmal zum Thema "Frauen an die Joypads" äußern:

Eine gewisse Magdalena W. schrieb in der letzten Ausgabe, daß sie viele Jungen kennt, die irrtümlicherweise behaupten, grundsätzlich besser spielen zu können als Mädchen. Schwachsinn – da gebe ich Dir, Magdalena, völlig recht! Das beste Beispiel dafür, daß es nicht so sein kann, ist mein Bruder (43). Wenn ich gegen ihn "Fifa '97" spiele, verliert er grundsätzlich. Und das immer klar und deutlich. Von "Tekken" oder "TOCA" ganz zu schweigen. Wenn ich sehe, wie er das Joypad bearbeitet, dann tut mir das arme, hilflose Teil schon fast leid.

Also Mädchen, wehrt Euch gegen solche Behauptungen.

Außerdem möchte ich der Redaktion mitteilen, daß ich den Preis von 12,80 DM für das PlayStation Magazin völlig in Ordnung finde. Wenn jemand (Ausgabe 2/98) meint, dieser Preis sei nicht angemessen für das, was er geboten bekommt, dann sollte dieser jemand vielleicht bei den Magazinen bleiben, die Euch doch angeblich um Längen voraus sind. Schließlich geschieht der Kauf ja freiwillig.

Ich bin jedenfalls ein begeisterter, zufriedener, aber vor allem treuer Leser des PlayStation Magazins und freue mich immer auf die nächste Ausgabe. Ein gewaltiges Lob für Eure unermüdliche Arbeit ist an dieser Stelle vollkommen angebracht!!!

Sabine K., Witten

Wir wissen aus vielen anderen Briefen, daß es einen Haufen Leser gibt, die mit unserem Heft und dem Preis zufrieden sind. Aber wir freuen uns natürlich ganz besonders, wenn sich jemand die Zeit nimmt, einen Brief zu schreiben, um es uns auch mitzuteilen.
Wir nehmen Kritik durchaus ernst und versuchen, darauf einzugehen. Doch nicht immer können wir etwas ändern. Das beste Beispiel ist der Preis. Die Produktion unseres Heftes ist nun mal sehr teuer. Die Demo-CD läßt sich auch nicht mit einer PC-CD vergleichen. Wir haben schon oft erklärt, daß die PlayStation-Scheiben durch eine Qualitätskontrolle bei Sony laufen müssen, und das ist sowohl sehr zeitintensiv als auch teuer.

Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Beschwerden, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein ("beliebte" Spiele aus diesem Bereich sind "Crash Bandicoot" und "Tunnel B1"), wenden Sie sich bitte direkt an die Herstellerfirmen. Wir können Ihnen in der Regel leider nicht weiterhelfen, da wir nicht über die verschiedenen Produktionsläufe etc. informiert sind. Die zuständigen Unternehmen kennen aber in der Regel ihre "Problemfälle" und tauschen die Spiele dann kostenfrei aus.

Final Fantasy VII

Zuerst möchte ich Euch ein gutes neues Jahr 1998 wünschen. Aber nun zu meinen Fragen:

1. Ich schreibe Euch jetzt bestimmt zum fünften Mal, aber nie ist ein Brief bei Euch ins Magazin gekommen. Also frage ich mich, ob Ihr so viel zu tun habt oder nur die abdruckt, die ins Heft reinpassen?

2. Ich habe mir vor ein paar Monaten "Final Fantasy VII" gekauft und habe es mittlerweile durchgespielt. Aber es fehlt mir ein Charakter und zwar "Vincent Valentine". Wo findet man ihn?

3. Wie kann man bei FFVII einen Fluß-, Berg- oder Ozeanchocobo bekommen? Ich befolge zwar die Anweisungen des Chocobo-Waisen, aber es gelingt einfach nicht.

4. Im PlayStation Magazin, wo Ihr FFVII benotet habt, waren Bilder, die ich im Laufe des Spieles nie gesehen habe. Z.B., wo Yuffie sich den Sonnenuntergang anguckt oder wo sich Cid rocket Town auf der Tiny Bronco ansieht.

5. Ich verstehe nicht, warum es für die PSX kein Volleyballspiel

In der Ausgabe 1/98 haben wieder viele Produkte ein neues Zuhause gefunden. Die Preise sind inzwischen bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die "Frogger"-PlayStation steht nun bei:
Alisa Zielke, Wiesbaden

Je ein Spiel "Frogger" haben gewonnen:
Timo Allmang, Schmittweiler
Lotti Träger, Erlensee
Marco Wegmann, Linsengericht

Jeweils ein Skyper informiert nun:
Niko Böker, Berlin
Samantha De Luca, CH-Schafshausen
Anthony McLaughlin, Bad Salzuflen
Melanie Schellpep, Herne

Mit einem Jahresabo haben wir ausgestattet:
Marcel Löffler, Hohe Er.
Pascal Sturm, Duisburg
Till Blaser, Korbach-Rhena
Annelie Bieck, Wolfen
Lorna Fiegen, Aachen
Renato Barile, Hösbach
Stephan Reimann, Gladbeck
Olaf Prange, Berlin
Susanne Mangold, Mümmerstadt
Lorenz Hansen, Hannover

Ein "Frogger"-T-Shirt ziert:
Katja Bredow, Dessau
Alexandra Reschke, Oldenburg
Raiman Schmidt, Berlin
Maurice Unruh, Schnererdingen
Marco Kretzschmar, Erfurt

Jeweils eine Eidos-Windjacke haben gewonnen:
Nikolaus Goumas, Düren
Kay Gärtner,
Königs Wusterhausen
Michael W. Röder, Kaiserslautern

gibt, da ich viele Leute kenne (inklusive mir), die so etwas auf der PlayStation gerne haben würden. Könnt Ihr nicht mit SCEE, Namco oder mit anderen Entwicklern, zu denen Ihr Kontakt habt, Verbindung aufnehmen, um dies vielleicht gemeinsam zu konzipieren?

6. Und zu guter Letzt noch ein Vorschlag: Wie wär's, wenn Ihr bei der Benotung der Grafik unterteilt in "Hintergrundgrafik" (wo man läuft oder fliegt) und "Spielergrafik" (Grafik der Personen oder Maschinen)?

Sebastian H., Oldenburg

1. Es tut uns leid, daß Sie schon so oft geschrieben haben und Ihre Briefe nie ins Heft gekommen sind. Wir haben zwar sehr viel zu tun, doch das ist natürlich kein Argument. Der Grund ist natürlich, daß wir nur die abdrucken können, die "ins Heft reinpassen". Wir bekommen Wäschekörbe voll mit Leserbriefen, wenn wir da jeden abdrucken würden, dann müßten Sie auf alle anderen Rubriken verzichten. Daß gerade Ihre Anfragen nicht ins Heft gekommen sind, liegt wahrscheinlich daran, daß sich die Fragen bereits durch einen Artikel im Heft erübrigt haben, oder daß wir in anderen Briefen schon mehrfach darauf geantwortet haben.

2. Normalerweise gehen wir auf solche Fragen in der Tips und Tricks-Rubrik ein, doch FFVII ist ein so umfangreiches Spiel, daß wir nicht sicher sind, ob wir eine Komplettlösung im Heft unterbringen. Daher gehen wir jetzt doch mal an dieser Stelle auf Ihre Fragen ein. Alle, die FFVII noch spielen wollen und daher nicht "aus Versehen" Tips lesen wollen, überspringen die nächsten beiden Absätze am besten.

Um Vincent Valentine in Ihr Team aufzunehmen, müssen Sie in Cloud's Heimatstadt, nach Nibelheim. In der Shinra-Villa ist im Keller ein Zimmer, in dem Sie Vincent antreffen. Um dort hinzukommen, benötigen Sie allerdings den goldenen Schlüssel. Den wiederum bekommen Sie, wenn Sie den Safe im ersten Stock (links oben) knacken. Eine Hilfestellung zur Kombination bietet der Brief, der im linken unteren Raum des Erdgeschosses rumliegt (Die Zahlen der Kombination sind auf das ganze Haus

Zuviel des Guten

Der private PlayStation-Fanclub, dessen Adresse wir in der letzten Ausgabe veröffentlicht haben, ist auf so viel Begeisterung gestoßen, daß wir an dieser Stelle einen kleinen Hilferuf von Jan Hoffmann, dem Gründer des Clubs, weitergeben wollen. Natürlich freut er sich sehr über die vielen Briefe, aber er hat leider schon finanziell gar nicht die Möglichkeit, allen zu antworten. Also bitte fügen Sie Ihrem Schreiben einen frankierten Rückumschlag bei. Und haben Sie ein wenig Geduld, denn er hat viel zu tun, wenn er jedem Interessierten zurückschreiben will. Der Briefträger mußte schon bei ihm klingeln, weil die 78 (!) Briefe, die er an einem Tag bekommen hat, nicht in den Briefkasten gepaßt haben.

packend

WCW VS THE WORLD

i-dentität

Lex Luger ein Weichei?
Hulk Hogen ein mutierter Brüllaffe?
Wer zeigt den Großmäulern, wo der Hammer hängt?!

Die gesamte Wrestling-Elite – insgesamt 60 Athleten – warten auf Gegner, nicht Opfer. Schlagabtausch in 7 Spielmodi. Auf den ultimativen Fighter warten 550 authentische Wrestling-Techniken – 30 bis 40 pro Wrestler. Und in 10 Kampf -Arenen die satte Soundkulisse des gröllenden Publikums. Dazu die aufwendig texturierte Polygongraphik mit 3D Motion-Capturing. Na, die Herausforderung angenommen?!

PlayStation

PlayStation

THQ INTERNATIONAL

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74
www.konami.com

Distributed by

KONAMI

© 1997 World Championship Wrestling™. All Rights reserved. © 1997 THQ International Ltd., Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkäufen jeglicher Art strengstens verboten.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997

verteilt). Falls Sie an der Lösung scheitern sollten (ist wirklich nicht ganz einfach), haben wir hier die Kombination für Sie:

Nach rechts bis 36, nach links bis 10, nach rechts bis 59, nach rechts bis 97. Beachten Sie dabei, daß Sie wie bei einem echten Safe vorgehen müssen, das heißt, auch die Drehrichtung ist wichtig. Wenn Sie zum Beispiel um eins an der 36 vorbeirutschen und dann das Rad zum Ausgleich zurückdrehen, wird es nicht mehr funktionieren. Halten Sie sich also genau an die obigen Angaben, dann wird es klappen. Übrigens: Speichern Sie, bevor Sie den Safe öffnen! Wenn Sie den Schlüssel haben, gehen Sie im Zimmer rechts unten durch den Kamin in den Keller. Nun können Sie den Raum vor der Bibliothek betreten. Dort im Sarg liegt Vincent.

3. Das erfordert sehr viel Zeit und mehr als ein kleines Vermögen, doch wenn Sie erst einmal den goldenen (Ozean-) Chocobo haben, können Sie sich die mächtigste Beschwörungs-Substanz im ganzen Spiel holen. Es lohnt sich also!

Zunächst mieten Sie bei der Chocobo-Farm alle Ställe, dann müssen Sie (mit der Chocobo-Substanz ausgestattet) zwei Chocobo-Arten fangen. Die eine treffen sie an der Küste in der Nähe der Gold Saucer, die andere in der Umgebung von Mideel (wo Cloud im Krankenhaus war). Von beiden Arten brauchen Sie je ein Weibchen und ein Männchen, und achten Sie darauf, nur Tiere zu behalten, die von dem Jungen in der Farm als "toller Chocobo" eingestuft werden. Haben Sie die vier Vögel in Ihren Ställen stehen, dann kreuzen Sie das Weibchen der einen Art mit dem Männchen der anderen und umgekehrt. Erstens sollten Sie aber kurz davor speichern, da das Ergebnis nicht immer befriedigend ist (Sie starten dann einfach neu), und zweitens müssen Sie den Tieren zur Fortpflanzung eine ganz bestimmte Nuß geben. Diese "Karobnuß" können Sie den Drachen stehlen, die Sie ab und zu auf der Wiese neben dem Haus des Chocobo-Waisen antreffen (Sie brauchen drei Stück). Wenn Sie nichts vergessen haben, dann gibt die eine Kreuzung – eventuell nach ein paar Versuchen – einen blauen (Fluß-) Chocobo und die andere einen grünen (Berg-) Chocobo. Von diesen beiden brauchen Sie wieder Männchen und Weibchen, also dauert es vielleicht ein wenig. Danach gehen Sie in die Gold Saucer zum Chocobo-Rennen. Dort reden Sie mit der Frau, die links vom Eingang steht. In den Rennen, an denen Sie nun teilnehmen dürfen, müssen Sie so lange gewinnen, bis die beiden Tiere auf "Klasse S" aufgestiegen sind (drei Siege pro Klasse). Nun kreuzen sie die beiden in der Farm. Auch hier müssen Sie eventuell ein paar Versuche machen, bevor es klappt. Wenn alles gut gelaufen ist, erhalten Sie einen schwarzen Vogel, der über Berge und Flüsse läuft. Nun holen Sie sich einen "tollen" Chocobo des anderen Geschlechts vom nördlichsten Kontinent – die Spuren sind an der Küste in der Nähe der Stadt, in der Sie die Snowboard-Race starten. Wenn Sie diese beiden mit einer bestimmten Nuß kreuzen, dann bekommen Sie den goldenen Chocobo. Diese Nuß bekommen Sie auf einer kleinen Insel ganz im Osten des Ozeans. Dort müssen Sie sie von kleinen Kobolden klauen, die mit Boxhandschuhen auf Sie einschlagen.

Wenn die Chocobos noch jung sind oder gerade erst gekreuzt wurden, dann müssen Sie übrigens immer ein wenig warten, bis Sie es erneut probieren dürfen. Vor jedem Versuch abzuspeichern ist also eine gute Idee.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, dann holen Sie sich mit Ihrem goldenen Neuzugang am besten gleich die angesprochene Substanz. Nur so viel sei verraten: Es ist eine Insel mitten im Ozean, die nicht auf der Karte verzeichnet ist. Außerdem gibt es noch ein paar weitere Höhlen mit Substanzen, zu denen Sie nur mit gezüchteten Chocobos gelangen. Doch ein wenig Anreiz muß schon noch da sein, daher sollten Sie diese selbst suchen.

4. Es gibt für jeden Charakter eine bestimmte Stelle im Spiel, an der Sie mehr über seine Geschichte erfahren. Da kommen diese Bilder wahrscheinlich vor. Aber so aus dem Stegreif können wir Ihnen auch nicht mehr sagen, wo und wann genau diese Szenen stattfinden.

5. Von einem Volleyballspiel für die PSX wissen wir auch nichts. Wir werden gerne mal mit den Firmen reden. Doch da die Ideen für Games, die in nächster Zeit auf den Markt kommen, bereits vor einem Jahr oder noch länger in den Köpfen der Entwickler waren, halten wir es für unwahrscheinlich, daß wir jemanden mit unseren Ideen tatsächlich dazu bringen, ein solches Projekt in Angriff zu nehmen.

6. Wir vergeben eine Gesamtnote für die Grafik. Das sollte für die meisten Leser eigentlich ausreichen. Bei jedem Spiel die Punkte nochmal zu unterteilen, halten wir für keine so gute Idee. Erstens läßt sich nur bei manchen Titeln eine klare Grenze ziehen zwischen den von Ihnen angesprochenen Bereichen, und zweitens würden sich dann viele gar nicht mehr auskennen. Wir unterteilen die Gesamtnote zum besseren Verständnis ja sowieso schon in die ganzen Einzelwertungen, jetzt noch Bereiche wie Grafik oder Sound (Titelmusik, Soundeffekte und Musik während des Spiels) aufzuspalten, wäre doch etwas zu viel des Guten, oder? Trotzdem danke für die Anregung.

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

Name des Spiels	Punkte
1. Tomb Raider 2	357
2. Final Fantasy VII	193
3. Tomb Raider	118
4. Formel 1 '97	105
5. Command & Conquer: Alarmstufe Rot	88
6. G-Police	85
7. Fifa 98	82
8. Crash Bandicoot 2	82
9. Toca – Touring Car Championship	78
10. V-Rally	76

Das Abo im Rahmen unserer Leser Top-Ten hat gewonnen:

Daniel G., Kleve

CRASH-KURS

WARNUNG: Die waghalsigen Manöver und riskanten Stunts funktionieren ausschließlich in der virtuellen Realität. Nachahmungsversuche können schwere Verletzungen zur Folge haben. Versuchen Sie unter keinen Umständen, diese Aktionen in der Realität nachzustellen - schließlich gibt es bei Felony den Führerschein schon ab 12 Jahren.

Abreagieren, aber richtig.

Videogames 12/97:
Spielspaß 80%

- Mehr als 20 verschiedene Fahrzeuge
- Mit der "Crash-Cam"-Kameraeinstellung verpassen Sie garantiert keinen Crash.
- Eindrucksvolle Soundkulisse und Musikuntermalung
- Speichern der Rekorde auf Memory Card

FELONY 11-79









© 1997 ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. ASCII Entertainment, Felony 11-79, and the Felony 11-79 logo are trademarks of ASCII Entertainment, Inc. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other brand and product names are registered trademarks of their respective holders. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

identität

PlayStation

ASCII ENTERTAINMENT

Distributed by

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Das Offizielle PlayStation Magazin präsentiert:

Spaß im Schnee

In den letzten beiden Ausgaben haben wir Ihnen bereits reichlich Appetit auf unsere Leserreise gemacht – wer sich bislang noch nicht angemeldet hat, sollte es schleunigst nachholen. Sie wollen doch den Ausflug mit der Redaktion des offiziellen PlayStation Magazins nicht verpassen, oder? von Patricia Beischl

Supported by: Völkl Snowboards

Wir, die Redakteure des PlayStation Magazins, freuen uns schon mächtig darauf, Sie – unsere Leser – bei unserem 1. Cool Boarders Overall Championship endlich persönlich kennenzulernen.

Gelegenheit werden wir dazu reichlich haben im Laufe des Wochenendes, sei es auf dem "Idiotenhügel" (wo sich, von Ausnahmen abgesehen, die Redaktion aufhalten wird...), bei den Profi-Boardern oder in der Halfpipe. Auch abends lassen wir Sie nicht allein: "Cool Boarders 2"-Wettkämpfe an der PlayStation mit exklusiven Preisen stehen ebenso auf dem Programm wie eine Party mit Top Acts aus der Hip Hop-Szene. Und – nicht zu vergessen – unser "Overall Champion", den wir im Laufe der beiden Tage ermitteln werden. Hier wird sich zeigen, wer sowohl bei Cool Boarders 2 als auch auf richtigem Schnee die Nase vorn hat!

Neben den Machern des PlayStation Magazins ist auch die Firma Völkl mit von der Partie. Sie sorgt dafür, daß Sie die neuesten Boards testen können, auf der Piste mit Profi-Tips versorgt werden oder Ihre ersten Rutsch-Versuche auf dem Brett nicht ohne fachkundige Anleitung unternehmen müssen.

Sie lesen heute das erste Mal von der Reise? Sie wollen noch mehr Informationen? Kein Problem! Fragen zum Thema Reiseablauf, Preise etc. beantworten Ihnen die Kollegen unter der oben angegebenen Rufnummer, wenn Sie Informationen zum Rahmenprogramm und den Sponsoren möchten, reicht ein kurzes Fax an die Redaktion (Fax: 08121-95 12 98), und wir schicken Ihnen umgehend Material (Kopien der letzten beiden Beiträge im Heft).

Ansonsten gilt: Anmelden und dabei sein!

Anmeldecoupon
PlayStation Magazin-Leserreise, 13.–15.03.1998

☐ Doppelzimmer ☐ Einzelzimmer ☐ Reiserücktrittsversicherung

Snowboard-Kurs

☐ Anfänger ☐ Fortgeschrittene
☐ Freestyle ☐ Alpin (Snowboard)
☐ ich mache keinen Kurs, mir reichen die Profi-Tips
☐ ich brauche ein Miet-Board
☐ ich bringe mein eigenes Board mit

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ _____ Ort _____
Telefon _____
Geburtsdatum _____

☐ Anfänger ☐ Fortgeschrittene
☐ Freestyle ☐ Alpin (Snowboard)
☐ ich mache keinen Kurs, mir reichen die Profi-Tips
☐ ich brauche ein Miet-Board
☐ ich bringe mein eigenes Board mit

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ _____ Ort _____
Telefon _____
Geburtsdatum _____

Oben genannte Personen melde ich hiermit verbindlich an. Die Reisebedingungen des Veranstalters FIRST BUSINESS TRAVEL International, Augsburg, erkenne ich – auch im Namen der Mitreisenden – an.

Ort _____, Datum _____, Unterschrift _____

Bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters _____

Hier nochmal die Daten und Fakten im Überblick:

Noch Fragen? Rufen Sie uns an! PlayStation Magazin – Leserreise 08 21-3 45 30 75

Die Preise

Preis pro Person bei Unterbringung im Doppelzimmer (wer sich alleine anmeldet und kein Einzelzimmer bucht, wird automatisch für ein halbes Doppelzimmer vorgesehen) **369,00 DM**

Einzelzimmer-Zuschlag **50,00 DM**

Skipaß, 1,5 Tage, Erwachsene **75,00 DM**

Skipaß, 1,5 Tage, Jugendliche bis 18 Jahre **60,00 DM**

Snowboard-Kurs **60,00 DM**

Reiserücktrittskostenversicherung **22,00 DM**

Im Grundpreis von 369,00 DM sind folgende Leistungen eingeschlossen:

- Busfahrt in modernen Luxusbussen mit WC/Bordküche/Klimaanlage von München nach Zell am Ziller und zurück
- Zwei Übernachtungen im Hotel Landgut Zapfenhof im (halben) Doppelzimmer mit Bad oder Dusche, WC, Balkon, Radio, Kabel-TV, Telefon
- Zweimal Frühstücksbüffet und zweimal Abendessen
- Benutzung von Hallen- und Freibad, Whirlpool und Sauna-Grotte
- Teilnahme an allen Abendveranstaltungen

Reise- und Stornobedingungen

Mit Erhalt der Reisebestätigung wird eine Anzahlung in Höhe von 50,00 DM pro Person fällig. Die Restzahlung ist bis spätestens 20. Februar 1998 zu entrichten. Mit Ihrer Reisebestätigung erhalten Sie den Sicherungsschein, der Sie gegen das Insolvenzrisiko absichert. Die Reiseunterlagen erhalten Sie zwei Wochen vor Reisebeginn.

Bei Reiserücktritt fallen folgende Gebühren an:

Bis sechs Wochen vor Beginn **50,00 DM**

Bis vier Wochen vor Beginn **25 %**

Bis zwei Wochen vor Beginn **40 %**

Ab zwei Wochen vor Beginn **50 % des Reisepreises**

Der Veranstalter empfiehlt den Abschluß einer Reiserücktrittsversicherung.

Mindestteilnehmerzahl: 25 Personen
Programm- und Zeitenänderungen vorbehalten.

Veranstalter

FIRST BUSINESS TRAVEL International, Bahnhofstr. 15 / II, 86150 Augsburg, Telefon 0821-345 30 60, Fax: 0821-345 30 30.

Verlosung Echt COOL!

Sony Computer Entertainment spendiert Ihnen exklusive "Cool Boarders 2"-Accessoires. Lassen Sie sich die Chance nicht entgehen!

von Patricia Beischl

Möchten Sie an der Verlosung teilnehmen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Mit welchen Boards treten Sie bei den Wettkämpfen in Cool Boarders 2 an (kleine Hilfe: Es sind insgesamt drei)?

Senden Sie uns Ihre Antworten als Fax oder Postkarte (bitte keine Briefe!), und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Cool Boarders", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist der 27.02.1998; Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Heißer Sound für kalte Tage! Die Original Soundtracks zum Spiel "Cool Boarders" sorgen dafür, daß Ihnen so richtig warm wird. Zehn CDs warten darauf, sich künftig in Ihrem Player zu drehen.



Minusgrade und Schnee können Ihnen nichts anhaben. Mit den kuscheligen "Cool Boarders"-Fleece-Shirts ist Ihnen nämlich garantiert nicht mehr kalt – egal welchen Wert Ihr Thermometer anzeigt. Zehn der begehrten Pullis warte auf die Gewinner.

Reif für den Absprung

reif für den Absprung

Halsbrecherische Sprünge, Powerslides und handfeste Rangeleien sind die Highlights jeder Crossveranstaltung. Mit Hilfe von "Supercross '98 feat. Jeremy McGrath" nehmen Sie selbst den Lenker in die Hand. von Thomas Bräu



Och werde ihn nie vergessen, meinen ersten Besuch einer Supercross-Veranstaltung in der Münchner Olympiahalle. Allein das Erlebnis, die halb-wahnsinnigen Fahrer in Höhe der oberen Ränge springen zu sehen, war das Eintrittsgeld wert. Der Wunsch, selbst einmal eine dieser giftigen 250er mit ihren knappen 60 PS um einen solchen Parcourt zu lenken, kam da fast zwangsläufig auf.

Selbst auf einer Crossmaschine sitzend, stellt man jedoch schon nach einem 2-Meter-Sprünglein fest, daß die Sache nicht ganz so einfach ist, wie sie aus sicherer Entfernung aussieht.

Jahrelanges Training, brachiale Kraft in den Oberschenkeln und der Rückenmuskulatur, eine eiserne Kondition und eine gehörige Portion Todesverachtung sind unabdingbare Voraussetzung, um einen Jump über einen 20-Meter-Table zu wagen. Also aus der Traum? Nein, nicht unbedingt. Mit Supercross kommen Sie vielleicht doch noch auf Ihre Kosten – und das aus einer ziemlich sicheren Position: Ihrem Lieblingsfernsehsessel.

Uns stand zum Test eine Pre-Beta zur Verfügung, bei der es noch an einigen Ecken fehlte. Doch schon diese Version läßt einiges erwarten.

Drei Strecken waren uns für diesen Artikel bereits zugänglich. Die erste entspricht den allgemeinen Erwartungen an eine Supercross-Strecke: kurze Geraden, weite Doppel- und Dreifachsprünge, enge Anlieger und zermürbende Waschbrettpassagen. Die zweite Strecke ist eher für Outdoor-Motocross-Fans gedacht. Schwierigeres Gelände und enge Kurven dominieren hier eher als weite Sprünge. Die dritte Strecke dürfte wohl der Alptraum jeder Fahrergewerkschaft sein: vereiste Kurven, schlechte Beleuchtung und fantasieartige Tunneldurchfahrten lassen hier den Eindruck entstehen, man würde mitten durch ein Hieronimus-Bosch-Gemälde steuern.

Damit das Fahrvergnügen im Gelände möglichst realistisch ausfällt, rekrutierte Acclaim keinen gerin-









[1] Saubere Wheelies gelingen mit Supercross auf Anhieb. [2] Noch liegt der Ghost in Führung... [3] Mit dem Streckeneditor lassen sich eigene Kreationen ruckzuck verwirklichen. [4] Hier sehen Sie das Ergebnis unserer ersten Bastelstunde.

Warum zahlen Sie Porto ?
-> Lastschrift = Portofrei*

CROSS
Computersystems GmbH

Wichtige Informationen

Wir bieten auch Lösungshefte und Cheatbücher für Ihre Spiele ab 14,90 DM an.

CROSS...das ist Service !
Händleranfragen sind auch erwünscht.

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Hardware

Playstation 299.-
Playstation inkl. Umbau direkt bei Cross Computer
zus. nur **387.-**

Farb-Pad 26.-



Infrarot Pads 79.- 2 Stück



Multi Tap 69.-



Mouse 59.-



Memory 1 MBit	29.-
Memory 8 MBit	69.-
Memory 24 MBit	89.-
Action Replay	84.-

ASCII Pad 55.-



Barracuda 66.-



Predator Gun 49.-



RGB Scart Kabel	19.-
Link-Kabel	19.-
Pad-Verlängerung	10.-
HF-Adapter (neu)	39.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Soccer 2	89.-
Actua Tennis (April)	89.-
Cool Boarders 2	89.-
Dodgem Arena (Feb.)	79.-
Everybody´s Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jet Rider 2 (März)	84.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Nagano Winter Olympics 98 6.2.	94.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98 (Feb.)	94.-
NHL Breakaway 98	79.-
NHL Face Off 98 (April)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98 (Feb.)	89.-
Powerboat Racing (März)	89.-
Power Soccer 2	89.-
Rampage World Tour	79.-
Virtual Baseball 99 (März)	84.-
WCW vs. NWO - World Tour	94.-
World Cup Basketball (Feb.)	84.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomets Fluch 2	89.-
Beast Wars (April)	84.-
Castlevania	94.-
Diablo (20.3.)	89.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Magic the Gathering	84.-
Riven: Sequel to Myst (Feb.)	109.-
The Note	79.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3 (März)	59.-
Caesars Palace	79.-
Namco Museum Piece 5	84.-
Super Pang Collection (Feb.)	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (20.3.)	89.-
Batman & Robin (März)	84.-
Critical Depth	74.-
Deathtrap Dungeon (März)	89.-
Judge Dredd (Für Pistole)	89.-
Maximum Force (Für Pistole)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One (Feb.)	89.-
Pax Corpus (27.3.)	89.-
Resident Evil 1 oder D.C.	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadow Master	89.-
Steel Reign (20.2.)	84.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-
Treasures of the Deep (März)	89.-

PSX Hardware

Umbau-Chip 39.-
Pad 39.- + Memory-Card 29.- + Konsolen-Tasche
zus. nur **89.-**

neGcon Pad 89.-



Wheel + Pedals 139.-



Analog Pad 59.-



Program Pad 65.-



Namco Stick 109.-



ASCII Stick 89.-



Ultra Racer 77.-



Dominator Joystick 59.-



Flight Force 119.-



PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Feb.)	84.-
Bug Riders (13.2.)	74.-
Cart World Series (Feb.)	84.-
Explosive Racing	89.-
F1 ´97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Japan)	149.-
Megaman Battle & Chase (Feb.)	89.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3 (20.3.)	89.-
Rage Racer	99.-
Rapid Racer	89.-
Road Rash 3D (27.3.)	89.-
Rock´n´Roll Racing 2	89.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
Twisted Metal World Tour	89.-
VMX Racing (Feb.)	89.-
V-Rally	89.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Bloody Roar (Beast) (Feb.)	89.-
Bushido Blade (27.2.)	89.-
Dynasty Warriors	89.-
Fighting Force	89.-
Soulblade	99.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
	79.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Ubik (März)	84.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (20.3.)	89.-
Transport Tycoon	79.-
Warhammer 2-Dark Omen 20.3.	89.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
Darklight Conflict	84.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Point Blank (13.3.)	89.-
Rebel Assault 2	89.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Frogger	84.-
Gex 3D (März)	89.-
Hercules oder Hercs Adventure	89.-
Jersey Devil	89.-
Pandemonium 2	89.-
Skull Monkeys (6.2.)	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Nagano Winter Olympics 98
Der Berg ruft ! 13 atemberaubende Diziplinen.
Ab Anfang Februar erhältlich.
komplett deutsch
nur **94.-**

Riven - Myst 2
Grafikadventure der Extraklasse auf 5 CD´s.
Ab Ende Februar erhältlich.
komplett deutsch
nur **109.-**

Top-Angebote

Gex 3D (Februar)	89.-
One (Februar)	89.-
Bloody Roar (Feb)	89.-
F1 ´97	109.-
Cool Boarders 2	89.-
Skull Monkeys 6.2.	89.-
Resident Evil 2 (April)	88.-
Bushido Blade 27.2.	89.-

CROSS Edition 1
Onside Soccer, Burning Road, Road Rage, Starwinder, Poed, X2 NBA In the Zone 2
je nur **29.-**

CROSS Edition 2
Porsche Challenge, Disruptor, Tunzer General, Spice World, Crash Bandicoot 1
je nur **49.-**

Platinum Edition 1
Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe Out 2097, Toshinden 2, Tekken 2, Destruction Derby 2
je nur **49.-**

Platinum Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2
je nur **44.-**

Platinum Edition 3
True Pinball, Thunderhawk 2, Worms, Rayman, Track & Field, Soviet Strike
je nur **44.-**

Die Bestseller

Crash 2 Bandicoot 89.-



Resident Evil D.C. 84.-



Nightmare Creatures 89.-



FIFA 98 89.-



Tomb Raider 2 94.-



Final Fantasy 109.-



Baphomets Fluch 2 89.-



Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

* Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Lastschrift ab 2 lieferbaren Artikeln Porto- und NN frei (1 Artikel zzgl. 5 DM) . Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert.
Nachnahme: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert - Lastschrift: Porto und NN frei ab 2 Artikeln !

Supercross '98 feat. Jeremy McGrath

geren als die Supercross-Legende Jeremy McGrath, der die Programmierer mit wertvollem Feedback für eine naturgetreue Fahrdynamik versorgt. Die Mitarbeit des vierfachen Weltmeisters scheint Früchte zu tragen: Die Steuerung von Supercross '98 hinterläßt einen durchaus gelungenen Eindruck. So stehen dem Fahrer neben den üblichen Funktionen links/rechts, Gas/Bremse auch Offroad-spezifische Steuerelemente zur Verfügung. Gimmiks wie Driften und Wheelies stehen ebenso auf dem Programm wie gewagte Showeinlagen während der Sprünge.

Saubere Drifts um die engen Kurven, das clevere Ausnützen von Anliegern und genau getimete Sprünge sind die Garanten für den Sieg – wer hingegen mit Vollgas drauflosbrettert, findet sich recht schnell in den Strohballen wieder.

Bastelstunde

Die Wahlmöglichkeiten für das Fahrzeug beschränkten sich bei der von uns getesteten Vorabversion auf ein einziges Modell, das bereits fertig gestellte Auswahlmenü läßt für die endgültige Version jedoch eine reichhaltige Modellvielfalt erwarten.

Für das Feintuning des Fahrzeugs stehen die Optionen Getriebeübersetzung, Feder- und Bremsabstimmung sowie Reifenmischung zur Auswahl. Zudem lassen sich auch die Stärke der Gegner und der Realitätsgrad der Steuerung an das eigene Können anpassen.

Auch bei den Strecken – wie viele es im fertigen Spiel letztendlich sein werden, steht noch nicht fest – müssen Sie sich nicht mit den Angeboten von der Stange begnügen. Mit Hilfe eines recht ausgefuchsten Streckeneditors lassen sich eigene Kreationen im Handumdrehen realisieren.

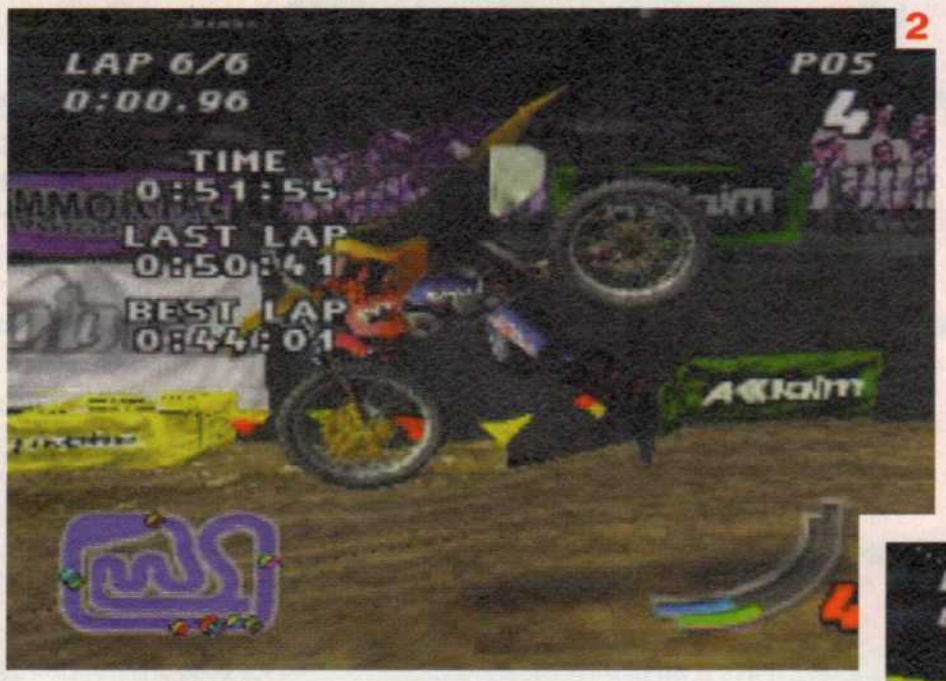
Ein weiteres interessantes Feature ist der sogenannte Ghost-Modus. Mit Hilfe dieser Option können Sie eine Fahrt zunächst aufzeichnen, um danach gegen sich selbst zu fahren. Oder Sie speichern einen besonders gut gelungenen Lauf auf eine Memorycard und geben ihn einem Gleichgesinnten – soll er sich doch ruhig die Zähne daran ausbeißen!

Wer Handfesteres als einen virtuellen Gegner wünscht, darf sich natürlich auch mit einem menschlichen Kontrahenten am zweiten Joypad messen. Der horizontal geteilte Bildschirm trägt jedoch nicht gerade zu einer verbesserten Übersichtlichkeit der Strecken bei.

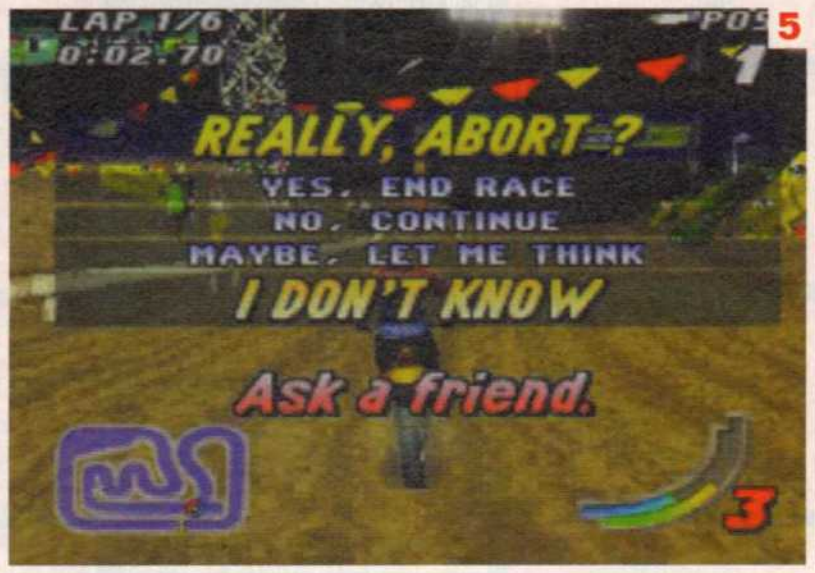
Wenngleich die Grafik von Supercross noch ein paar Ungereimtheiten erkennen ließ, machte die Vorabversion auch in dieser Disziplin einen guten Eindruck. Bis zur geplanten Fertigstellung im April dürfte den Programmierern allemal genug Zeit bleiben, um kleine Schnitzer auszubügeln. Mehr Arbeit gibt es da sicherlich an Sound und Musik: Bei der von uns getesteten Fassung drang noch nichts als Stille aus den Lautsprechern. Wie die Umsetzung des Kettensägen-Sounds der Zweitaktrenner letztendlich ausfällt, darf also mit Spannung erwartet werden. *mom*



1



2



5



4



3

[1] Denken Sie sich nichts dabei: Ein Pulsschlag von 180 ist vor dem Start ganz normal. [2] Hoppala! [3] Hier erkennt man gut, woher der Begriff Standman kommt. [4] Enge Passagen sind in dieser Haltung nur schwer zu meistern. [5] Supercross '98 hat auch für unentschlossene Gemüter immer eine Antwort parat.

Identität

Das legendäre Vampirabenteuer geht weiter...

Castlevania
Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend.
Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsteren Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...
wenn noch welches drin ist...



PlayStation

Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." Spielspaß 90%
Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." Wertung: 82%

KONAMI®

WWW.KONAMI.COM

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.Castlevania and Symphony of the Night are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Schlangenaugen



"Viper" ist einer jener Titel, die seit Äonen durch die Gerüchteküche schwirren und sich doch niemals materialisieren. Um der Sache auf den Grund zu gehen, machten wir uns auf eine lange Reise... von Artur Hoffmann

Nachdem sich das neue Entwicklerteam X-Ample Architectures von der deutschen Firma Neon (den Herausgebern des Hits "Tunnel B1") getrennt hat, will es in den nächsten Monaten das lang erwartete Game Viper herausbringen. Hierbei handelt es sich um ein actionbepacktes Spiel mit einer Atmosphäre, die extrem an "Blade Runner" erinnert. Wir sprachen mit dem Chefprogrammierer Michael Büttner, um ein wenig mehr darüber zu erfahren.

PSM: Beschreiben Sie unseren Lesern kurz das Gameplay.
BM: *Viper ist eine Kreuzung zwischen einem altmodischen Shoot'em-Up und einem optisch beeindruckenden, dreidimensionalen Grafikerlebnis. Der 3-D-Raum begrenzt sich auf ein Flugzeug, wobei der Spieler ein Fadenkreuz benutzt – so ähnlich wie in "Starfox 64" oder "Panzer Dragoon". Man muß dabei immer vorwärts fliegen, so ist anhaltender weicher Spielfluß gewährleistet.*

PSM: Viper war ja schon lange angekündigt. Welche Veränderungen nahmen Sie im Laufe des letzten Jahres an dem Spiel vor?
BM: *Mitte letzten Jahres wurde Viper gestoppt, weil Neon große Probleme hatte, Tunnel B1 fertigzustellen.*













Viper, das erste PlayStation-Game von X-Ample Architectures, ist ein 3-D-Shooter der explosiven Sorte. Besonders die aufwendig gestalteten Hintergründe gehören zum allerbesten des Genres. Eine Schande, daß Sie diese mit Laserkanonen beschießen müssen...

MARO

VIDEOSPIELE

offizieller SNK-NEO GEO-Distributor

Händleranfragen erwünscht!

Kooperationspartner gesucht!

Stuttgart LADEN + VERLEIH
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 07 11/22 14 22
Fax 07 11/22 14 25

Ulm LADEN + VERSAND
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 07 31/6 02 07 55
Fax 07 31/6 02 07 56

Reutlingen LADEN + VERSAND
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

Herzogenaurach LADEN + VERLEIH
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 32/6 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

Spaichingen LADEN + VERLEIH
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel./Fax 0 74 24/50 37 63

München LADEN + VERSAND
MARO
Seidlstraße 4
80335 München
Tel. 089/54 83 00 36
Fax 089/54 83 00 38

Baden-Baden LADEN + VERLEIH
MARO'S Frey Spiel
Büttenstraße 7
76530 Baden-Baden
Tel. 0 72 21/3 81 30
Fax 0 72 21/3 35 68

Ludwigsburg LADEN + VERLEIH
MARO/Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

Trier LADEN
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 06 51/9 91 30 21
Fax 06 51/9 91 30 22

Hamburg LADEN
NRG
Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax 040/25 56 63

NEO GEO CD 449,90

SINGLE SPEED JOYPAD	DM 69,90
RGB KABEL	DM 39,90

NEO GEO CD

ART OF FIGHTING 2	DM 119,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
BRIKINGER	DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
CROSSED SWORDS	DM 79,90
CROSSED SWORDS 2	DM 119,90
CYBER LIP	DM 119,90
FATAL FURY 3	DM 49,90
FF REAL BOUT SPEC.	DM 139,90
GALAXY FIGHT	DM 79,90
GOW CAIZER	DM 129,90
KARNOVS REVENGE	DM 99,90
KING OF FIGHTERS '94	DM 49,90
KING OF FIGHTERS '95	DM 99,90
KING OF FIGHTERS '96	DM 129,90
KING OF FIGHTERS '97	DM 139,90
LAST BLADE (MÄRZ)	DM 139,90
LAST RESORT	DM 119,90
MAH JONG	DM 99,90
METAL SLUG	DM 139,90
MUTATION NATION	DM 79,90
NINJA COMBAT	DM 79,90
OVERTOP	DM 139,90
PULSTAR BLAST (MÄRZ)	DM 139,90
PULSTAR	DM 89,90
ROBO ARMY	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
STAKES WINNER	DM 99,90
SUPER SIDEKICKS	DM 79,90
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,90
VIEW POINT	DM 69,90

NEO GEO MODULE

DOUBLE DRAGON	DM 499,90
GALAXY FIGHT	DM 499,90
KING OF FIGHTERS '97	DM 599,90
LAST BLADE	DM 599,90
PULSTAR BLAST	DM 599,90
WINDJAMMERS	DM 249,90
WORLD HEROES PERFECT	DM 599,90

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTEN NEO GEO CD´S UND MODULEN.

PLAYSTATION PLATINUM je 49,90

ALIEN TRILOGY, AIR COMBAT, TOSHINDEN, BUST A MOVE 2, DESCENT 2, FADE TO BLACK, RIDGE RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, ROAD RASH, ROBOTRON X, TEKKEN, THUNDERHAWK, TRACK & FIELD, WIPE OUT, WORMS, RAYMAN, SOVIET STRIKE, DESTRUCTION DERBY 2

SONY PLAYSTATION 299,90

GRUNDGERÄT

SONY PLAYSTATION MULTI UMBAU + RGB	DM 399,90
ANALOG CONTROLLER	DM 69,90
ANTENNENKABEL	DM 29,90
CONTROLLER IN 3 FARBEN ERHÄLTLICH	DM 44,90
CONTROLLER IN VERSCH. FARBEN ERHÄLTLICH	DM 29,90
MEMORY CARD	DM 24,90
MOUSE	DM 49,90
RGB KABEL	DM 29,90
ABE´S ODYSSEE	DM 94,90
ACE COMBAT 2	DM 99,90
ADIDAS SOCCER 2	DM 99,90
ARK OF TIME	DM 89,90
BAPHOMETS FLUCH 2	DM 94,90
BEAST WARS BLOODY ROAR	DM 99,90
BROKEN HELIX	DM 99,90
BUG RIDERS	DM 79,90
BUSHIDO BLADE	DM 99,90
BUST A MOVE 3	DM 79,90
CLOCK TOWER	DM 99,90
COLONY WARS	DM 99,90
COMMAND & CONQUER 2	DM 109,90
COOL BOARDERS 2	DM 99,90
CRASH BANDICOOT 2	DM 89,90
CROC	DM 94,90
DEATHTRAP DUNGEON	DM 99,90
DEVILS DECEPTION	DM 74,90
DISCWORLD 2	DM 89,90
FIFA SOCCER '98	DM 99,90
FIGHTING FORCE	DM 99,90
FINAL FANTASY 7	DM 109,90
FORMEL 1 '97	DM 109,90
FORMULA KARTS	DM 89,90
FROGGER	DM 79,90
G-POLICE	DM 109,90
GRAND THEFT AUTO	DM 89,90
HERCS ADVENTURE	DM 89,90
HERCULES	DM 99,90
JUDGE DREED	DM 84,90
KART DUEL 2	DM 99,90
LUCKY LUKE	DM 99,90
MAXIMUM FORCE	DM 99,90
MDK	DM 89,90
MEGA MAN 8	DM 89,90
MEGA MAN BATTLE & CHASE	DM 89,90
MOTOR MASH	DM 79,90
NAGANO WINTER OLYMPICS	DM 99,90
NIGHMARE CREATURES	DM 99,90
ONE	DM 99,90
PANDEMONIUM 2	DM 84,90
PANG COLLECTION	DM 99,90
PAX CORPUS	DM 99,90
RESIDENT DIR. CUT	DM 99,90
RIVEN - MYST 2	DM 99,90
SHADOW MASTER	DM 99,90
SIGN OF THE SUN	DM 89,90
TEST DRIVE 4	DM 99,90
TOMB RAIDER 2	DM 99,90
TOSHINDEN 3	DM 89,90
V-RALLY	DM 99,90
YOUNGBLOOD	DM 89,90

SONY US/JP

GRAND TOURISMO JP	DM 149,90
RESIDENT EVIL 2 JP	DM 159,90
RESIDENT EVIL 2 US	DM 129,90
TEKKEN 3 JP (MÄRZ)	DM 159,90

NINTENDO 64 299,90

GRUNDGERÄT

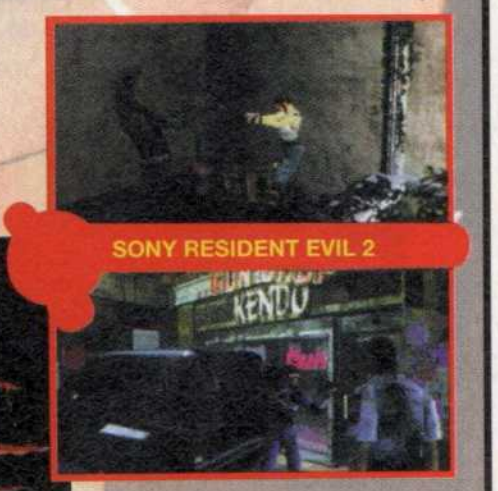
JOYPAD IN 5 FARBEN ERHÄLTLICH	DM 59,90
MEMORY CARD	DM 39,90
RUMBLE PAK	DM 39,90
FUNKTIONIERT OHNE BATTERIEN	
BLAST CORPS	DM 119,90
BOMBERMAN 64	DM 99,90
CLAYFIGHTERS 63 1/3	DM 129,90
CRUIS´N USA	DM 99,90
DARK RIFT	DM 114,90
DIDDY KONG RACING	DM 89,90
EXTREME G	DM 139,90
FIFA SOCCER '98	DM 139,90
GOLDENEYE	DM 149,90
JOHN MADDEN '98	DM 114,90
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	DM 149,90
MARIO KART 64	DM 99,90
MISCHIEF MAKERS	DM 99,90
MRC	DM 114,90
NAGANO WINTER OLYMPICS	DM 149,90
NBA PRO '98	DM 149,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DM 149,90
SAN FRANCISCO RUSH	DM 139,90
SNOWBOARDING KIDS	DM 99,90
SUPER MARIO 64	DM 89,90
TETRISPHERE	DM 99,90
TUROK	DM 149,90
WCW VS. NWO	DM 149,90
YOSHI STORY (MÄRZ)	DM 129,90



SEGA SATURN

GRUNDGERÄT 299,90

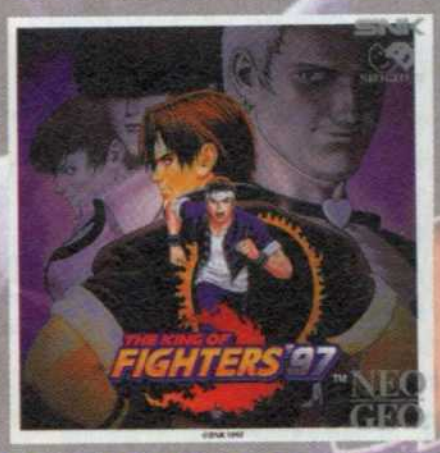
ATLANTIS	DM 99,90
BOMBERMAN	DM 99,90
CROC	DM 99,90
FIFA SOCCER '98	DM 99,90
STEEP SLOPE SLIDERS	DM 99,90
WINTER HEAT	DM 99,90





SNK KING OF FIGHTERS





SNK is back
SHOCK TROOPER
COMING SOON · COMING SOON



Bestellungen ab DM 200,– sind versandkostenfrei! · An- und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich · Spielelösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager.

Versand-Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart · Montag bis Freitag 10.00 bis 18.30 Uhr

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Viper

■ HERSTELLER: **Ocean** ■ HERKUNFTSLAND: **Deutschland**
■ ENTWICKLER: **X-Ample Architectures** ■ GENRE: **3-D-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB: **März** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1**



Als das Game und all seine Portierungen fertig waren, überdachten wir das ganze Viper-Konzept neu. Am Ende waren die Filmsequenzen das einzige, was wir von der ursprünglichen Idee behielten. Was das Gameplay anbelangt, war die größte Änderung des letzten Jahres die, daß wir uns dazu entschieden haben, den Spieler nicht frei im 3-D-Raum herumfliegen zu lassen. Wir brauchten viel Zeit, um den Akteur auf die ständige Geradeaus-Bewegung zu beschränken, ihm aber immer noch das Gefühl zu belassen, sich frei zu bewegen. Am Ende fanden wir eine Lösung, die es erlaubt, dem Spieler 3-D-Ansichten mit unglaublicher grafischer Wirkung zu bieten und ihm trotzdem die Möglichkeit zu lassen, perfekt auf die ankommenden Feinde zu zielen.

PSM: Beschreiben Sie die technischen Tricks, die Sie dazu einsetzen.
BM: ***Vor einem Jahr begannen wir eine neue und revolutionäre Multi-Platform-3-D-Engine mit dem Namen PHIGS zu entwickeln. Diese zeichnet in 1/30 Sekunde bis zu 10.000 Polygone und beinhaltet Polygon-Shading, Licht-Berechnung, Backface-Culling, Transparenz etc. Auf dieser Basis bauen und animieren wir auch jedes hierarchisch aufgebaute Wireframe-Modell. Jedes Gelenk in diesem Modell kann vollkommen animiert werden, d.h. es ändert die Übersetzung, Drehung und Farbe in jedem individuell gerenderten Frame. Die Engine ist darüber hinaus nicht nur in der Lage, mit riesigen 3-D-Welten umzugehen, sondern auch mit den Looping-Sequenzen dazwischen. Es ist nun z.B. möglich, dreidimensionale Objekte von einem Keyframe zum anderen zu morphen und gleichzeitig zu rendern. Ich will wirklich nicht alle technischen Tricks, die hinter der Engine stecken, erklären, aber ich weiß, daß es noch sehr viel mehr Ocean-Produkte in der Zukunft geben wird, die auf unserer Engine basieren.***



Zoomen Sie sich durch den Alien-Canyon, und denken Sie immer daran, daß Sie auf Attacken von oben achten müssen.

PSM: Kann das Shooting-Gameplay wirklich mit solchen Herausforderungen wie z. B. "Tomb Raider 2" oder "Final Fantasy 7" konkurrieren?
MB: ***Man kann ein Adventure wirklich nicht mit einem Action-Shoot'em-Up vergleichen, da die Motivation, ein spezielles Genre zu spielen, ganz verschieden ist. Sie liegen aber vollkommen falsch, wenn Sie glauben, daß Viper ein reines Shooting-Game ist. Jedes Level hat versteckte Areas, und es stehen Ihnen auch verschiedene Flugrouten zur Auswahl. Wie schon in "Panzer Dragoon 2" muß man das Game mehrmals spielen, um jeden Bereich zu erforschen und all die Secrets und die verborgenen Zonen zu entdecken. Es wird sogar einige Puzzle-Elemente geben. So müssen Sie z.B. herausfinden, wie bestimmte Feinde auf die leichteste Art zu zerstören sind. Ich persönlich bin der festen Überzeugung, daß wir alles getan haben, um Viper ein Maximum an Langzeitmotivation zu bescheren.***





[1] Diese netten Ring-Effekte weisen Sie auf ein Ziel hin. "Ziele sorgfältig, junger Jedi-Ritter..." [2] Mit fortschreitender Spieldauer geht es immer hitziger zu, und Feuerbälle regnen von allen Seiten auf Sie ein.

PSM: Was sind die stärksten Features des Games?
MB: ***Wir planten eine bestimmte Atmosphäre in allen Levels zu erhalten. Um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, ein Teil dieser Welt zu sein, entwarfen wir sie unter Verwendung von Licht, Schatten, Nebel und Transparenz. Das Gameplay wird den Spieler absolut faszinieren, während die Musik und die Effekte ihn in das Game hineinziehen. Dadurch unterscheiden sich die einzelnen Level sehr stark voneinander. Alles in allem wird Viper eine einzigartige Erfahrung, mit toller Grafik und exzellentem Gameplay.***



PSM: Wann wird Viper voraussichtlich fertiggestellt?
MB: ***Das erste Level war bereits vor einigen Monaten fertig. Danach wurden erst all die anderen Stufen gestartet. Wir müssen aber noch haufenweise Feinde und fast alle Endgegner programmieren, bevor wir endlich in die enorm wichtige Testphase gehen können.*** *pat*

Sentinel Returns

Die Wiedergeburt

Was passiert eigentlich mit einem einstmals erfolgreichen Spielprinzip? Wird es sorgfältig entsorgt? Wandert es in das Poesiealbum des Entwicklers? Legt man es im Keller ab, gleich hinter den Gummistiefeln? Oder verkauft man diese Idee knapp 15 Jahre später an eine renommierte Programmierschmiede? von Artur Hoffmann

Hin und wieder kommt ein Game heraus, welches sofort als Klassiker erkannt wird. Ein solches war z.B. das Commodore 64-Spiel "Sentinel". Bis zum heutigen Tage gibt es nichts wirklich vergleichbares. Anstatt fiese Aliens abzuknallen oder Jacques Villeneuve zu überholen, mußten Sie sich damals von Stein zu Stein beamen, um von den Gegnern Energie zu absorbieren. Das Original wurde von Geoff Crammond geschrieben, einem der besten Game-Designer der gesamten Industrie, und die Rechte für eine 32bit-Version wurden gerade von einem weiteren Veteranen der Szene, John Cook, aufgeschnappt. Um mehr über die PlayStation-Version zu erfahren, luden wir die Weltautorität (so seine Selbstbezeichnung) und Führungskraft des Entwicklerteams in unser bescheidenes Büro ein, um uns durch die Neuinkarnation führen zu lassen.

Mitte der 80er Jahre, als die Gameentwicklung ganz klar von Titeln wie "Pac Man" oder "Space Invaders" beherrscht wurde, begeisterte Sentinel durch eine aufregende 3-D-Welt, in der Ihr anderes Ich gegen mächtige Roboter kämpfte. Ziel war es, die gesamte Spielzone einzunehmen. Das lief folgendermaßen ab: Sie sammelten durch die Absorption von Bäumen Energie ein, die Sie dann vorsichtig dazu verwendeten, um zum höchsten Punkt der Landschaft aufzusteigen. Dort galt es, den Sentinel zu absorbieren und













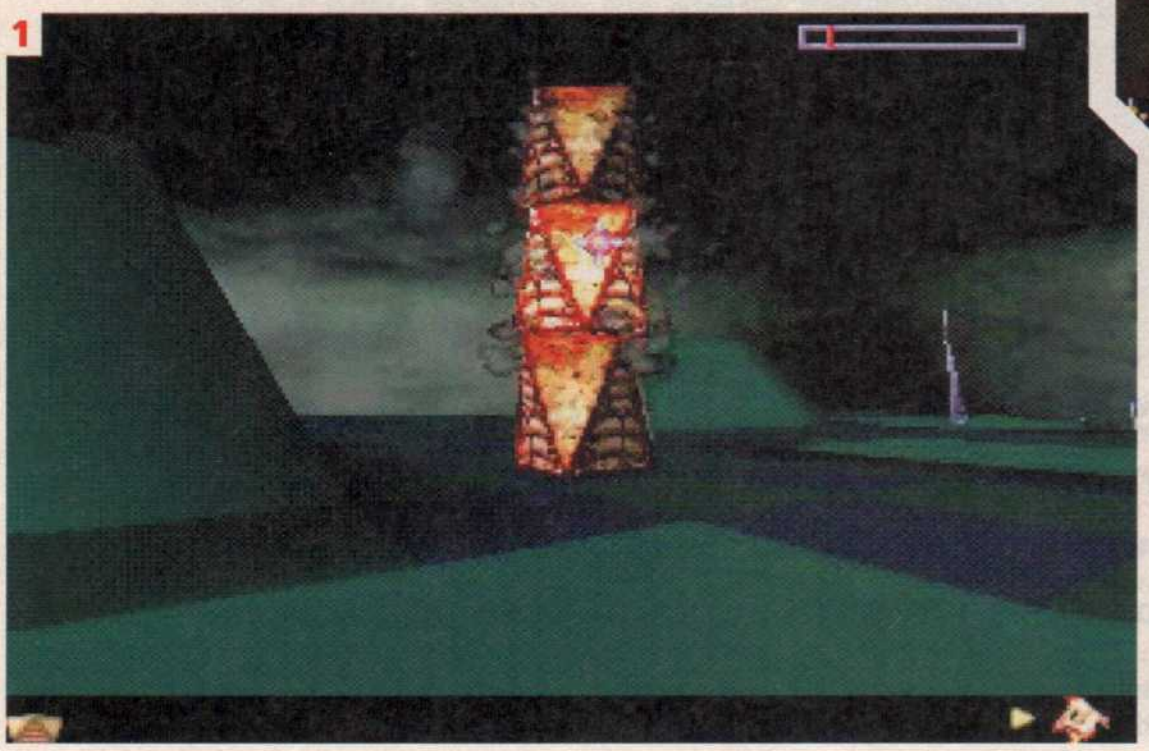




[1-4] Fans des ersten Games werden die Muster des Originals sofort wiedererkennen. Wenn die Levels auch gleich aussehen mögen, so hat doch jede einzelne Stufe ein anderes Layout. Sie werden niemals dasselbe Game zweimal spielen. [5] Der Cursor erleuchtet jedes Quadrat, damit Sie Ihren Weg durch die Levels finden. [6-7] Die Hintergründe sind reichlich ungewöhnlich und sehr düster. [8] Der Sentinel in all seiner Pracht. Hinter ihm erkennen Sie Bäume – eine reiche Energiequelle.

In der Mache | Sentinel Returns

[1] Roboter können in den Levels höher gebeamt werden, um den Sentinel zu erobern. [2] Der rechteckige Scanner ist die beste Art, um zu kontrollieren, ob Sie der Sentinel auszehrt. [3] Eines der wenigen Male, die Sie in so einem offenen Raum sein werden. [4] Es ist eine gute Idee, den Roboter zu absorbieren, wenn Sie sich in einen anderen gebeamt haben. [5] Aha, so sieht also das Feuer-Level aus.











seinen Platz einzunehmen. In den letzten zwölf Jahren hat kein zweites Spiel die Originalität des Gameplays von Sentinel erreicht. Bis jetzt...

Trotz des überragenden Spielprinzips mußten einige Änderungen eingebaut werden. John Cook erklärt das so: "Ich war überzeugt davon, daß Verbesserungen gemacht werden mußten, um den Titel für Spieler in den 90er Jahren zugänglicher zu machen. Es ist schwer, Sentinel zu kritisieren – es ist so, als ob man seine eigene Mutter kritisieren würde – aber das Original hatte einige Fehler. Zunächst gab es keinerlei Unterschiede zwischen den 10.000 Levels. Die Leute spielten sie nur deshalb, weil sie von dem Game besessen waren. Zum zweiten hatte der Titel keine anständige Lernkurve – es war sehr einschüchternd. "Sentinel Returns" ist sehr viel weiter entwickelt als sein Vorgänger und zudem viel schwerer." Dermaßen auskunftsfreudig wechselt John bei der Erläuterung des Gameplays ins Philosophische: "Zuerst müssen Sie die konventionelle Spielidee beiseite legen, daß Sie ein Objekt in der Welt des Games sind. In Sentinel Returns sind Sie ein Geist, ein Ego in diesem Universum, der von einem Körper in den anderen wechseln kann. Sie müssen sich an die Idee gewöhnen, daß alle Objekte aus purer Energie bestehen, die Sie absorbieren können, wenn Sie sich auf einem höheren Punkt befinden als der Gegenstand. Sie können die absorbierte Energie dazu verwenden, um neue Objekte zu generieren, die Ihre Höhe in neuen Levels steigern können, oder um Roboter zu erzeugen, die Ihnen helfen, sich an andere Orte zu beamen.

Nach soviel transzendentalem Geschwafel wollen wir mal auf die Erfolgsaussichten dieses Spieles blicken. In Zeiten von FMV-Sequenzen, Hi-Res-Grafiken und Motion-Capturing scheint eine exzellente Idee nicht mehr viel wert zu sein. Auch auf diesen Einwand präsentiert uns Mr. Cook die passende Antwort: "Wenn man so denkt, dann hätten "Civilisation 2" oder "Command & Conquer" ja auch niemals die Millionen von Kopien verkaufen können. Wenn überhaupt, geht es eher darum, ob die Spieler der 90er mit der abstrakten Natur des Games zurechtkommen werden. Ich denke, daß sie mit Sentinel Returns eine erfrischende Abwechslung zu den Massen geklonter Games finden werden. Dazu trägt auch die Grafik bei, die wirklich vom allerfeinsten ist. Hier hat das Team eine tolle Arbeit abgeliefert. Ich würde dem Sentinel nicht gerne nachts in einer dunklen Gasse begegnen. Denken Sie an eine Mischung aus Vic Reeves, Frank Zappa und Clive Barker, und Sie können sich in etwa ein Bild machen. Wir haben vier Spieldomänen geschaffen, Erde, Luft, Feuer und Wasser – sowie die finale Stufe mit der Bezeichnung "The Void". Über diese verraten wir keinerlei Details. Das haben wir uns gegenseitig geschworen."
Ein weiteres Highlight dieses kniffligen Spiels ist die Hintergrundmusik. Hier griff Psygnosis ganz tief in die Schatztruhe und verpflichtete keinen geringeren als John Carpenter. Seine elektronische Musik machte aus manch durchschnittlichem Gänsehautstreifen einen echten Hit. Und genau das gleiche versprechen sich die Macher auch von Sentinel Returns, das übrigens ganz ohne versteckte Areas, Power-Ups und weitere neumodische Spielhilfen auskommen will. Nicht einmal das Original wird auf der CD zu finden sein. Dies liegt aber nicht an der Lethargie der Programmierer, sondern an Lizenzproblemen. *pat*









Jetzt Versandkostenfrei

Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

http://www.acme.netcologne.de

0221-240 88 00

NINTENDO 64

Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	109,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
F1 Pole Position (Racing)	119,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
International Super Star Soccer	129,90
Lamborghini (Racing)	129,90
Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action)	129,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NBA Hang Time (Basketball)	119,90
Pilotwings (Flight-Sim)	99,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Turok (Ego-Shooter)	99,90
Wave Race (Race)	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	119,90
Controller (6 Farben)	59,90
Shaker Pack (6 Farben)	29,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	49,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	59,90

PlayStation

PlayStation	299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem'.Card	333,00
EXONY Video-CD MPEG-Adapter	249,90
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller (Sony)	59,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)	99,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb)	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK	79,80
Mouse. (Sony)	49,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität)	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90

W E R K S T A T T	
Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min	89,90
Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller	29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra us (Rollenspiel)	129,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Beyond the Beyond us (Adventure)	129,90
Bleifuß 2 (Race)	89,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel)	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
Clock Tower us (Adventure)	129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat)	99,90
Constructor (Simulation)	99,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun)	49,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Destruction Derby II Platinum (Race)	49,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Domino jp (Action)	129,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Dynasty Warriors(3D-Fighting)	119,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Fluid (Depth-Musikeditor)	89,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Jet Rider (Race)	89,90
Kurushi (I.Q.)	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Magic the Gathering (Strategie)	99,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Mass Destruction (War-Simulation)	89,90
MDK (Action)	109,90
Mega Man Battle and Chase (Action)	99,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Micromachines V3 (Race)	99,90
Monopoly (Brettspiel)	99,90
Nagano Winter Olympics	119,90
Namco Museum I - V (Klassiker)	je 89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 2 (Race)	89,90
NFL Game Day '97 (Football)	89,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures (Horror)	99,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90
Pandemonium 2 (Jump' n run)	109,90

PlayStation

Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Prisoner of Ice (Adventure)	129,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rage Racer (Race)	109,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Ray Storm (Shooter)	89,90
Resident Evil D.C (Horror)	99,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Ridge Racer Revolution Platinum (Race)	49,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	109,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	139,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)	129,90
Samurai Spirits Special (Fighting)	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up)	99,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90
Skull Monkeys (Jump'n Run)	99,90
Spice World	49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)	99,90
Suikoden (Rollenspiel)	109,90
Super Pang Collection (Puzzle)	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tekken II at/jp (3D-Fighting)	109,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
The Note (Adventure)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Thunderhawk (Helicopter-Sim)	49,90
Time Comando (Action)	59,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter)	159,90
TOCA (Race)	99,90
Tokyo Highway Battle (Race)	89,90
Tomb Raider (Adventure)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep us (Adv.)	119,90
Twisted Metal II (Race)	89,90
Ubik (Action)	99,90
VS Versus (3D-Fighting)	109,90
VR Baseball	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	119,90
Wipe Out 2097 Platinum (Race)	99,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Z (Action-Simulation)	89,90

プレイステーション

Arc The Lad jp (Rollenspiel)	59,90
Arc The Lad II jp (Rollenspiel)	139,90
Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel)	99,90
Arkanoid Returns (Geschicklichkeit)	109,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	139,90
Blue Breaker jp (Rollenspiel)	119,90
Bomberman World (Action)	129,90
Bombing Island jp (Geschicklichkeit)	99,90
Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG)	139,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action)	109,90
Densha De Go! (Simulation)	129,90
Domino jp (Action)	129,90
Dragon Ball Z jp (Fighting)	49,90
Dragon Ball Z Final jp Bout (3D-Fighting)	129,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	129,90
Final Fantasy 7 International jp (4CD's)	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	129,90
Grandoll jp Limited Edition (Action)	119,90
King of Fighters '96 jp (Fighting)	119,90
Kuronoa (Jump´n run)	129,90
Mega Man X4 jp (Jump' n run)	129,90
Metal Fist jp (Action)	129,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Mystery Hospital jp (Adventure)	139,90
Namco Encore jp (Klassiker)	119,90
Ole! Tombä jp (Adventure)	119,90
Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Aventure)	89,90
Prisoner of Ice jp (Adventure)	129,90
Project Galaray jp (3D-Shooter)	129,90
Raiden DX jp (Shooter)	129,90
Rockman Dash jp (Action)	129,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)	129,90
Samurai Spirits Special jp (Fighting)	129,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Timeshock jp (Pinball)	119,90
Wing of Alnam jp (Rollenspiel)	139,90
Xenogears (jp (Rollenspiel)	139,90
Zap! Snowboarding Trix jp (Sports)	129,90

Außerdem führen wir:
SATURN JP VIDEO CD's
G-SHOCK's ARTBOOKS
HINTBOOKS POSTER
MERCHANDISE ANIMES

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

ACME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Planet der Affen

Die Ankunft von "Final Fantasy VII" war eine Initialzündung, die dem RPG-Markt neues Leben einhauchte. Für das Entwicklerteam "Blam!" kam der Release ein wenig verfrüht: Sie arbeiten im Moment noch an einem unübertrefflichen Action-Rollenspiel, in dem ein Primat mitmischt. von Artur Hoffmann

"Blam!" So lautet der Titel eines farbenfrohen und abgedrehten Shooters aus dem Hause "Core Design". Blam! So lautet auch der Name eines jungen Programmierteams aus San Francisco, das mit dem RPG "Monkey" Erfolg haben will. Und das wäre nicht allzu verwunderlich, denn zahlreiche Mitarbeiter haben bereits bei "Crystal Dynamics" Erfahrung gesammelt.

Erinnern Sie sich noch an die 70er-Jahre-Krimiserie "Lance Link Secret Chimp"? Diese unglaublich verrückten und schlecht synchronisierten Mini-Filmchen, in denen nur Schimpansen auftraten? Na ja, das Spiel basiert irgendwie darauf. Es beinhaltet knallharte Action, spannende Abenteuer und auch Elemente eines Rollenspiels, da Sie einen Charakter steuern, der durch vielerlei Welten stapft. Er kämpft gegen Monster, fordert Bestien heraus, quatscht mit Einwohnern und treibt allerlei RPG-artige Sachen. Der Monkey muß schließlich die Harmonie zwischen den drei mystischen Welten wiederherstellen. Der einzige Weg dorthin ist, die acht verlorenen Kapitel des sagenumwobenen "Magic Story Book" wiederzufinden und all die Alptraumherrscher zu besiegen, die die "Waking World" zerstören möchten.

Monkey ist nicht die Art von Game, das Sie schnell mal für 30 Minuten einlegen, um sich abzureagieren. Sie müssen nachdenken, die alten grauen Zellen wieder aktivieren und bei Mißerfolgen neue Wege ergründen. Alten RPG-Hasen wird auffallen, daß sich Monkey sehr stark an den Klassikern "The Legend Of Zelda", "The Secret Of Mana" (beide SNES) und "Beyond Oasis" (Mega Drive) anlehnt. Das macht uns PlayStation-Besitzern aber nicht zu schaffen, da außer "Final Fantasy VII", "Vandal Hearts", "Wild Arms" und "Suikoden" ohnehin RPG's auf dem deutschen Markt verfügbar sind.

Dürfen wir dem Programmierteam Blam! Glauben schenken, erwarten Sie 40-80 Stunden aufregendes Gameplay, das Ihnen aus der Vogelperspektive präsentiert wird. Die grafische Aufmachung erinnert stark an eine Mixtur aus japanischen Anime-Streifen und kommerziellen Disney-Filmen. *pat*



Ausgestattet mit einem langen Holzstab wandelt Monkey durch die mystische Welt.



Blam!'s Action-RPG Monkey orientiert sich sehr an The Legend Of Zelda. RPG-Fans wissen, welchen Erfolg dieses Game auf dem SNES hatte.





BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.
ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.
MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –
DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.
DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.
WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.
EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

**MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".**

PlayStation

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

KONAMI®

WWW.KONAMI.COM

Identität

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Broken Helix is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74

Forsaken



Daß die PlayStation-Hardware nicht nur für Rennspiele geschaffen ist, beweist Acclaims brandneuer 360°-Shooter.

Mit technischer und grafischer Brillanz will "Forsaken" die unterirdische Ballerwelt revolutionieren. von Hans Gruber

Im Action-Genre hat die renommierte Softwarefirma Acclaim mal wieder ein heißes Eisen im Feuer, das wir uns direkt bei den Entwicklern in der Entstehungsphase ansehen konnten.

Wie so oft spielt die Story von Forsaken in einer fernen Zukunftswelt, die sich Dank des technologischen Fortschritts nicht gerade friedlicher gestaltet als unsere Gegenwart. Bei einem gefährlichen Kernspaltungs-Experiment haben einige durchgeknallte Wissenschaftler etwas zu hoch gepokert. Die katastrophale Folge ist, daß die Erde binnen weniger Sekunden in einen unbewohnbaren Wüstenplaneten verwandelt wird. Nachdem das atomare Feuer die Oberfläche völlig zerstört hat, fristet nur noch ein kläglicher Rest der Menschheit in strahlungssicheren Minenschächten ihr Dasein. Mit massiver Hilfe von modernster Maschinentechnik und Improvisation werden bald neue unterirdische Lebensräume erschlossen, die sich im Erdinneren über tausende von Quadratkilometern erstrecken. Damit auch in der neuen Tunnel-Enge für Recht und Ordnung gesorgt ist, hat sich eine selbsternannte Polizeitruppe aus übriggebliebenen Schrotteilen heiße Raketen-Flitzer gebastelt, um in den gigantischen Röhrensystemen zu patrouillieren. Dies ist auch bitter nötig, denn die umliegende Galaxis wird von raffgierigen Piraten, intelligenten Aliens und einer oberfiesen Roboterrasse bewohnt.

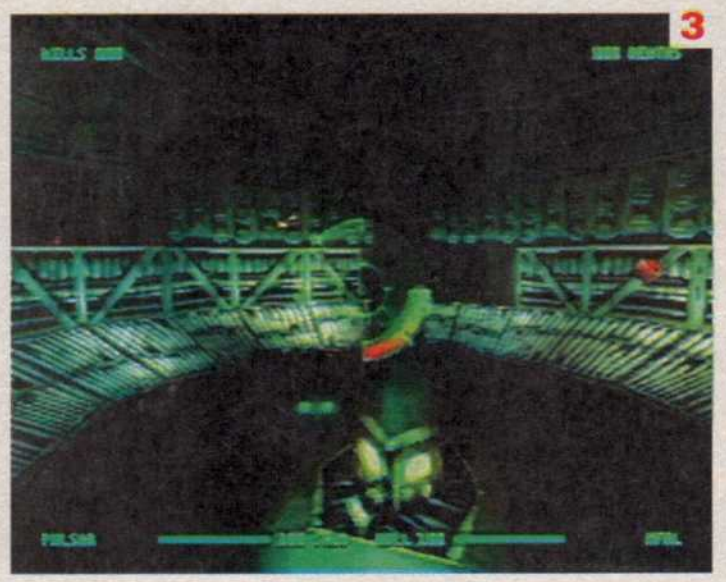
Jagdsaison

Plünder-Safaris sind der größte Spaß für Freibeuter des 22. Jahrhunderts. So ist es auch nicht verwunderlich, daß sich innerhalb kürzester Zeit der übelste Abschaum der Galaxis in den unterirdischen Labyrinthen versammelt hat, um dort für Angst und Schrecken zu sorgen. Bei den dubiosen Söldnern handelt es sich um "Outlaws", die mit ihren schnittigen Raketenflitzern an Bodenschätzen reiche Planeten ausplündern. Seitdem wimmelt es überall nur so von künstlichen Kreaturen: Mobile Lasergeschütze vernichten alles, was ihre Schußlinie kreuzt; gigantische Maschinenkreationen versperren Verbindungswege; riesige Monster-Tentakel schlagen um sich – in der Forsaken-Unterwelt tummelt sich alles, was die Phantasie hergibt.

Sie treten in die Fußstapfen eines furchtlosen Glücksritters, der in eigenem Auftrag für Ruhm und Reichtum







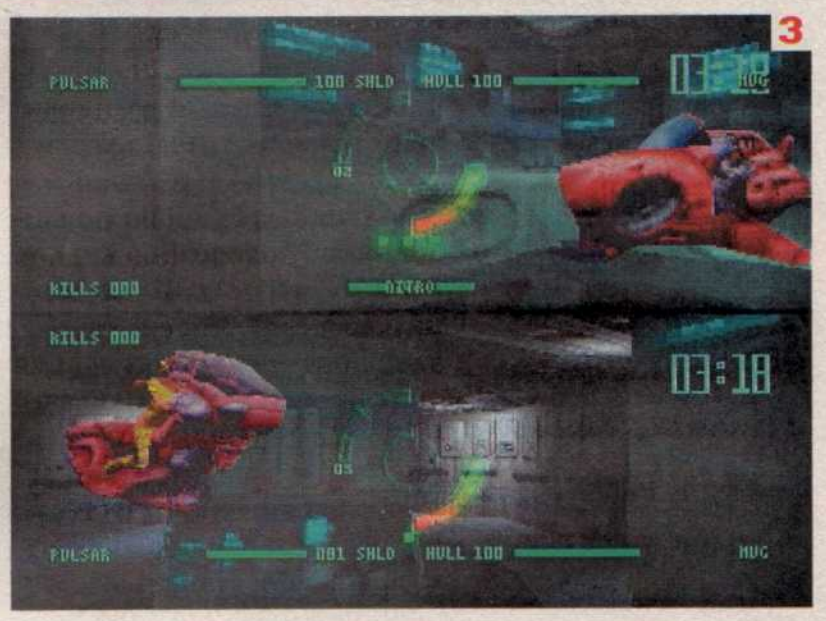
[1] In den Tiefen der verrosteten Minenschächte, wo sich sonst nur Ratten tummeln, finden erbitterte Gefechte statt. [2] Ein Ballerspiel voller Fallen, Tücken und Überraschungen. [3] Den Spieler erwarten 20 Level voller Monster, Mysterien und Schikanen.

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Probe**	■ GENRE:	**Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**





[1] Ab dem dritten Level wird es kritisch: In engen Tunnelpassagen greifen unzählige Söldner-Rabauken an. [2] Nach intensivem Raketenbeschuß fliegen die Fetzen durch die Gegend. [3] Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt.

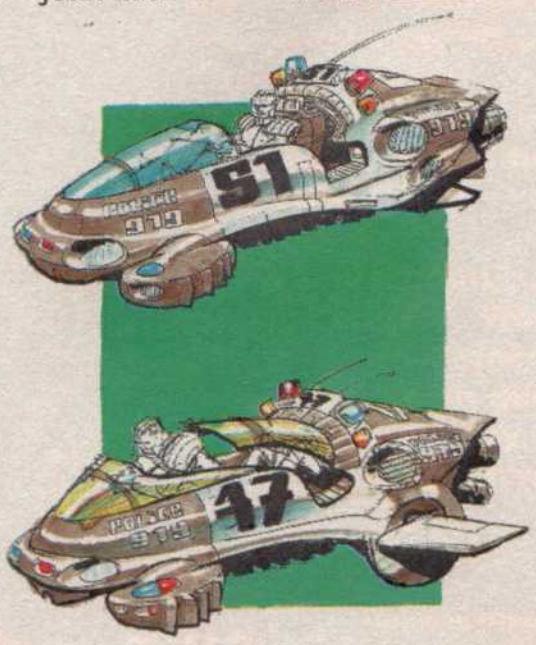


kämpft. Als furchtloser Space-Cowboy ist es Ihre Aufgabe, alle Minenetagen von den störenden Wachdroiden und mordlüsternen Maschinen zu säubern. Wagemutig klemmen Sie sich hinter den Lenker eines High-Tech-Bikes und stürzen sich in die verzwickten Labyrinthgänge von über 20 Levels. Insgesamt stehen Ihnen zwölf unterschiedliche Biker-Charaktere, samt deren abgefahrenen Hover-Gefährten, zur Auswahl. Als obercooler Pilot brausen Sie natürlich gleich mit Vollgas los, um mit Laserpower der kosmischen Konkurrenz eins überzubraten. Mit Standardlaser (zusätzliche Waffen werden unterwegs aufgesammelt) bewaffnet düsen Sie freischwebend durch verwinkelte Stollengänge und schießen präventiv auf alles, was sich bewegt.

Die Missionsziele

Neben dem Aufsammeln von Bonus-Items und dem Abballern unzähliger Feinde ist Ihr primäres Ziel die Zerstörung des Endgegners einer jeden Level-Abteilung. Aber auch unzählige Sekundär-Aufgaben gilt es zu bewerkstelligen: In späteren Missionen leisten Sie z.B. einem schweren Transporter-Konvoi Geleitschutz oder beteiligen sich an spektakulären Shoot'em-Up-Verfolgungsjagden. Wie bei dem genreverwandten "Descent" wird dabei kein einziges Mal der Weltraum strapaziert; das gesamte Geschehen spielt sich in klaustrophobischen Stollen- und Minenwelten ab. An abgefahrenen Gegnern herrscht dabei kein Mangel: Sie kommen angeflogen oder angekrochen, schießen aus allen Rohren, verwandeln sich morphend in bizarre Kreaturen, sind hartnäckig und höchst gefährlich. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen sofort zugänglich. Erst nach Betätigung von Schaltern, die gut versteckt sind, lassen sich einige Geheimabschnitte öffnen. Zusätzlich finden Sie unterwegs Power-Ups und Zusatzenergie, die für nötigen Nachschub sorgen. Fünf verschiedene Waffensysteme (Hitzesuchraketen, Pulsarschuß, Plasmawerfer und Fusionszünder) können Sie unterwegs ergattern, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Forsaken hat eine Splitscreen-Option eingebaut, in der Sie sich zu zweit duellieren. Rund um die gehaltvolle Tunnel-Knallerei wurden geschickt motivationsfördernde Elemente wie Extra-Ausrüstungen, intelligente Story-Verzweigungen und viele Spezial-Missionen plaziert. Eine herrlich schnelle 3-D-Grafik, tolle Lichteffekte und fetzige Techno-Musik zeichnen Forsaken schon jetzt aus. *mom*

PlayStation



The Making of Forsaken

Bevor ein Computergrafiker an die Arbeit geht, werden zuerst alle Feindobjekte in Skizzen-Form auf Papier gezeichnet. Angedeutete Bewegungsstudien (Richtungspfeile) helfen den Künstlern bei der digitalen Konvertierung ins PlayStation-Format. Die Programmierer arbeiten derweil an benutzerfreundlichen Windows-Tools, mit denen das spätere Level-Design zum Kinderspiel wird.

Verbrechen lohnt sich nicht!

Wollten Sie schon immer mal dem organisierten Verbrechen richtig auf die Pelle rücken? Träumen Sie davon, ein Cop zu sein, ohne daß Sie sich an die Gesetze halten müssen? Wollen Sie sich Ihre eigenen Gesetze machen? Dann nehmen Sie doch den Job als "Crime Killer" an! von Mathias Locher

Die Gesellschaft des Jahres 2115 ist zweigespalten: Auf der einen Seite sind ein paar wenige Reiche, auf der anderen Seite stehen die vielen Armen. Die Reichen leben in einem gut behüteten Eliteprotektorat, doch die Armen beginnen allmählich, sich in Form von organisierten Verbrecherbanden aus den Slums zu erheben. Ihr Job als Polizist ist es, diese Organisationen zu bekämpfen. Da das Ausschalten von Gangmitgliedern die dauerhafteste Art der Verbrechensvorsorge ist, werden Sie hauptsächlich damit beauftragt, Banden aus dem Weg zu räumen.

Damit Sie diesen Job auch gründlich erledigen, steht Ihnen ein Fuhrpark von drei gutbewaffneten Gefährten zur Verfügung. Sie können sich allerdings nicht vor jeder Mission entscheiden, ob Sie lieber das Motorrad, den Gleiter oder das Auto verwenden, da Ihnen für jeden Auftrag ein Vehikel zugeteilt wird. Die Steuerung Ihrer drei Dienstfahrzeuge ist relativ ähnlich, auch die Bewaffnung stimmt in etwa überein: Jedes Gefährt hat eine primäre Kanone mit unbegrenzter Munition und eine äußerst durchschlagskräftige Sekundärwaffe mit einer limitierten Anzahl an Geschossen.

Während der Missionen haben Sie die Wahl zwischen zwei Kameraperspektiven: Entweder sehen Sie Ihren Dienstwagen von hinten, oder Sie sitzen darin. Selbst bei der Innenansicht unternimmt die Kamera wilde Schwenks in Kur-

Sie können leider nicht vor jeder Mission entscheiden, ob Sie lieber das Motorrad, den Gleiter oder das Auto verwenden, da Ihnen für jeden Auftrag ein Vehikel zugeteilt wird.







[1] Der flinke Gleiter ist ideal für Verfolgungsjagden,... [2] ...da er auch äußerst wendig ist. [3] Sogar elegante 180 Grad-Wenden sind mit ihm ein Kinderspiel.

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Interplay**	■ GENRE:	**Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] He Cop, heute ist ein schöner Tag zum Sterben! [2] Sogar das Motorrad ist bis an die Radnabe bewaffnet.

ven und wackelt heftig bei Explosionen in Ihrer Nähe. Ein ständig eingeblendetes Cockpit informiert Sie über die verbleibende Munition der sekundären Waffe, den Zustand Ihrer Panzerung und Ihre Geschwindigkeit. Außerdem befindet sich bei den Anzeigen noch eine kleine Umgebungskarte, auf der Missionsziele verzeichnet sind, so daß Sie immer den Überblick behalten.

Crime Killer bietet eine Vielzahl von verschiedenen Aufträgen. Sie müssen alle Verbrecher in Ihrem Stadtteil beseitigen, Konvois aufhalten, gestohlene Polizeifahrzeuge zerstören oder die Limousine des Hauptaktionärs Ihres Police Departements verteidigen. Ihre Missionsziele werden Ihnen lapidar von einem Hologramm-Funkgerät mitgeteilt. Ihr Mandat zur Verbrechensbekämpfung berechtigt Sie, Gangs mit allen erforderlichen Mitteln zu bekämpfen, ein versehentlich getöteter Unbeteiligter zieht also garantiert keine Dienstaufsichtsbeschwerde nach sich. Sie agieren in den verschiedensten Umgebungen: in piekfeinen Finanzzentren, in industriellen Ödländern und in heruntergekommenen Ghettos.

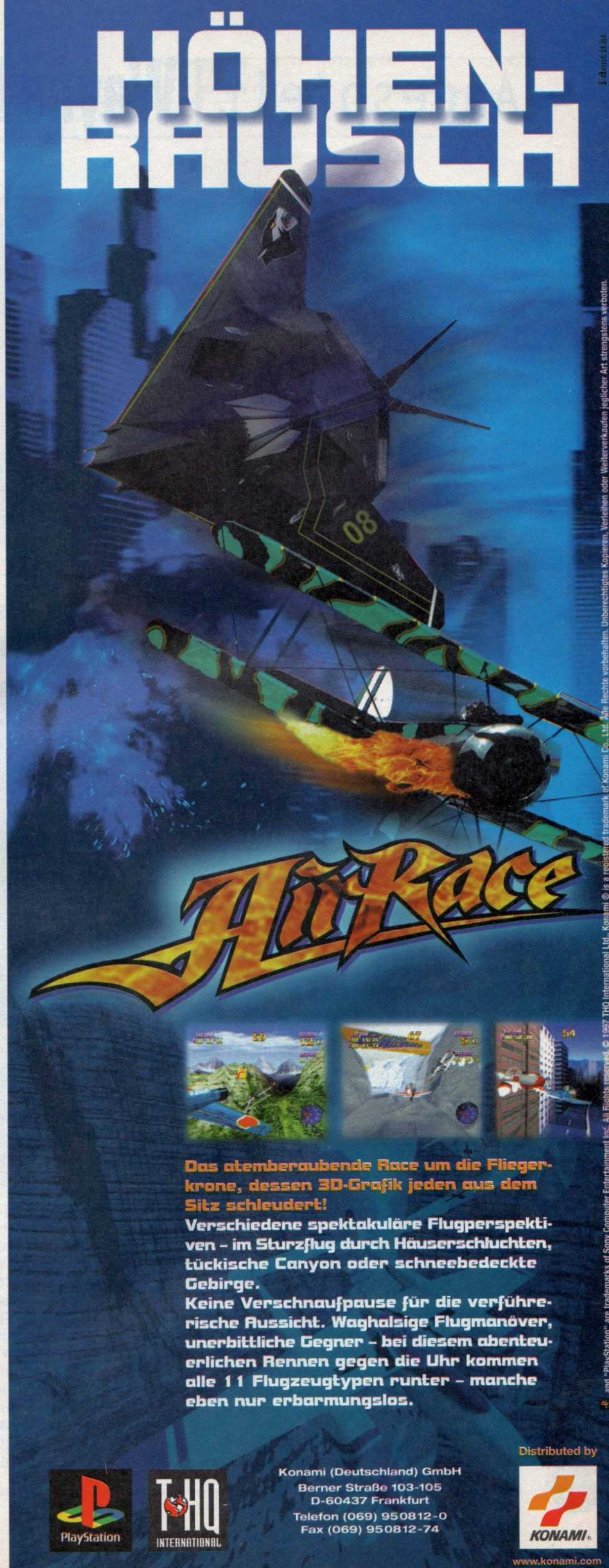
Die Einsatzgebiete sind häufig von vielen unbeteiligten Zivilisten bevölkert, die Ihnen die Verfolgungsjagden teilweise erheblich erschweren. Um sich diese störenden Elemente vom Hals zu halten, ist Ihr Polizeifahrzeug mit einer Sirene ausgestattet, die, wenn sie aktiviert wurde, die Zivilisten zum Ausweichen bringt. Praktischerweise erreicht Ihr Dienstwagen mit eingeschalteter Sirene auch eine höhere Geschwindigkeit.

Die teilweise labyrinthartig aufgebauten Stadtteile sind grafisch etwas öde umgesetzt, die Levels wirken im Vergleich zu "Auto Destruct" meist steril und leblos. Auch an den sehr langen Ladezeiten sollten die Entwickler von Pixelogic noch arbeiten, ansonsten war unser erster Eindruck schon recht ordentlich. *mom*



Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die dicksten Wummen im Gangsterland?

HÖHEN-RAUSCH



AirRace

Das atemberaubende Race um die Fliegerkrone, dessen 3D-Grafik jeden aus dem Sitz schleudert!
Verschiedene spektakuläre Flugperspektiven – im Sturzflug durch Häuserschluchten, tückische Canyon oder schneebedeckte Gebirge.
Keine Verschnaufpause für die verführerische Aussicht. Waghalsige Flugmanöver, unerbittliche Gegner – bei diesem abenteuerlichen Rennen gegen die Uhr kommen alle 11 Flugzeugtypen runter – manche eben nur erbarmungslos.

PlayStation
T-HQ INTERNATIONAL

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74

Distributed by
KONAMI
www.konami.com

identität

TM and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights reserved. © 1997 THQ International Ltd., Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

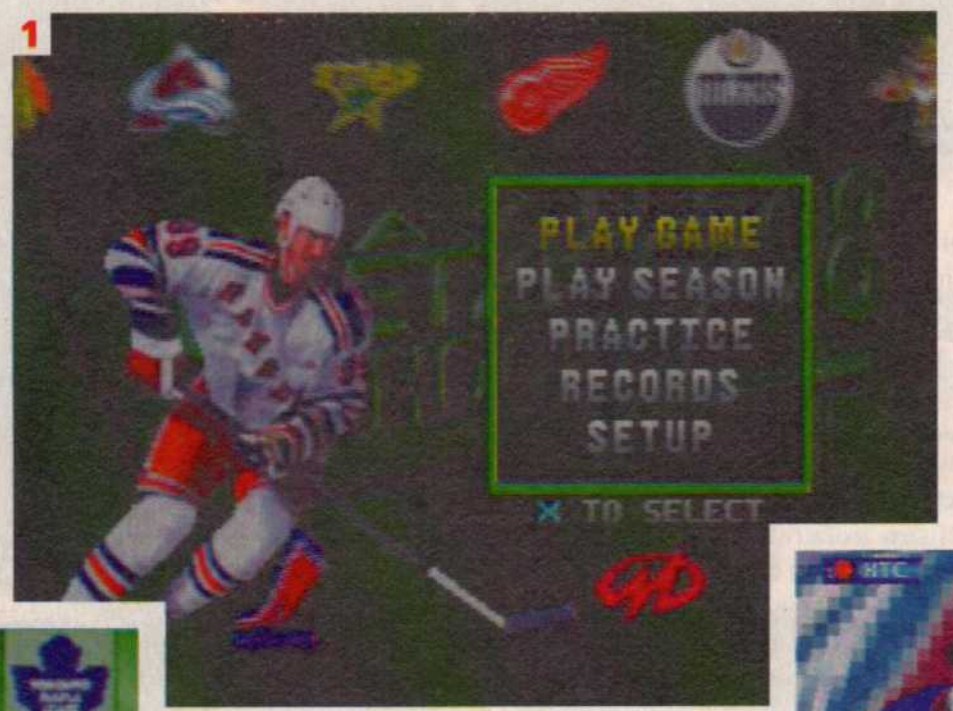
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98



Kaum nähert sich der Winter seinem Ende, flatterte uns überraschenderweise ein weiteres Eishockeygame ins Haus. GT Interactive will mit seiner brandneuen Simulation in den Kreis der etablierten Sportspiele einbrechen. von Artur Hoffmann

Obwohl Wayne Gretzky, der legendäre Spieler mit der Rückennummer 99, im Januar das für NHL-Eishockeyspieler biblische Alter von 37 Jahren erreicht hat, steht er immer noch in Diensten der "New York Rangers". Dabei hat dieser Spieler bereits alles erreicht: Er führt die All-Time-Tabelle in den Sparten Tore, Vorlagen und Punkte an, neunmal gewann er die begehrte "Hart-Trophy", und erst kürzlich wurde er von Fachjournalisten zum besten Eishockeyspieler aller Zeiten gewählt. Was bewegt also einen dermaßen gefeierten Mann dazu, seinen Namen als Zugpferd für eine Eishockeysimulation zur Verfügung zu stellen? Geld hat er mit Sicherheit mehr als genug, sein Bekanntheitsgrad könnte kaum größer sein, und auch seine Reputation als weltbester Spieler wird mit Sicherheit nicht weiter steigen. Vielleicht denkt der gute Wayne bereits an die Zeit nach seiner Karriere. Schlägt das Game ein, werden mit Sicherheit weitere folgen. Möglicherweise erreicht Mr. Gretzky den Status, den John Madden bereits besitzt.

1





2



3

[1] Saison oder Freundschaftspiel? [2] Der Schiedsrichter ist auch während des Matches präsent. [3] Lemieux! Aber leider nicht Mario.

Regeln?

Obwohl es der Titel nicht unbedingt vermuten läßt, verfügt auch "Wayne Gretzky´s 3D Hockey ´98" über die offiziellen Lizenzen der NHL sowie der National Hockey League Players Association (NHLPA). Somit sind alle 26 Teams, die in der 97/98er-Saison der US-amerikanischen Profiliga um den "Stanley Cup" fighten, mit dabei. Das gleiche gilt für Teamlogos, Spielernamen und Dressen. Soweit nichts Ungewöhnliches für eine Simulation des harten Kufensports.

Richtig neu ist hingegen der Trainingsmodus. Aufgeteilt in die Bereiche Schußtraining, Offensivübungen und Defensivnachhilfe erlernen Sie hier das effiziente Handling Ihrer drei bis fünf Spieler. Da alle Tasten des Joypads belegt sind,

■ HERSTELLER:	**GT Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Midway**	■ GENRE:	**Eishockeysimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**März 98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**

empfehlen wir Ihnen einen längeren Aufenthalt im Trainingslager. Bei den weiteren Spielmodi bleiben Sie von Überraschungen verschont: Freundschaftsspiel, komplette Saison und Play-Off-Runde sind entweder im Arcademodus oder als Simulation zu spielen. Allerdings fiel uns während der zahlreichen Duelle kein nennenswerter Unterschied auf. Das liegt aber mit Sicherheit am Beta-Status. Das gleiche gilt auch für Spielertransfers, die nach Angaben von GT Interactive bis zur finalen Version implementiert werden. Bereits vorhanden ist die Rubrik "Records". Hier werden Ihnen zahlreiche statistische Auswertungen wie z.B. gewonnene bzw. verlorene Spiele, erzielte Tore, Assists oder abgegeben Torschüsse präsentiert. Diese dürfen Sie für bis zu sechs verschiedene Spieler dauerhaft auf der Memory-Card abspeichern.



Um das Spiel Ihren Bedürfnissen anzupassen, stehen Ihnen im Optionsmenü eine Vielzahl von Schaltern zur Verfügung: Drittellänge (fünf bis 20 Minuten), Reihenwechsel (automatisch oder manuell), Spielergeschwindigkeit (normal bzw. schnell) und Zwei-Spieler-Modus (mit- oder gegeneinander). Witziger Höhepunkt ist die Aktivierung des Superpucks, der einen Feuerschweif hinter sich herzieht.

Easy Livin'

Um auch Einsteigern eine faire Chance auf den Gewinn der Trophäe zu geben, läßt sich der Schwierigkeitsgrad in fünf Schritten (sehr leicht bis sehr schwer) einstellen. Ebenso opulent ist auch die Anzahl der Kameraperspektiven, die sieben Varianten bereitstellt. Dabei schalten Sie während eines Matches durch einen Druck auf die Taste R2 von der primären auf die sekundäre Kamera um. Diese eigentlich sehr gute Idee hat aber einen Haken: Im Eifer des Gefechts werden Sie die Perspektive des öfteren aus Versehen umschalten, da der darunterliegende Button, der als Nachbrenner dient, sehr häufig zum Einsatz kommt.

Der flüssige Spielablauf bringt ein ansehnliches Spielvergnügen auf den Bildschirm – dafür sind die Ladezeiten dieser Previewversion allerdings dementsprechend hoch und stellten unsere Nerven vor allem beim Anfertigen der Bildschirmfotos auf eine harte Probe.

Die Bewegungen der polygonalen Spieler kommen recht gut zur Geltung – wenn auch die winzigen Wendekreise nicht der Wirklichkeit entsprechen. Weitere grafische Details, wie z.B. Lichtreflexionen, im Eis eingefärbten Team_logos und nicht zuletzt die Geräuschkulisse, runden die starke Optik ab.

Weitaus magerer ist es im Moment um die Präsentation bestellt. Die Namen der Torschützen werden während des Spiels noch nicht angezeigt, der Vorlagengeber scheint auch nicht existent zu sein, und der in den Drittelpausen dargebotene Statistikscreen fällt sehr mager aus (Tore, Torschüsse und bester Spieler).

Um Spieler ohne Memory-Card nicht zum Dauerzocken zu verdonnern, gibt es in den Saison-Modi nach jedem Spiel ein Paßwort.

Ob all die versprochenen Goodies, wie z.B. versteckte Teams oder Spielertransfers, in der endgültigen Version vorhanden sind, erfahren Sie möglicherweise bereits in der nächsten Ausgabe. *pat*







[1] Der leuchtende Puck läßt sich abschalten. [2] He scored! [3] Die Statistiken fallen recht mager aus.

Die Bewegungen der polygonalen Spieler kommen recht gut zur Geltung - wenn auch die winzigen Wendekreise nicht der Wirklichkeit entsprechen.

Super Vehicle-001

Arcade-Action ist eines der ältesten Genres überhaupt. Umso erstaunlicher, daß überhaupt noch jemand an den alten 2-D Tugenden festhält: Doch SNK hat mit "Metal Slug" ein sehr beeindruckendes Spiel hervorgebracht. von Olaf Bernhard

Um es vorwegzunehmen: Metal Slug macht riesig viel Spaß. Sie steuern entweder alleine oder zusammen mit einem Freund den sehr putzig animierten Helden.

Um die Welt vor politisch-militärischer Unterdrückung zu retten, kämpfen Sie sich durch fünf Kampagnen mit mehreren Etappen und Bonusabschnitten. Die Level scrollen dabei ruckelfrei von rechts nach links. Sie springen, kriechen und feuern, wie für ein Arcade-Actionspiel üblich. Ihre Hauptaufgabe ist dabei die Befreiung von Gefangenen, die bei ihrer Flucht einen Freudenschrei ausstoßen und Ihnen zur Belohnung Punkte und Upgrades hinterlassen.

In Metal Slug sind viele aberwitzige Animationen und Soundeffekte eingebaut. Schießen Sie z.B. einen Gegner von einem Baum, hören Sie sowohl das Zerbersten des Astes, als auch den Aufschrei des abstürzenden Soldaten und schließlich den dumpfen Knall, wenn dieser auf den unterschiedlich bewachsenen Untergrund aufschlägt. Geben Sie Ihrem Helden einmal eine kleine Pause, holt er nach kurzer Zeit einen Wasserbeutel aus dem Rucksack und genießt seinen Erfrischungstrunk.

Die Missionen sind wegen der Vielzahl gegnerischer Sprites nicht gerade einfach zu lösen, und vor allem die Endgegner haben es in sich.



[1] Wer hätte nicht gerne eine solche Einsatzleiterin? [2] Die Hintergrundgrafik ist vom Feinsten. [3] Die meisten umherstehenden Gebäude fliegen effektvoll in Luft.





Spaß hoch zwei Dimensionen

Die Missionen sind wegen der Vielzahl gegnerischer Sprites nicht gerade einfach zu lösen, und vor allem die Endgegner haben es in sich. Doch zur Belohnung gibt es beinahe für alles, was Sie zerstören und aufsammeln, Punkte. Oft finden Sie auch nützliche Waffenupgrades und Power-Ups, die Sie gut gebrauchen können.

Nachdem Sie die Kampagnen mit Bravour bestanden haben, lockt die Combat School mit einem Überlebenstraining der besonderen Art: Hier geht es nicht um Punkte, sondern um Kilometer, die Sie in einem bestimmten Szenario zurücklegen, ohne Ihr einziges Leben zu verlieren. Außerdem

■ HERSTELLER:	**SNK**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**SNK**	■ GENRE:	**Arcade-Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**2. Quartal**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**

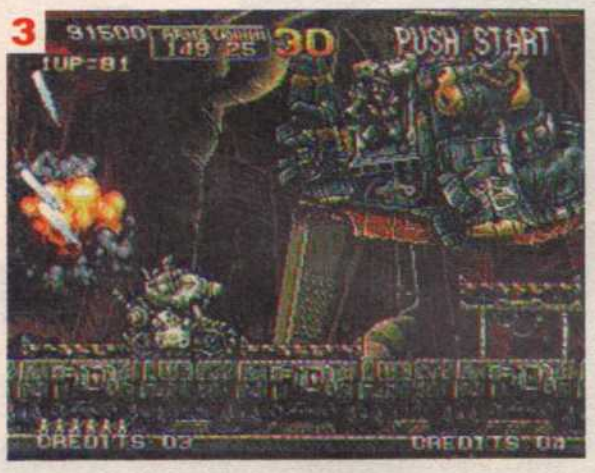


1

[1] Neben diversen Panzern dürfen Sie sogar das bis an die Zähne bewaffnete Super Vehicle-001 steuern. [2] Die Endgegner sind nicht einfach zu bezwingen. [3] Feuerkraft ist alles in Metal Slug.



2



3

erfreuen Sie sich an weiteren Spezialaufträgen und Missionen, bis Sie die Spitze der Highscore-Liste erklimmen. Dies ist bei Metal Slug ein Ziel, das sich angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades wirklich zu erreichen lohnt. Mit der Mehrspieleroption wird alles um einiges leichter, da Sie zu zweit natürlich auch die doppelte Feuerkraft besitzen.

Die 2-D Atmosphäre wirkt zwar etwas überholt, aber keineswegs veraltet. Die Hintergrundgrafik ist vom Feinsten, und auch die Gegner und Level sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die technische Umsetzung ist gut an die PlayStation angepaßt, so ruckelt das Spiel nicht einmal, wenn der gesamte Bildschirm voll von Explosionen oder Gegnern ist. SNK wird mit Metal Slug seinem guten Ruf für 2-D Programmierung gerecht. Auch in Sachen Sound weiß das Actionspiel zu begeistern. Die fetzige Hintergrundmusik und die exakten Soundeffekte machen den Titel zu einem echten Klangerlebnis. Momentan ist noch keine finale Entscheidung getroffen, ob Metal Slug für den deutschen Markt umgesetzt wird. Doch hoffen wir das Beste – wir werden Sie auf dem Laufenden halten. *mom*



Weitere Neuheiten aus USA, Japan und EU bitte telefonisch erfragen!



ANALOG PAD


BLOODY ROAR


BREATH OF FIRE 3


BUSHIDO BLADE


COOL BOARDERS 2

Grundgerät dt	**289.00**
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	29.90
(US/JP nur über RGB farbig)	
RGB-Kabel	ab 39.90
Joypads	ab 44.90
Memory Cards	ab 29.90
Alundra us	129.90
Auto Destruct dt	89.90
Bloody Roar (Beast) dt	89.90
Breath of Fire 3 us	139.90
Bug Riders dt	84.90
Bushido Blade dt	89.90
Bust a Move 3 dt	69.90
C & C 2 (Stufe Rot) dt	109.90
Cart Indy Car dt	89.90
Cool Boarders 2 dt	89.90
Crash Bandicoot 2 dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon d	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Einhänder jp	139.90
Fifa 98 dt	89.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
***inkl Orginal T-Shirt**	**109.90**
Final Fant. Tactics us	139.90
Gex 3D dt	89.90
Gran Theft Auto dt	89.90
Gran Turismo jp	139.90
Heaven´s Gate dt	89.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Mace the Dark Age dt	89.90
Mage Slayer dt	89.90
Newman Haas Racing	
Nightmare Creat dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90


NIGHTMARE CREAT


ONE


PARASITE EVE


TEKKEN 3


RESIDENT EVIL 2

ARJAY
0221·121067
WWW.ARJAY-GAMES.DE


CRITICAL DEPTH


DEATHTRAP DUNG.


FF TACTICS


GEX 3D


GRAN TURISMO

Parasite Eve jp	169.90
Pax Corpus dt	89.90
Riven dt	89.90
Saga Frontier us	139.90
Shadowmaster dt	89.90
Spice World dt	49.90
Skull Monkeys dt	89.90
Timeshock dt	89.90
Toca Touring Car dt	89.90
Wayne Gretzkys 98 dt	89.90

GUIDES/MAGAZINES

EDGE uk	17.00
Final Fantasy 7 dt	29.80
Gamefront dt	5.80

weitere Spieleberater lieferbar

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. 10.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76

UNSER LADENLOKAL
JUMP 'N' RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen


RIVEN



SKULLMONKEYS


SPICEWORLD


TOURING CAR



WEIß - SCHWARZ

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Riven – The Sequel to Myst

Fünf Scheiben voller RÄTSEL

Sie wandern gerne durch bizarre Landschaften?

Sie experimentieren mit Vorliebe an fremdartigen Maschinen herum?

Sie knacken gerne schwierige Rätsel?

Dann sollten Sie mal einen Ausflug nach "Riven" wagen! von Michael Schmithäuser





[1] Mit der Schwebebahn bewegen Sie sich von Insel zu Insel. [2] Mit einem Schalter im Nebenraum haben Sie diese geheimnisvolle Lichtquelle aktiviert. Nun müssen Sie bloß noch herausfinden, was Sie damit anfangen können. [3] Die Rendergrafiken gehören zum Schönsten, was es je auf der PlayStation zu sehen gab.





Das perfekt durchgestylte Grafikadventure "Myst" gilt als erfolgreichstes PC-Spiel aller Zeiten. Kein Wunder: Eine simple Mausklick-Steuerung ohne komplizierte Menüs machte auch weniger versierten Computerspielern den Einstieg in die bizarren Render-Welten leicht. Die im letzten Jahr nachgeschobene PlayStation-Version der Grafik- und Klick-Orgie kam beim verwöhnten Konsolen-Publikum nicht so gut an. Dieser Umstand hielt den Softwaregiganten Acclaim nicht davon ab, sich die Vertriebsrechte für den heiß ersehnten Nachfolger Riven zu sichern.

Riven als Medienknüller zu bezeichnen, ist fast schon untertrieben: Von der Fernsehzeitung über Lifestyle-Publikationen bis hin zu Hochglanz-Herrenmagazinen – kaum ein Printmedium, das nicht über die 10-Millionen-Dollar-Produktion berichtet hat. Während der erste Teil noch mit fünf Leuten auf sechs Computern in einer Garage zusammengeschustert wurde, mußte bei Teil zwei ein Team von 30 Grafikdesignern an 13 Silicon-Graphics-Rechnermonster ran. Was dabei herausgekommen ist, ist eine riesige Kunstwelt, die den Speicherplatz von fünf CDs in Anspruch nimmt. Schon die nackten technischen Daten sind mehr als beeindruckend:

- 4.000 gerenderte Bilder in hoher Auflösung
- drei Stunden Video- und Animationssequenzen
- zwei Stunden Hintergrundmusik, Sprachausgabe und
- Soundeffekte

Die ganze audiovisuelle Pracht dient nur einem Zweck: Den Spieler in der virtuellen Welt von Riven versinken zu lassen. Chefentwickler Rand Miller von der Produktionsfirma Cyan bringt es auf den Punkt: "Wir wollen, daß der Spieler in einem dunklen Raum vor riesigen Lautsprecherboxen sitzt. Er soll vergessen, daß er sich in der realen Welt befindet – selbst dann, wenn

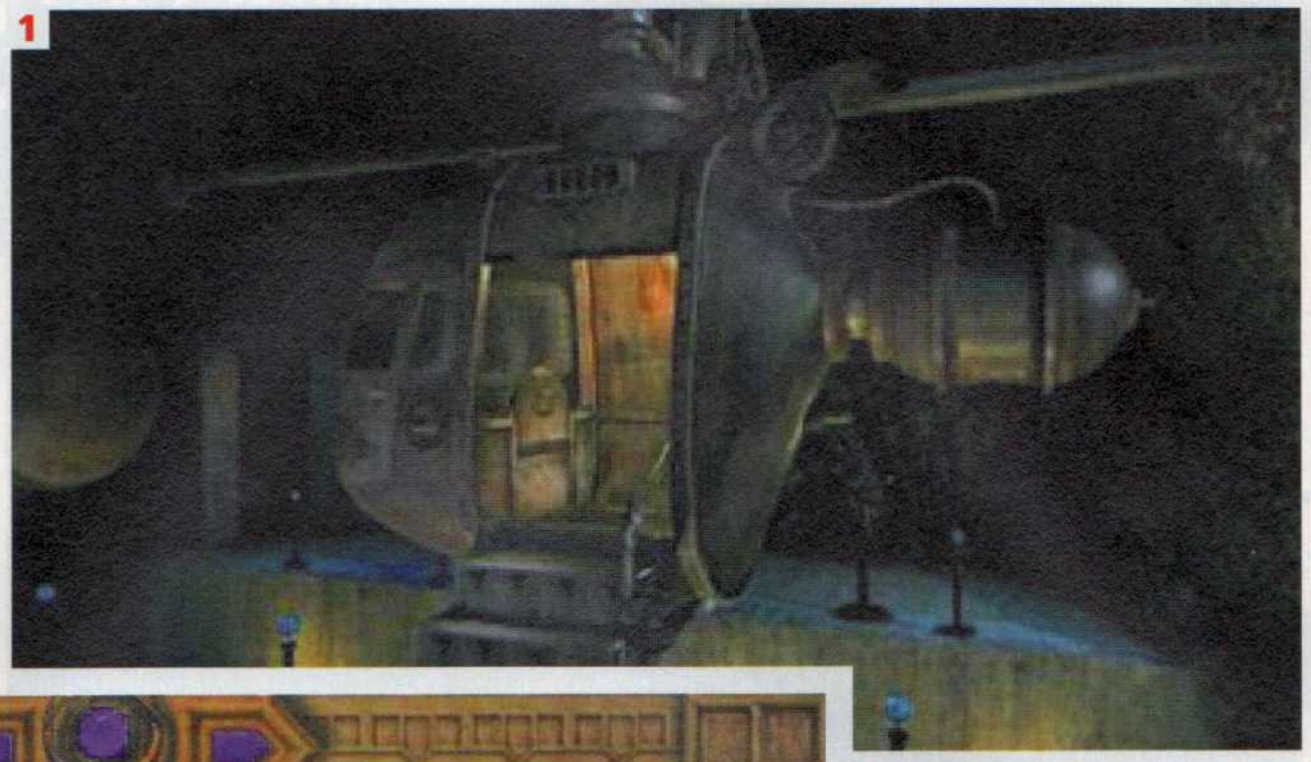
■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Cyan**	■ GENRE:	**Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**Februar**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



sich jemand von hinten anschleicht und ihm auf die Schulter tippt."

Bizarres Ambiente

Doch zunächst einmal muß sich der Spieler in der Welt von Riven zurechtfinden. Denn gleich zu Beginn wird er regelrecht ins kalte Wasser geworfen: Ohne erklärende Hintergrundgeschichte knüpft Riven direkt am Vorgänger Myst an. Ein alter Mann namens Atrus beauftragt Sie mit der Rettung seiner Frau Catherine und hält Ihnen ein Buch vor die Nase.





[1] Ist es ein Raumschiff? Ist es ein Hubschrauber? Oder vielleicht ein Designer-Kühlschrank...? [2] Die Wohnstätten der D'ni wirken wie eine Mischung aus Steinzeithütten und 70er-Jahre-Design. [3] Dieses Artefakt nennt sich "Timepiece" und spielt eine große Rolle bei Ihrer Flucht von Riven.



Sie werden in das Buch gesaugt und finden sich auf Riven wieder. Ist Riven ein ferner Planet? Eine Parallelwelt? Eine Halluzination? Auf diese Frage gibt es keine Antwort, nur eins steht fest: Riven ist eine sehr, sehr fremdartige und höchst bizarre Welt. Sie betrachten die Umgebung aus der Ego-Perspektive und bewegen sich per Steuerkreuz und Tastendruck frei in ihr. Meist wird dabei von einem aufwendig gerenderten Einzelbild zum nächsten überblendet. Besonders wichtige Bewegungen oder Ereignisse werden von einer Animationssequenz illustriert.

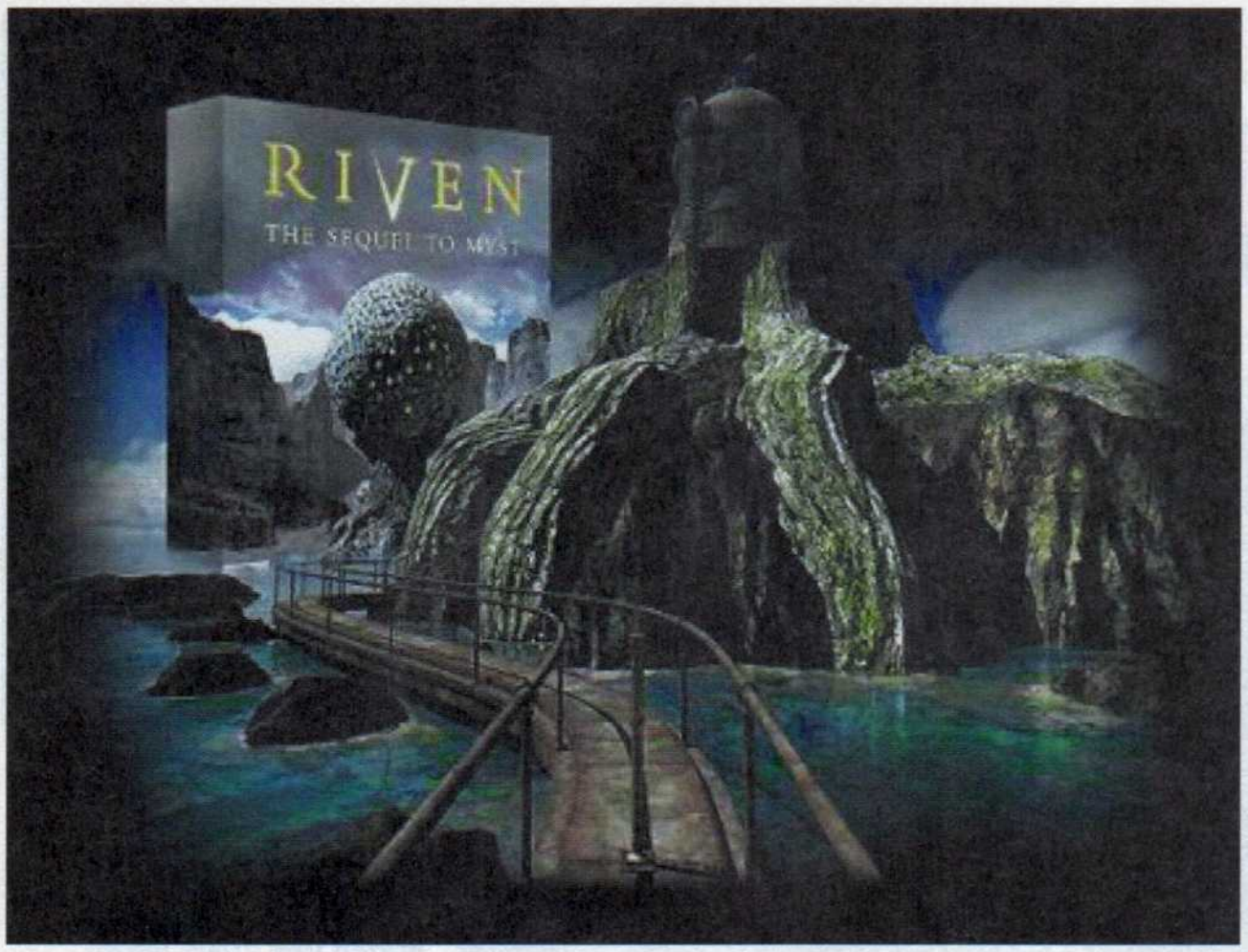
Bei der Ausgestaltung der Umgebung haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Über Ihnen breitet sich der stahlblaue Himmel mit ungemein realistisch wirkenden Wolkenformationen aus, unter Ihnen plätschert das Wasser ei-

"Wir wollen, daß der Spieler in einem dunklen Raum vor riesigen Lautsprecherboxen sitzt. Er soll vergessen, daß er sich in der realen Welt befindet - selbst dann, wenn sich jemand von hinten anschleicht und ihm auf die Schulter tippt." Geniales Konzept oder egozentrischer Quatsch?



Eine der zahllosen Animationssequenzen: Die Fahrt mit der Schwebebahn.

Riven – The Sequel to Myst



nes endlos erscheinenden Ozeans, und vor Ihnen erheben sich bizzarre Bauwerke aus Stein, Knochen, Holz und Metall aus dem feuchten Naß.

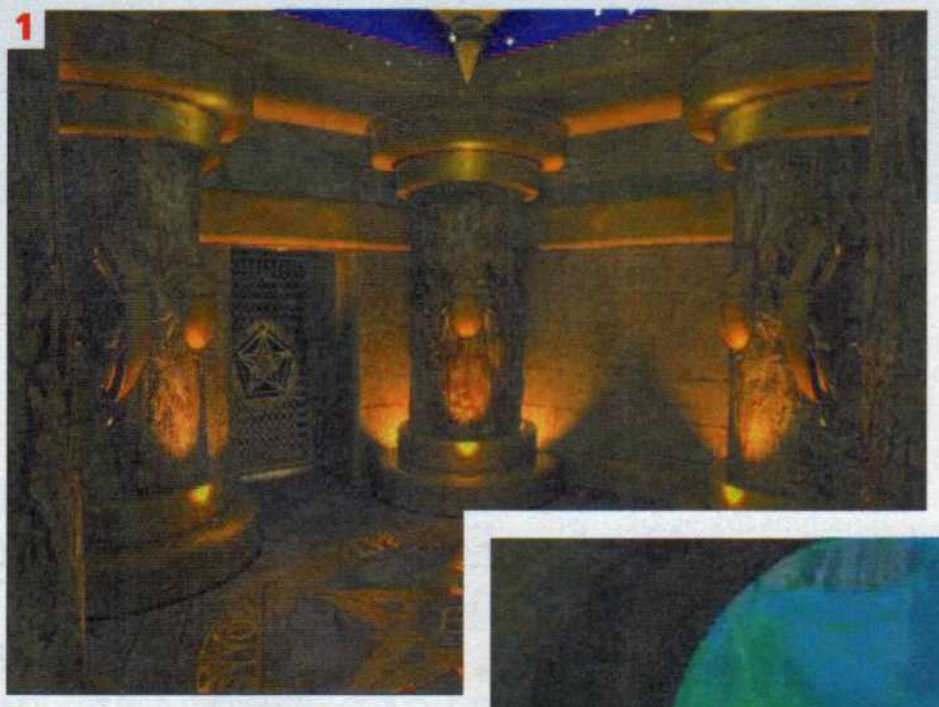
Ein Indikator in Form einer Hand zeigt Ihnen an, in welche Richtung Sie sich bewegen können. Läßt sich ein bestimmtes Objekt auf dem Bildschirm manipulieren, wird dies durch eine greifende Hand symbolisiert. Das war's dann auch schon mit dem Benutzerinterface – keine Menüs, keine Textboxen und keine Doppelbelegungen des Joypads trüben den reinen Spielgenuß. Die simple Steuerung schränkt jedoch auch Ihr Tätigkeitsfeld ein – Ihre Hauptaufgabe besteht, wie schon beim Vorgänger Myst, im Herumlaufen und Aktivieren von Schaltern. Ab und zu laufen Sie auch den Einwohnern von Riven über den Weg, die sich "D'ni" nennen, seltsam gekleidet sind und eine indianisch anmutende Sprache sprechen. Auch Tiere gibt es auf Riven: Eigentümliche Mischungen aus Seehunden und Dinosauriern räkeln sich auf den kahlen Felsen am Ufer in der Sonne.

Technisch versierte Tüftler werden ihre wahre Freude an Riven haben. Denn allerorts stoßen Sie auf geheimnisvolle Maschinen und Gegenstände, deren Funktionsweise erst einmal enträtselt werden will. Haben Sie die Aggregate durch das Umlegen von Hebeln, Drehen von Rädern und Drücken von Knöpfen endlich zum Laufen gebracht, erschließt sich ihr Sinn nicht immer gleich nach dem ersten Probelauf. Nachforschen ist angesagt! Doch nicht alle Maschinen auf Riven hüllen sich in den Schleier des Geheimnisvollen. So funktioniert die Schwebebahn, die Sie zwischen den einzelnen Inseln hin- und hertransportiert, ganz gewöhnlich mit einer "Ruftaste" und einem simplen Ein- und Ausschalter. Für Unterwassertrips steht Ihnen ein ähnliches Gefährt zur Verfügung.



Es darf gepuzzelt werden!

Die Meinungen des PSM-Teams über die vorliegende Betaversion gehen weit auseinander: Geduldige Tüftler sehen in Riven eine willkommene Bereicherung für das ohnehin nicht gerade reichlich bestückte Adventure-Genre auf der PlayStation (Zitat: "geniales Konzept"). Die Actionfreunde in der Redaktion stehen der Klickorgie eher mit gemischten Gefühlen gegenüber (Zitat "egozentrischer Quatsch"). Sieht fast so aus, als müßten wir im ausführlichen Test in unserer nächsten Ausgabe zwei Wertungen vergeben... *pat*


1


2

[1] Lichtspiele aus dem Renderrechner sorgen für stimmungsvolle Momente. [2] Im – zugegeben sehr karg ausgestatteten – U-Boot geht's auf Unterwasser-Exkursion.

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2 (02/98)	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AUTO DESTRUCT	DA	89,90
BALLBLAZER CHAMPIONS (02/98)	DA	85,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN (03/98)	KD	89,90
BLOODY ROAR (BEAST)	DA	85,90
BUST A MOVE 3	DA	85,90
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT	DA	89,90
COLONY WARS	KD	85,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2 (03/98)	DA	79,90
COURIER CRISIS	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CRITICAL DEPTH	DA	69,90
CROC	DA	89,90
DARK OMEN (03/98)	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON (03/98)	KD	99,90
DEVILS DECEPTION	KD	79,90
DIABLO (02/98)	DA	89,90
DISCWORLD 2	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (04/97)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FELONY 11-79	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORMULA KARTS	KD	89,90
FORMEL 1 '97	KD	99,90
FORMEL 1 '97 INCL. LENKRAD & PEDALE	KD	199,90
FROGGER	KD	85,90
G-POLICE	KD	109,90
GRAND THEFT AUTO	KD	85,90
HERCULES	KD	89,90
HERC'S ADVENTURE -LUCAS ARTS-	DA	85,90
INDY 500 (03/98)	DA	79,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
LUCKY LUKE (04/98)	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	89,90
MADDEN NFL 98	DA	89,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	89,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MONOPOLY	KD	85,90
MOTO RACER	KD	89,90
MOTOR MASH	KD	79,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES 98	KD	99,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 2	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3 (03/98)	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
NUCLEAR STRIKE	KD	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
OVERBOARD	DA	85,90
PANDEMONIUM 2	KD	85,90
PAX CORPUS	DA	89,90
PGA 98	DA	89,90
PORSCHE CHALLENGE	KD	79,90
POWERBOAT RACING (03/98)	DA	89,90
RAGE RACER	KD	99,90
RAPID RACER	KD	89,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
REBOOT (03/98)	KD	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	KD	79,90
RISIKO	KD	85,90
ROAD RASH 3D (03/98)	KD	89,90
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	89,90
SAN FRANCISCO RUSH (02/98)	DA	89,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
TENNIS ARENA	KD	89,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
TETRIS PLUS	KD	79,90
THEME HOSPITAL (03/98)	KD	89,90
TIME CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	159,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOCA + PSX LENKRAD	DA	179,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOSHINDEN 3	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	89,90
V-RALLY	KD	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
Z	KD	79,90

PLATINUM RANGE

ACTUA SOCCER PLATINUM	KD	49,90
ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	49,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	49,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	49,90
FIFA '96 PLATINUM	KD	49,90
LOST VIKINGS 2	KD	49,90
PGA '96 PLATINUM	DA	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
RIDGE RACER PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	49,90
SOVIET STRIKE PLATINUM (03/98)	KD	49,90
THUNDERHAWK 2 PLATINUM	DA	49,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. RAT PLATINUM	KD	49,90
WORMS PLATINUM	KD	49,90

GAMES DES MONATS









ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
http://www.wial.de
E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag -Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13^{30} - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
PLAYSTATION CHEAT BUCH	KD	19,90
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	49,90
GAMERS LENKRAD INCL. PEDALE	E	109,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	69,90
JOYPAD	DA	39,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL		29,90
LARA CROFT MODELL (KUNSTSTOFF)		79,90
LINK KABEL	DA	49,90
MEMORY CARD 120 BLOCKS	DA	49,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)E		29,90
RGB SCART KABELDA		69,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	89,90

Jetzt gibt's den neuen Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung angerechnet !!!

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG + DIESER ABSCHNITT = 4,90 DM VERSANDKOSTEN*

*statt 9,90 DM bei Nachnahme bzw. 8,00 DM bei Vorkasse; gilt nicht bei telefon. Bestellung

PSX Mag 03/98

DIE ODYSSEE DES TRÄUMERS

Frischer Wind im Rollenspiel-Genre: Erforschen Sie zusammen mit dem Wunderkind "Alundra" eine Fantasy-Welt zwischen Traum und Wirklichkeit.

von Michael Schmithäuser



Der kleine Alundra hat ein großes Problem: Nacht für Nacht wird er von schrecklichen Alpträumen geplagt. Das geht solange, bis er herausfindet, daß es sich weniger um herkömmliche Träume, sondern eher um seherische Fähigkeiten handelt. Eines Nachts, während einer stürmischen Überfahrt auf einem Segelschiff, nimmt der Magier Lars im Traum Kontakt zu Alundra auf. Die Traumgestalt offenbart dem überraschten Jungen, daß er der "Befreier" sei – und von nun an gegen das Böse kämpfen müsse, dessen Inkarnation der dämonische Melzas darstellt. Das läßt sich Alundra nicht zweimal sagen, und so stürzt er sich in ein gewaltiges Abenteuer voller Monster, Mythen und Magie.

Die Odyssee des kleinen Alundra ist der neueste Rollenspiel-Hit aus Japan und kommt im angestaubten 2-D-Look daher. Oder sollte man nach solchen Erfolgstiteln wie "Suikoden" und "Final Fantasy VII" besser "abgestaubt" sagen?



[1] Déjà-Vu: Alundra kann seine Anleihen beim Rollenspiel-Klassiker "Zelda" nicht verleugnen. [2] Die Videosequenzen sind im beliebten Anime-Stil gehalten.

Sei's drum, jedenfalls sieht auch das neueste Produkt der japanischen Softwareschmiede Climax fast genauso aus wie der mittlerweile zur Legende gewordene Rollenspiel-Urahn "Zelda" (Super Nintendo). Was nicht heißen soll, daß Präsentation und Gameplay nicht zeitgemäß wären – so eingestreute FMV-Videosequenzen, fließendes Scrolling, farbenprächtige Hintergründe und atmosphärischer Sound lassen trotz archaischer 2-D-Darstellung vermuten, daß im Hintergrund eine 32-Bit-Konsole werkelt.



Nachdem Sie sich das Zeichentrick-Intro in bestem Anime-Stil zu Gemüte geführt haben, schlüpfen Sie in die Haut des jungen "Traumwanderers" und geleiten den munteren Gesellen durch eine riesige Spielwelt, die Sie aus der Vogelperspektive betrachten. Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, ist diese Welt von zahllosen interessanten Charakteren bevölkert, die sich als äußerst mitteilungsbedürftig erweisen. Die

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**SCE**	■ GENRE:	**Rollenspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**März**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

endlosen Dialoge zwischen den Protagonisten werden – 16-Bit läßt grüßen – in Textform dargestellt. (Wann entdecken die japanischen Rollenspiel-Programmierer endlich, daß sich mit der PlayStation eine durchaus passable Sprachausgabe realisieren läßt?) Trifft der Held auf einen Bösewicht, wird die Meinungsverschiedenheit gewaltsam ausgetragen – mit seinem Schwert, magischen Aktionen und diversen Schußwaffen kann sich Alundra auch gegen besonders kräftige Schurken zur Wehr setzen.



Im Gegensatz zum zugbasierten Kampfsystem von FFVII, geht es in Alundra eher actionorientiert zur Sache: Alle Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.

Doch neben Ihrem Feuerknopf-Daumen werden auch Ihre kleinen, grauen Zellen auf eine harte Probe gestellt: Alundra strotzt nur so vor Puzzles. Das Knobelspektrum reicht vom simplen Kistenverschieben über das richtige Anordnen von magischen Gegenständen bis hin zu fiesen Buchstaben- und Zahlenrätseln.

Hit-Kandidat

Dank des gerade stattfindenden 2-D-Revivals ist Alundra ein potentieller Hit-Kandidat. Die große Anhängerschar "altmodischer" Japano-Rollenspiele darf sich auf einen atmosphärisch dichten, anspruchsvollen Titel mit beispielloser Rätseldichte und hohem Motivationsfaktor freuen. Momentan bastelt das US-amerikanische Entwicklerteam Working Designs an der englischen Übersetzung, von deren hervorragender Qualität wir uns anhand der vorliegenden Preview-Version überzeugen durften. Sony Computer Entertainment kümmert sich zeitgleich um die deutsche Übersetzung der riesigen Textmengen, so daß einer Veröffentlichung im März nichts mehr entgegenstehen sollte. Die Zeit bis dahin dürfte gerade mal reichen, um Final Fantasy VII zum dritten Mal komplett durchzuspielen...

pat





WHAT DO YOU WANT TO PLAY TOMORROW?

Versand und Verleih!!!

Hardware

PlayStation	**289,00**
Memory Card Sony	33,95
Memory Card 1MB/15 Block	29,00
Link-Kabel	**12,95**
Scart/RGB Kabel	18,95
Padverlängerung	**9,95**
Mouse Sony	52,95
HF-Adapter Sony	43,95
HF-Adapter	**29,95**
Analog-Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	52,95
Controller Sony	39,95
Multi Tap	62,95
neGcon Sony	82,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Alle weiteren Artikel auf Anfrage.

Software

Abe's Oddysee	89,99
Ace Combat 2	82,99
Agent Armstrong	84,99
Baphomet's Fluch 2	82,99
Command & Conquer 2	99,99
Crash Bandicoot 2	**74,99**
Croc	89,99
Final Fantasy VII	99,99
Formel 1 '97	99,99
G-Police	94,99
Intl. Superstar Soccer Pro	89,99
MDK	85,99
NHL 98	89,99
Resident Evil Director's Cut	84,99
Tekken 2	89,99
Tomb Raider	89,99
Tomb Raider 2	94,99
V-Rally	84,99

Versand und Verleih auf die einfache Art. Sie können bei MicroniK alle Topspiele auch für 1 Woche ausleihen. Sie bestellen und erhalten bei Zahlung des Kaufpreises (per Nachnahme oder Vorkasse) den gewünschten Titel unverzüglich zugesandt. Wollen Sie die Software nur ausleihen, senden Sie einfach die CD in der MicroniK-Universalverpackung zurück (der Rückversand ist bereits vorbereitet). Für den Verleih berechnen wir 20 DM pro Woche. Fragen zur Verleihabwicklung? Anruf genügt!

Die Sensation

Der SCANDEX



SCANDEX heißt, die PlayStation in neuen Dimensionen zu erleben!

Genießen Sie Ihre Games mit der fantastischen Bildqualität, die Ihnen nur ein PC-Monitor bietet. Mit dem SCANDEX können Sie Ihre PlayStation an Ihren PC-Monitor anschließen. Dabei verdoppelt der SCANDEX das 15 kHz-Videosignal Ihrer PlayStation auf 30 kHz.

Nachnahmeversand 12 DM pro Paket, bei Vorkasse 8 DM. Bei Nichtannahme berechnen wir 30 DM Kostenpauschale. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität. Es gelten unsere AGB.

Besuchen Sie uns auch in unserem Ladenlokal (Verkauf und Verleih), wo Sie weitere interessante Artikel sowie eine reichhaltige Auswahl an Hard- & Software finden. Händleranfragen erwünscht.

MicroniK® Computer Service

Brückenstraße 2, 51379 Leverkusen
Tel. 02171 / 72 45 - 0
Fax 02171 / 72 45 - 90

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 9^{00}-13^{00} und 14^{00}-18^{00}, Sa. 10^{00}-14^{00}
An der A3, Ausf. Opladen Im Gewerbegebiet Schusterinsel, Parkpl. vorh.

email: games@Micronik.de **http://www.micronik.de**

PlayStation ist eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

DURCH DIE HÖLLE GEHEN

Ein wahrhaft diabolisches Vergnügen erwartet die Fantasy-Freunde im Frühjahr '98: Der PC-Hit "Diablo" schickt sich an, die PlayStation zu erobern. von Michael Schmithäuser



Ob uns dieser freundliche Zeitgenosse ein Mittel gegen Sodbrennen empfehlen kann?

Willkommen, fremder Abenteurer! Leg' Deine Rüstung ab und setz' Dich eine Weile zu mir. Trink' mit mir, und laß' Dir erzählen die Geschicht' von Diablo, dem Fürsten der Finsternis. Kennst Du das Örtchen Tristram? Vor langer, langer Zeit haben sich ein paar mutige Abenteurer in die Kellergewölbe der Kathedrale von Tristram hinabgewagt. In den modrigen Grüften sind die wackeren Recken auf unvorstellbare Reichtümer gestoßen: Schatztruhen, gefüllt mit purem Gold! Glitzerndes Geschmeide! Man munkelt sogar von rätselhaften Artefakten, denen magische Kräfte nachgesagt werden...

Doch das ist noch nicht alles, Fremder! Wie berichtet wurde, werden all die Reichtümer von gar furchterregenden Kreaturen bewacht. Nur wenige haben es geschafft, dieser Monsterbrut die Stirn zu bieten und unversehrt aus den Gewölben zu entkommen. Der Legende nach dienen die Untoten dem Fürsten der Finsternis, einem unvorstellbar mächtigen Dämon, der tief unten im Erdinnern residiert, umgeben von allesverzehrenden Flammen – man nennt ihn "Diablo".

So, Fremder, jetzt kennst Du die Geschichte dieses verwunschenen Ortes – bist Du immer noch Willens, todesmutig in die düsteren Gruften hinabzusteigen?

Rollentausch





Nach dem überragenden "Final Fantasy VII" steht in den nächsten Wochen der nächste große Rollenspiel-Hit ins Haus: Diablo von Blizzard Entertainment. Bereits im Sommer letzten Jahres sorgte der Titel auf dem PC für Furore. Während es sich bei FFVII eher um ein episch angelegtes Rollenspiel handelt mit zahllosen Charakteren und tiefschürfenden Gesprächen, darf in Diablo nach Herzenslust "gehackt" werden. Mehr als 100 Monstertypen sorgen dafür, daß es Ihrem Bildschirm-Alter-Ego nicht so schnell langweilig wird. Die Brut verteilt sich auf 16 ausge-



dehnte Ebenen. Ganz oben befindet sich das Örtchen Tristram mit seinen friedliebenden Einwohnern. Hier können Sie sich im Gespräch über die neuesten Vorkommnisse informieren, Aufträge an Land ziehen und Ausrüstungsgegenstände und Tränke kaufen. Ein "Stockwerk" tiefer, also in den Kellergewölben der Kathedrale, geht es schon nicht mehr so beschaulich zu. Denn hier trachten Ihnen flinke Skelette und riesige Zombies nach dem Leben. Weitere vier Ebenen tiefer, im Erdreich, erwarten Sie in den Katakomben noch schrecklichere Kreaturen – und natürlich auch wertvollere Schätze. Je weiter Sie sich nach unten vorarbeiten, desto ungemütlicher wird es für Ihre Spielfigur. In den Höhlen ab Level 8 müssen Sie sich Ihren Weg vorbei an Lava- und Säureseen bahnen und mit Monstern herumschlagen, die vorwiegend mit magischen Fähigkeiten ausgestattet sind. So richtig heiß her geht es schließlich in der "Hölle" – ja, hier sieht es genau so aus, wie Sie sich die Wohnstatt des Teu-





Qualitativ hochwertige FMV-Sequenzen stimmen Sie auf das bevorstehende Abenteuer ein.

Kleiner Monster-Almanach

Mehr als 100 schreckliche Kreaturen stellen sich Ihren Kämpfern in den weitläufigen Diablo-Dungeons entgegen. Hier eine kleine Auswahl:



Gargoyle
Diese geflügelten Wesen attackieren ihre Gegner mit tödlichen Lichtblitzen.



Winged Lords
Mächtige Wesen, die gegen zahlreiche Zaubersprüche resistent sind.



Storm Demons
Diese gehörnten Scheusale lassen sich nur mit heftigsten Attacken ausschalten.



Evil Knights
Die Leibgarde von Diablo – mehr als drei Meter große Ritter der Finsternis.



Magier
Magier können sich ganz einfach an einen anderen Ort teleportieren.



Weibliche Dämonen
Die hübschen barbusigen Dämoninnen feuern magische Geschosse ab.



Rhinos
Die gut gepanzerten, aber trägen Monster lassen sich nur schwer ausschalten.



Skelettkönig
Mit seinem Zweihänderschwert wird der König der Skelette für Ihre Spielfigur gefährlich.



The Butcher
"Der Metzger" zerhackt seine Opfer mit einem riesigen Beil in kleine Teile.



Diablo
Der Fürst der Finsternis verschanzt sich ganz tief unten in der 16. Dungeon-Ebene.

Diablo

Die Charakterklassen

Vor Ihrem Abstieg in die Gewölbe müssen Sie sich für eine der drei Charakterklassen entscheiden:



Krieger

Krieger zeichnen sich durch ihre besondere Stärke aus. Sie können die schwersten Rüstungen anlegen und mit den besten Schwertern kämpfen. Das große Manko des Kriegers sind die stark eingeschränkten magischen Fähigkeiten.



Jägerin

Die hübsche Amazone ist der geschickteste Charakter im Spiel. Dadurch kann sie auch am besten mit Pfeil und Bogen umgehen. Alles in allem ist die Jägerin ein sehr ausgewogener Charakter – sie kann mittlere Magie- und Stärke-Werte erzielen.



Zauberer

Wie nicht anders zu erwarten, verfügt der Zauberer über das stärkste Magie-Attribut aller Charaktere. Dadurch kann er selbst die mächtigen Zaubersprüche der vierten Magiestufe lernen und aussprechen. Allerdings muß der Zauberer große Abstriche in Sachen Stärke in Kauf nehmen.

den Magier oder die ebenso hübsche wie geschickte Jägerin. Ein ausgeklügeltes Attribute-System definiert die Stärken und Schwächen Ihres Kämpfers und ist einer der größten Motivationsaspekte von Diablo. Denn während Sie zu Beginn einen äußerst "schwachbrüstigen" Charakter durch die Dungeons lenken, sammeln Sie durch kontinuierliches Monsterabschlachten Erfahrungspunkte, die Sie der nächsten Entwicklungsstufe näher bringen. Ist eine bestimmte Punkteanzahl erreicht, dürfen Sie Stärke, Geschicklichkeit, Magie oder Vitalität nach eigenem Ermessen aufbohren. Je nach Charakterklasse sind bestimmte Attribute nahezu unbegrenzt erweiterbar, während bei anderen natürliche Grenzen gesetzt sind. So kann sich der Krieger zu einem wahren Kraftprotz entwickeln, während seine magischen Fähigkeiten recht schnell ans Limit stoßen. Natürlich sind die Eigenschaften kein bloßer Zierat, sondern wirken sich direkt aufs Spielgeschehen aus. Nur ein besonders starker Charakter kann schwere Plattenrüstungen tragen, nur ein geschickter Kämpfer ist in der Lage, mit Pfeil und Bogen akkurat ins Ziel zu treffen, und nur ein Magie-As kann die mächtigsten Zaubersprüche der vierten Spruchstufe einsetzen.



Stichwort Zaubern: Das Magiesystem von Diablo ist nicht von schlechten Eltern. 25 Sprüche, verteilt auf vier Magiestufen, lassen kaum Wünsche offen. Das Spektrum reicht von einfachen Feuerbällen über vernichtende Blitzattacken bis hin zu brandgefährlichen Flammenwällen. Gut ausgebildete Magier sind sogar in der Lage, Gegner zu Stein erstarren zu lassen, sich durch die Gegend zu teleportieren und aggressive Golems zu erschaffen. Bevor ein Spruch eingesetzt werden kann, müssen Sie ihn erst mal lernen. Dazu werfen Sie einen Blick in das dazugehörige Spruchbuch, das Sie entweder in den Dungeons gefunden oder bei der Hexe Adria in Tristram gekauft haben. Manche Zaubereien liegen auch in konservierter Form in Spruchrollen vor.



Große Auswahl: Hier nur ein kleiner Ausschnitt aus dem riesigen Sortiment an Schwertern, Äxten, Schlagwaffen und Bögen.

Der Einsatz von Zaubersprüchen kostet "Mana" – dabei handelt es sich um einen magischen Energydrink. Flaschen mit diesem köstlichen Getränk liegen in den Dun-

fels vorstellen. Bis Sie schließlich dem Fürsten des Schreckens in der 16. Ebene Aug' in Aug' gegenüberstehen, dürften einige durchgezockte Nächte verstrichen sein.

Sie können drei unterschiedliche Charaktere "zur Hölle" schicken: Den Krieger,





Gut geschützt ist halb gewonnen: Helme, Schilde und Rüstungen gibt es in vielerlei Variationen.

■ HERSTELLER: **Electronic Arts** ■ HERKUNFTSLAND: **USA**

■ ENTWICKLER: **Blizzard Entertainment** ■ GENRE: **Rollenspiel**

■ VERFÜGBAR AB: **April** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1**

An die Waffen: In Diablo darf nach Herzenslust "gehackt" werden. Mehr als 100 Monstertypen verteilen sich auf 16 zufällig errechnete Ebenen.

geons herum und bei der Hexe erworben.

Wer mit Magie nicht viel anzufangen weiß, muß sich auf seine Waffen verlassen. Auch in dieser Disziplin kann Diablo auf ganzer Linie überzeugen: Dutzende von Schwertern, Streitkolben, Morgensternen, Kriegshämmern und Bögen stellen selbst ausgesprochene Waffenfetischisten zufrieden. Vor gegnerischen Attacken schützen Sie sich mit einer Vielzahl von Rüstungen, Schilden und Helmen. Magische Rüstungen steigern die Attribute Ihres Recken, Ringe und Amulette schützen vor Zaubersprüchen und Giftattacken, verwunschene Bögen verschießen glühende Pfeile, und mächtige Zweihänderschwerte richten doppelten Schaden an.

An die Waffen!

Doch der effektivste Schutz gegen die rasende Monsterbrut ist immer noch ein zuverlässiger Verbündeter – und so können Sie auch zusammen mit einem Freund in die Dungeons hinabsteigen. Im simultanen Zweispielermodus tun sich völlig neue Perspektiven auf. Wenn zum Beispiel ein Magier und ein Krieger gemeinsam auf Beutezug gehen, ist Teamwork angesagt: Der Magier verwandelt besonders renitente Monster zu Stein, und der Krieger erledigt mit ein paar kraftvollen Schwerthieben den Rest. Leider beschränken sich die Multiplayer-Features auf den herkömmlichen Zweispielermodus. Link-Modus, Vierspieler-Option oder Splitscreen-Funktion fehlen dagegen.

Mit der Konvertierung der brillanten PC-Version auf die eingeschränkte PlayStation-Hardware hat sich Blizzard eine schwere Bürde auferlegt. Spektakuläre Grafiken, aufwendige Animationssequenzen und riesige Sounddateien zeichneten das Original aus. Darüber ist das PC-Diablo mit einer höchst effektiven Maussteuerung ausgestattet, während die PSX-Version ausschließlich mit dem Joypad auskommen muß. Doch die Entwickler haben gute Arbeit geleistet: Nach einer gewissen Einarbeitungszeit kommt man mit der stark modifizierten Joypad-Steuerung hervorragend zurecht. Ein speziell angepaßtes, neues Menüsystem macht das Umschalten zwischen dem Charakterbildschirm, dem Spruchbuch, dem Inventar und den Kampfmodi zum Kinderspiel.

Grafisch erreicht die PlayStation-Version freilich nicht die hohe Güte der hochauflösenden und farbenprächtigen PC-Variante – dennoch wird einiges für's Auge geboten. Die zufällig errechneten Dungeons werden in einer pseudo-dreidimensionalen Draufsicht präsentiert. Der hochauflösende PlayStation-Modus sorgt zusammen mit aufwendigen Licht- und Schatteneffekten für eine ansprechende optische Präsentation. Der Sound steht dagegen dem Vorbild in nichts nach – wunderschöne Fantasy-Arrangements, mittelalterliche Weisen und tonnenweise Sprachsamples verwöhnen die Ohren des Spielers.

Trotz der eingeschränkten Mehrspielerfunktionen haben die Entwickler bei dieser schwierigen Konvertierung ganze Arbeit geleistet – man darf gespannt sein auf die finale Version, die schon im März '98 in den Händlerregalen stehen wird. *pat*



Tel. 09674-1279
Fax 09674-1294

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

Okaysoft@T-online.de
http://www.okaysoft.de

Bestseller

1	FiFa' 98 Qulifikation	79,90
2	Tomb Raider 2	89,90
4	C & C 2 Alarmstufe Rot	94,90
5	NBA '98	79,90
6	TOCA Touring Car Ch.	82,90
7	Final Fantasy VII	96,90
8	Resident Evil- Dir. Cut	79,90
9	Crash Bandicoot 2	82,90
10	NHL 98	79,90
11	Formel 1 '97	96,90

Das komplette Angebot im WWW:
http://www.okaysoft.de
meist täglich aktualisiert mit Neuheiten, Sonderpreisen, und was uns so einfällt!
* Vorbestellungen erwünscht:
ausgeliefert wird am Tag des Eintreffens!: schneller gehts kaum noch!

PSX Bücher
Das Lösungsbuch 35,90
Auf ca. 400 Seiten Komplettlösungen für z.B.: MDK, Resident Evil, Discworld 2, Baphomets Fluch, Legacy of Kain, Discworld, Little B.A., Final Fantasy, King's Field, Tomb Raider, uvm.
Final Fantasy VII 26,90
158 Seiten, über 800 farbige Abbildungen.
PSX Cheat-Book 21,90
..Lösungshefte ab 9,90

PSX Hardware

Konsole & Controler	289,00
Playstation Bag	79,00
Boot-Chip	19,90
Game Buster	78,00
HF-Adapter (n. Kons.)	33,90
MadCatz Lenkrad	135,00
-Lenkrad+Pedale	128,90
V3 Racing Wheel	128,90
N. Arcade Comb.Stick	99,90
NeGcon Joypad	79,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	52,90
Controller	43,90
Memory Cards: 1 MB	29,00
- 15 Blöcke -SONY	38,90
- 120 Blöcke	49,00
- 360 Blöcke	67,00
- 720 Blöcke	89,00

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Bomber Man 64	85,90
Diddy Kong Racing	85,90
Extreme G	122,90
FiFa 98	125,90
Golden Eye	122,90
Lylat Wars	123,90
Mischkief Makers	83,90
Top Gear Rally	125,90

PC Bestseller

FiFa'98 WM Qual.	DV	72,90
Diablo Hellfire		35,90
Wing Commander 5	DV	72,90
Monkey Island 3	DV	82,90
Gold Games II	DV	39,90
Age Empire	DV	84,90
F1 Racing Simulation	DV	71,90
Blade Runner	DV	84,90

Auszug aus unserem Lieferprogramm, Komplettliste kostenlos

Ace Combat 2	DA	82,90	Frogger	DA	82,90	PGA Tour 98 *	DA 83,90
Actua Golf 2	DA	83,90	Havens Gate	DA	81,90	Player Manager	DV 83,90
Actua Icehockey *	DV	84,90	Hardwar *	DA	83,90	Powerboat Racing *	DV 88,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Herx Adventure	DA	84,90	Populouse-3rd Com. *	DV 83,90
Ark of Time	DV	79,90	Int. Sup. Star Soc. Pro	DV		Rapid Racer	DA 82,90
Adidas Power Soc.2	DV	82,90	89,90			Ray Storm	DA 74,90
Agent Armstrong	DV	75,90	Jersey Devil	DA	85,90	Ray Tracer	DA 74,90
Air Race	DA	89,90	Iron Man / XO-Manow	DV		Rebel Assault 2	DV 89,90
Arcades Great. Hits	DA	69,90	82,90			Resident Evil 2 *	DV 82,90
Auto Destruct	DV	82,90	John Madden 98	DA	82,90	Riot	DA 49,00
Ayrton Senna 2 *	DV	78,90	Judge Dredd	DA	85,90	Risiko	DV 82,90
Ball Blazer Champ. *	DV	84,90	Kurushi	DA	74,90	Riven *	DV a.A.
Batman & Robin *	DV	88,90	Legacy of Kain	DV	77,90	Rock'n Roll Racing 2	82,90
Battle Sports	DA	82,90	Lifeforce Tenka	DV	89,90	Rosco Mc Queen	DA 82,90
Blasto *	DA	74,90	Little Big Adventure	DV	82,90	Sentient	DA 89,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Lost Vikings 2	DA	78,90	Shadow Master *	DA 82,90
Bloody Roar *	DA	82,90	Lucky Luke *	DV	85,90	Skull Monkeys *	DV 83,90
Break Point Tennis *		85,90	Machine Hunter	DA	83,90	Spider	DV 77,90
Broken Helix *	DA	89,90	Magic Carpet	DV	78,90	Steel Reign *	DA 74,90
Bubble Bobble 2 *	DA	79,90	Magic the Gathering	DV	79,90	Streetfighter Ex @ +	82,00
Bust a Move 3 *		65,90	Manic Karts *	DA	75,90	Suikoden	DA 89,90
Caesars Palace *		78,90	Marvel Super Heroes		81,90	Super Puzzle Fight. 2	DA 65,90
Castlevania	DA	83,90	Mass Destruction	DA	78,90	Syndicate Wars	DV 78,90
Colony Wars	DA	82,90	Mechwarrior 2	DV	85,90	Tekken 2	DA 96,90
Command + Conquer	DV	89,90	Medicvil	DA	82,90	Tempest X3	83,90
Constructor *		89,90	Megaman 8 *	DA	85,90	Ten Pin Alley	DA 78,90
Contra-Legacy of War		DA	Micro Machines V3	DV	89,90	Tennis Arena	DV 89,90
89,90			Monopoly	DV	82,90	Test drive 4	DV 79,90
Cool Boarders 2 *	DA	82,90	Monster Truck	DA	82,90	Tetris Plus	DA 75,90
Courir Crisis	DA	78,90	Motor Mash	DA	78,90	The Note	DV 77,90
Creation *	DV	77,90	Nascar '98	DV	82,90	Theme Hospital *	DV 83,90
Devils Deception	DV	78,90	NBA Hangtime *	DA	89,90	Tilt	DV 75,90
Discworld 2	DV	82,90	Need for Speed 2	DV	78,90	Time Crisis & Lightgun	133,90
Dogdem Arena *	DA	82,90	NHL 97	DV	59,90	Tomb Raider	DV 82,90
Dynasty Warriors	DA	85,90	NHL Breakaway '98	DA	79,90	Toshinden 3	DA 82,90
Epidemic	DA	76,90	NHL Pow.pl. Hock. 98		DA	Total NBA 97	DA 74,90
Everybody's Golf *		75,90	82,90			Total Driving	DA 84,90
Excalibur	DA	89,90	NHL Open Ice	DA	89,90	Transport Tycoon	DA 77,90
Exhumed	DA	77,90	Nightmare Creatures	DA	82,90	Trash It	DA 82,90
Explosive Racing	DA	84,90	Nuclear Strike	DV	79,90	Vandal Hearts	DA 89,90
Fatal Fury *	DA	74,90	Overboard	DA	82,90	VR Baseball '99 *	DA 82,90
Felony	DV	89,90	Overblood	DV	82,90	Warcraft 2	DV 78,90
Fighting Force		89,90	Panzer General 2	DV	85,90	Wing Commander 4	DV 78,90
Flottenmanöver *	DV	82,90	Parappa the Rappa	DA	74,90	Wing Over	DA 82,90
Formula Karts	DA	88,90	Peakperformance *	DA	82,90	Wrecking Crew *	DA 89,90

Änderungen u.Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen DM 20,-, Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft, Abholung n. Vereinbarung. VERSANDKOSTEN: Vorauskasse oderStammkunden DM 6,50, Nachnahme (+3,-Zkgeb.) DM 9,90 *[ab DM 250 Lieferwert versandkostenfrei]*, Ausland ab 14,00
Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr**

Service seit 1989
Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. * Versand im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case. * Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info * Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

PSX Boot-Chip
8,95 DM
PSX RGB Kabel
12,95 DM
PSX Memory Card
15 Block 19,95 DM
360 Block 54,95 DM
05331-906262
BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

Batman & Robin

Die phantastischen Drei

Nachdem sich das beunruhigende Gefühl einschlich, daß auch "Batman & Robin" am "Resident-Evil 2"-Syndrom leidet, erreichte uns doch noch eine – wenn auch sehr eingeschränkte – spielbare Version des potentiellen Acclaim-Hits. von Artur Hoffmann



Acclaim hat sich mal wieder Filmrechte gesichert. Oh nein! Zur Abwechslung geht es um Batman. Nicht schon wieder! Aber im Gegensatz zu den zahlreichen anderen Licencedeals dürfte Batman & Robin ein Platz unter den besten Games des Jahres 1998 sicher sein.

Daß wir mit dieser Prophezeiung nicht allzu falsch liegen, hängt in erster Linie mit zwei Details zusammen: zum einen mit der angesehenen Programmierschmiede Probe, die für dieses Action-Adventure verantwortlich ist, und zum anderen haben wir bereits eine sehr frühe Alphaversion gespielt. Wenn wir den Worten von Stefan Luludes, PR Executive bei Acclaim, Glauben schenken dürfen, besteht das Game "zu 55 % aus Detektivarbeit, 25 % Actioneinlagen und 20 % Puzzles". Um das Spiel so realistisch wie nur möglich zu gestalten, arbeiteten die Probe-Programmierer sehr eng mit Warner Consumer Products zusammen. Das Ergebnis dieser fruchtbaren Kooperation kann sich wirklich sehen lassen: Zahlreiche Lokalitäten gleichen dem Filmvorbild bis aufs letzte Detail.



1



2

[1] Leider haben Sie keine Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee. [2] Robins Harley Davidson steht einsam und verlassen da. [3] Igitt! Eine riesige Tarantel.



3

Was geht im Türkischen Bad vor sich?

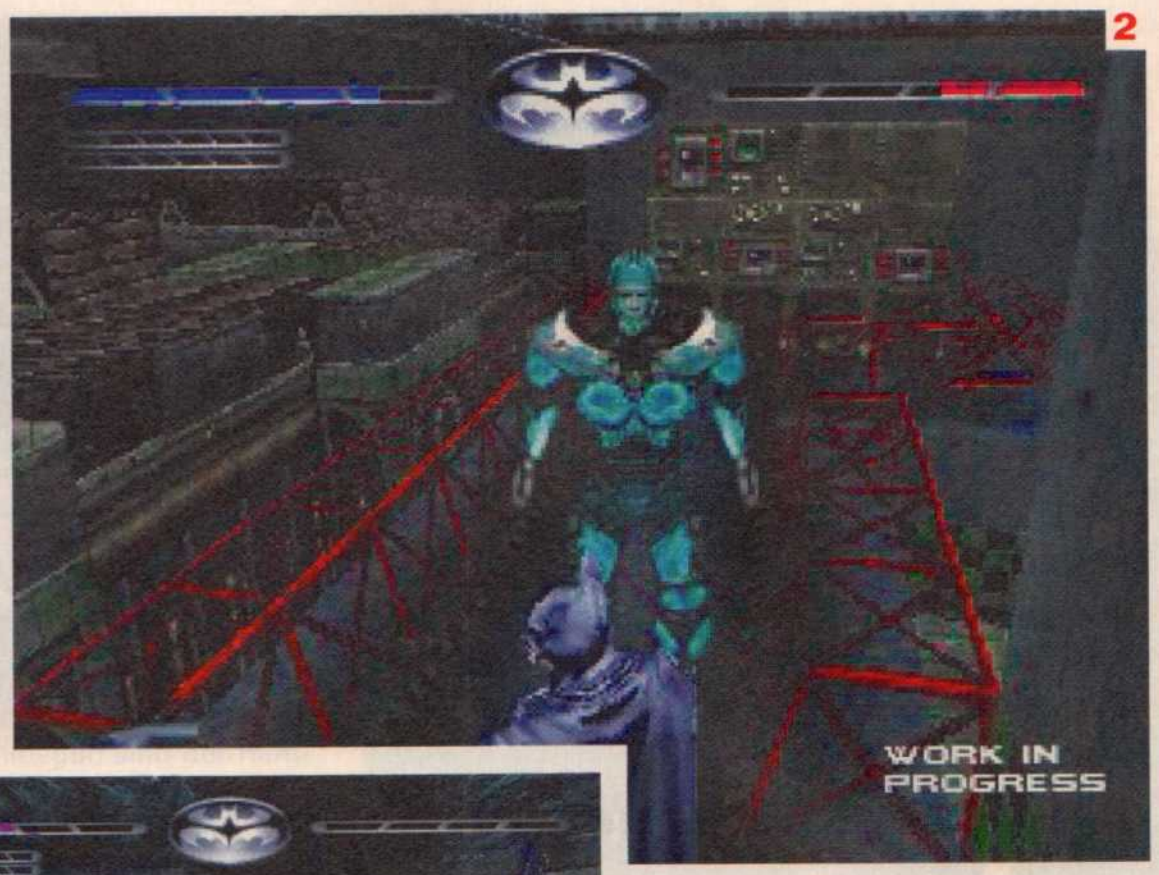


Eiszeit

Der eiskalte Mr. Freeze, ein durchgeknallter Ex-Wissenschaftler, will Gotham City eine neue Eiszeit bescheren. Um dieses Ziel zu erreichen, verbündet er sich mit der betörend schönen Poison Ivy. Nur Sie sind in der Lage, diese Bedrohung abzuwehren und die beiden Fieslinge in ihr angestammtes Heim – die Irrenanstalt von Gotham City – zu befördern. Schlüpfen Sie in die Rolle von Batman, dem Beschützer aller Unterprivilegierten. Dieses Superheldendasein

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Probe**	■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

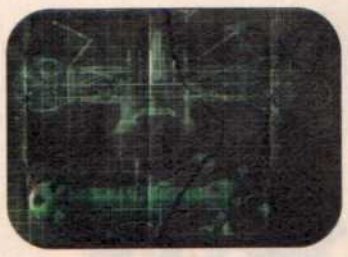






[1] Gotham City versinkt langsam in der Kälte. [2] Mr. Freeze gibt sich die Ehre. [3] Eine Gewissensfrage: Gehe ich heute als Robin, Batgirl oder bleibe ich in meiner Haut? [4] Ab ins Batmobil und los geht's!





hat nicht nur den Vorteil, daß Sie über ein überzeugendes Schlagrepertoire verfügen, sondern macht Sie auch zum Hausherrn auf Bruce Waynes Anwesen. Somit haben Sie selbstverständlich Zugriff auf all die netten Utensilien, die mit der Vorsilbe "Bat" beginnen. Ob Batcave, Batmobil oder Batcomputer – Sie sind der Boss!

Da sich das Game sehr eng an die filmische Vorlage hält, ist neben den beiden Männern auch Batgirl mit von der Partie. Um die ganze Sache etwas schwieriger zu gestalten, spielt der Wechsel der Charaktere (im Batcave) eine sehr große Rolle. Jeder der Superhelden hat seine speziellen Vor- und Nachteile: Der Meister persönlich verfügt über enorme Kräfte, der ehemalige Artist Robin ist äußerst wendig, und das zierliche Batgirl kann enge Spalten erkunden und ist zudem gegen Poison Ivys betörenden Duft immun. Diese strikte Trennung gilt auch für die Liste der Moves und die Auswahl der Angriffswaffen.

Insgesamt haben Sie drei Nächte á zwölf Stunden Zeit, um den Machenschaften der beiden Bösewichte ein Ende zu bereiten.

Zeitfrage

Das Spielprinzip erinnert stark an die "Tomb Raider"-Reihe: Sie laufen (fahren) durch die Straßen von Gotham City, halten Ausschau nach verdächtigen Personen, legen Schalter um und suchen nach Hinweisen und Power-Ups. Der große Unterschied ist aber, daß hier alles in Echtzeit abläuft. Insgesamt haben Sie drei Nächte á zwölf Stunden Zeit, um den Machenschaften der beiden Bösewichte ein Ende zu bereiten. Dabei helfen Ihnen vor allem die zahlreichen, verstreuten Hinweise. Allzu einfach soll es Ihnen aber nicht gemacht werden, und so sind die meisten Fundstücke zuerst mit Hilfe des Batcomputers zu analysieren. Sie entdecken zu Beginn des Spiels z.B. eine versteckte Botschaft, die Ihnen Uhrzeit und Tatort eines geplanten Diamantenraubes verrät. Um diesen zu vereiteln, springen Sie in das Batmobil, düsen an allerhand äußerst detaillierten Streckenobjekten vorbei und fighten im Museum gegen die Handlanger von Mr. Freeze. Hier entdecken Sie weitere Hinweise sowie verschiedene Power-Ups, die sich in die vier Bereiche Offensive, Verteidigung, Hilfsmittel und Gesundheit untergliedern. Reichen die gefundenen Hinweise nicht aus, wenden Sie sich an einen der Gegner. Ob Sie dabei einen auf freundlich machen oder die Type bedrohen, bleibt Ihnen überlassen. Hauptsache Sie bekommen die gewünschten Informationen.

Die einzelnen Aufgaben müssen in einer vorgegeben Zeitspanne erledigt werden. Sind Sie ausnahmsweise einmal früher fertig, dürfen Sie die verbliebene Zeit "beschleunigen".

Obwohl das Game nicht besonders stabil lief und noch nicht alle grafischen Feinheiten zu sehen waren, machte es schon einen sehr guten Eindruck. *pat*



Resident Evil 2



Umfangreicher, düsterer, lauter, packender und nicht zuletzt geheimnisvoller: "Resident Evil 2" wartet mit einigen Superlativen auf und wird alle Fans des ersten Teils schon von der ersten Minute an verzaubern. Wir waren bei Virgin in Hamburg bei der Premiere des Spiels dabei und haben zudem bereits die US-Version im CD-Fach versenkt. von Ralph Karels

Besagte erste Spielminute hat es bereits in sich: Im Gegensatz zum FMV-Video mit realen Schauspielern im ersten Teil wird Ihnen nun eine furios gerenderte Intro-Sequenz in zweifacher Ausführung geboten (je eine auf jeder CD), die die Erlebnisse der beiden Protagonisten Claire Redfield und Leon Kennedy von der Zombie-Verfolgungsjagd im Polizeiwagen bis hin zur Truck-Explosion nach ihrer Ankunft in Raccoon City schildert. Es existiert fortan auch kein "leichter" oder "schwerer" Charakter wie im Vorgänger, sondern ein in drei Stufen justierbarer Schwierigkeitsgrad für jeden der beiden Helden, mit denen Sie auch ein ganz unterschiedliches Abenteuer erleben. Das Duo wird gemäß Intro zunächst getrennt, läuft sich im Spiel aber immer wieder über den Weg, genauso wie Treffen mit den beiden Support Characters Ada Wong (mysteriöse Agentin) und dem Fratz Sherry Birkin (Tochter des Professors William Birkin) ins Survival Horror Ambiente integriert wurden. So bleibt z.B. ein Gebäude aufgrund eines abgestürzten Helikopters zunächst unzugänglich. Spielt man schließlich mit dem zweiten Protagonisten bis an diese Stelle, erklärt ein neues FMV, wie es überhaupt zum Absturz kam und außerdem bahnen Sie sich nun mit einer vorher nicht vorhandenen Panzerfaust den Weg in bis dato unerkundetes Terrain. Als interessantes Gameplay-









[1] Der Virus wirkt extrem schnell. [2] Dieser Bursche ist brandgefährlich. [3] Von Zombies umstellt! [4] Unsere Freunde, die Spinnen, sind auch wieder mit von der Partie.

■ HERSTELLER:	**Virgin Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Capcom**	■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

Feature stellt sich auch das von den Entwicklern als "Memory Card Zapping" bezeichnete Element heraus: Wenn Sie als Claire Redfield (ja, die Schwester von S.T.A.R.S.-Mitglied Chris aus Teil eins) die Armbrust als zusätzliche Waffe mitnehmen, fehlt sie nach dem Durchspielen möglicherweise Leon in einer Situation auf Leben und Tod, denn die Storys der beiden Protagonisten laufen ja simultan ab, auch wenn man sie nacheinander spielt.

Entwicklungsstufe 2

Wie kommt nun eigentlich die Zombie-Gemeinde nach Raccoon-City? Unser eben erwähnter Professor war mit seinen Experimenten im Labor des Herrenhauses noch lange nicht am Ende seiner Forschungen im Dienste der Umbrella Corporation angelangt. Der T-Virus, der Menschen zu lebenden Toten machte, stellte sich nur als Vorstufe für den noch tödlicheren G-Virus heraus, der grauenvollere Mutationen bei Bio-Organismen bewirkt und Bestien von unvorstellbarer Skurillität schafft. Beim Versuch die Umbrella-Labors mit einem Sondereinsatzkommando zu stürmen, injizierte sich Birkin im Sterben die Killer-Substanz ins Herz (The Rock läßt grüßen!) und beginnt seinen Rachefeldzug nach einigen tödlichen Bissen somit gleich mit einer Special Forces Zombie-Einheit. Mehr wird aber jetzt noch nicht preisgegeben. Nicht daß Sie glauben, die Story würde Ihnen in dieser Form brav vor dem Spiel erzählt werden, nein, das Spektakel beginnt geheimnisvoll und bleibt es auch. Sie wissen zu Beginn genauso viel oder wenig wie Rookie-Cop Leon und erst im Laufe der Schlachten mit den Untoten und dem Treffen mit anderen Überlebenden enthüllt sich nach und nach mehr von der packenden Geschichte.



Das Spielgerüst von Resident Evil 2 mit Echtzeit-Texture-Polygon-Figuren in vorgerenderten Räumlichkeiten (ca. 150 Stück!) wurde nahtlos vom "Best Game ever on PlayStation" übernommen, Gutes noch verbessert und Schwachstellen größtenteils beseitigt. Durch ein neues Komprimierungsverfahren für Grafik-Daten muß nun nicht mehr so oft nachgeladen werden und die Ladezeiten beim Öffnen von Türen fallen kürzer aus. Klasse Soundeffekte untermalen die Pirsch in schummrig beleuchtete Kellergewölben (die Schußgeräusche der neuen Submachinegun sind der Hammer!) und ein Sprint über einen Scherbenhaufen am Boden hört sich auch exakt so an. Herzinfarkt-Szenen (wer erinnert sich noch an die durchs Fenster springenden Hunde?) lassen den Adrenalin-Pegel hochschnellen: Plötzlich fliegt ein Golem vom Hubschrauber aus durch die Zimmerdecke oder Zombiearme durchstoßen ohne Vorwarnung einen Bretterverschlag und greifen nach Ihren lebenswichtigen Organen.


1


2


3

[1] Immer rechtzeitig die Wumme nachladen! [2] Wo ist nur mein Unkraut-Ex? [3] Die ganze Stadt ist voller Untoter.

Mehr Moves!

Überhaupt wurden die Bewegungsmöglichkeiten bei Attacke und Verteidigung vervielfacht: Monster reagieren langsam oder schnellen Schrittes, fallen Sie selbst als abgetrennte Oberkörper noch an oder klammern sich fest. Auch müssen Sie nicht tatenlos zusehen, wie sich ein Zombie in Ihrem Hals verbeißt, sondern agieren mittels Schubsen und Stoßen fixer als beim Erstlingswerk. Verletzt sich Ihr Schützling, werden seine Bewegungen langsamer und schleppender und die Situation entsprechend immer bedrohlicher. Zusätzliche Gore-Effekte lassen einen den Schreck in die Glieder fahren, oder haben Sie schon einmal einen hünenhaften Untoten mit einem riesigen Auge im linken Arm auf sich zuhechten sehen?

Im Spiel findet man auch viele Anspielungen auf einschlägige Genre-Streifen wie George Romeros "Zombie" (drehte übrigens den ca. 45-sekündigen Werbespot für Resident Evil 2) oder "Alien", als sich z.B. ein glitschiges Vieh seinen Weg durch den Brustkorb eines unschuldigen Bürgers bahnt.

Auch die Puzzles präsentieren sich wieder gewohnt knifflig: Zwei Medaillen richtig plaziert, lassen einen Wasserfall verschwinden und eine mysteriöse Tür zum Vorschein kommen...Die richtig guten Monsterjäger unter Ihnen kommen zudem in den Genuß eines Hidden Characters und sogar eines Bonusspiels, in dem Sie als letzter Überlebender der oben erwähnten Special Forces das G-Virus und sich selbst sicher evakuieren müssen. Ich wage jetzt schon zu behaupten, daß Capcom mit Resident Evil 2 einer der besten Titel gelungen ist, die für die PlayStation erhältlich sind. Weitere Informationen zu diesem kommenden Hit folgen in einer der nächsten Ausgaben! *pat*







[1] Die Kombination des Safes will erst herausgefunden werden. [2] Wer hat den alten Scheich um die Ecke gebracht? [3] Wo reisen wir als nächstes hin?

Ark of Time



Ein seltsamer Professor, der das Wetter beherrscht, ein frisch verheirateter Tuareg-Prinz unter Mordverdacht und ein britischer Sportjournalist, der sich lieber ein Spiel von Manchester United ansehen würde als um die halbe Welt zu jetten. Seltsam, nicht wahr? von Artur Hoffmann

Herzlich Willkommen zu einer Reise um den Globus. Beginnend im London des Jahres 1997, machen Sie sich in Gestalt des britischen Sportreporters Richard Kendall auf die Suche nach dem verschollenen Professor Caldwell und seinen drei Begleitern. Ihre Odyssee führt Sie zunächst auf die Ruminseln, nach Stonehenge, Afrika, die Osterinseln...

Daß Sie dabei auf die unglaublichsten Zeitgenossen treffen, dürfte nicht weiter verwunderlich sein. Unsere persönliche Hitliste der abgefahrenen Typen beinhaltet den alten Seebären, der seinem verschwundenen weißen Krebs nachtrauert, den arabischen Metzger, der trotz Zahnschmerzen die feinsten Rattenfrikadellen brät und nicht zuletzt den betagten Taschendieb, der Benzin absaugt.

All diese Nettigkeiten ändern aber nichts am unglaublich hohen Schwierigkeitsgrad des Games. Hier paßt der leicht abgeänderte Werbeslogan "Ist es zu schwer, bist Du zu schwach!".

Man spricht deutsh!

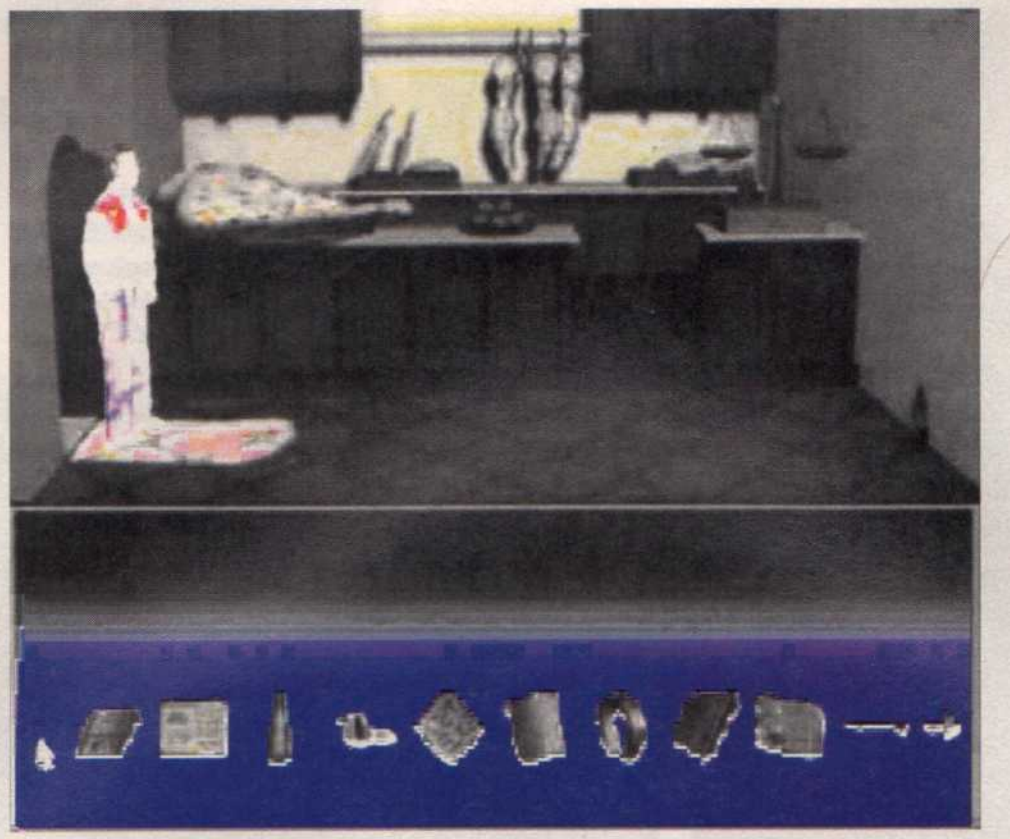
Was sich bereits bei der in der Ausgabe 1/98 vorgestellten Pre-Version abzeichnete, ist leider zur bitteren Wahrheit geworden. Nahezu der halbe Bildschirm wird durch das Inventory eingenommen. Angesichts der unglaublich vielen Utensilien, die Sie im Verlauf Ihrer Nachforschungen an sich nehmen, wäre dies gerade noch vertretbar. Allerdings werden die einzelnen Items nicht in mehreren Reihen gestapelt, sondern nebeneinander angeordnet. Dies hat gleich zwei Nachteile: Es wird nur ein Drittel des Inventoryscreens ausgenutzt, und Sie haben nicht den kompletten Inhalt im Blick. Aus diesem Grund müssen Sie ständig hin- und herscrollen. Das geht einem mit der Zeit tierisch auf den Wecker. Hier drängt sich der Verdacht auf, daß die wirklich ansehnlich designten Hi-Res-Hintergründe den PlayStation-Prozessor bei einer Vollbilddarstellung überfordern könnten.

Der zweite Fauxpas, den wir bereits angesprochen haben, ist die Sprachausgabe. Da auf eine deutsche Synchronisation verzichtet wurde, werden Ihnen die auf eng-





[1] Sesam öffne Dich! [2] So ein großes Inventoryfenster und trotzdem ist kein Platz für alle Items.



Der von Zahnschmerzen geplagte Metzger ist in Ohnmacht gefallen.

lisch geführten Dialoge mit Untertiteln präsentiert. Abgesehen von der Tatsache, daß Ihnen so manche Feinheit der teils sarkastischen Gespräche entgeht, sind die eingeblendeten Texte recht ungünstig plaziert. Auch hier hätte sich das überdimensionierte Inventory-Fenster als Heimstatt angeboten. Bei den im Multiple-Choice-Verfahren anwählbaren Fragen funktioniert es ja auch! Wohl dem, der über sehr gute Englischkenntnisse verfügt. Dieser erlauchte Personenkreis startet gleich die englische Originalversion. Darüber hinaus wurden auch noch Spanisch, Französisch und Italienisch auf die schwarze Scheibe gebannt.

Wird in einem Gespräch eine neue Person beziehungsweise ein neuer Ort eingeführt, taucht das Ziel umgehend auf der Landkarte auf und ist fortan anwählbar. Im weiteren Spielverlauf füllt sich die Karte mit so vielen Orten, daß Sie weder ein noch aus wissen. Als ob der Schwierigkeitsgrad noch nicht hoch genug wäre, müssen Sie fast jede Anlaufstelle des öfteren besuchen. Zum Beispiel statten Sie dem alten Matrosen noch kurz vor dem Ende des Spiels einen Besuch ab. An manchen Stellen wird die Reiserei aber unlogisch. So fangen Sie beispielsweise auf den Osterinseln eine Handvoll fleischfressender Termiten, um anschließend sofort nach Afrika zu fliegen, den in der Einleitung erwähnten Metzger zu besuchen und die Insekten auf ein Stück Fleisch zu wer-

Das wichtigste Element eines traditionellen Adventures sind die Puzzles. Hier stellt Ark of Time die allerhöchsten Anforderungen an Ihre grauen Zellen.

BEAT 'EM UP

P 107 SZ
GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU
GAME PAD (BLAU)

P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung DM 29,95

P 107 GN
GAME PAD (GRÜN)

P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis
- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuertasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfehlung DM 79,95

P 102 KLEINE MEMORY CARD
So klein, aber so viel drin
- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung DM 34,95

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o.Abb.)
- 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung DM 149,00

SV 100 PIRANHA PAD
Das griffige Pad
- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung DM 39,95

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Ein Spieler | Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel | Maus kompatibel









[1-2] Fast wie im wirklichen Leben: die Osterinseln und Stonehenge. [3] Die kriegerischen Tuareg sind nicht immer friedlich.

fen. Dazwischen liegen insgesamt fünf Locations und die Landkarte.

Hardcore

Das wichtigste Element eines traditionellen Adventures sind die Puzzles. Hier stellt Ark of Time die allerhöchsten Anforderungen an Ihre grauen Zellen. Wenn es z.B. darum geht, einen kaputten Eimer zu flicken, kombinieren Sie einen Stoffetzen mit einer Tasse voller Gummiharz. Soweit, so gut – die Suche nach dem Gummiharz wird Sie aber mit Sicherheit einige Nerven kosten, und Stoffetzen kaufen Sie auch nicht beim Souvenirhändler. Nicht minder schwer ist auch der Zusammenbau der falschen Schlange. Ein Gummischlauch von den Osterinseln wird zunächst mit einem Lot aus Stonehenge kombiniert. Diese Konstruktion bereichert Sie anschließend um eine Muschelkette, die wiederum von der Insel mit den großen Steinköpfen stammt. Anschließend setzen Sie das getürkte Reptil ein, um in Afrika ein Dromedar zu erschrecken.

Solch herausfordernde Denkspiele waren uns bisher nur aus dem PC-Sektor bekannt – vor allem von Adventures aus dem Hause "Lucas Arts". Scheinbar hat der deutsche Publisher "Acclaim" erkannt, daß unerfahrene Spieler bereits an den ersten Hürden scheitern dürften und reagierte dementsprechend: im deutschsprachigen Handbuch werden Ihnen die Lösungen der ersten Puzzles verraten.

Wie bei allen anderen Adventures ist es auch bei Ark of Time von großem Vorteil, wenn Sie eine PlayStation-Maus besitzen. Zwar geht es mit dem standardmäßigen Joypad auch ganz gut, beim pixelweisen Absuchen des Bildschirmes zeigen sich aber bald die Nachteile des digitalen Controllers. Ansonsten ist das Handling recht einfach und kommt deswegen mit zwei Buttons (Untersuche bzw. Interaktion) aus. Vier Spielstände dürfen gespeichert werden. Dabei begnügt sich jede Save-Datei überraschenderweise mit einem winzigen Block. *mom*

PlayStation

Ark of Time

Meine Meinung: Eigentlich ist Ark of Time ein ganz gutes Adventure – wenn da nicht diese unglaubliche Platzverschwendung und die häßlichen Untertitel wären. Der Rest ist cool: spannende Story, originale Schauplätze und das Quentchen Verschwörungstheorie motivieren ungemein. Die Puzzles können mit einem Wort umschrieben werden: gemein! Dieser unglaublich hohe Schwierigkeitsgrad macht das Game zu dem herausforderndsten Adventure, das derzeit auf der PlayStation zu Hause ist. Ohne die Komplettlösung wären die nächsten zwei Ausgaben unseres Magazins wegen kollektiver Knobelei ins Wasser gefallen. All diejenigen, die Ihre Kombinationsgabe auf die Probe stellen wollen, müssen bei Ark of Time zugreifen. Freizeitabenteurer legen sich lieber einen Titel der "Baphomet"-Reihe zu. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Adventure
VERFÜGBAR AB:	bereits erhältlich
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Project 2 Interactive
SPRACHE DES SPIELS:	englisch (deutsche Untertitel)
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	2,5
GRAFIK:	2,0	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	2,5		
PRÄSENTATION:	5,0		
GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	**2,6**

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

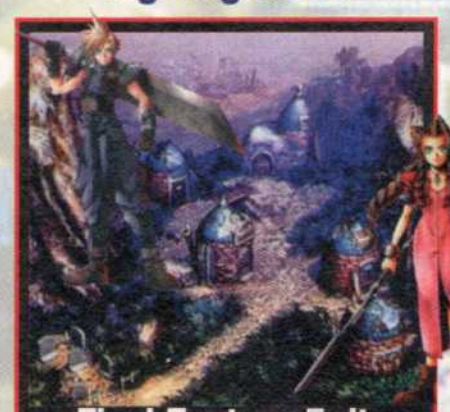
Ark of Time
Abe's Oddysee
Baphomets Fluch 2



Broken Helix*
Bug Riders*



Castlevania
Alarmstufe Rot
Command & Conquer 2
Cool Boarders 2*
Crash Bandicoot 2
Croc
Deathtrap Dungeon*
Disc World 2
FIFA '98
Fighting Force



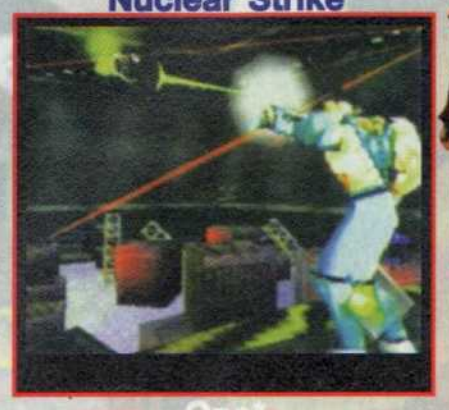
Formel 1 '97
K 1 - Kickboxer*
Kart Dual 2*
Magic The...
...Gathering
MDK
Moto Race



89,95



Namco 5*
Nascar '98
NBA Live '98
NBA Pro '98*
Nuclear Strike



One*
Pandemonium 2
Panzer General 2
Power Soccer 2*



Riven - Myst 2*
Shadowmaster*
Skull Monkeys*
Test Drive 4



Theme Hospital*
Toca Touring Car
Tombraider 2
Versus*
Wing Over
WCW vs the World
X-Com - Enemy
Unknown <a>

89,95

Devils Deception
Monopoly
Risiko
Total Driving

84,95

Agent Armstrong



Courier Crises
Critical Depth*
Frogger
Grand Theft Auto
(Mafiosi läßt grüßen)
Jurassic Park 2
Pandemonium



Resident Evil...
...Director's Cut



Streetfighter Ex
V-Rally
Warcraft 2

79,95

Excalibur
Formula Karts
Little Big Adventure
Overboard <a>
Rapid Racer
Swagman
Virtua Pool

69,95

Battle Station <a>
Lost Vikings



Olympic Games
Overblood <a>
Return Fire
Strikepoint

59,95

Battle Sport
Carnage Heart
Cheesy
Chessmaster
Crash Bandicoot*
Darklight Conflict
Darkstalkers
Destruction Derby 2*



Exhumed
Grid Run
Micro Machines V3*
NBA Jam Extreme
Olympic Soccer
Primal Rage
Road Rash
Shell Shock <a>
Skeleton Warriors



49,95



Spice World*
Spot goes to Hollywood
Star Gladiator
Thunderhawk 2..
...uncut/a
Time Commando
Tombraider*
True Pinball
Tunnel B1



Worms
Zero Divide

49,95

Criticom
Cyberspeed
Perfect Weapon
Pitball
Ridge Racer
Revolution*



Spider
Starfighter 3000

39,95

Über 40.000 Videospiel-artikel auf Lager!



Analog Pad 59,95
mi Dauerfeuer &
Zeitlupe



Joypad farbig
je 29,95
rot, blau,
schwarz



Ultra Racer
69,95

Große Auswahl an Zubehör!

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in Münster, Weseler Str. 54 Telefon: 0251 - 52 55 22

* geplante NEUHEIT

FREAK'S PACK:

Play Station & 2. Joypad & 1 MB Memory Card
& Slamscape oder Hyper Tennis
für nur **DM 333,-**



Am 20.01.98 kommt Ausgabe I.98:

96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX & SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA & Japan und Verlosung **mit 66 Gewinnen !!!** -
Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- , Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop",
für nur DM 1,90 ! + Porto

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse {DM 16,- Porto} * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN *
Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Wir haften nicht für Kompatibilität!

[1] War die gute alte ME 109 nicht sogar etwas schneller?
[2] Das Course-Select wirkt wie die übrigen etwas lieblos.





AirRace

Wer es wirklich eilig hat fliegt. Entsprechend ist "AirRace" von THQ die logische Steigerung zu der waren Flut von Autorenn-Simulationen. von Thomas Bräu

Ob Sie es nun glauben oder nicht. Flugzeugrennen gibt es tatsächlich. In den USA – wo sonst – rast eine Meute unerschrockener Piloten mit auf mehrere tausend PS getunten Kampfflugzeugen aus dem zweiten Weltkrieg um die Wette. Für die Akteure bedeutet der kleinste Fehler den relativ sicheren Exitus, und da Menschen nun mal Fehler machen, erfreut sich dieser Luftsport bei hartgesottenen Zuschauern großer Beliebtheit. Hierzulande zeigen sich die Beamten des Luftfahrtamtes freilich wenig tolerant, was die Belustigung des Publikums durch spektakuläre Flugmanöver beziehungsweise Unfälle angeht, so daß sich Interessenten dieses Sportes entweder in die USA absetzten oder aber mit Computer-Simulationen begnügen müssen.

Bislang gab es allerdings das Problem, daß das Genre "Fluzeugrennsimulation" noch niemand ernsthaft in Angriff genommen hat. Grund dafür mag sein, daß der Reiz, mit einem (simulierten) Flugzeug um drei Pfosten zu fliegen, von der Computerspiel-Industrie nicht allzu hoch eingeschätzt wurde.

Doch wie wäre es, wenn man mit einem Flugzeug eine Art Rennstrecke abfliegen würde, so ähnlich wie bei einem Autorennen? Nun, dann kommt so etwas wie AirRace heraus. Just darum geht es nämlich in dem Spiel des japanischen Herstellers THQ. Vom realen Vorbild Pylon-Rennen blieben lediglich die Flugzeuge – fast allesamt Maschinen aus dem zweiten Weltkrieg. Statt um langweile Pfosten geht es um verwinkelte Rennstrecken, und damit die Sache nicht zu einfach wird, sind die Piloten angehalten, möglichst tief zu fliegen. Wer zu hoch steigt, etwa um schwierigem Terrain zu entgehen, wird mit einer abrupten Bremsung bestraft.

Im normalen Spielmodus sorgen elf Computergegner für Konkurrenz, die Sie der Reihe nach überholen müssen.

Für den Wettkampf stehen Ihnen zehn verschiedene Flugmaschinen zur freien Auswahl, die sich in den Eigenschaften "Höchstgeschwindigkeit", "Beschleunigung" und "Manövrierbarkeit" unterscheiden. Drei farbige Balken im Auswahlmenü zeigen, wo die Stärken und Schwächen des jeweiligen Flugzeugtyps liegen. Anfangs sollten Sie es lieber mit den wendigen Exemplaren versuchen. Erst mit etwas Übung lassen sich die schnellen, aber auch trägeren Fluggeräte um den Kurs bugsieren.

Die vier zur Auswahl stehenden "Rennstrecken" unterteilten die Spieledesigner in die Schwierigkeitsgrade "einfach", "normal" und "schwierig". Allzu gewaltig sind die Unterschiede jedoch nicht. Auch die beiden "schwierigen" Strecken sind nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ohne grobe Schnitzer zu meistern. Die von Arcade-Spielen gewohnten Timelimits stellen kein Problem dar. Zusätzlich bessern Sie durch Kunstflugeinlagen oder durch Aufsammeln von Bonuspunkten Ihr Zeitkonto auf.



[1] Über die sauber gerenderten Intros kann man nicht meckern.
[2] Auch wenn die Flammen aus dem Meer schlagen, geht es nach kurzer Zeit weiter.



Zwei Spieler

Memory card kompatibel



1



2





3

[1] Expedition ins Tierreich: Man beachte die gelungenen Spiegeleffekte. [2] ME 109 gegen Zero, sowas gibts nur bei AirRace. [3] In geschlossenen Ortschaften gilt Tempo 50.

Im Gegensatz zu realen Flugzeugrennen haben Feind- und Geländeberührungen bei AirRace keine fatalen Folgen. Zwar wird das Flugzeug abgebremst – bei starkem Einbomben in die Landschaft ist sogar ein schlecht animierter Feuerball zu sehen – außer einem geringen Zeitverlust hat dies jedoch keine Konsequenzen.

Die Menüführung von AirRace wirkt etwas lustlos. So ist die Grafik der Einstellungsbildschirme arg langweilig geraten, und tiefergehende Optionen wie Spielstärke der Gegner, Realitätsgrad, Tuning der Maschinen oder gar einen Streckeneditor suchen Sie vergebens. Alles in allem könnte man meinen, daß den Programmierern das Spiel schon nach dem ersten erfolgreichen Probelauf von gierigen Marketingstrategen aus den Fingern gerissen wurde.

Immerhin ist die Grafik des eigentlichen Games recht ansehnlich – ein besonders schickes Detail sind die spiegelnden Wasseroberflächen. Die Streckenführung ist jederzeit gut zu erkennen, wer trotzdem nicht zurecht kommt blendet auf Wunsch transparente blaue Bälle ein, die die Ideallinie markieren. Ein paar Kurse mehr hätten jedoch nicht geschadet – nur allzu schnell werden die vier Parcours zur Routine.

Die computergesteuerten Gegner kämpfen zwar durchaus mit harten Bandagen, letztendlich fehlt es ihnen jedoch deutlich an Highspeed. Fliegen Sie fehlerlos, besteht für Ihre Opponenten keine Chance. Etwas stärkere Mitstreiter oder – noch besser – eine Einstelloption für deren Spielstärke hätten der Langzeitmotivation von AirRace sicher gut getan.

Außer dem Kampf gegen Silizium-Konkurrenten treten Sie wahlweise auch gegen die Uhr oder gegen einen menschlichen Gegner an. Für letztere Option benötigen Sie lediglich ein zweites Joypad, ein horizontaler Splitscreen sorgt für gute Übersicht. Leider haben uns die Mannen von THQ einen "Meisterschaftsmodus" vorenthalten – der hätte der Langzeitmotivation doch nochmal deutlich in die Höhe geholfen.

Die Steuerung per Joypad ist an sich recht gut gelungen. Lediglich Änderungen der Flughöhe sind etwas gewöhnungsbedürftig. Gar nicht zusammenarbeiten wollte AirRace mit unserem NegCon-Joypad. Abgesehen davon, daß die analoge Steuerung nicht unterstützt wird, findet sich auf dem NegCon-Pad keine Taste, mit der Sie Ihr Flugzeug beschleunigen können. *mom*

PlayStation

AirRace

Meine Meinung: Sieht man AirRace als „WipEout"-Klon – und dieses Eindrucks kann man sich an machen Stellen nur schwer erwehren – verdient das neue Spiel von THQ nur ein müdes Lächeln. Hierzu fehlt einfach eine gehörige Portion Spielwitz, um dem Vergleich mit dem Megahit standhalten zu können. Sieht man AirRace dagegen einfach nur als Flugzeug-Rennspiel, ist den Entwicklern von THQ sogar eine recht gelungene Umsetzung dieser originellen Idee gelungen. Zumindest was das eigentliche Renngeschehen angeht. Das gesamte Drumherum ist aber eher enttäuschend. Zumindest ein paar zusätzliche Strecken hätten wir uns auf jeden Fall gewünscht. Skalierbare Gegner und ein Meisterschafts-Modus sind uns die Programmierer darüberhinaus gänzlich schuldig geblieben.

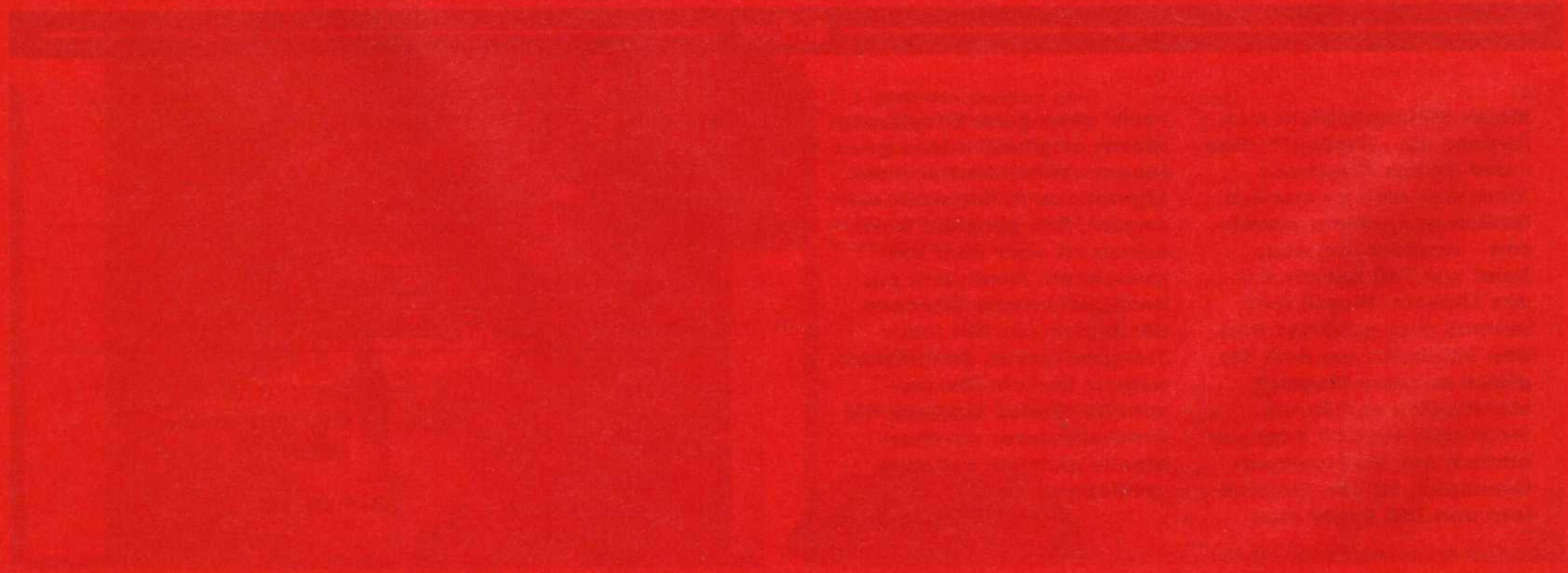
Thomas Bräu

GENRE:	Renn-Simulation
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	THQ
ENTWICKLER:	THQ
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	3,0
GRAFIK:	2,0	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	4,0	GESAMTWERTUNG:	**2,7**
GAMEPLAY:	3,0		



Fairplay war gestern.



99 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

109.-



NAGANO WINTER OLYMPICS '98
Der neue Mega-Hit in der Konami XXL-Sport Series: Die Olympischen Winterspiele in Nagano. Durch die Original-Lizenz werden alle Disziplinen in den realen Auftragsorten absolviert. 16 verschiedene Länder treten in 12 olympischen Disziplinen an, darunter Alpine Skiwettbewerbe, Snowboarding Eisschnellauf, Bob und Curling, Mehrspielermodus.

99.-



BROKEN HELIX
Was geschah in Area 51? Erforschen Sie das Geheimnis des mysteriösen Projektes „Broken Helix". 3D-Aktion-Adventure der Extraklasse, komplett in Deutsch, nichtlinearer Spielverlauf mit 5 unterschiedlichen Enden, unterschiedlichste Spielelemente sorgen für nie dagewesene Abwechslung und Spieltiefe.

89.-



CASTLEVANIA - SYMPHONY OF THE NIGHT
Der neue Standard in der Kult-Serie. Das bekannte Jump'n-Fight-Spielprinzip wurde erstmals mit Rollenspielelementen kombiniert. Fantastisches Gameplay, spektakuläre 3D-Effekte und ein beeindruckender Soundtrack vervollständigen dieses Spiel.

99.-



FORMULA KARTS
Eine rasante Rennsimulation, die voll und ganz im Kart-Trend liegt. Schnelle 3D-Grafik, hohe Computerintelligenz und ein Zweispieler-Modus mit geteiltem Bildschirm sorgen für anhaltenden Spielspaß.

99.-



FELONY 11-79
Ein Rennspiel der etwas anderen Art. Je mehr Sachschaden Sie verursachen, desto besser: Polizeiautos, Cafe-Inventar, gläserne Einkaufszentren, Telefonzellen, usw. Also verabschieden Sie sich von Prinzipien wie Verkehrssicherheit und Rücksichtnahme und lassen Sie es mal so richtig krachen.

MediaMarkt

Nagano Winter Olympics '98



Wenn Sie wissen, daß die Ideallinie nichts mit dem Körpergewicht zu tun hat, Telemark keine neue Währung ist und Goofy das Gegenteil von Regular darstellt, dann kennen Sie sich mit Wintersport aus und dürfen an den olympischen Spielen teilnehmen. von Artur Hoffmann

Am 7. Februar begannen im japanischen Nagano die olympischen Winterspiele. Die besten Wintersportler der Welt treffen sich, um einmal mehr zu beweisen, daß der alte olympische Leitspruch "Dabei sein ist alles" schon lange nicht mehr zählt. Ruhm, Medaillen und Werbeverträge – das sind die heutigen Triebfedern eines Profisportlers. Ganz anders sieht es bei PlayStation-Athleten aus. Mangels Edelmetall und Kohle ist der Sieg über die Konkurrenten ein essentieller Bestandteil eines jeden Spiels. Um so besser, wenn Ihnen ein Game wie "Nagano Winter Olympics '98" gleich dreizehn Mal die Chance bietet, Ihre Gegner auf die hinteren Plätze zu verweisen.

Anhand des eingesetzten Sportgerätes lassen sich diese Wettbewerbe in drei große Gruppen aufgliedern: Ski, Schlittschuh und der Rest (Snowboard, Rennschlitten, Bob und Besen). Das entspricht haargenau dem, was Ihnen via TV aus Nagano präsentiert wird. Aber garantiert Rubenbauer-frei! Lediglich die Disziplinen Biathlon, Eishockey, Skilanglauf, Eiskunstlauf sowie die Nordische Kombination wurden außen vor gelassen.

Reach out for the Medal!

Grafisch ist Nagano Winter Olympics '98 vom Allerfeinsten. Originalgetreu nachgebildete Wintersportevents, exzellent animierte Polygonsportler inklusive aller Details wie Rückennummern oder Skibrillen und nicht zuletzt die dynamische Kameraperspektive – so muß ein zeitgemäßes Game aussehen. Da stören die kleinen Ungereimtheiten, wie z.B. die erkennbar „zusammengeklebten" Bodentexturen oder der nicht immer optimal eingesetzte Kameraschwenks kaum. Ähnliches gilt auch für









[1] Das australische Team kann es nicht fassen – disqualifiziert... [2] ...kein Wunder bei fast 10 Sekunden Rückstand. [3] Mit dem Rennschlitten in der Steilkurve.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten!









Wie sich die Zeiten doch ändern. Im Jahre 1985 gaben unzählige Joysticks beim Versuch, alle Rekorde von „Winter Games“ zu brechen, ihren Geist auf. Heute sieht es ein wenig besser aus – nicht nur auf dem grafischen Sektor. Die ausgetüftelte Steuerung von Nagano Winter Olympics '98 trägt sehr zum Spielspaß und der Langzeitmotivation bei.

die Bedienung. Selbst Neulinge gewöhnen sich rasch an die eingängige Steuerung, die sich von Disziplin zu Disziplin unterscheidet. Wie beim sommerlichen Vorgänger "International Track & Field" stehen Ihnen zwei Spielmodi zur Auswahl. In der Challenge-Variante wählen Sie eine der vorhandenen Disziplinen aus und trainieren solange, bis Sie der Meinung sind, bei der Olympiade antreten zu können. Hier läuft dann alles wie gewohnt ab: Name eingeben, Nation auswählen, Wettbewerb gewinnen, Medaille einfahren. Halt! So einfach ist es nun auch wieder nicht, schließlich müssen nicht nur die Gegner besiegt werden, sondern Sie sind auch verpflichtet, eine vorgegebene Qualifikationshürde (Zeit bzw. Punkte) zu nehmen. Scheitern Sie hierbei, wird das mit einem Ausschluß quittiert – selbst wenn Sie als Sieger aus dem Wettbewerb gegangen sind. Hier hilft der dreistufig verstellbare Schwierigkeitsgrad, da dieser nicht nur die Fähigkeiten der CPU-Sportler regelt, sondern auch die Qualifikationshürde absenkt. Ein weiterer Ausweg aus dieser Misere ist die Inanspruchnahme der unendlichen Continues. So kommen Sie auf jeden Fall in den Genuß aller 13 Wettbewerbe. Damit Sie wissen, was Sie erwartet, stellen wir Ihnen die Disziplinen im einzelnen vor:

NAGANO 1998

©1993 NAOC TM NAOC 7-001

Ski plus Piste

Die bei den TV-Anstalten beliebteste Wintersportart ist mit den drei Disziplinen Abfahrtslauf, Super-G und Riesenslalom vertreten. Obwohl die ersten beiden Events auf der selben Piste (Happo'one) stattfinden, sind die Anforderungen grundverschieden.

Bei der rasanten Abfahrt, bei der Sie schon mal mit knapp 130 km/h den Hang runterschießen, kommt es vor allem darauf an, daß Sie die Piste in- und auswendig kennen. Besonders bei den vielen weiten Sprüngen führt ein falscher Anfahrwinkel zur Disqualifikation. Da Sie hier nur einen Lauf haben, dürfen Sie sich keinen einzigen Fahrfehler erlauben.

Beim Super-G sind derart hohe Geschwindigkeiten zwar nur in Extremsituationen zu erreichen, dafür müssen Sie aber auf die Einhaltung der Ideallinie achten. Darüber hinaus ist es auch von Vorteil, wenn Sie die Tore ganz eng anfahren. Wie bei der Abfahrt besteht auch der Super-G-Wettbewerb nur aus einem Lauf.

Die Taktik des engen Anfahrens ist auch beim anschließenden Riesenslalom, der in zwei Durchgängen ausgetragen wird, von größter Wichtigkeit. In

Originalgetreu nachgebildete Wintersportevents, exzellent animierte Polygonsportler und nicht zuletzt die dynamische Kameraperspektive – so muß ein zeitgemäßes Game aussehen.



1



2



3

[1] Bei 13 Disziplinen kommt keine Langweile auf. [2] Die Abfahrt gehört zu den anspruchsvolleren Events. [3] Um beim Slalom zu gewinnen, müssen Sie hochkonzentriert fahren.





[1] Erst im Replaymodus sehen Sie, wie elegant die Fahrt war. [2] Die perfekte Haltung ist beim Snowboardfahren sehr wichtig.

dieser Disziplin müssen Sie auch Ihre Kanten richtig einsetzen, um den kompakt gesteckten Kurs fehlerfrei zu durchqueren.

Ski plus Schanze

Zwei Disziplinen – Skifliegen und Trickski – stehen hier auf dem Programm. Beim Sprung von der großen Schanze kommt es vor allem auf einen perfekten Absprung an. Bereits der kleinste Fehler führt zu einer Schräglage. Diese kann zwar während des Fluges noch ausgebügelt werden, verhindert aber weite Sprünge. Auch die Techniknote fällt dementsprechend niedrig aus. Diese hängt auch mit der Landung zusammen, die im Telemarkstil ausgeführt werden muß. Bei beiden Sprungversuchen sollten Sie auch die Windanzeige im Auge behalten. Mit ein wenig Geschick erwischen Sie eine steife Brise, die Sie weit über die 100-Meter-Marke katapultiert.

Die Trickski-Variante stellt ganz andere Anforderungen. Sie entscheiden sich für einen der 16 vorgegebenen Sprünge und müssen während des Fluges die entsprechende Tastenkombination eingeben. Das Ganze erinnert sehr an das "Parappa-the-Rapper"-Prinzip. Die Punktzahl hängt vom Schwierigkeitsgrad, der technischen Qualität der Ausführung sowie der abschließenden Landung ab. Haben Sie den ersten Sprung verpatzt, müssen Sie den zweiten Jump um so konzentrierter angehen.

Snowboard

Von den beiden olympischen Snowboarddisziplinen Halfpipe und Riesenslalom findet sich nur die zweitgenannte auf der CD wieder. Bevor Sie starten, müssen Sie sich noch für Ihre Stellung auf dem Brett entscheiden (Goofy oder Regular). Ähnlich dem Riesenslalom für Skifahrer geht es auch hier vor allem um das gekonnte Umkurven der Fähnchen. Dabei müssen Sie unbedingt Ihre Kanten einsetzen, da der Kurs sehr eng gesteckt ist. Auch sollten Sie im Trainingsmodus ausloten, wie eng Sie an die Markierungen heranfahren können, ohne zu stürzen oder gar disqualifiziert zu werden. Wie in der Realität müssen Sie die Strecke zweimal befahren. Aus der Summe der einzelnen Zeiten errechnet sich Ihre abschließende Gesamtwertung.

Schlittschuhe

Die vier vorhandenen Schlittschuhwettbewerbe, die in die Disziplinen Eisschnellauf und Short Track unterteilt sind, sind einander ziemlich ähnlich.

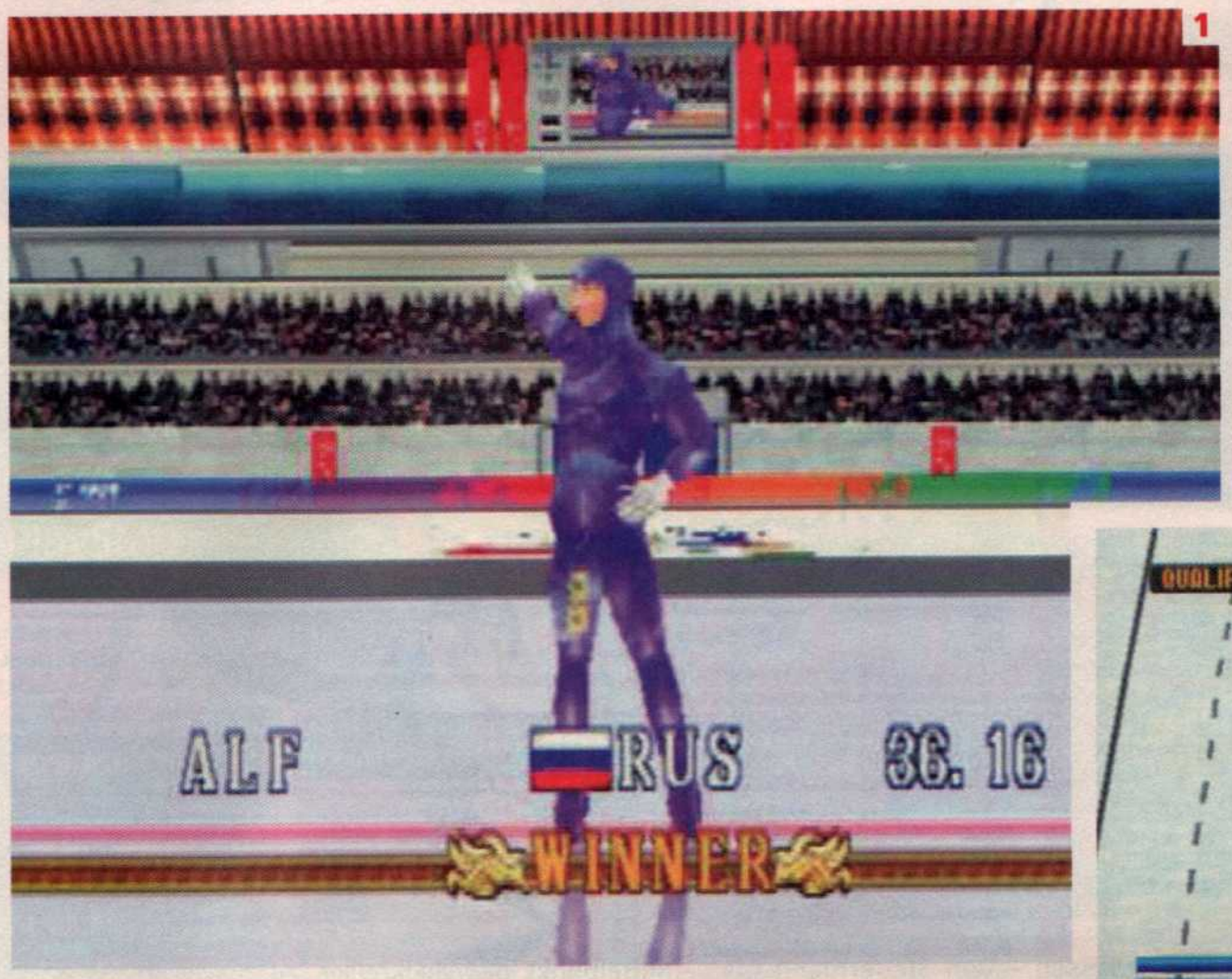
Der Eisschnellauf (500 bzw. 1500 m), in dem Sie gegen einen Konkurrenten auf festgelegter Bahn antreten, folgt dem bekannten International Track & Field-Muster: Drücken Sie die Buttons so schnell wie möglich, um maximalen Speed zu erreichen.

Ein wenig diffiziler geht es im "Short Track"-Wettbewerb (500 bzw. 1500 m) zu. Hier geht es vor allem um das kurzzeitige Spurten und die richtige Strategie beim Überholen der drei Gegner.





[1] Mit dem richtigen Speed springen Sie locker über die 120m-Marke. [2] Die Windanzeige muß im Auge behalten werden.



1



2



3

[1] Der Sieger kommt aus Rußland. [2] Start zum Eisschnellaufwettbewerb (500m). [3] Der russische Vertreter hat einen klassischen Frühstart hingelegt.

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 10.00 - 18.30
Sa 10.00 - 13.00

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte je 14,80 DM

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

Tel. 07247/94 61 70
Fax 07247/42 48

SONY Playstation

Abe`s Oddysee	89,99	Frogger	84,99
Ace Combat 2	89,99	G Police	99,99
Actua Soccer	49,99	Gex 3D - Enter the Gecko*	89,99
Actua Soccer 2	89,99	Grand Theft Auto	84,99
Adidas Power Soccer 2	84,99	Grid Run	84,99
Ark of Time	89,99	Heavens Gate	84,99
Atari Arcade Gr. Hits	69,99	Herc`s Adventure	89,99
Auto Destruct	89,99	Hercules	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99	Indy 500*	84,99
Battle Arena Toshinden 3	89,99	Jersey Devil	89,99
Bleifuß 2*	79,99	Jumping Flash 2	89,99
Bloody Roar*	84,99	King of Fighters*	79,99
Brahma Force*	84,99	Kurushi	79,99
Broken Helix*	99,99	Lost World	84,99
Bubble Bobble	79,99	Mageslayer*	84,99
Bug Raiders*	74,99	Magic the Gathering	79,99
Bushido Blade*	89,99	Marvel Super Heroes	89,99
Bust a Move 3*	69,99	Mass Destruction	49,99
Castlevania	89,99	Maximum Force	89,99
Colony Wars	89,99	MDK	89,99
Command & Conquer 2	99,99	Megaman X3	84,99
Constructor*	79,99	Monopoly	84,99
Cool Boarders 2*	84,99	Monster Truck	84,99
Courier Crisis	79,99	Moto Racer	84,99
Crash Bandicoot Platinum	49,99	Motor Mash	84,99
Crash Bandicot 2	89,99	Museum Vol. 5	79,99
Critical Depth	79,99	Nagano Winter Games*	99,99
Croc-Legend of the Gobbos	89,99	Nascar 98	89,99
Darklight Conflict	84,99	NBA 98	84,99
Darkstalkers	49,99	NBA In the Zone 2	89,99
Deadly Skies*	84,99	NBA Jam Tournament Ed.	49,99
Destruction Derby 2*	49,99	NBA Pro 98*	99,99
Devil´s Deception	84,99	Need for Speed 2	84,99
Diablo*	89,99	Need for Speed 3*	89,99
Discworld 2	89,99	NFL Quarterback Club 97	49,99
Disruptor	49,99	NHL 98	89,99
Dynasty Warriors	94,99	NHL Breakaway 98	84,99
Earthworm Jim 2	84,99	NHL Face Off 98*	79,99
Explosive Racing	89,99	NHL Powerplay Hockey 98*	84,99
Fade to Black	49,99	Nightmare Creatures	89,99
Fifa 98	84,99	Nuclear Strike	89,99
Fighting Force	94,99	Overboard	89,99
Final Fantasy 7	99,99	Pandemonium 2	89,99
Flottenmanöver*	84,99	Pax Corpus*	89,99
Formel 1 97	99,99	Perfect Weapon	84,99
		PGA Tour 98	89,99
		Player Manager	89,99
		Populous - The 3rd Coming*	89,99
		Power Rangers Pinball	94,99
		Prime Goal	84,99
		Pro Pinball - The Web	79,99
		Rage Racer	94,99
		Rally Cross	79,99
		Rampage World Tour	79,99
		Rapid Racer	89,99
		Rayman	49,99
		Rebell Assault 2	94,99
		Reboot*	84,99
		Resident Evil 2*	89,99
		Resident Evil Directors Cut	84,99
		Ridge Racer Revolution	49,99
		Risiko	84,99
		Road Rage	84,99
		Road Rash Platinum	49,99
		Rosco McQueen	89,99
		Shadow Master	89,99
		Sim City 2000	84,99
		Skullmonkeys*	89,99
		Soul Blade	94,99
		Soviet Strike	49,99
		Spice World*	49,99
		Steel Reign*	79,99
		Street Racer	84,99
		Streetfighter Coll.*	84,99
		Streetfighter Ex Plus	84,99
		Super Football Champ	84,99
		Super Pan Coll.*	89,99
		Syndicate Wars	84,99
		Tekken 2	99,99
		Test Drive 4	84,99
		The Devide: Enemies Within*	84,99
		The Note	84,99
		Tiger Shark	94,99
		Time Crises	144,99
		TOCA Touring Car Champion	84,99
		Tomb Raider 2	99,99
		Total Driving	94,99
		Transport Tycoon	79,99
		Twisted Metall 2	84,99
		Ubik*	89,99
		V-Rally	84,99
		VMX Racing*	89,99
		Warcraft 2	79,99
		Worms	49,99
		Xevious	79,99
		Z	79,99

Bushido Blade
89,99 DM

NIGHTMARE CREATURES
89,99 DM

GEX ENTER THE GECKO
89,99 DM

Teil 2 COMMAND & CONQUER
Teil 2: ALARMSTUFE ROT
99,99 DM

SONY Analog Controler
59,99 DM

FIFA DIE WM-QUALIFIKATION 98
84,99 DM

Multinorm Boot Chip
für JP - US - PAL incl. Einbauanleitung
30,00 DM

FORMEL 1 97
99,99 DM

SONY Playstation
295,00 DM
Multinorm Playstation JP-US-PAL 370,00 DM

DYNASTY WARRIORS

Zubehör

120 Block Memory Card	59,99	Mario 64	84,99
360 Block Memory Card	79,99	Wave Race 64	84,99
720 Block Memory Card	99,99	FIFA 64	94,99
Control Station Pad A/F	29,99	Didikong Racing	94,99
Game Buster	89,99		
Link Kabel	24,99		
Predator Gun	59,99		
RGB Scart Kabel	24,99		
SONY Analog Joystick	109,99		
SONY Arcarde Combat Stick	99,99		
SONY Controler	44,99		
SONY Controler Analog	59,99		
SONY Controler Schwarz	44,99		
SONY Controler Weiß	44,99		
SONY HF-Adapter	49,99		
SONY Kopfhörer	29,99		
SONY Leerhülle	3,99		
SONY Maus	54,99		
SONY Memory Card	39,99		
SONY Memory Card Durchsichtig	39,99		
SONY Memory Card Grün	39,99		
SONY Memory Card Rot	39,99		
SONY Multi Tab	64,99		
SONY NeGcon	79,99		
SONY Playstation	295,00		
SONY Spec. Ascii Pad	64,99		
SONY Tasche incl. MK + Controller	79,99		
Station Master Pad	34,99		
Verlängerungskabel PSXPad	24,99		
VRF 1 Lenkrad mit Pedale	149,99		

NINTENDO64

weitere Titel lieferbar

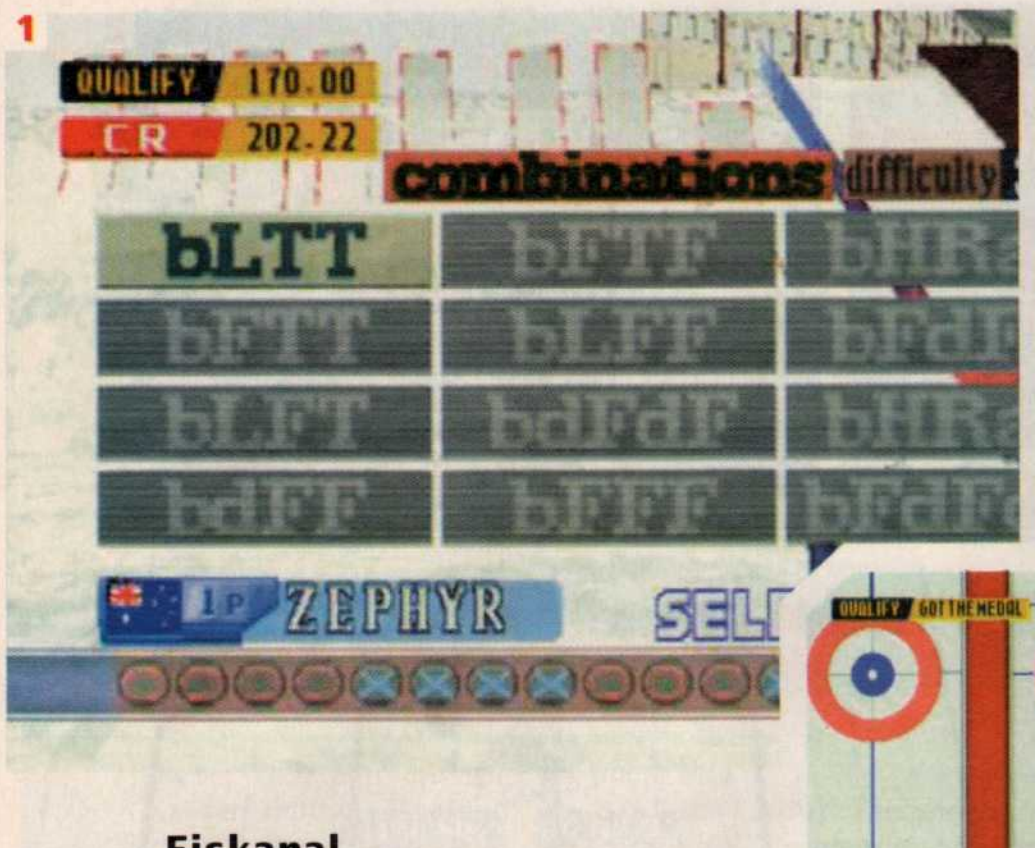
NINTENDO64

Ab 250,00 DM Spielebestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1.50 DM Rückprto.
Vorkasse 6.90 pro Paket - Nachnahme 10,50 pro Paket zzgl. 3DM Zahlkartengebühr

Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse - Scheck oder Überweisung. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,00 DM pauschal. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Mit * gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschiene
Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservic

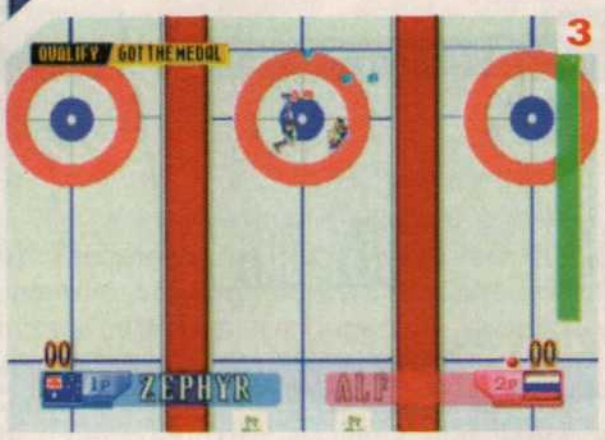
Vier Spieler | Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel



1



2



3



[1] Parappa-The-Rapper on Ice! [2], [3] Beim Curlingwettbewerb schieben Sie eine ruhige Kugel und fegen die Eisbahn.

Eiskanal



Auch die beiden Wettbewerbe Bobfahren und Rennschlitten sind ähnlich aufgebaut. Lediglich die Startvorgänge unterscheiden sich erheblich voneinander.

Während beim Rodeln ein Druck zum rechten Zeitpunkt genügt, erfordert der Start eines Viererbobs viel Übung. Hier kommt es vor allem darauf an, eine hohe Grundgeschwindigkeit zu erzielen und die vier Insassen – von Steuermann bis Bremser – schnell in den Bob zu kriegen. Einmal in Fahrt gekommen, lassen Sie sich in der eisigen Rinne treiben und müssen nur in den zahlreichen Steilkurven ein wenig entgegenlenken. Touchieren Sie die Begrenzung, schlägt sich das in einer Verringerung der Geschwindigkeit nieder.

Wenn vier Spieler gleichzeitig vor dem Fernseher sitzen und um die begehrten drei Medaillen kämpfen, erreicht der Lärmpegel leicht das Maximum.

Curling



Zum Abschluß der olympischen Spiele wartet eine Disziplin auf Sie, die sehr viel Wert auf ein gutes Auge und eine ruhige Hand legt. Bei diesem entfernten Verwandten des hierzulande bekannten Eisstockschießens, kommt es darauf an, seine eigenen Steine so nah wie möglich an den Mittelpunkt des Zielkreises zu plazieren. Da aber abwechselnd geschossen (bzw. geschoben) wird, kann es vorkommen, daß der Gegner Ihre Steine aus dem Kreis kickt.

Finale

Nach jedem Wettbewerb werden Ihnen die aktuelle Rangfolge sowie der Medaillenspiegel präsentiert. Haben Sie einen der voreingestellten Weltrekorde gebrochen, gibt es Sonderlob, und die verbesserte Zeit beziehungsweise die Punkte werden auf der Memory Card abgespeichert. Gerade dies macht ein Multiplayerduell so reizvoll. Wenn vier Spieler gleichzeitig vor dem Fernseher sitzen und um die begehrten drei Medaillen kämpfen, erreicht der Lärmpegel leicht das Maximum. *mom*

PlayStation

Nagano Winter Olympics '98

Meine Meinung: Mit Nagano Winter Olympics '98 hat Konami ein Spiel produziert, das locker an die Klasse von "International Superstar Soccer Pro" heranreicht. Vor allem die Tatsache, daß es in den einzelnen Disziplinen um mehr geht als nur um das superschnelle Buttondrücken, macht das Game über längere Zeit interessant. Auf dem audiovisuellen Sektor gibt es bis auf ein, zwei kleine Nachlässigkeiten nichts auszusetzen. Seit "Winter Games" von Epyx hat mich kein Mehrsport-Spiel so in den Bann gezogen wie NWO '98. Und das ist schließlich bereits 13 Jahre her. Egal ob Sie auf Wintersport stehen oder nicht, Nagano Winter Olympics '98 ist ein Spiel, das für PlayStation-Besitzer ebenso wichtig ist wie RGB-Kabel und Memory-Card. Lediglich absolute Sportverächter dürfen sich vor dem Kauf drücken.

Artur Hoffmann

GENRE:	Nagano Winter Olympics '98
VERFÜGBAR AB:	Februar
HERSTELLER:	Konami
ENTWICKLER:	Konami
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	1.5	MOTIVATION:	2,0
GRAFIK:	1.5	PREIS/LEISTUNG:	1.5
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	1,8
GAMEPLAY:	2,0		

Fordern Sie das kostenlose Playcom Magzin an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Sony PSX



"Z"	dt	79.00
Ace Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	**dt**	**84.99**
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt *	84.99



Baphomets Fluch 2	dt	89.00
BA Toshinden 3	dt	89.00
Bleifuss 2	**dt**	**79.99**
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bug Riders	dt	79.99
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00



Castlevania	dt	89.00
Clock Tower	dt *	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Com. & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Critical Deapth	dt	79.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Discworld 2	dt	89.00
Dreams	dt *	89.00
Need for Speed 2	**dt**	**89.00**

Ladenverkauf,
Kein Versand,
Preise variieren!

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787

Dungeon Keeper	dt *	89.00
Dynasty Warriors	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99



Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	99.00



Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	**dt**	**84.99**
G-Police	dt	109.00
Grand Theft Auto	**dt**	**79.00**
Hercules	dt	89.00

Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Jersey Devil	dt	94.00
Jimmy Johnson Am.Fo.	dt *	89.00
K-1 The Arena Fight.	dt *	99.00
Kurushi	dt	79.99
Lost W.Jurassic Pa.2	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00
Magic the Gathering	dt	84.99
Marvel Super Heroes	dt	89.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day	dt *	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Midnight Run	dt *	99.00
Monopoly	**dt**	**84.99**
Monster Truck	dt	89.00
Moto Racer	dt	89.99
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Live 98	dt	89.00
NHL Breakaway 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99
Overboard	dt	89.00
Pandemonium 2	**dt**	**84.99**
Panzergeneral 2	dt	89.00
Pax Corpus	dt *	89.00
Peak Performance	dt	89.00
Player Manager	dt	84.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Porsche Challenge	dt	79.99
Primal Rage	dt	69.00
Rage Racer	dt	99.00
Rampage World Tour	dt	79.00
Rapid Racer	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00

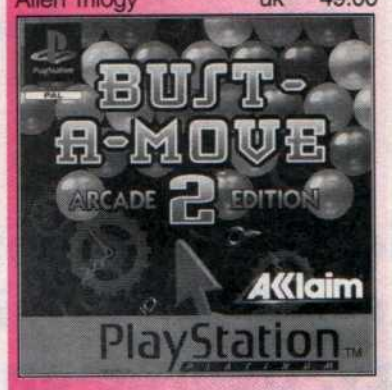


Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Rock`n Roll Racing 2	dt	89.99
Soul Blade (Edge)	**dt**	**99.00**
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Syndicate Wars	dt	89.00
Test Drive 4	dt	89.99
Theme Hospital	**dt** *	**89.00**
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 1	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Total Driving	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viper	dt *	94.00

Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt	*
89.00		
WCW World Wrestling	dt	99.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00



Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Criticom	dt	39.99
D (Dining Table)	dt	49.00
Descent 2	dt	49.99
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Mechwarrior 2	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00

Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revol.Pl	dt *	49.00
Road Rash Platinum	**dt**	**49.00**
Soviet Strike Platin	dt *	49.00
Striker 96	dt	39.99
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	**dt**	**49.00**
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Zubehör

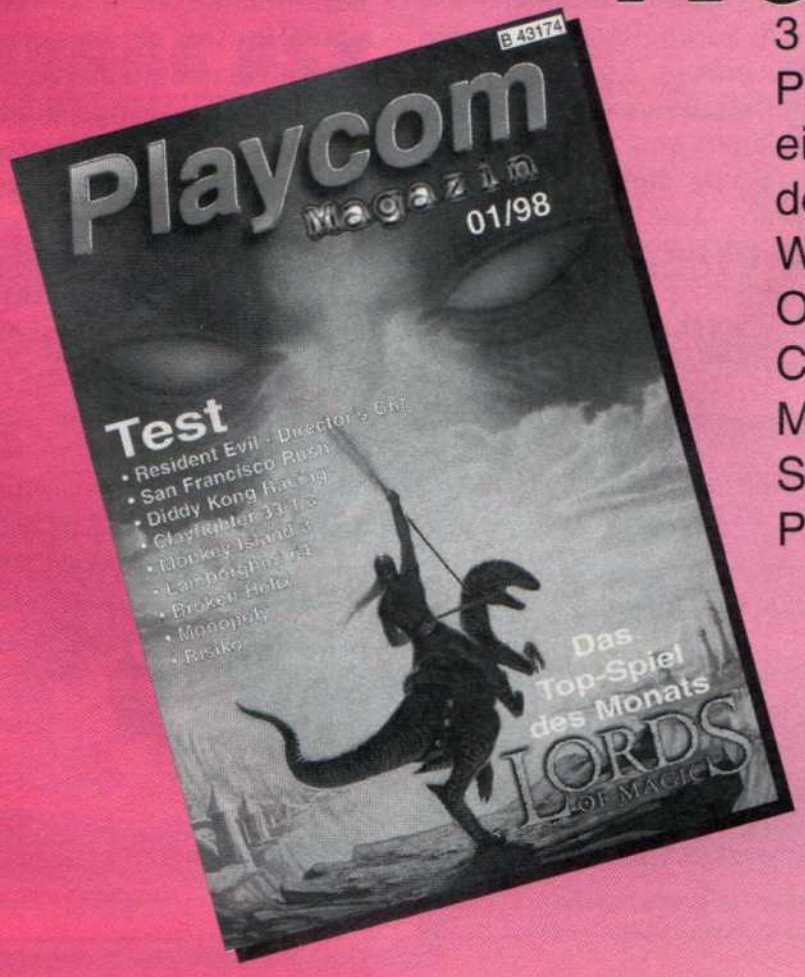
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	39.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX Schwarz	dt	29.99
Lenkrad incl. Pedale	**dt**	**119.99**
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card PSX	**dt**	**34.99**
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 8 Meg	**dt**	**69.99**
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

*• **Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300***
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
*• Fordern Sie das **kostenlose Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,–zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir führen auch:
SNES, Gameboy, Mega Drive,Saturn, PC CD-ROM und Nintendo64

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Kostenlos !!!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

RAMPAGE WORLD TOUR

Mörderisches Trio: Wenn die "Drei von der Giftfabrik" auf Weltreise gehen, bleibt kein Ziegelstein auf dem anderen. Denn bei Lizzy, George und Ralph handelt es sich um ausgewachsene Monster mit ausgeprägter Zerstörungswut. Im Action-Kracher "Rampage World Tour" tanzen die Biester nach Ihrer Pfeife. von Michael Schmithäuser

In den guten alten 80er Jahren sorgte ein wahrhaft destruktives Spiel für Furore in den Spielhallen: "Rampage" von Midway. Das Spielziel war ebenso simpel wie vergnüglich: Man nehme ein Filmmonster und lasse dieses so lange auf diverse Wolkenkratzer einprügeln, bis die Gebäude unter großem Getöse einstürzen. Das actionorientierte Gameplay sorgte zusammen mit der spaßigen Dreispieler-Option für einen im wahrsten Sinne des Wortes durchschlagenden Erfolg des Automaten. Nun hat Midway tief in seinen Archiven gekramt und präsentiert einen 32-Bit-Aufguß des Originals.

In einer Wiederaufbereitungsanlage für Giftmüll kommt es zu einem folgenschweren Zwischenfall: Eine Explosion setzt hochgiftige Dämpfe frei, denen drei Techniker ausgesetzt werden. Binnen Minuten mutieren George, Lizzy und Ralph zu riesigen, alptraumhaften Kreaturen. Aus George wird ein King-Kong-Verschnitt, Lizzy verwandelt sich in eine giftgrüne Echse und Ralph präsentiert sich fortan als überdimensionierter Werwolf.

Abrißkommando

Sie als Spieler entscheiden sich für eines der drei Monster und schicken es auf eine ausgedehnte Weltreise durch mehr als 130 Städte. Natürlich sind Sie dabei nicht am schnöden Sightseeing interessiert – Ihnen steht der Sinn eher nach dem Niederreißen aller Gebäude und Sehenswürdigkeiten, die Ihnen in die Klauen kommen. Mit einem beherzten Sprung klammern Sie sich an eine Häuserfront, krabbeln daran rauf- und runter, traktieren das Mauerwerk mit Fausthieben und Fußkicks oder erschüttern die Wände durch konsequentes Herumhüpfen auf dem Dach. Auf diese Art und Weise vernichten Sie Stockwerk für Stockwerk, bis das betroffene Haus den Geist aufgibt und sich in Schutt und Asche auflöst.

Nach dem Einschlagen der Fenster offenbaren sich von Zeit zu Zeit nette Extras – etwa Pommes-Frites-Tütchen, Hamburger oder Kuchenstücke – die Ihren Schützling wieder zu Kräften kommen lassen. Das ist auch bitter nötig, denn die Bürgermeister der Metropolen sehen natürlich nicht tatenlos zu, wie Sie deren hübsche Stadt zu Kleinholz verarbeiten. Und so werden Sie ständig von Soldaten, Panzern, Hubschraubern und Düsenjägern attackiert. Mit gezielten Fausthieben lassen sich die fliegenden Widersacher problemlos ausschalten, während die menschlichen Gegner schlicht und ergreifend verspeist werden. Weitere potentielle Gefahrenquellen sind ungesicherte Seeufer (Monster sind wasserscheu!), elektrische Reklametafeln (Vorsicht, Hochspannung!) und lodernde Brandherde (rrrröstfrisch auf den Tisch). Hat sich der Lebensenergiebalken geleert, verwandeln sich

1



2



3



[1] Ralph unternimmt einen Abendspaziergang und macht nebenbei ein paar Autos platt. [2] Lizzy am Ziel Ihrer Träume: Die Stadt Michigan wurde total zerstört. [3] Feuriges Vergnügen: George schaut ganz schön dumm aus der Wäsche, nachdem ihn ein Soldat mit dem Flammenwerfer bearbeitet hat.

die Höllenkreaturen in splitternackte Menschlein zurück, die beschämt vondannen ziehen. Dank unbegrenzter Continues dürfen Sie jedoch immer an der Stelle weiterspielen, wo Ihr Monster den Geist aufgegeben hat.

Im Zweispieler-Modus gehen Sie gemeinsam mit einem Freund auf Weltreise. Zwar kann man sich auch gegenseitig eins auf die Rübe geben, doch der Schwerpunkt liegt auf kooperativer Zerstörung. Der Dreispieler-Modus aus dem Original fehlt dagegen – vom Multitap-Adapter haben die Entwickler wohl noch nichts gehört.

Grafik und Sound bewegen sich auf mittelmäßigem Niveau. Der Videospiel-Charme der 80er wurde zwar perfekt eingefangen, doch die Grafikfähigkeiten der PlayStation wurden nicht im Geringsten ausgereizt.

Bleibt unterm Strich eine nette Klopperei für zwischendurch. Freunde des Originals könnten durchaus ihren Spaß an Rampage haben, doch das Gros der jüngeren Spieler wird schon nach wenigen Leveln gelangweilt das Joypad beiseite legen. *pat*

Rampage World Tour

Meine Meinung: Als Fan des Originals freute ich mich über die 32-Bit-Reinkarnation dieses Videospielklassikers – um nach ein paar Runden enttäuscht festzustellen, daß die Evolution das angestaubte Spielkonzept überholt hat. Anfangs drosch ich noch fröhlich auf Gebäude ein und kickte Soldaten und (tschuldigung!) alte Damen über den Bürgersteig. Doch spätestens ab der zehnten Stadt ging die Motivationskurve rapide nach unten. Sobald man alle Gimmicks gesehen hat, verliert die wilde Klopperei schnell an Reiz. Das liegt in erster Linie an der mangelnden Übersicht in höheren Leveln. Denn dann schwirren soviele schießwütige Objekte über den Bildschirm, daß man keine Chance mehr hat, alle unschädlich zu machen. Aus dem Klassiker von einst ist ein höchst durchschnittliches PlayStation-Game geworden. ***Michael Schmithäuser***

GENRE:	**Action**
VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
HERSTELLER:	**GT Interactive**
ENTWICKLER:	**Midway**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

SPIELIDEE:	3,0	MOTIVATION:	3,5
GRAFIK:	3,5	PREIS/LEISTUNG:	3,5
SOUND:	2,5		
PRÄSENTATION:	4,0		
GAMEPLAY:	3,5	GESAMTWERTUNG:	**3,3**

Multinorm Boot - Chip

The best Modchip for your PSX



HARDWARE PSX

PSX MULTINORMUMBAUCHIP		19,90 DM
PSX MULTINORMCHIP	> 5	A.a
PSX MULTINORMCHIP	> 10	A.a
PSX MULTINORMCHIP	> 100	A.a
PSX RGB KABEL		19,90 DM
PSX RGB KABEL + CHINCH		35,00 DM
PSX HF ADATER (ANTENNE)		39,90 DM
PSX JOYPAD (14 FARBEN)		25,00 DM
PSX JOYPADVERLÄNGERUNG		19,90 DM
PSX LINKKABEL		29,00 DM
PSX MEMORYKARTE	15 BLOCK	25,00 DM
PSX MEMORYKARTE	120 BLOCK	45,00 DM
PSX MEMORYKARTE	360 BLOCK	75,00 DM
PSX MEMORYKARTE	480 BLOCK	90,00 DM
PSX MOVIE CARD (CDI)		199,00 DM
PSX ACTION REPLAY		69,90 DM
PSX PISTOLE		39,00 DM
PSX PISTOLE + LASER		99,00 DM
PSX ANALOG JOYPAD		59,00 DM
PSX INFRAROT JOYPAD (2 Stk.)		69,90 DM
PSX LENKRAD		129,90 DM
PSX GRUNDGERÄT+UMBAU		335,00 DM

S & S COMPUTER

Weberstr.79

45879 Gelsenkirchen

Bestell Hotline 0209 / 179610

Bestell Faxline 0209 / 17961-99

Der Multinorm Boot Chip wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von GER -JPN - USA & selbst erstellten Spielen !!! ANLEITUNG IN FARBE

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT.
Beste Distributor Preise in Deutschland.

HARDWARE PC

GEHÄUSE

Desktop	99,-
Big Tower	109,-
Midi Tower	89,-
Mini Tower	69,-
Big Tower ATX	169,-
Midi Tower ATX	149,-

Festplatten

1.7 GB Fujitsu IDE	249,-
2.1 GB Fujitsu IDE	289,-
3.5 GB Fujitsu IDE	389,-
4.3 GB Fujitsu IDE	469,-
6.4 GB Fujitsu IDE	559,-
4.3 GB IBM SCSI	599,-

Grafikkarten

PCI 4 MB S3 Virge	99,-
Hercules Terminator 4MB	169,-
Matrox Mystiq II 4 MB	299,-
Diamond Viper 330	389,-
Elsa Victory Erasor 4MB	369,-
AGP Asus V3000	329,-
AGP Diamond Viper 330	429,-
3DFX KARTE mit Voodo Chip	279,-
MONSTER 3D	A.a

RAM-SPEICHER

8 MB PS/2	TAGESPREISE
16 MB PS/2	TAGESPREISE
32 MB PS/2	TAGESPREISE
16 MB SDRAM	TAGESPREISE
32 MB SDRAM	TAGESPREISE
64 MB SDRAM	TAGESPREISE

MOTHERBOARDS

BOARD VX PC CHIPS 75-233 MMX - inkl. 512KB Cashe / SDRAM + PS/2	149,-
ASUS TXP4, 512KB Cashe 75-300Mhz	255,-
QDI Titanium Intel-TX-Chip	229,-
QDI Pentium II Board ATX	299,-
ASUS P2L 97 Pentium II ATX	439,-

CPU's

Intel 166MMX	244,-
Intel 200MMX	444,-
Intel 233MMX	644,-
Intel P II 233	625,-
Intel P II 266	A.a
Intel P II 300	A.a

CD ROM

20x Plextor SCSI	299,-
24x Cyberdrive IDE	199,-
24x Pioneer Slot-In	189,-

CD Brenner

CD BRENN Software	79,-
YAMAHA 400 T	845,-
Plasmon CDR 480	777,-

STANDALONE KOPIERSTATION 1:1 A. a

WEITERE PREISE BITTE ANFRAGEN

Pro Pinball: Timeshock

Die PC-Version heimste bereits zahlreiche Auszeichnungen ein. Nun kommt auch die PlayStation-Fraktion in den Genuß des neuen Empire-Flippers "Pro Pinball Timeshock". von Artur Hoffmann











[1] Von diesen vier Perspektiven sind lediglich zwei spielbar. [2] Für alle die es ein wenig genauer wissen wollen. [3] Bei dieser Ansicht haben Sie alles im Blick. [4], [5] Der Videomode ist ein nettes Intermezzo und bringt eine Menge Punkte.

PlayStation-Besitzer, die gern eine ruhige Kugel schieben, haben es heutzutage nicht leicht. Schließlich finden sich im Pool der inzwischen nahezu 400 Games nicht allzuviele gelungene Flippersimulationen. Stellt man zudem noch Ansprüche an Design, Spielbarkeit und Grafik, lichtet sich das Feld der potentiellen Kandidaten noch einmal um die Hälfte. Angesichts dieses Notstandes ist es bemerkenswert, wenn ein Unternehmen gleich mit zwei exzellenten Games vertreten ist. Eingefleischte Flipper-Freaks wissen sicher schon, welche Softwareschmiede gemeint ist: Empire. Nach dem sehr erfolgreichen Debüt ("Pro Pinball: The Web") stellen die fleißigen Briten mit Pro Pinball: Timeshock den lang erwarteten Nachfolger vor. Eines wollen wir Ihnen bereits an dieser Stelle verraten: Dieser Flipper macht süchtig!

Videostar!

In Zeiten von "Tomb Raider 2", "Final Fantasy VII" und "Baphomets Fluch 2" reicht es nicht mehr aus, eine lieblos zusammengeschusterte Flippersimulation auf den Markt zu werfen. Die Fans erwarten ein multimediales Spektakel, das zum einen ein authentisches Flipperfeeling (Sound, Ballphysik und Tilt) vermittelt, zum anderen aber auch nach exzessivem Spiel noch motivierend wirkt. Pro Pinball: Timeshock erfüllt beide Erwartungen und kommt zudem mit einer Hintergrundstory daher.
Um die Erde vor dem Untergang zu retten, flippern Sie sich durch zahlreiche geschichtliche Epochen. Dabei sind Sie ständig auf der Suche nach den vier geheimnisvollen Kristallen. So dienen die Rampen, Bumper und Ball-Locker lediglich dazu, den gerade besuchten Zeitabschnitt zu beenden, um sich auf eine erneute Zeitreise zu begeben. Die große Besonderheit dieses Tisches ist die Kombination aus konventionellem Flipper und witzigen Extraspielen, die in ei-

ner stilisierten Dot-Matrix-Anzeige ablaufen. So müssen Sie z.B. einen Dinosaurierangriff abwehren, ein Wagenrennen im Alten Rom gewinnen oder den Kanaltunnel ausleuchten. Diese Sonderaufgaben erledigen Sie durch das Treffen der angezeigten Ziele. Bei der zweiten Videovariante steuern Sie ein Minifahrzeug durch einen Tunnel. Jedes dieser Bonusgames bringt natürlich weitaus mehr Punkte als die "normale" Flipperaktion. Beenden Sie z.B. den ersten Level der Tunnelfahrt fehlerfrei, winken Ihnen 50.000.000 Punkte!

Statistiker!

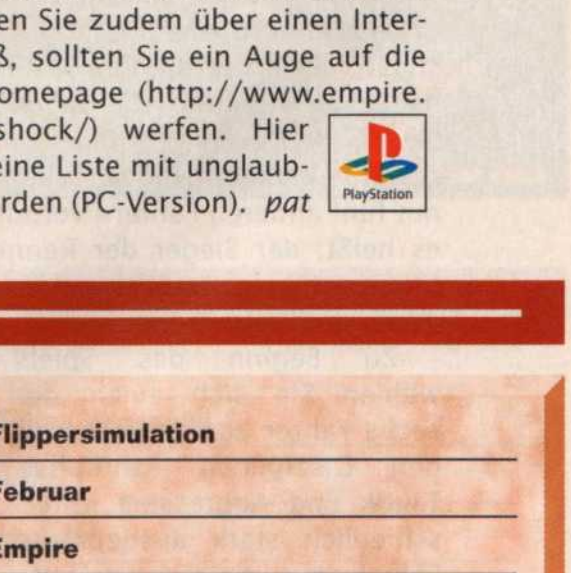
Selbst professionelle "Pinball Wizards" sollten sich zunächst einmal im Novice-Modus warmspielen. Hier haben Sie zwar nur eine Kugel, dafür genießen Sie 120 Sekunden lang absolute Immunität gegen Ballverluste jeglicher Art. Dermaßen befreit erkunden Sie in aller Ruhe die einzelnen Ziele. Dies ist enorm wichtig, da Sie während des Spieles nicht immer auf das Dot-Matrix-Display schielen können, um die angegebene Targets abzulesen. Nach einigen Trainingsrunden dürfen Sie sich guten Gewissens ans "echte" Game wagen.

Wie bei den realen Vorbildern stellt auch hier ein Multiballspiel das Höchste der Gefühle dar. Wenn Ihnen bis zu vier silberne Kugeln um die Ohren schwirren, nähert sich die Hektik dem absoluten Höhepunkt. Die PlayStation scheint das gar nicht zu belasten, da die Framerate auf konstant hohem Level bleibt und Sie vor Ruckelorgien verschont.

Wenn Ihnen bis zu vier silberne Kugeln um die Ohren schwirren, nähert sich die Hektik dem absoluten Höhepunkt.



1


2



3



4

[1] Kaufen Sie sich einen Extraball! [2] Nein, das ist kein Schuhkarton sondern eine etwas avantgardistische Tischperspektive. [3] Wer mit vier Bällen gleichzeitig hantiert kommt leicht ins Schwitzen. [4] Die schier unendliche Liste der Optionen ist beispielhaft.

Daß es sich bei diesem Flipper um eine PC-Umsetzung handelt, merken Sie nicht nur an der Vielzahl der Optionen, der virtuellen Flipperbesichtigung und einer Diashow, sondern vor allem am sogenannten Benutzermenü. Hier finden Sie alle Informationen über Ihre bisher absolvierten Spiele. Ob Anzahl der gespielten Bälle, die durchschnittlich verbrachte Zeit oder die Kristall-Trefferquote – alles ist vorhanden. Es ist fast ein Wunder, daß Sie nicht erfahren, wann Sie sich das letzte Mal die Zähne geputzt haben.

Sind Sie nach exzessivem Spielen der Meinung, daß Sie zu den Profis gehören und verfügen Sie zudem über einen Internetanschluß, sollten Sie ein Auge auf die offizielle Homepage (http://www.empire.co.uk/timeshock/) werfen. Hier finden Sie eine Liste mit unglaublichen Rekorden (PC-Version). *pat*

PlayStation

Pro Pinball: Timeshock

Meine Meinung: Dieses Spiel regte mich während der Testphase dermaßen auf, daß ich einem Herzinfarkt nahe war. Just in dem Augenblick, in dem ich am Highscore gekratzt habe, läuft die letzte Kugel ins Aus. Was für ein Unglück! Naja dann auf ein Neues – bis die Gelenke krachen und die Augen schwächer werden. Es lohnt sich aber, da Pro Pinball: Timeshock grandiose Grafik, unwiderstehliches Gameplay und das richtige Maß an Zusatzgames bietet. Leider ist wieder mal nur ein Tisch vorhanden – das ist nicht mehr zeitgemäß. Dafür hätte ich gerne auf die Diashow, den Flipperrundgang und die eine oder andere Tischansicht verzichtet. Trotzdem gilt, was auch für The Web galt: Wer richtig flippern will, geht entweder in die Spielhalle oder schmeißt Pro Pinball: Timeshock in seine PlayStation. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	**Flippersimulation**
VERFÜGBAR AB:	**Februar**
HERSTELLER:	**Empire**
ENTWICKLER:	**Empire**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

SPIELIDEE:	**2,0**	MOTIVATION:	**1,5**
GRAFIK:	**1,5**	PREIS/LEISTUNG:	**2,5**
SOUND:	**1,5**		
PRÄSENTATION:	**1,5**	GESAMTWERTUNG:	**1,8**
GAMEPLAY:	**1,5**		

Red Asphalt

Rennspiele gibt es fast wie Sand am Meer. Sie fahren um Pokale, Trophäen und Weltmeisterschaften. Um als erster die Ziellinie zu überqueren, bedienen Sie sich notfalls auch kleinerer Rempler und Schubser. Doch gegen die Rennen von "Red Asphalt" wird Ihnen das wie ein Kaffeekränzchen im Altersheim vorkommen. von Mathias Locher







[1] "Hellworld" macht seinem Namen alle Ehre! [2] Nur ein zerstörter Gegner ... [3] ... ist ein guter Gegner !

Wir schreiben das Jahr 2019. Die Erde wurde von Draenek und seiner Horde besetzt, genau wie alle anderen Planeten in unserer Galaxie. Der Blutdurst des Unterdrückers ist unerschöpflich. Um ihn zu stillen, erfand er die Rennen. Er sagt, sie haben die Funktion, die Galaxis zu einen. Sie wurden als "Freiwilliger" auserkoren, daran teilzunehmen. Dabei haben Sie sich mit fünf anderen Fahrern verbündet, denn es heißt, der Sieger der Rennen hat die Chance, gegen Draenek persönlich in der Arena des Todes anzutreten.

Zu Beginn des Spiels wählen Sie sich einen der sechs Fahrer aus. Jeder hat in den Disziplinen Fahrkunst, Taktik und Aggression unterschiedlich stark ausgeprägte Fähigkeiten, die sich im Laufe der Zeit auch verbessern lassen. Ihr Startkapital investieren Sie in einen fahrbaren Untersatz und, falls noch etwas übrig ist, in nützliche Extras. Sechs verschiedene Fahrzeuge stehen bereit, wobei Ihre anfängliche Finanzkraft die Auswahl stark einschränkt. Jedes Gefährt besitzt ein gewisses Maß an Panzerung, eine Offensiv- und eine nach hinten feuernde Defensivwaffe, Fahrwerk und Reifen, sowie logischerweise einen Motor. Für jedes dieser Teile gibt es Upgrades in drei Stufen. Nitro-Packs, die Ihre Geschwindigkeit kurzfristig erhöhen, sind auch recht hilfreich, um einen der vorderen Plätze zu belegen.

Chaos

Die Rennen finden auf vier Planeten statt: der Erde, Varkon 7, Tranzine und Retalia. Dort gibt es jeweils sechs verschiedene Streckenvarianten und einen Boss, der auch an den Wettkämpfen teilnimmt und Ihnen das Leben ganz besonders schwer macht.

Während des Rennens geht es heiß her, denn im Kampf um die vorderen Plätze ist nicht nur hohe Geschwindigkeit, sondern auch intensiver Waffeneinsatz vonnöten. Ein beseitigter Gegner wird zwar wieder mit heilem Fahrzeug auf die Strecke gesetzt, verliert aber wertvolle Sekunden. Auf den Kursen liegen immer wieder Extras herum, die Ihnen z.B. kurzfristig einen Schutzschirm verpassen, die Durchschlagskraft der Waffen zeitweise erhöhen oder aber Ihr Fahrzeug selbst in eine tödliche Waffe verwandeln, die jeden Gegner bei Berührung sofort ins Jenseits befördert. Beenden Sie das Rennen auf





[1] Thula sollte noch ein wenig an ihrem Driving-Skill arbeiten... [2] ... während Jack eher noch etwas taktisches Training vertragen könnte.

Zwei Spieler | Serial-Link kompatibel | Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel | Negcon kompatibel

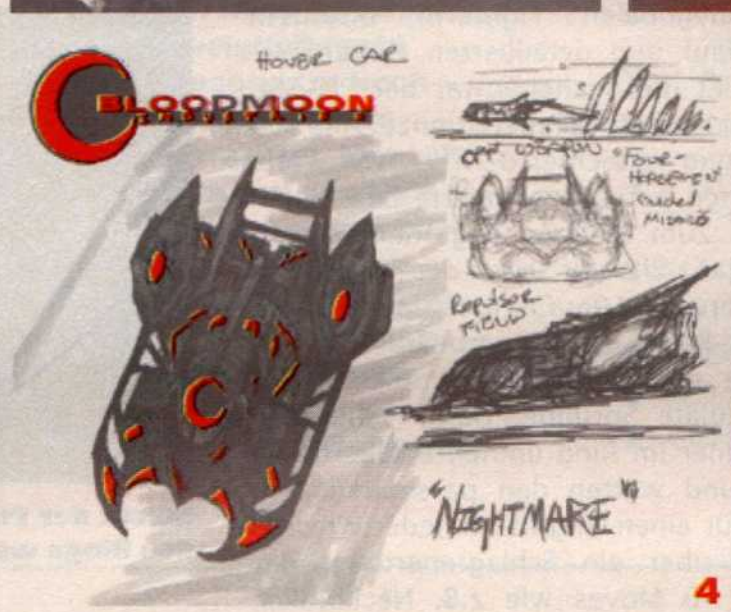
einem der ersten drei Plätze, so erhalten Sie Geldprämien und Erfahrungspunkte. Außerdem sammeln Sie je nach Plazierung und Anzahl der Kills noch sogenannte Chaospunkte, von denen Sie eine bestimmte Anzahl benötigen, um zum nächsten Planeten aufzusteigen.

Das Flair der verschiedenen Austragungsorte ist optisch sehr schön umgesetzt: Ob es das futuristisch-trostlose Los Angeles von 2019, die Lavawelt von Varkon 7 oder die jahrmarktähnlichen Straßenlevels von Tranzine sind, die Strecken sind dank der guten Grafik atmosphärisch sehr dicht. Auch akustisch wird dem Spieler so einiges geboten; Der Sound ist kernig, die Musikstücke fetzig. Die drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger sowie Profis gleichermaßen gefordert werden.



1


2



4



3

[1] Diese pinke Limousine gehört Doc Voodoo, dem Boss von LA. [2] Ich seh Dir in die Augen, Kleines. [3] Der Nightmare, das schnellste und gefährlichste Fahrzeug. [4] Hier in einer Design-Studie.

Steuerreform

Die Steuerung von Red Asphalt ist nicht optimal. Mit einem der schnelleren Fahrzeuge, wie dem Tormentor oder dem Nightmare, ist es aufgrund der rasenden Geschwindigkeit fast unmöglich, ohne ständiges Touchieren des Fahrbahnrandes ein Rennen zu beenden. Dieses Problem bleibt auch dann noch bestehen, wenn Sie die Strecken nahezu auswendig kennen.

Das Flair der verschiedenen Planeten ist optisch sehr schön umgesetzt.

Red Asphalt besitzt eine Link-Option, so daß Sie mit einer zweiten Konsole entweder im Kooperativ-Modus miteinander oder im Total Chaos-Modus gegeneinander Multiplayer Matches austragen können. *mom*

PlayStation

Red Asphalt

Meine Meinung: Interplay liefert mit Red Asphalt ein gutes, actionlastiges Rennspiel ab. Über die Mängel bei der Steuerung kann man noch hinwegsehen, da sie den Spielgenuß nur geringfügig stören. Der Titel wurde mit Liebe zum Detail designt; die sehr gute Introsequenz führt Sie in die Story ein, die Menüs sind gelungen futuristisch. Das Renngeschehen ist fesselnd, ein Adrenalinstoß jagt den anderen. Mit der Zeit lernt man auch, wie man sich die nervigen Bosse, die einen ständig beschießen, vom Hals hält. Der Fuhrpark, die Streckenvielfalt und die Verheißung, am Ende gegen den Unterdrücker der Galaxis antreten zu dürfen, sorgen für genügend Langzeitmotivation. Ich rate allen, die sich bei Rennspielen nicht nur auf das stupide Aufstellen von Bestzeiten beschränken wollen, zum Kauf von Red Asphalt. ***Mathias Locher***

GENRE:	Action-Rennspiel
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Interplay
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	2,0
GRAFIK:	2,5	PREIS/LEISTUNG:	2,5
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	2,0		
GAMEPLAY:	2,5	GESAMTWERTUNG:	**2,3**

WCW Vs. The World

Die gewaltigen Typen mit den fiesen Moves waren ziemlich lange von der Bildfläche verschwunden. Eingefleischten Wrestlingfans blieb nur der Blick in das Abendprogramm von DSF beziehungsweise Eurosport. Die Zeit der Entbehrungen ist nun vorbei... von Artur Hoffmann

Dieses Game verdankt seinen Titel einzig und allein der Tatsache, daß Sie zwischen 52 Wrestlern aus sieben Verbänden auswählen dürfen. Allein die bekannte schlagende Verbindung World Championship Wrestling (WCW) ist mit insgesamt 14 Fightern vertreten. Darunter befinden sich so illustre Größen wie z.B. Hulk Hogan, Ric Flair oder Sting. Die restlichen Charaktere sind fast alle in einer der japanischen Confederations beheimatet. Dies ist nicht weiter verwunderlich, schließlich ist "WCW vs. The World" in Japan bereits vor längerer Zeit unter dem Titel "Virtual Pro Wrestling" veröffentlicht worden.

Hau drauf!

Wrestlingsimulationen, die auf eine dreidimensionale Darstellung setzen, hatten bisher meist Probleme mit der Framerate. Bei polygonalen Fightern, rasantem Spielablauf und detaillierten Hintergründen stößt die Rechenpower der PlayStation rasch an die Schmerzgrenze. Aus diesem Grund verzichtet WCW vs. The World zum einen auf eine animierte Zuschauerkulisse, zum anderen liegt der Schwerpunkt ganz klar auf Seiten der Simulation. Abgefahrene 10er-Combos oder blitzschnelle Rechts-Links-Kombinationen werden Sie ebenso vergeblich suchen wie spektakuläre Sprünge. Dafür schleichen die Gegner im Ring umher, belauern einander und warten den passenden Zeitpunkt für einen Angriff ab. Jeder Wrestler verfügt über ein Schlagrepertoire, das 30 bis 40 Moves wie z.B. Neckbraker, Body-Slams oder Fly-Kicks beinhaltet. Die Krönung ist der sogenannte "Signature Move", der den realen Vorlieben der Wrestler entspricht.

Trotz dieser Vielfalt reicht es aber vollkommen aus, wenn Sie lediglich eine Handvoll von Schlägen, Tritten und Würfen beherrschen. Die speziellen Feinheiten eignen Sie sich mit zunehmender Spieldauer automatisch an.



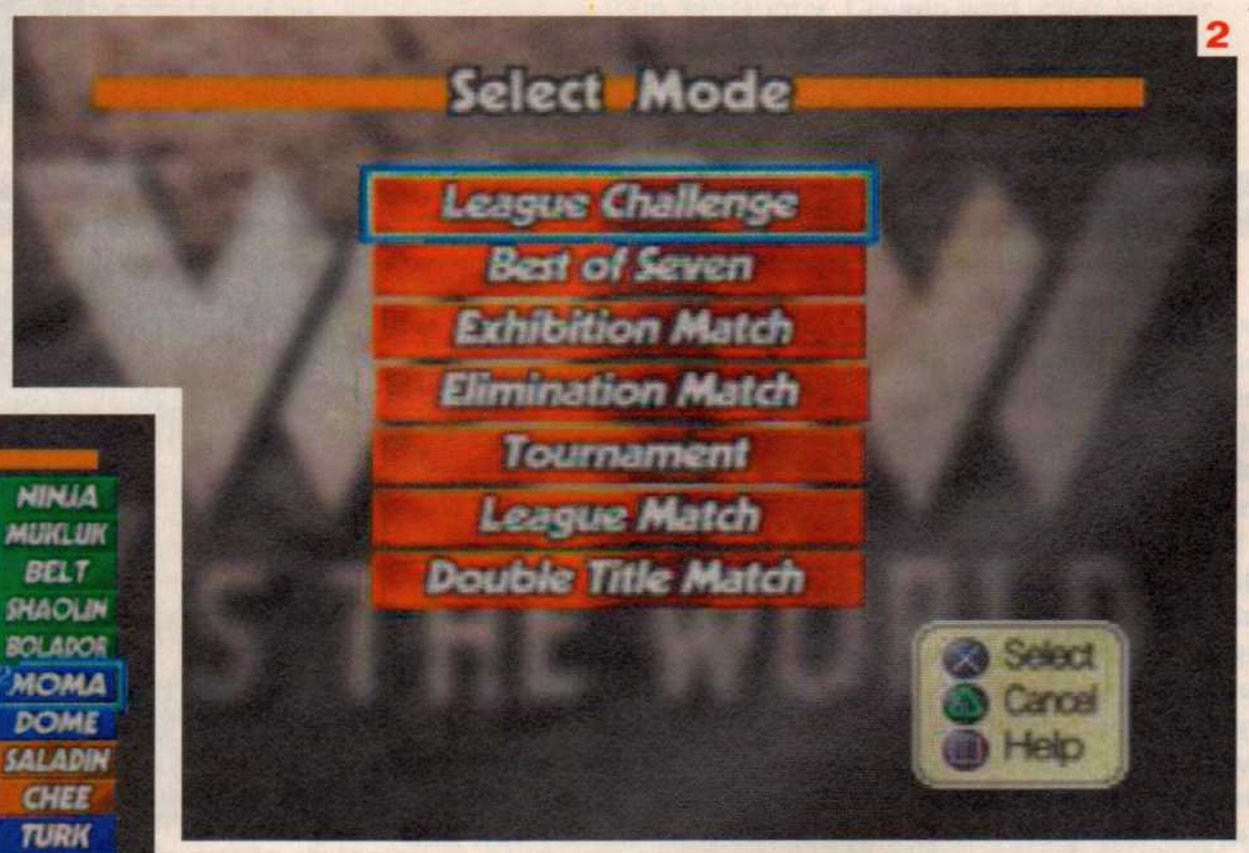
Reicht der Platz nicht aus, geht es außerhalb des Rings weiter.

Bei sieben grundverschiedenen Spielmodi wird es sowieso eine ganze Weile dauern, bis Sie zum absoluten Superstar aufgestiegen sind. Bevor Sie sich also Hals über Kopf in die diversen Turniere stürzen, sollten Sie ganz locker mit einigen Schaukämpfen beginnen. Als Krönung messen Sie sich in der "League Challenge" mit den besten Fightern der anderen Verbände. Besiegen

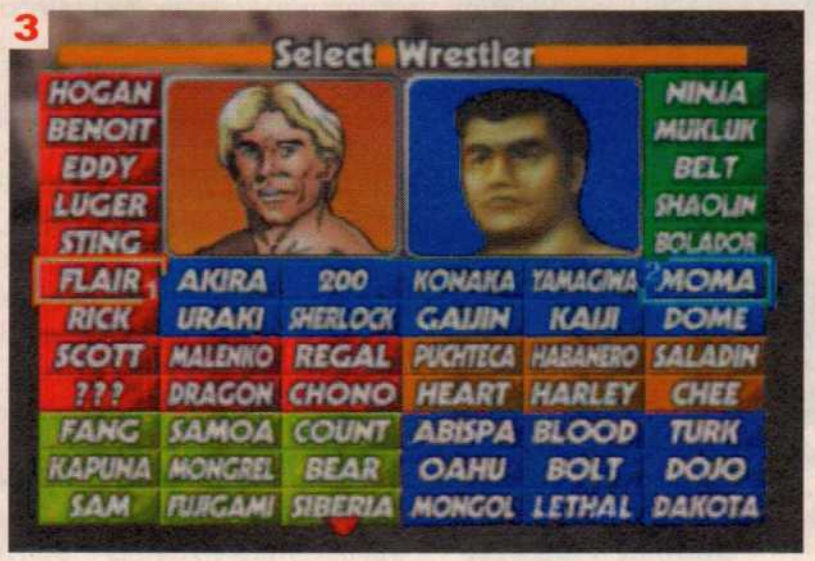
1



2



3



[1] Diesen Gürtel geben wir nie mehr her! [2] Über einen Mangel an Spielmodi brauchen Sie sich nicht zu beklagen. [3] Darf es etwas mehr sein?

Zwei Spieler

Memory card kompatibel

Sie alle sechs Wrestler, wird ein versteckter Charakter freigeschaltet.

Erwähnenswert ist auch der Modus "Best of Seven". Hier fighten Sie nacheinander gegen sieben von der CPU ausgeloste Gegner. Haben Sie sich als tapferes Schneiderlein erwiesen und alle Konkurrenten gekickt, dürfen Sie sich einen persönlichen Siegergürtel zusammenstellen. Dieser kann anschließend im sogenannten "Double Titel Match" – gegen einen menschlichen Gegner, der eigene Gürtel auf der Memory-Card abgespeichert hat – aufs Spiel gesetzt werden. Dieses Prinzip erinnert zwar ein wenig an "Micro Machines V3" – im Wrestlingbereich gibt es aber nichts vergleichbares. *mom*

PlayStation



Auch der atemberaubende Sprung vom Pfosten gehört zum Repertoire.

WCW vs. The World

Meine Meinung: WCW vs. The World hebt sich deutlich von den – ohnehin nicht gerade zahlreich vertretenen – Konkurrenzprodukten ab. Polygonale Kämpfer, die Ihren realen Vorbildern ähneln, eine zufriedenstellende Anzahl von Charakteren plus der sieben Spielmodi – so viele Optionen bietet sonst kein Haudrauf-Game. Auch das Angebot, sich eigene Gürtel zu erstellen und diese dann aufs Spiel zu setzen, ist eine tolle Idee. Negativ fallen hingegen Polygonfehler sowie die sparsame Soundkulisse auf. Auch halte ich den Schwierigkeitsgrad für nicht besonders hoch – was aber eine reine Geschmacksfrage ist. Wer mit dieser Mischung aus Hollywood-Spektakel und körperlicher Leibesertüchtigung nichts anfangen kann, der läßt den Sparstrumpf unterm Kissen. Alle anderen sollten ein Auge riskieren. ***Artur Hoffmann***

■ GENRE:	**Sportspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**bereits erhältlich**
■ HERSTELLER:	**Konami**
■ ENTWICKLER:	**Asmik/THQ**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

■ SPIELIDEE:	**2,0**	■ MOTIVATION:	**2,0**
■ GRAFIK:	**2,0**	■ PREIS/LEISTUNG:	**2,5**
■ SOUND:	**3,0**		
■ PRÄSENTATION:	**2,5**		
■ GAMEPLAY:	**1,5**	GESAMTWERTUNG:	**2,2**

Resident Evil 2* 78,95☎0531/24460-60

Sony-Playstation

Ace Combat 2	79,95
Actua Golf 2	84,95
Agent Armstrong	78,95
Alien Trilogie	39,95
Armoured Core	* 79,95
Auto Destruct	* 89,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Station	89,95
Beast Wars	* 78,95
Bleifuß 2	* 71,95
Bloody Roar	* 78,95
Brahma Force	* 78,95
Bubble Bobble 2	* 71,95
Bug Riders	* 79,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
Bust-a-Move 2: The Arcad	49,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Caesars Palace	74,95
Colony Wars	79,95
Command & Conquer	93,95
Command & Conquer 2	93,95
Constructor	* 74,95
Cool Boarders 2	* 79,95
Courier Crises	74,95
Crash Bandicoot	* 39,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	* 79,95
Croc	89,95
Crow: City of Angels	79,95
D	49,95
Darklight Conflict	89,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby 2	* 39,95
Devils Deception	79,95
Discworld 2	79,95
Dungeon Keeper	* 89,95
Dynasty Warriors	84,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	84,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	49,95
FIFA 98 Die WM	89,95
FIFA Soccer 96	49,95
Fighting Force	89,95
Final Fantasy VII	96,95
Firetrap	* 84,95
Fluid (=Depth)	* 72,95
Formel 1 '97	96,95
Forsaken	* 84,95
Frogger	78,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	94,95
Grand Theft Auto	74,95
Grid Run	* 78,95
Heavens Gate	78,95
Hercules	79,95
Herks Adventure	84,95
Indy 500	* 78,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Jersey Devil	84,95
Jet Moto 2	* 72,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	89,95
Kurushii	72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	89,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World. Jurassic Park	89,95
Lucky Luke	* 84,95
Mace : The Dark Age	* 89,95
Magic the Gathering	74,95
Mass Destruction	74,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
Maximum Force	* 89,95
MDK	82,95
Mechwarrior 2	87,95
Megaman 8	* 84,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	78,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	89,95
Motor Mash	74,95
Nagano Winter Olympics	* 89,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	89,95
NBA Hangtime	* 78,95
Need for Speed 2	89,95
NHL 98	89,95
NHL Breakaway 98	74,95
NHL Face Off 98	* 72,95
NHL Powerplay Hockey 98*	78,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95
One	* 74,95
Overblood	89,95
Overboard	79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	79,95
Pax Corpus	* 89,95
Peak Performance	78,95
Point Black	* 79,95
Populous 3	* 89,95
Porsche Challenge	* 39,95
Power Soccer 2	79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Psychic Force	49,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	72,95
Rampage World Tour	79,95
Rapid Racer	72,95
Ray Tracer	72,95
Raystorm	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 89,95
Resident Evil	78,95
Resident Evil 2	* 78,95
Resident Evil 2 US	129,95
Resident Evil Dir. Cut	78,95
Resident Evil Dir. Cut US	99,95
Ridge Racer Revolution	* 39,95
Risiko	78,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 78,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	82,95
Rosco McQueen	79,95
San Francisco Rush	* 89,95
Shadow Master	79,95
SimCity2000	78,95
Skull Monkeys	* 89,95
Soul Blade	* 39,95
Soviet Strike	* 49,95
Space Jam	49,95
Speedster	79,95
Spice World	* 39,95
Spider	79,95
Steel Reign	* 72,95
Streetfighter ex plus alpha	78,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	61,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	89,95
Tekken 2	99,95
Tenka	89,95
Test Drive 4	89,95
Tetris plus	71,95
Theme Hospital	* 89,95
Tiger Shark	89,95
Time Crisis	149,95
TOCA	89,95
Tomb Raider	78,95
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
Victory Boxing	78,95
Virtual Pool	74,95
VMX Racing	* 84,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	89,95
Wing Over	78,95
Wipe Out 2097	* 39,95
Worms	49,95
X-Com	79,95
Z	72,95

Hardware

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Contr. & Memory Card	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95
Playstation Grundgerät	299,00

Wir führen auch Nintendo64

Händleranfragen erwünscht

Porsche Challange* 39,95

Premier Manager 98* 84,95

Skull Monkey's* 89,95

Soviet Strike* 49,95

Bust-A-Move 3* 59,95

Bushido Blade* 79,95

Forsaken* 84,95

Lucky Luke* 84,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Bust-A-Move 3

Oh nein! Verschenken Sie Ihre PlayStation, ziehen Sie die Rolläden herunter, und gehen Sie um Himmels Willen bloß nicht mehr auf die Straße! Keine Angst, die Aliens sind noch nicht da, aber "Bust-A-Move 3"! von Artur Hoffmann

Der Trip in die Vergangenheit beginnt bereits nach wenigen Sekunden. Schuld daran ist der langgezogene Schrei "Taaaaaaito!". Auf einmal sind die Erinnerungen wieder da: seltsam aufgerissene Augen, chronische Müdigkeit und nicht zuletzt die Panik vor dem nächsten Redaktionsschluß. Das alles nur wegen einem Videospiel – einfach unglaublich!

PlayTip PlayStation Magazin 3/98

An Bust-A-Move 3 zeigt sich einmal mehr, daß ein simples Spielkonzept mindestens genauso viel Spaß machen kann wie ein episches Meisterwerk, das auf einem Dutzend CD's ausgeliefert wird. Nun heißt es wieder: Nur noch ein Puzzle, dann gehe ich wirklich schlafen!

Retro-Design

Am Spielprinzip hat sich – Gott sei Dank – fast gar nichts geändert. Es geht nach wie vor nur darum, alle bunten Kugeln abzuschießen, um in die nächste Runde zu gelangen und das Punktekonto zu füllen. Überraschenderweise bleibt auch auf dem audiovisuellen Sektor alles beim Alten. Witzig animierte Comicfiguren, nette Hintergründe und der allseits bekannte Schmusesound (17 Tracks) heben sich kaum vom Vorgänger ab. Da dies alles keine Neuauflage rechtfertigen würde, haben sich einige neue Features, wie z.B. acht verschiedene Charaktere und neue Bonuskugeln, eingeschlichen. Auch die nun implementierte Möglichkeit, unpassende Kringel durch einen von der Decke abprallenden Schuß verschwinden zu lassen, kommt dem Fun zugute und macht die Puzzles noch anspruchsvoller.



In der Zwei-Spieler-Variante wird es teilweise recht hektisch.





[1] Neue Spielmodi – größerer Spielspaß. [2] 1025 neue Levels fordern Sie heraus. [3] Bau Dir einen! Mit dem Editor designen Sie eigene Puzzles. [4] Im Challengemodus erhalten Sie ein Zeugnis!



Als extrem spielerfreundliche Dreingabe bannten die Taito-Entwickler sage und schreibe 1.025 Level – die allesamt von Fans designt wurden – auf die schwarze Scheibe. Diese sind selbstverständlich getrennt anzuwählen und garantieren wochenlangen Spielspaß.

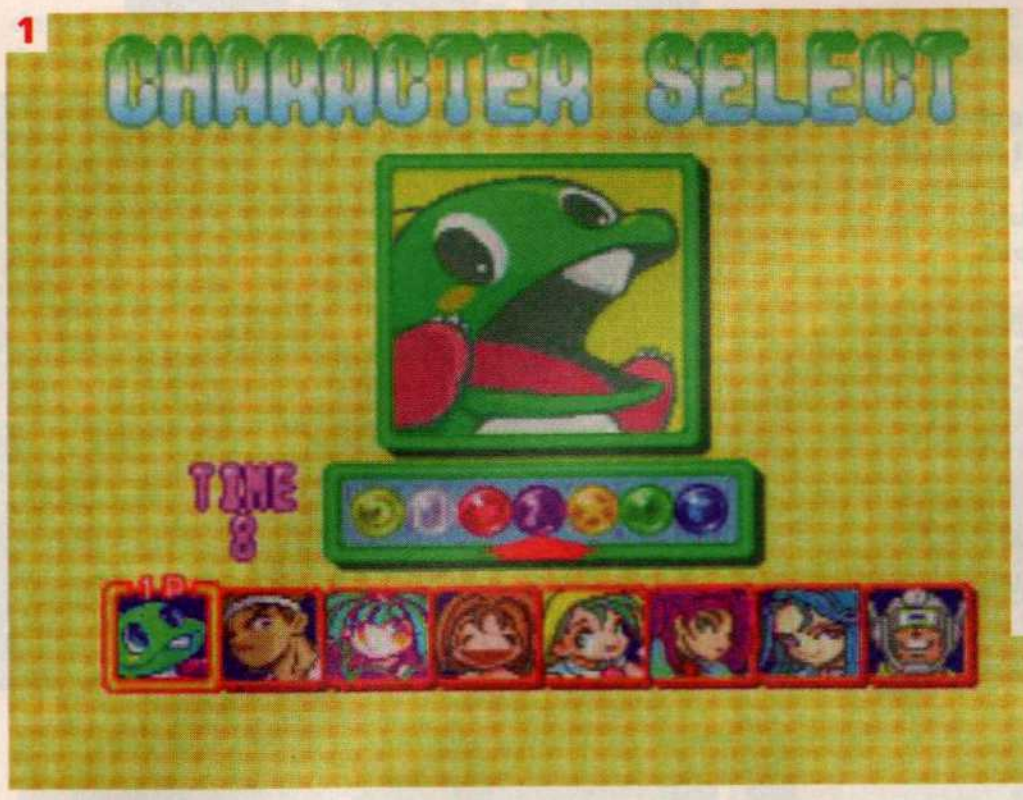
Die wohl größte Änderung betrifft die Anzahl der Spielvarianten. Während der zweite Teil noch mit mageren zwei Modi (Puzzle Mode und Time Attack) daherkam, müssen Sie Ihr Zielwasser nun in vier unterschiedlichen Variationen (Arcade, Challenge, Win Contest und Collection) auf die Probe stellen.

Als echte Herausforderung präsentiert sich der "Win Contest". Hierbei treten Sie in bester Beat'em-Up-Manier gegen einen zufällig ausgewählten Gegner an und müssen diesen natürlich in die Schranken weisen. Dieses Spielchen setzt sich solange fort, bis Sie den Kürzeren ziehen. Ist Ihnen das alles zu einfach, setzten Sie ent-



Zwei Spieler

Memory card kompatibel



1



2



3

[1] Acht niedliche Charaktere stehen zur Auswahl bereit. [2] Bei drei Schwierigkeitsstufen ist für jeden etwas dabei. [3] Im Arademodus hat sich nicht allzuviel verändert.

weder den Schwierigkeitsgrad entsprechend hinauf oder schalten das optionale Handicap zu.

Königsdisziplin

All die oben erwähnten Varianten dienen im Grunde genommen nur als Training für den Challenge-Modus. Hier dürfen Sie beweisen, daß Sie ein echter Bust-A-Move-Freund sind. In insgesamt 25 – in Fünfergruppen unterteilte – Missionen warten zahlreiche Aufgaben auf Sie. Mal geht es darum, den Level mit so wenig Kugeln wie möglich abzuräumen, ein anderes Mal dreht sich alles um die Zeit. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie eine Stufe siegreich beenden oder von den Kugeln erschlagen werden – Sie erreichen auf alle Fälle das nächsthöhere Level. Sind alle fünf geschafft, informiert Sie eine Statistik über die Anzahl der gewonnenen Puzzles, die durchschnittlich verbrauchte Zeit sowie Geschwindigkeit, Technik und Strategie. Aus letzteren drei Eigenschaften wird dann eine Note errechnet (A bis D). Nach dem 25ten Puzzle erhalten Sie schließlich ein offizielles Zertifikat und tragen sich in die Highscore-Liste ein.

Ein ganz besonderes Kapitel stellt der coole Leveleditor dar. Hier bauen Sie sich Ihre ganz speziellen Puzzles zusammen. Dabei stehen Ihnen zwei Spielfeldgrößen, alle farbigen Kugeln sowie die komplette Liste der Spezialbubbles zur Auswahl. Haben Sie Ihre Kreationen getestet und für tauglich empfunden, speichern Sie diese Puzzles auf Ihrer Memory-Card ab. Auf diesem Weg bauen Sie sich Ihre ganz private Challenge zusammen. Wer weiß, möglicherweise finden Sie das eine oder andere der Do-it-yourself-Level auf der "Bust-A-Move 4" CD wieder? *pat*

Ein ganz besonderes Kapitel stellt der coole Leveleditor dar. Hier bauen Sie sich Ihre ganz speziellen Puzzles zusammen.

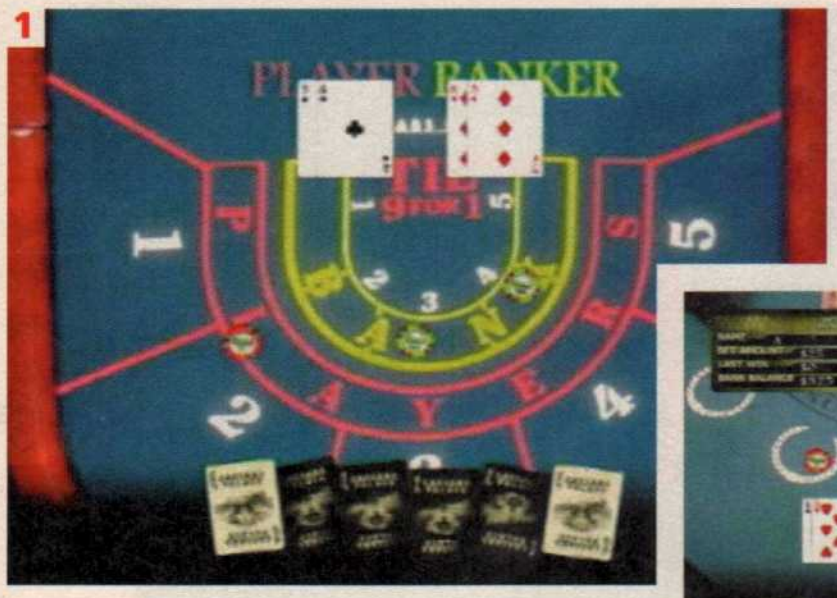
Bust-A-Move 3

Meine Meinung: Bust-A-Move 3 schlägt sich mit exakt den gleichen Problemen herum wie "Tetris" und die "Buster Brothers": Was soll an einem fesselnden Spielprinzip noch verbessert werden? Auf diese Frage hat Acclaim die passende Antwort: neue Spielmodi und Puzzles, Puzzle, Puzzles! Wer sich jetzt noch beklagt, dem ist nur noch durch ein 1.000.000.000teiliges Puzzle der Wüste Sahara im Maßstab 1:1 zu helfen. Hoffentlich verkneifen sich die Entwickler eine erneute Fortsetzung – man wird schließlich langsam alt! Selbst wenn sich die Gesamtwertung dieses Games irgendwo zwischen fünf und sechs bewegen würde, kann ich nur zum Kauf raten. Suchtspiel bleibt eben Suchtspiel – und die Faszination an derartigen Titeln wohl für immer unergründlich.

Artur Hoffmann

GENRE:	Geschicklichkeit
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Taito
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	1,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	1,5
SOUND:	2,5		
PRÄSENTATION:	2,5		
GAMEPLAY:	1,5	GESAMTWERTUNG:	1,9









[1] Sie zocken beim Baccarat,... [2] beim Blackjack,... [3] beim Craps... [4] und beim Roulette um das große Geld.

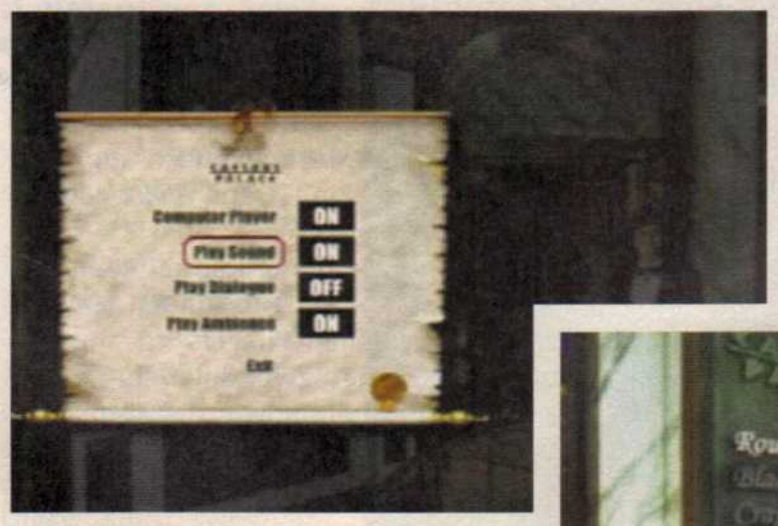
Caesar's Palace

Packen Sie Ihre imaginären Koffer, und tauchen Sie ein in die Welt des Glamour und in das Flair von Las Vegas. Wagen Sie es, in "Caesar's Palace" alles auf eine Karte zu setzen? von Olaf Bernhard

Casinos haben etwas Geheimnisvolles, etwas Aufregendes an sich. Dies mag vor allem daran liegen, daß dort der Grat zwischen Erfolg und Mißerfolg schmaler ist als an jedem anderen Ort auf der Erde. Nirgends sonst kann man von der einen Minute zur anderen reich werden, oder – und das ist der Normalfall – viel von seinem hart verdienten Geld an die Bank abgeben. Ob Sie bei einer Partie Roulette auf die richtige Nummer, bei Blackjack auf den Kartenwert 21, auf die Würfel bei Craps, die Karten bei Baccarat oder auf die guten, alten Slotmaschinen vertrauen – eines ist allem gemein: Es ist der Zufall, der über Glück und Unglück entscheidet.

Interplays Caesar's Palace, das von Beam Software entwickelt wurde, entführt Sie in eine solche Welt des Geldes und des Zufalls. Sie werden in ein Casino in Las Vegas, Caesar's Palace, eingeladen, wo Sie auf Kosten des Hauses zocken dürfen, bis Sie entweder bankrott sind oder als Millionär das Haus verlassen. Doch Sie sind nicht alleine an den Tischen. Sowohl Computergegner als auch Gegner aus Fleisch und Blut machen Ihnen Ihr Spielerdasein keineswegs leichter, denn wo viele mitzocken, gibt es wenig Gewinner.

Caesar's Palace paßt in Ihre Spielesammlung, wenn Sie in der (Spar-)Zeit bis zu Ihrem nächsten Casinotrip nicht aus der Übung kommen wollen.



[1] In der Management-Option verändern Sie die Spieleinstellungen. [2] Hier entscheiden Sie sich für eines der fünf Glücksspiele. [3] Die Spielegrafiken sind etwas zu ungenau und einfach geraten.



Viva Las Vegas

Nach kurzem Ladevorgang stehen Sie auch schon vor den Toren "Ihres" Casinos und gehen zum Cashier. Hier entscheiden Sie, ob Sie ein Spiel ausschließlich gegen Computergegner oder auch gegen einen weiteren menschlichen Zocker wagen wollen. Ein zusätzlicher Mitspieler erweist sich häufig als praktisch, denn Geld kann vom Konto des einen zum an-



deren transferiert werden. Ebenfalls beim Cashier dürfen Sie Ihre Spielstände speichern. Es empfiehlt sich, den guten Mann häufig aufzusuchen, denn einmal hart erspieltes Geld ist ansonsten schneller als man denkt wieder im Besitz der Bank...

Bevor Sie beginnen, steht Ihnen ein Service des Hauses zur Verfügung. Sie informieren sich im Tutorial über die angebotenen Glücksspiele im Caesar's Palace. Diese werden nicht trocken als Text präsentiert, sondern in hochwertigen Lernvideos aus einem echten Casino genaustens erklärt. Der Moderator führt Sie zu den verschiedenen Tischen des Hauses, beschreibt das Spiel mit seinen Regeln und gibt Tips und Informationen zum Thema Strategie. Die englische Sprachausgabe ist sehr gut verständlich, wobei die Filme teilweise etwas zu schnell von einem Punkt zum nächsten kommen.

In Sachen Realismus überzeugt Interplays Casino-Simulation durch den Hintergrundsound und einen technisch fein ausgeklügelten Zufallsgenerator. Der amerikanische Casinoexperte Dr. William Bertram, der in den USA weitaus bekannter ist als bei uns, testete den Zufallsgenerator speziell auf authentische Spielergebnisse.

Nichts geht mehr

Der Sound ist zwar realistisch, aber leider nicht sehr abwechslungsreich gestaltet und nach kurzer Zeit – wie im richtigen Leben – eher nervig. Ganz im Gegensatz zu den Be-

1



2



[1] Sie entscheiden sich für eine [2] der drei Slotmachines.

Interessieren Sie sich für Kleinanzeigen in unserer PlayStation, Video Games, N64? Hier einige Daten:

	privat	gewerblich
PlayStation	DM 8,–*	DM 12,–*
Topkombi: PlayStation Video Games, N64	DM 10,–*	DM 20,–*

(zzgl. MwSt.)

Bitte senden Sie den Anzeigentext an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Edith Hufnagel
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Fax: 0 81 21/9 51-6 90

*Preise je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Anzeigenschlußtermin: Heft 4/98 vom 11.03.98 = 10.02.98

DER SUPERCHIP

ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation. Nach dem Einbau kann JEDE Playstation-CD auf Ihrem Gerät abgespielt werden - ohne Wechseltricks oder Umschalter (z.B. US- oder Japan-Importe und [redacted]. Die 100%-Lösung ! Selbstverständlich wird UNSER Chip UNVERÄNDERT hergestellt - Unser Programmcode wurde NICHT geändert ! Wir garantieren Ihnen absolute Kompatibilität und liefern Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung. ANTI-PIRACY-CHIPS WERDEN NUR AUF ANFRAGE GELIEFERT !

http://www.infopool.com/psx/

AB 2 CHIPS je 15 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM
AB 10 CHIPS je 10 DM
AB 25 CHIPS je 9 DM
AB 50 CHIPS je 8 DM
AB 100 CHIPS je 7 DM

1/4/16 MB Memorycard nur 35/45/55 DM
Joypadverlängerung + Linkkabel je nur 19 DM

größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen erwünscht / WIR können liefern ... !

RGB-KABEL (Importe in Farbe!) nur 20 DM

SUPERCHIP +RGB-KABEL nur 30 DM

Chipeinbau sofort ohne Anmeldung ! nur 50 DM

ACHTUNG ! NEUE ADRESSE ! Levetzowstr. 12a
BUS 341 (Solinger Str.) / U9-Hansaplatz

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 5 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin Tiergarten

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Zwei Spieler

Memory card kompatibel

merkungen der Casinoangestellten, die immer für einen witzigen Spruch gut sind.

Die Grafik im Spiel ist auf ein Minimum reduziert. Sie setzen Ihre Chips auf ein sauber gestaltetes Spielfeld, und los geht's. Gewinnen Sie, wird Ihnen einfach der entsprechende Betrag auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Bei drei der vier Tischspiele wechselt die Ansicht während des Ablaufs nicht, nur beim Roulette verfolgen Sie kurzfristig den Lauf der Kugel und ihren letzten Satz in eine der 37 Kerben des Laufrades. Leider ist diese Perspektive etwas grob und sehr einfach gehalten. Allgemein ist die Grafik aber ausreichend, um den Spaß nicht negativ zu beeinflussen. Die Steuerung beschränkt sich auf zwei Tasten auf dem Gamepad und stellt somit auch Anfänger vor keinerlei Probleme.

Fazit: Caesar's Palace paßt dann in Ihre Spielesammlung, wenn Sie in der (Spar-) Zeit bis zu Ihrem nächsten Casinotrip nicht aus der Übung kommen wollen. *pat*

PlayStation

1



2



Die Lernvideos besprechen die Regeln der Spiele: [1] Roulette, [2] Blackjack, [3] Craps [4] Baccarat. [5] Spielen Sie doch auch eine Runde im Caesar's!

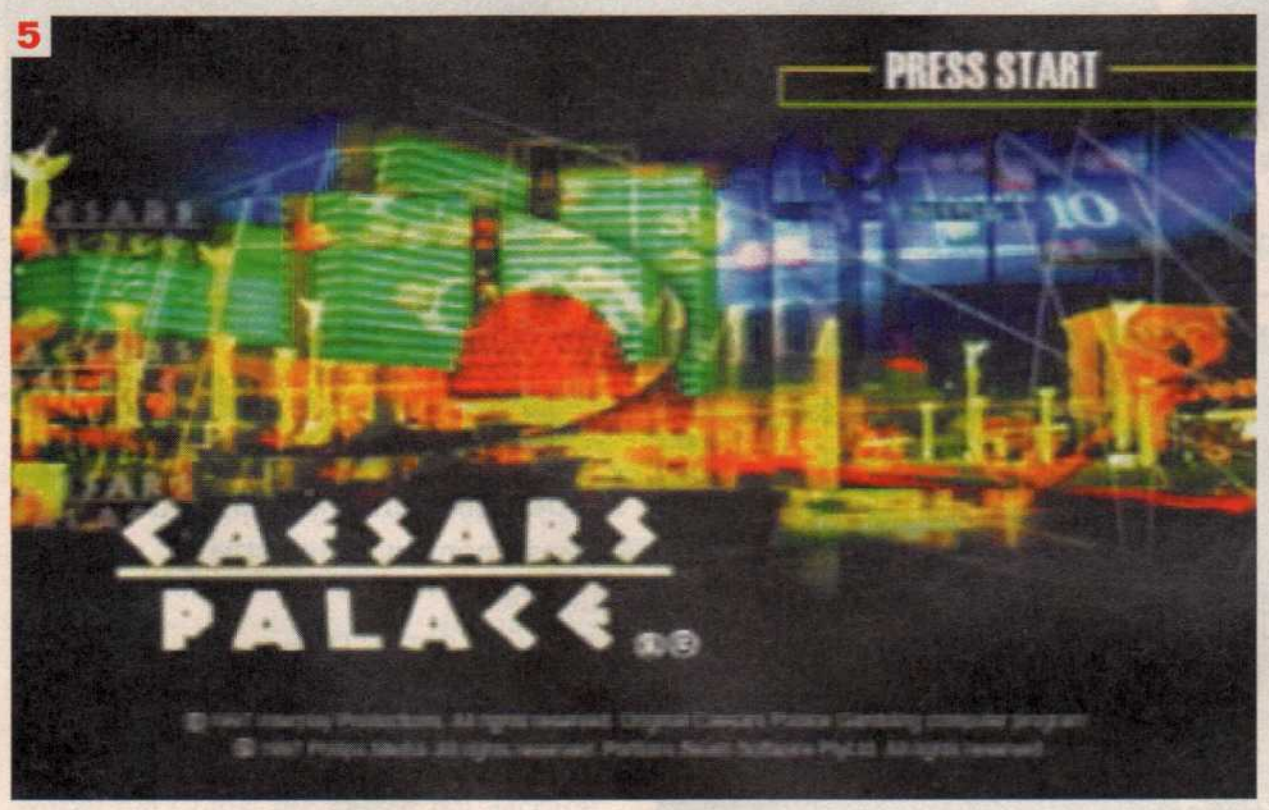
3



4



5



Caesar's Palace

Meine Meinung: Wenn Sie nicht Tausende von Mark ausgeben wollen, um in Las Vegas Ihr Glück vor Ort zu versuchen, ist Caesar's Palace das richtige Spiel für Sie. Interplays Simulation um das große Glück fesselt zwar nicht permanent an den Bildschirm wie " Final Fantasy VII" oder 'Tomb Raider II", aber es macht als Abwechslung zwischendurch wirklich Spaß. Das einfache Gameplay garantiert ein schnelles Einsteigen ins Geschehen. Mich haben insbesondere die amerikanische Sprachausgabe und die aufschlußreichen Lernvideos beeindruckt und zum Schmunzeln gebracht. Etwas enttäuscht war ich von der zu einfachen Grafik, die allerdings dem Spielspaß nicht schadet. Alles in allem ist Caesar's Palace ein solides Game, mit dem man für kurze Zeit das Flair von Las Vegas ins eigene Wohnzimmer holt. ***Olaf Bernhard***

GENRE:	Casino-Simulation
VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
HERSTELLER:	Interplay
ENTWICKLER:	Beam Software
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	3,0
GRAFIK:	3,5	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	3,0		
PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	2,8
GAMEPLAY:	2,5		

Midway Arcade: Greatest Hits

Es ist mal wieder soweit: Midway öffnet seine Firmen-Schatztruhe und zaubert sieben längst vergessene Klassiker der Spielhallen-Ära hervor. Getreu der Devise: Oldies but Goodies!

von Michael Schmithäuser

Alle Leser unter 25 mal schnell weghören: "Meingott, waren das noch Zeiten, als Videospiele noch Spiele waren und keine Grafikorgien mit Orchestersound und dämlichen Videos. Ja, ja, die Jugend von heute weiß ja gar nicht mehr, was ein gutes Videospiel ist!"

Der leicht ergraute, ehemalige Spielautomaten-Junkie, der diesen Satz zum besten gab, möchte verständlicherweise nicht namentlich genannt werden. Doch so wie ihm geht es zahllosen Zockern der ersten Stunde, die beim Anblick undefinierbarer Pixelgebilde und beim süßen Klang einstimmiger Piepsmelodien feuchte Augen bekommen. Genau diese kaufkräftige Zielgruppe bedienen die Softwarefirmen mit ihren Oldie-Sammlungen. Während es der Mitbewerber Namco schon auf fünf Teile seiner "Museum"-Kollektion gebracht hat, wirft Automatenhersteller Midway jetzt erst seine zweite Spielesammlung auf den Nostalgiemarkt.

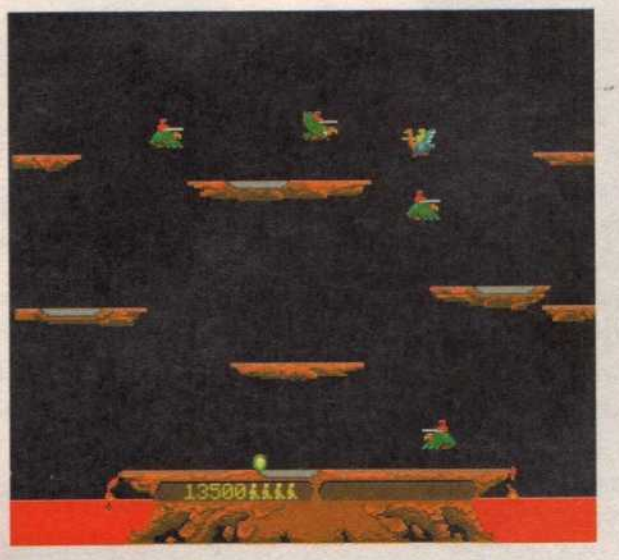
Sieben auf einen Streich

Sieben Klassiker haben auf der CD Platz gefunden – das ist nicht weiter verwunderlich, wenn man sich die damaligen Speicherplatzverhältnisse vor Augen führt: Während ein modernes PlayStation-Spiel wie "Wing Commander IV" auf vier CDs daherkommt (also rund 2,4 Gigabyte belegt), kamen die Spielautomaten der früheren Generation nicht selten mit 50 Kilobyte großen Speicherbausteinen aus. Theoretisch würden somit auf einer einzigen CD-ROM rund 12.000 Videospiele dieser Art unterkommen. Um den brachliegenden Platz aufzufüllen, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen: So sind zu jedem der enthaltenen Spiele historische Fakten, Fotos, Werbebroschüren und Videosequenzen mit Entwicklerinterviews enthalten. Echte Arcade-Profis stellen ihr Fachwissen in einem unterhaltsamen Quiz unter Beweis.



Joust 2

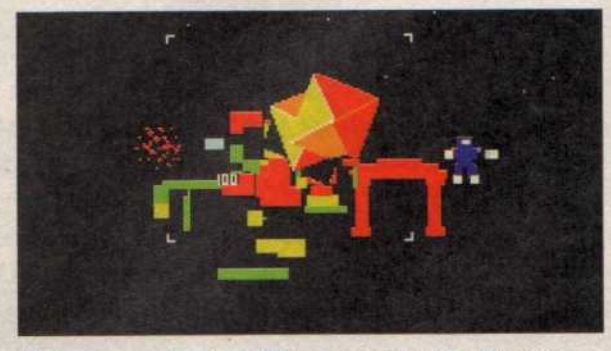
Der Nachfolger des legendären Ritterturniers "Joust" bietet hochauflösende Grafik, mehrere Levelvariationen und direkte Spielstufenauswahl. Ansonsten ist alles beim alten geblieben: Führen Sie Ihren lanzenbewehrten Straußenreiter in die Schlacht gegen eine wild herumflatternde Gegnerschar. Wenn Ihre Spielfigur beim Zusammenstoß höher fliegt als der Gegner, haben Sie das Lanzenstechen gewonnen. Tritt der umgekehrte Fall ein, verlieren Sie ein Bildschirmleben.



Der zweite Teil des Klassikers Joust zeichnet sich durch geringfügige Verbesserungen aus.

Blaster

Einer der frühen Versuche, einen farbenfrohen 3-D-Shooter auf die Beine zu stellen. Sie fliegen durchs Weltall oder über kunterbunte Planetenoberflächen und feuern aus allen Rohren auf Roboter und Raumschiffe. Die pixelige Farbgrafik sieht einfach grausig aus – da greift der Nostalgiker lieber zu schlichten Schwarzweiß-Klassikern wie "Battle Zone".

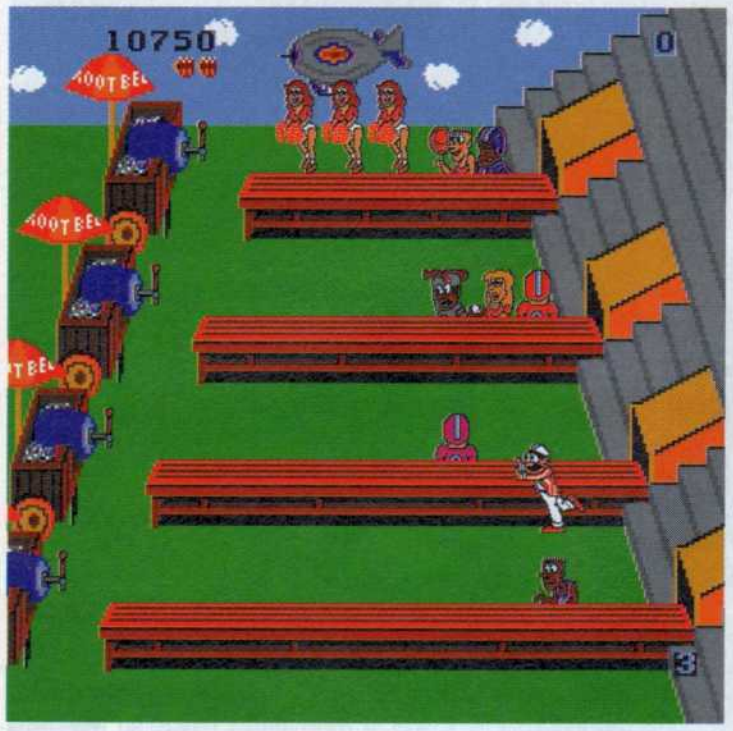


Katastrophales Pixelgewirr in Neonfarben: Blaster war einer der ersten bunten 3-D-Shooter.

Zwei Spieler

Root Beer Tapper

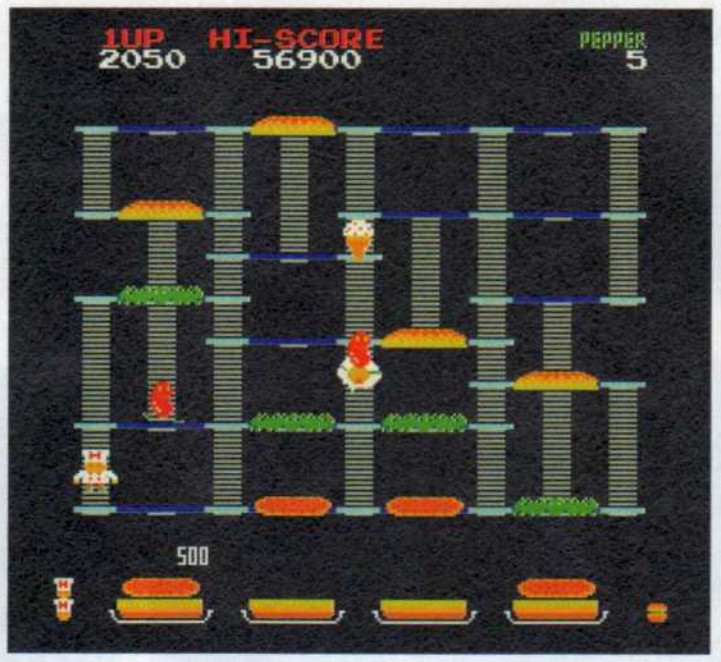
Schlüpfen Sie in die Rolle eines Kneipenbesitzers, und versorgen Sie Ihre durstigen Gäste mit Bier. Nach dem Zapfen lassen Sie den Gerstensaft wildwestfilmmäßig über die Theke gleiten, bevor Sie sich hektisch zum nächsten Tresen begeben. Wenn dann auch noch die leeren Krüge zurückkommen, bricht fast Panik aus.



Hektik am Ausschank: Als rasender Wirt kommen Sie in "Root Beer Tapper" gehörig ins Schwitzen.

Burgertime

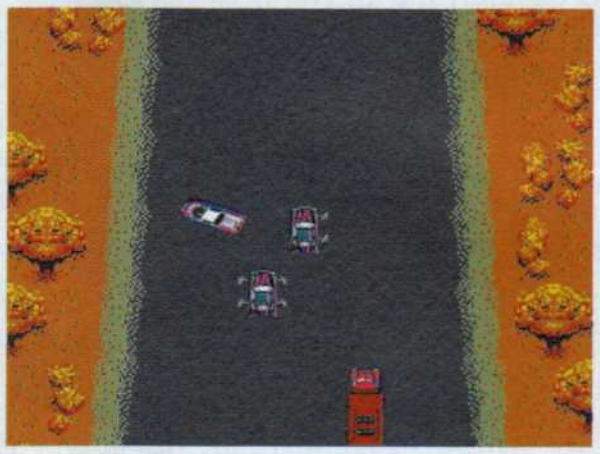
Ein echter Jump'n-Run-Klassiker der skurrilen Art: Erklimmen Sie hohe Plattformen, und lassen Sie durch schlichtes Drüberlaufen typische Hamburger-Bestandteile nach unten fallen: Brötchen, Buletten, Salat und Käse. Für jeden fertigen Hamburger bekommen Sie einen dicken Bonus gutgeschrieben. Wildgewordene Würstchen jagen Sie über den Bildschirm, doch Sie dürfen sich ja mit dem Salzstreuer wehren...



In Burger Time müssen Sie sich als gestreßter Koch gegen wildgewordene Würstchen und Spiegeleier verteidigen.

Spy Hunter

In bester James-Bond-Manier machen Sie eine von oben nach unten scrollende Straße unsicher. Ihr Fahrzeug ist mit durchschlagenden Waffensystemen ausgestattet, und so zeigen Sie den Autos und Motorrädern der gegnerischen Spione, wo der Bartel den Most holt.



Verkehrsrowdy: Das Auto des Spy Hunter ist mit vernichtenden Waffensystemen ausgestattet.

Splat!

Die Ideale Übung für die nächste öffentliche Ansprache des Bundeskanzlers: Fangen Sie herunterfallende Früchte auf, und bewerfen Sie damit Ihre Gegner. Besonders im Zweispielermodus sorgt die fröhliche Tomatenwerferei für grenzenloses Spielvergnügen.

Moon Patrol

Das Highlight der Sammlung bot als erstes Videospiel echtes Pralax-Scrolling: Je nach Entfernung bewegten sich die Landschaftsdetails schneller oder langsamer über den Bildschirm. Die rasante Baller-Hatz über die Mondoberfläche zeichnet sich darüber hinaus noch durch innovatives Gameplay (zwei Kanonen, Geschwindigkeitsanpassung, Wegpunkte und Continue-Funktion) aus. Mit Ihrem dreirädrigen Mondfahrzeug müssen Sie über gähnende Abgründe springen und sich gegen aggressive Ufos zur Wehr setzen.

pat



Moon Patrol haute die Spielefans von einst mit seiner tollen Grafik vom Hocker.

PlayStation

Midway Arcade Greatest Hits

Meine Meinung: Obwohl ich ein großer Klassiker-Fan bin, habe ich so langsam genug von der nie enden wollenden Flut der Oldie-Sammlungen. Nicht zuletzt deshalb, weil die absoluten Highlights eh schon auf diversen CDs verbraten worden sind. Während die Arcade Collection 1 fast ausschließlich aus Meilensteinen der Videospielgeschichte bestand, präsentiert sich mit dem Nachfolger eher die zweite Garde. Moon Patrol und Burgertime sind die einzigen Glanzlichter, während es sich bei Root Beer Tapper, Splat! und Joust 2 um weniger erfolgreiche Games neueren Datums handelt. Spy Hunter ist höchstens was für Fans, und Blaster ist so grottenschlecht, daß ihm nicht einmal der Nostalgiebonus helfen kann. Tja, selbst das größte Geschichtsarchiv ist irgendwann einmal erschöpft...

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Klassiker-Sammlung**
VERFÜGBAR AB:	**März**
HERSTELLER:	**GT Interactive**
ENTWICKLER:	**Midway**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**englisch**

SPIELIDEE:	X	MOTIVATION:	X
GRAFIK:	X	PREIS/LEISTUNG:	X
SOUND:	X		
PRÄSENTATION:	X		
GAMEPLAY:	X	NOSTALGIEWERTUNG:	**3,5**

X NACH HEUTIGEN MASSTÄBEN NICHT MEHR BEWERTBAR

Erster PC mit holographischem Massenspeicher

...wenn es wirklich geschieht, werden Sie es im PC Magazin lesen.



Diesen Monat im PC Magazin:

Special: Betriebssysteme
Windows von den Anfängen bis heute.
Linux – die Alternative?
Die besten System-Tools im Überblick.

Praxisknowhow für Profis
Neu: DirectX 5.0 Kurs.
Der Weg zum eigenen Netzwerk.
Java, Corba und vieles mehr.

PDA-Software
Kleine Helfer für Psion, Pilot & Co.

Kostenlose Software, News und Infos: unter http://www.pc-magazin.de

PC Magazin – mehr müssen Sie nicht wissen.

Jetzt im Handel!

POWER BOAT!



Schneller als die Wasserschutzpolizei erlaubt: In Interplay's "Power Boat" gehen Sie mit einem **pfeilschnellen Rennboot auf Weltreise.**

von Michael Schmithäuser

Wenn es auf den Straßen zu eng wird, weicht man eben aufs Wasser aus: Da es für die PlayStation mittlerweile mehr als genug Rennspiele gibt, verlagern die Entwickler ihre Aktivitäten zunehmend von den asphaltierten Strecken auf das kühle Naß. Sony Computer Entertainment hats mit "Rapid Racer" vorgemacht, und nun zieht Interplay mit einer weiteren Speedboat-Hatz nach. Im Gegensatz zum stark actionorientierten Rapid Racer verzichtet Power Boat auf verspielte Gimmicks wie Power-Ups und sieht sich eher als Simulation des rasanten Wassersports. Was nicht heißen soll, daß die Action auf der Strecke bleibt: Vom Gameplay her orientiert sich die Interplay-Entwicklung an beliebten Arcade-Rennspielen wie "Ridge Racer" oder "WipEout".

Wasserspiele

Insgesamt zehn Kurse – neun Stardardstrecken und ein Bonuskurs – sorgen für Abwechslung. Brodelnde Metropolen, wie New York oder Monaco, wechseln sich ab mit eher ruhigen Gefilden wie den verscheiten Fjorden Norwegens und der Canyon-Landschaft Nevadas. Jeder der Kurse wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet: So rauschen Sie in New York durch ein Hafenbecken mit riesigen Öltankern, rasen an der Freiheitsstatue vorbei und wählen eine Abkürzung durch ein Abwasserrohr. Auf dem Amazonas bekommen Sie Tempelruinen der Inkas zu sehen, und in den amerikanischen Canyons bahnen Sie sich Ihren Weg durch majestätische Wasserfälle. Im Land der aufgehenden Sonne erwarten Sie blühende Kirschbäume, verspiegelte Wolkenkratzer und eine Postkartenansicht des Fujiama.

Grafisch machen die Strecken einiges her. Zahllose Landschaftsdetails mit feinen Texturen und realistisch wirkenden Licht- und Schattenspielen erfreuen das Auge des Spielers. Bis auf die selten auftretenden Pop-Ups weit entfernter Objekte ist die Optik von Power Boat ohne Fehl und Tadel. Leider reichte die Hardwarepower der PlayStation nicht mehr aus, echte Spiegelungen auf die Wasseroberfläche zu zaubern. Dafür fallen die aus zahllosen Polygonen zusammengesetzten Rennboote sehr detailliert aus. Abgerundet wird das realistische Erscheinungsbild von den ständig wechselnden Wetterbedingungen. So kann es vorkommen, daß Sie Ihre Fahrt bei strahlendem Sonnenschein beginnen und wenig später von einem Wolkenbruch überrascht werden. In



Zwei Bootsführer kämpfen im schönen Japan um die Spitzenposition – angesichts der atemlosen Action interessiert sich niemand für den einsetzenden Schneeschauer.

Zwei Spieler | Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel

kühleren Gefilden tanzen Schneeflocken über den Bildschirm. Schön: Wenn es zu schneien beginnt, werden auch sämtliche Landschaftsdetails von der weißen Pracht bedeckt.

An Spielmodi haben die Entwickler so ziemlich alles hineingepackt, was ein gutes Rennspiel ausmacht. Im obligatorischen Arcade-Modus treten Sie unter Zeitlimit zu einer wilden Aufholjagd an. Im Meisterschaftsmodus müssen Sie sich in drei Rennen durch Erreichen der vorderen Plazierungen für die nächsten drei Kurse qualifizieren. Das "Shoot Out" funktioniert ähnlich wie die "Reise nach Jerusalem": Der Letztplatzierte scheidet aus, alle anderen kommen ins nächste Rennen. Wer als letzter übrig bleibt, hat gewonnen. Im kniffligen Slalomkurs besteht nur, wer sein Boot voll im Griff hat. Und im Zeitfahren treten Sie gegen sich selbst an – nach zwei absolvierten Runden dürfen Sie ein Rennen gegen Ihren zuvor aufgezeichneten "Geist" absolvieren. Für zünftige Mehrspieler-Partien steht ein horizontaler oder vertikaler Splitscreen-Modus zur Verfügung.

Die Steuerung der insgesamt 32 Bootsvarianten ist äußert gewöhnungsbedürftig – während der ersten Rennen werden Sie öfters gegen die Uferbegrenzungen knallen, als Ihnen lieb ist. Doch nach einer gewissen Einarbeitungszeit werden Sie die ausgeklügelte Steuerung schätzen lernen. Ein kurzer Tip aufs Steuerkreuz sorgt für eine minimale Kurskorrektur, während ein längerer einen scharfen Lenkvorgang bewirkt. Ein Druck auf die Quadrattaste läßt das Boot um die Kurve "sliden". Besonders schwer ist die Neigung des Bugs zu beherrschen. Mit den R1- und R2-Tasten bestimmen Sie, ob Ihr Flitzer die Nase weit nach oben streckt (schneller) oder fast flach auf dem Wasser liegt (langsamer). Je weiter der Bug aus dem Wasser ragt, desto schwieriger wird das Manövrieren des Bootes. Darüber hinaus kann es dann schnell vorkommen, daß Ihr Fahrzeug nach einem Schanzensprung nach oben wegdriftet und einen filmreifen Überschlag hinlegt. Schaden nimmt es dabei gottseidank nicht, doch der empfindliche Zeitverlust ist Strafe genug. Passiert Ihnen ein solches Malheur, können Sie ja immer noch ein paar Sekunden gutmachen, indem Sie eine der zahlreichen versteckten Abkürzungen nehmen.

Unterm Strich ist Power Boat eine nette Alternative zu den diversen Straßenrennen für die PlayStation. Die Kurse sind abwechslungsreich gestaltet und schwer zu meistern, die Auswahl an Booten stellt selbst verwöhnte Rennspiel-Freunde zufrieden und die Motivationskurve steigt dank zahlreicher Spielmodi konstant an. Wer gerne mal die Autokarosserie mit der schnittigen Hülle eines Rennbootes tauschen möchte, wird an der feuchtfröhlichen Interplay-Produktion viel Freude haben. *pat*

PlayStation



[1] Quizfrage: In welcher Metropole kämpfen diese drei Kontrahenten um den Sieg? [2] Neben den obligatorischen Sprungschanzen sorgen weitere Hindernisse wie enge Brückendurchfahrten, stillstehende Yachten und enge 90-Grad-Kurven für ein spannendes Renngeschehen.





Neun Strecken und ein Bonuskurs – von der Dschungellandschaft des Amazonas über die Wolkenkratzer von New York bis hin zum komplett unterirdischen Minensystem – halten die Motivation auf hohem Niveau.

Power Boat

Meine Meinung: Was habe ich geflucht, als ich während der ersten Spielstunde ständig gegen die Uferbegrenzung geknallt bin. Doch andererseits hat mich die Erfahrung mit den besten PlayStation-Racern gelehrt, daß sich genau solche schwer zu beherrschenden Kandidaten nach einer gewissen Eingewöhnungszeit zu echten Motivationsknallern entwickeln. Und siehe da: Nach dem zwanzigsten Anlauf ließ sich mein Wasserflitzer nahezu perfekt durch die Rennstrecken zirkeln. Als Fan des Konkurrenzprodukts Rapid Racer vermißte ich bei Power Boat allerdings das realistische "Wasser-Feeling". Nichtsdestotrotz ist die Interplay-Produktion aufgrund der abwechslungsreichen Kurse und der kniffligen, aber guten Steuerung eine lohnende Anschaffung für jeden Rennspiel-Freak.

Michael Schmithäuser

GENRE:	Rennspiel
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Interplay
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	1,5
GRAFIK:	2,0	PREIS/LEISTUNG:	2,0
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	2,0	GESAMTWERTUNG:	**2,0**
GAMEPLAY:	1,5		

Jet Rider 2

Auch in "Jet Rider 2", dem Nachfolger des futuristischen 3-D-Rennspektakels von Sony, geht es kräftig zur Sache. Wenn Sie mal wirklich alle Knöpfe Ihres Joypads einsetzen wollen, liegen Sie hier goldrichtig. von Thomas Bräu

Jetski fahren macht jede Menge Spaß, soviel ist sicher. Leider haben die Dinger einen großen Nachteil: Richtig gut funktionieren sie nur im Wasser. Dieses Problem scheint in nächster Zukunft gelöst, so wollen es uns zumindest die Entwickler von Jet Rider 2 Glauben machen. Denn die darin vorkommenden Fortbewegungsmittel finden sich auf jeglichem Terrain bestens zurecht.

Soweit bleibt auch die Neuauflage des Erfolgsspiels "Jet Rider" seiner Grundidee treu: Grundsätzlich geht es bei Jet Rider 2 wie bei jeder anderen Rennsimulation um eines: vor der Meute der anderen Piloten ins Ziel zu kommen. Die im geringen Abstand über den Boden schwebenden Fahrzeuge erinnern dabei an eine Kreuzung aus Jetski, Motorrad und Luftkissenboot.

Bei Spielbeginn schlüpfen Sie in die Rolle eines von zehn Piloten, die sich durch Geschlecht (fünf Männlein und genauso viele Weiblein) und Fahrzeug unterscheiden. Je fünf verschiedene, düsengetriebene Jet-Rider-Fabrikate gibt es, mit verschiedenem Gewicht, Endgeschwindigkeit und Beschleunigung. Grundsätzlich gilt: Je schwerer der Jet, um so schneller, aber auch um so träger ist er in der Steuerung.

Die Rennstrecken würden wohl jedes herkömmliche Fahrzeug vor eine unlösbare Aufgabe stellen. Enge Kurven, wilde Sprünge, unmögliche Fahrbahnen bis hin zum Korkenzieher-Looping, und zahlreiche Hindernisse gehören zum Alltag jedes Jet-Rider-Piloten.

Während ein Kurs an eine etwas aus dem Ruder gelaufene Paris-Dakar-Etappe erinnert, geht es in einem anderen durch die Trümmer der von einem Erdbeben verwüsteten Westküste. Eine weitere Strecke erfreut mit gelegentlich auftauchenden Lavafeldern, die nicht gerade zu einer gemütlichen Kaffeepause einladen.



[1] Wo solls denn hingehen? Die Menüführung ist sehr übersichtlich. [2] Den zehn zur Auswahl stehenden Piloten sind verschiedene Eigenschaften zugewiesen. Dieser hier ist ziemlich durchgeknallt! [3] Ganz schöner Saustall: So sieht es in Los Angeles nach einem Erdbeben aus. [4] Die enormen Schräglagen der Jet Rider erinnern stark an Motorradrennen.





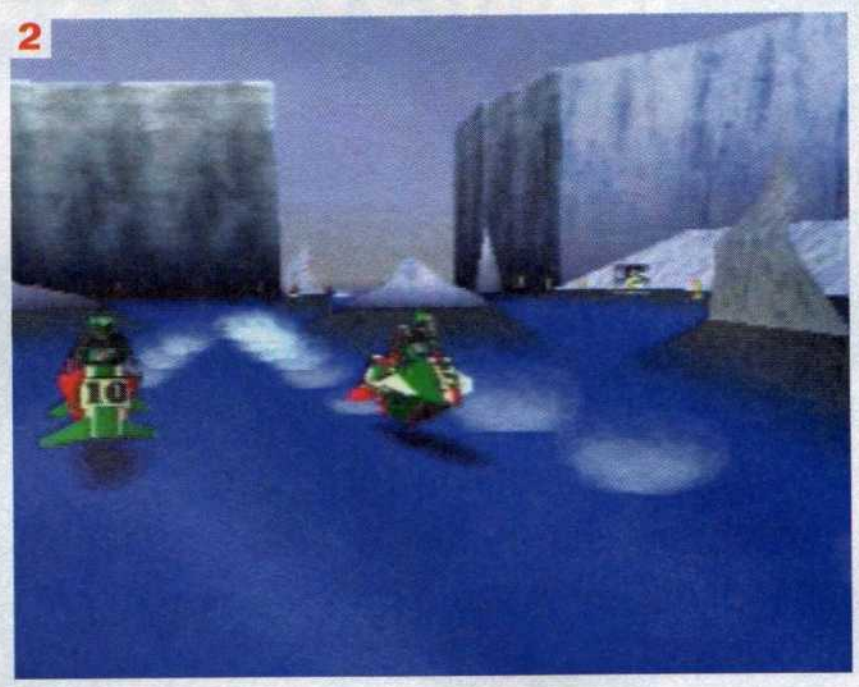


Nicht jede Strecke ist ein Rundkurs im klassischen Sinne. Bei einigen müssen Sie nach dem Durchfahren einer Wendemarke auf gleichem Weg wieder zurück. Der dadurch entstehende, rege Gegenverkehr sorgt für reichlich Nervenkitzen. Frontalzusammenstöße gilt es – wie Sie sich vorstellen können – unbedingt zu vermeiden.

Zu allem Überfluß handelt es sich bei den neun Konkurrenten zum Teil um ausgemachte Rüpel, die vor – meist nicht ohne Folgen abgehenden – Rempeleien nicht zurückschrecken. Mit einem schweren Jet dürfen Sie kräftig mitrempeln, entscheiden Sie sich für ein leichtes, wendiges Fahrzeug, ziehen Sie bei solchen Auseinandersetzungen schnell mal den kürzeren. Erfolgversprechend ist es, den Gegner von hinten zu unterschneiden und so von seiner Maschine zu hebeln. Doch Vorsicht, manchmal gehen solche Manöver kräftig in die Hose – wer anderen eine Grube gräbt...

Die Steuerung von Jet Rider 2 ist nicht gerade einfach. Vor allem die schwereren, schnellen Maschinen reagieren äußerst träge. In engen Kurven reicht bloßes Kontrollieren mit den Richtungstasten nicht aus. Erst wenn Sie sich mit Hilfe der L2- bzw. R2-Tasten zusätzlich in die Kurve legen und im richtigen Moment Gas geben, gelingt es die nötigen Haken zu schlagen. Ebenso wirksam ist es, die Maschine mit der Nase zunächst in die richtige Richtung





[1] Zu Lande... [2] ...zu Wasser... [3] ...und in der Luft. [4] So einträchtig werden die zehn Jet Rider nicht mehr lange nebeneinander stehen!

zu drehen um anschließend die Turbo-Taste zu drücken. Dann schießt der Jet unmittelbar auf den gewünschten Kurs.

Gerät Ihr Fahrzeug durch Hindernisse oder ungünstig angefahrene Kurven ins Trudeln, gilt es durch Gewichtsverlagerung möglichst schnell wieder in einen stabilen Zustand zu gelangen.

All das erfordert ein gehöriges Maß an Übung. Selbst in der niedrigsten, der vier Schwierigkeitsstufen gewinnen Sie zunächst keinen Blumentopf. Besonders die schnellen, aber schlecht manövrierbaren Jets kosten anfangs einige Nerven.

Wer zu früh aufgibt, sieht nur drei der insgesamt zehn verschiedenen Strecken. Um die übrigen Kurse freizuschalten, gilt es, Meisterschaften erfolgreich abzuschließen. Die ebenfalls zur Wahl stehenden Einzelrennen dienen zwar der Übung, fördern aber keine Bonus-Tracks zu Tage.

Daß es der an sich recht passablen Grafik etwas an Übersichtlichkeit mangelt, macht die Sache nicht unbedingt einfacher. Der Verlauf einiger Strecken ist derart schwer erkennbar, daß sie erst nach einiger Übung ohne gröbere Ausrutscher gelingen.





Im Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen wird die Navigation erst recht problematisch. Immerhin dürfen Sie zwischen horizontal und vertikal geteiltem Screen wählen – wobei zweiterer eindeutig mehr zur Übersichtlichkeit beiträgt.

Ganz verloren sind Sie freilich nie: Geraten Sie zu stark vom Kurs ab, zeigt Ihnen ein Pfeil am oberen Bildrand, in welcher Richtung es weitergeht.

Überaus gut gelungen ist die Menüführung, geradezu vorbildlich ist die Option zur Belegung des Joypads.

Die Motorrad-ähnliche Geräuschuntermalung unterstützt den Spielspaß. Etwas mehr Abwechslung bei der an sich recht fetzigen Musik hätte jedoch nicht geschadet. *pat*

PlayStation

Jet Rider 2

Meine Meinung: Frust und Lust liegen oft sehr nahe beieinander. So motiviert Jet Rider 2 zwar auf der einen Seite durch die wilden Manöver, die die Fahrzeuge erlauben. Anderseits ist das Steuern durch die teils recht verzwickten Rennstrecken mitunter so knifflig, daß dabei schnell Frust aufkommt. Wer sich davon nicht unterkriegen läßt und die komplexen und vielschichtigen Lenkfunktionen beherrschen lernt, kann mit seinem Jet Rider so ziemlich alles machen. Weite Sprünge, atemberaubende Schräglagen, abgefahrene Rennstrecken und beinharte Gegner sorgen dann für ausreichend Motivation, um über die kühle Jahreszeit zu kommen. Schließlich wollen Sie ja die Bonus-Tracks sehen – und die gibt es erst nach erfolgreicher Meisterschaft.

Thomas Bräu

GENRE:	Renn-Simulation
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
ENTWICKLER:	Singletrac Technologies
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	2,0
GRAFIK:	2,0	PREIS/LEISTUNG:	2,0
SOUND:	2,5		
PRÄSENTATION:	2,0		
GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	**2,1**

MENTAL KOMBAT

Obwohl sich hier eigentlich die führenden Köpfe der Spieleindustrie zum gemütlichen "Q and A" versammeln sollten, hat sich wieder einmal ein Spion eingeschlichen: der Anzeigenverschnalzer und Hobbypsychiater Sacha-Sam Zöttl. Er tritt gegen Herrn Cem "Media World" Ipek an. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Sacha-Sam Zöttl, 29, Mediaberater, hängt gerne in fremden Hotelzimmern rum und plündert dort die Minibar.



Cem Ipek, 31, Geschäftsführer, steht auf Fitness und telefoniert gerne mobil.

FRAGEN	SACHA-SAM		CEM	
1. Was ist eine blaue PlayStation?	Die, die ich nicht mehr besitze. *(Wie kommt DER zu einer blauen Konsole?)*	0/1	Special Edition für wichtige Leute, wie Mediaberater. *(No Chance!)*	0/1
2. Welches japanische Unternehmen entwickelte "Gran Turismo"?	Toyota. *(Die sind wenigstens mit von der Partie)*	1/1	TUI. *(Außen TUI, innen pfui!)*	1/1
3. Wer ziert das Cover von "Actua Soccer 2"?	Franzi van Almsick nackend? *(No, Alan Shearer oben ohne)*	0/1	Unwichtig – Hauptsache eine neue Fußballsimulation. *(Meine Meinung)*	2/1
4. Wie lautet der Titel des neuen Acclaim-Adventures?	KaDeWe. *(Kann Das Wahr sein?)*	1/1	PS meets Voodoo 2 – The Inspiration *(Ark of Time?)*	0/1
5. Die Peachtree-Avenue ist...	...die einzige Straße in Atlanta? *(Sogar in ganz Georgia!)*	1/1	Zwei Blocks parallel zur Cherry-Road. *(Hinter der Cherry Coke)*	0/1
6. Was haben die Titel Rayman, Air Combat und PGA Tour '96 gemeinsam?	Alle gleich uralt! *(Distributoren, bitte beschweren Sie sich!)*	1/1	Soviel wie Alice Schwarzer und Verona Feldbusch. *(...also Emma Peep)*	2/1
7. Wie viele Disziplinen bietet "Nagano Winter Olympics"?	14 mit "schreib-deinen-Namen-in-den-Schnee. *(So verbringen Sie also Ihre Freizeit)*	1/1	Eine: Abschalten! *(Die Antwort liegt irgendwo in der goldenen Mitte: 13)*	0/1
8. ...and the Best Footie-Game ever is...	Superstaractuapowervirtuaultra Soccer V? *(Kann ich das mal testen?)*	0/1	Tutti-Frutti. *(Hugo Egons Miezie-Soccer)*	0/1
9. Die Abkürzung CWC steht für...	Water Closset Worldcup *(Wasserklosett?)*	0/1	Michael Cromers neuer Versuch. *(Wolfgang Cromer Wiesbaden)*	1/1
10. Nennen Sie uns bitte Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Chopper Command (Atari), Freecell (PC), Tomb Raider 2 (PSX). *(Atari – Legendääär!!)*	3/3	Ping Pong (ZX81), Frogger (VC20), Larry I (PC-XT). *(He said Ping Pong!)*	3/3
GESAMTPUNKTE	Lieber Sacha, trotz Deiner seltsamen Antworten kommst Du immerhin noch auf	8/12	Man merkt deutlich, daß Mr. Ipek seine Hausaufgaben gemacht hat:	9/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion – wenn dafür Platz ist)

QuizStation

Nun sind Sie wieder an der Reihe. Folgende drei Fragen haben wir uns für Sie ausgedacht:

Die Fragen

1) "Riven" ist der Nachfolger von
a) "Little Big Adventure"
b) "Myst"
c) "MDK"

2) Wer zeichnete die Figuren von "Donkey Kong"?
a) Shigeru Miyamoto
b) Chan Nagasaki
c) Lin Yamaha

3) Bei "Powerboat Racing" steuern Sie
a) Jet Skis
b) Rennboote
c) die Titanic

Diesmal gibt es insgesamt

10 Komplettlösungs-Bücher

vom

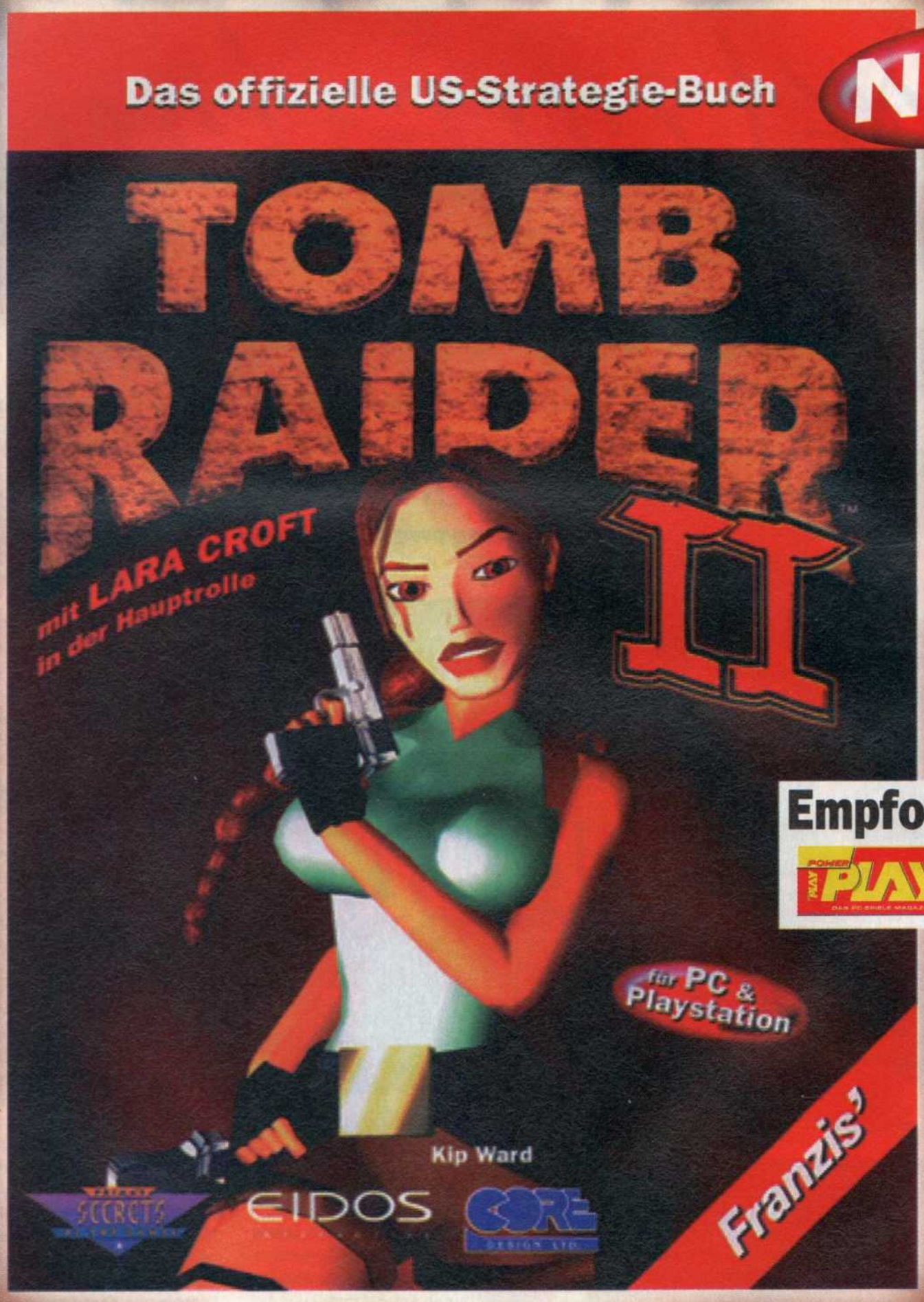
Franzis-Verlag



zu gewinnen. Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen, schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 27.02.98 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombat", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98, E-Mail: 104706.160@compuserve.com. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen.

Das offizielle US-Strategie-Buch

erhältlich ab 21. November



Empfohlen von

POWER PLAY · PlayStation Magazin · PC PLAYER

Tomb Raider II™

1997. 144 Seiten
ISBN 3-7723-4413-5

öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

Das ist ALLES

was Du brauchst

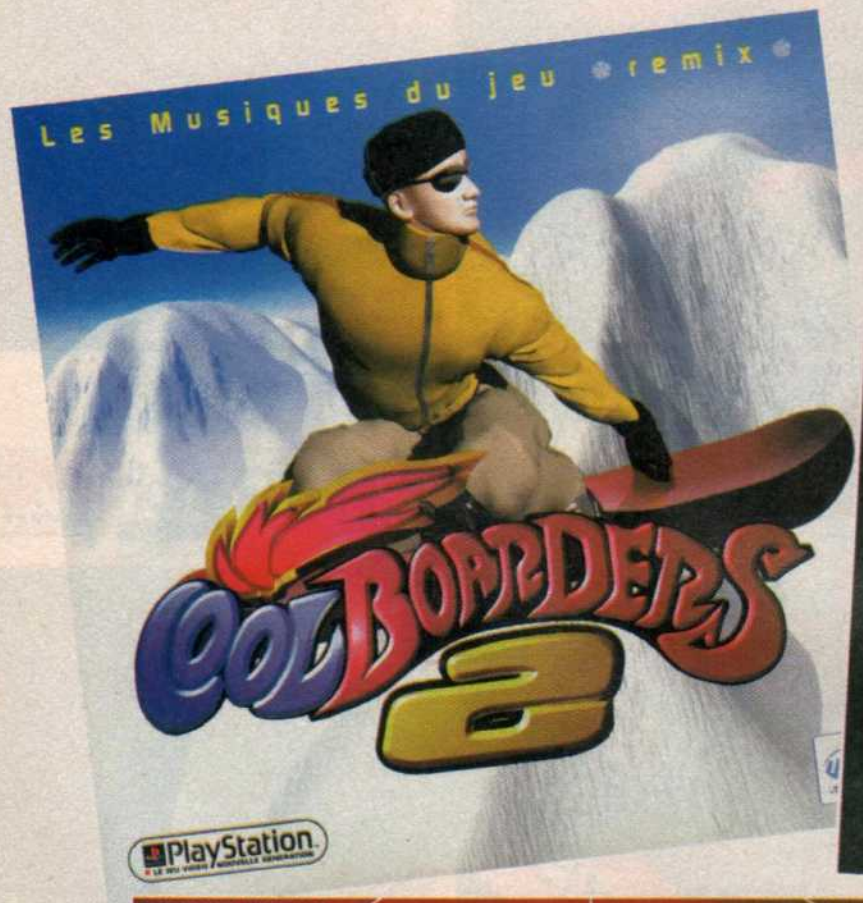
Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/951-444 • Fax 08121/951-697
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

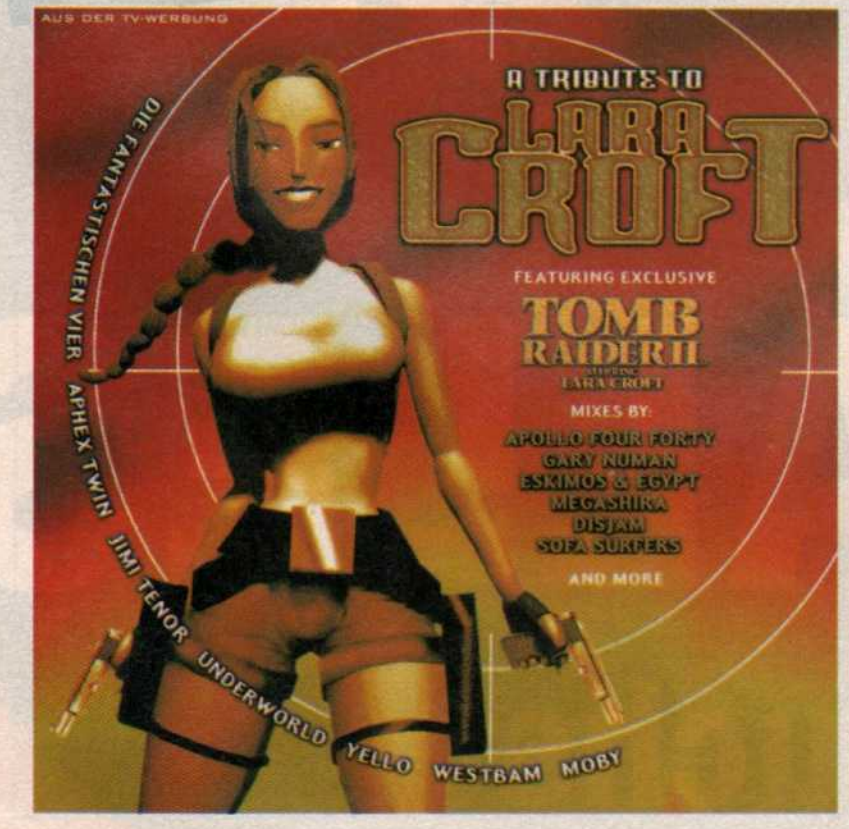
Angehört

Was sich für Filmproduktionen schon seit Jahren etabliert hat, bahnt sich seinen Weg in die Welt der Konsolenspiele: Der Soundtrack. Dies ist für uns Grund genug, mal ein Auge – beziehungsweise ein Ohr – darauf zu werfen.

von Markus Ammann









Die gewagte Kombination von aktuellen Mainstream Titeln und den teilweise extra für diese Compilation abgemixten Dance Nummern schmeckt – sogar Die Fantastischen Vier und Apollo Four Forty geben sich die Ehre. Daß sich dabei einige Songs im akustischem "Tomb Raider"-Outfit präsentieren, versteht sich von selbst. So läßt sich hin und wieder schon mal das ein oder andere Sample aus dem Spiel ausmachen – auch wenn die maximale Länge einer Passage aus dem Game gerade mal 22 Sekunden beträgt. Bei einem Soundtrack hätte ruhig etwas mehr Betonung auf solchen Stellen liegen können. Als Ausgleich sind für die PC-Besitzer unter den Lara-Fans besondere Schmankerl mit dabei. Neben einer spielbaren PC-Demo von "Tomb Raider II starring Lara Croft" wurde auch ein "Tomb Raider Theme Pak" mit auf die CD gepackt. Damit machen Sie z.B. eine Pistole aus Ihrem langweiligen

Allzu neu ist diese Idee nicht, brachte doch schon 1995 die amerikanische Softwareschmiede Rare einen Soundtrack zu einem SNES-Spiel heraus. Und so liegt es auf der Hand, daß sich dieser Trend auf Sonys Wunderkonsole fortsetzt. Die Auswahl der PlayStation-eigenen Soundtracks ist zwar noch sehr überschaubar, doch scheint der Markt dem Motto "Qualität statt Quantität" zu folgen.

A tribute to Lara Croft

Was sich die Macher dieser Doppel-CD ausgedacht haben, wirkt auf den ersten vorschnellen Blick recht kommerziell, aber nach genauerem akustischen Studium erweist sich diese Scheibe als sehr interessant.











Cursor und belegen viele Aktionen mit Lara-Sounds.

So schafft es dieses Album, seinem Titel "A Tribute to Lara Croft" absolut gerecht zu werden. Beschließend ist zu sagen, daß diese Compilation für jeden Tomb Raider-Fan ein Muß ist. Endlich darf mal jeder mit Lara das Tanzbein schwingen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot

Auf CD1 dieses Doppelalbums werden Sie mit sämtlichen musikalischen Perlen des Spiels verwöhnt. CD2 ist noch interessanter, stellt sich diese doch als ausgezeichnete Compilation diverser Acts der dunklen Independent Szene dar. Von "Laibach" über "Projekt Pitchfork" bis hin zu "Girls under Glass" ist alles vertreten. Auch "The Prodigy" ist mit "Breathe" mit von der Partie. Die Engländer heben sich durch ihre hohen Verkaufszahlen zwar ein wenig von den restlichen Independent-Bands ab, sind über den Vorwurf der Kommerzialität jedoch absolut erhaben. Die Stimmung, die dieser Soundtrack vermittelt, geht konform mit der Atmosphäre von C&C II, und beim Anhören werden Sie sich nicht nur einmal bei dem Gedanken ertappen, in ein kleines, wehrloses Land einzufallen.

Murder Death Kill (MDK)

Der MDK Original Soundtrack ist eines der wenigen Alben, die dem, was wir uns eigentlich unter einem Soundtrack vorstellen, zu 100% entsprechen. Von einigen Stimmsamples mal abgesehen finden sich auf der Scheibe ausschließlich instrumentale Stücke, die den musikalischen Gegenstücken des Games entnommen wurden und nochmals eine klangliche Aufwertung erfahren haben. Wie wir schon in den News der letzten Ausgabe berichtet haben, ist dieses musikalische Bonbon als Zugabe zum Original PlayStation-Game erhältlich und wird im heimischen CD-Regal sicher nicht verstauben.

wipEout 2097 Original Soundtrack

Hier präsentiert sich uns das durchgängigste Album in bester Techno/Dance Tradition. Größen wie "The Prodigy" und "The future sound of London" zeigen dem heimischen Dance-Einerlei, wo es langgeht. Diese CD muß von Anfang bis Ende durchgehört werden, da Sie sonst dem Gefühl unterliegen, etwas verpaßt zu haben. Es wäre sehr wünschenswert, wenn sich mehr Softwarefirmen zur Symbiose Spiel – Musik hinreißen ließen, denn bei "Wipeout 2097" ist dies in exzellenter Form geglückt.

Final Fantasy VII

Das wohl bombastischste Werk kommt aber aus dem Hause Squaresoft. Mit ihrem 280 Minuten langen Soundtrack setzen die Macher von "Final Fantasy VII" einen musikalischen Meilenstein erster Güte. Allein die Aufmachung des vier CD starken Werkes erinnert eher an eine Wagneroper als "nur" an die Begleitmusik zu einem Fantasy-Rollenspiel. Der Komponist Nobuo Uematsu versteht es, das grundlegende FF VII-Thema dermaßen genial zu variieren, daß es nie langweilig wird und zum Weiterhören animiert. Die Stücke sind so strukturiert, daß bei konsequentem Hören aller vier CDs die komplette FF VII-Story in bester Audio-Qualität chronologisch wiedergegeben wird.

Dieses Werk ist Pflicht für alle Freunde von Cloud und seiner Truppe.

Cool Boarders 2

Dieser Soundtrack ist als Beigabe eines französischen PlayStation Magazins erschienen, ob er auch in Deutschland erhältlich sein wird, bleibt abzuwarten. Die CD beinhaltet alle 17 Tracks, die auch in der PlayStation Fassung zu hören sind. Wenn sie "Cool Boarders 2" gespielt haben, dann werden Sie sich vor Ihrem geistigen Auge diverse "Fakie McTwist to Lean Air Frontside 900° Shuffles" vollführen sehen. Für Techno Fans und coole Boarder garantiert eine Anschaffung wert, und alle anderen sollten zumindest mal reinhören.

Resident Evil

Auch hier lohnt sich die Anschaffung des Original Soundtracks, denn die Atmosphäre, die auf den 34 Tracks festgehalten wurde, fesselt Sie von der ersten bis zur letzten Minute. Da das Ganze in einer überarbeiteten Remix-Version auf den Markt gebracht wurde, ist dieses Album auch für "Resident Evil"-Profis in gewisser Weise ein Novum.

Auf der CD finden sich nicht nur sämtliche Resident Evil-Themen, auch Dialoge aus dem Game erwarten Sie in chronologischer Reihenfolge, was ein wenig an althergebrachte Hörspiele vergangener Zeiten erinnert.

Street Fighter Alpha 2

Diese CD ist eine der wenigen Tiefschläge dieses zugegebenermaßen jungen Genres. Die Tracks, die als Remixe vorliegen, enthalten nur melodische Versatzstücke der Originaltracks und suchten wohl eher einen Aufhänger, um auf den Markt zu gelangen. *mom*

Fragebogen



Gewinnen Sie

eine limitierte "Wing Commander IV"-Bomberjacke und drei T-Shirts von Electronic Arts!



Ausfüllen und gewinnen!

Senden Sie uns den Fragebogen ausgefüllt per Fax oder Post zurück, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Fragebogen", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist der 27.2.1998; Mitarbeiter des WEKA-Verlages und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

Name _____
Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

Sie sind:
☐ männlich ☐ weiblich

☐ Schüler/in ☐ Student/in
☐ angestellt ☐ selbständig

Ihr Alter
☐ 10–15 Jahre ☐ 16–20 Jahre
☐ 21–25 Jahre ☐ älter als 25 Jahre

Ihr monatliches Einkommen?
☐ bis 500 Mark ☐ bis 1.000 Mark
☐ bis 2.000 Mark ☐ bis 3.000 Mark
☐ bis 5.000 Mark ☐ über 5.000 Mark

Wer hat die PlayStation gekauft?
☐ Sie selbst ☐ Eltern
☐ Freund / Partner ☐ _____

Mit welchen Spielen beschäftigen Sie sich am liebsten?
☐ Jump'n-Runs ☐ Adventures
☐ Shoot 'em Ups ☐ Taktik / Strategie
☐ Sonstige _____

Für welches Genre vermissen Sie Spiele?
_____

Würden Sie gerne selbst Spiele programmieren, wenn die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung stünden?
☐ ja ☐ nein

Wie ist Ihr Haushalt ausgestattet?
☐ Videogerät
☐ 16:9-TV-Gerät
☐ Dolby Surround
☐ Kabelanschluß (TV)
☐ Satellitenempfänger (TV)
☐ CD-Spieler
☐ PC mit CD-ROM
☐ PC ohne CD-ROM
☐ Online-Zugang
☐ Atari-Spielekonsole
☐ Nintendo-Spielekonsole
☐ Sega-Spielekonsole

Wie hat Ihnen diese Ausgabe des PlayStation Magazins optisch gefallen? Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend).

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3
☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Was hat Ihnen nicht gefallen?
_____
_____
_____

Bitte bewerten Sie im Schulnoten-System (1 = sehr gut, 6 = ungenügend) die Artikel, die Sie gelesen haben:

Artikel, Seite — Bewertung
_____ ☐
_____ ☐
_____ ☐
_____ ☐
_____ ☐
_____ ☐

Was hat Sie konkret an den von Ihnen bewerteten Artikeln gestört, Ihnen gefehlt etc.?
_____
_____
_____
_____

Was haben Sie im PlayStation Magazin vermißt? Was sollten wir anders/besser machen?
_____
_____
_____
_____
_____

Egal ob Leseranfrage, Anregung oder "Unmutsäußerung": Hier ist Platz für Ihren "Leserbrief":
_____
_____
_____
_____
_____

Die Daten werden elektronisch verarbeitet.

Sie hätten gern die

komplette, ultimative,

totale, endgültige,

allumfassende

Sammlung aller jemals erschienenen PlayStation-Spiele? Dann kaufen Sie sie doch einfach:



10 starke Spiele-Demos auf der CD!

Das gab's noch nie! Alle jemals für die PlayStation erschienenen Spiele in einem Katalog! Hier finden Sie die Berichte und Tests von ca. 400 Spielen - von den Anfängen der PlayStation bis zum heutigen Tag! Für den echten PlayStation-Fan ist diese ultimative, allumfassende Sammlung ein echtes Muß - bestellen Sie sie jetzt, solange Vorrat reicht!

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 - 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail csj@camelot.de

Ja, ich bestelle den „PlayStation-Katalog" mit CD-ROM zum Preis von DM 12,80 zzgl. DM 3,- Porto- und Versandkosten

Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CPO83

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.


Jump

and

RUN

Sie heißen Crash, Abe und Kayman.
Sie tummeln sich mit Vorliebe auf schwimmenden, fliegenden oder beweglichen Plattformen. Sie werden von grimmigen Monstern gejagt und ernähren sich von pixeligen Power-Ups. Und sich machen absolut süchtig – es gibt kaum einen Konsolenbesitzer, der nicht schon einmal dem Reiz eines Jump'n-Run-Spiels verfallen ist. von Nico Hartmann

Kyoto, Japan, Mitte Februar 1980. Um 06.34 Uhr schleicht ein junger Mann durch die nebelverhangenen Straßen der Stadt. Er ist auf seinem alltäglichen Weg zur Arbeit. In der Firma angekommen, weist er sich am Empfang aus. Bedächtig zieht er seine Identitätskarte aus der Hosentasche und zeigt sie im Vorübergehen der freundlichen Dame an der Rezeption. Shigeru Miyamoto steht auf dem Nintendo-Firmenausweis. An diesem Morgen steht Miyamoto lange an seinem Fenster. Die Hände hat er in den Hosentaschen versteckt und die Augen träumerisch in die Ferne gerichtet. Plötzlich hat er eine Vision: Er nimmt seinen Stift zur Hand und zeichnet die Figuren zum ersten Jump'n-Run-Spiel der Welt: "Donkey Kong". Wenig später sind Chef und Programmierer eingeweiht, und das Konzept für den Spielautomaten reift zügig heran. Donkey Kong besteht aus vier Leveln, beschränkt sich auf einfache Lauf- und Hüpfaktionen und wartet mit einer pixeligen – aber für damalige Verhältnisse revolutionären – Grafik auf. Und, besonders wichtig: Sein Titelheld nennt sich "Mario".

Schöner, größer, schneller

Nintendo hat 1980 den Stein ins Rollen gebracht. Die von diversen Weltraumshootern gelangweilte Videospielbranche nahm das neue Spielkonzept dankbar an. Weiterentwicklungen ließen nicht lange auf sich warten: Zwei Jahre später entwickelte der Programmierer Matthew Smith die Spiele "Manic Miner" und "Jet Set Willy" für den Spektrum-Heimcomputer. Zeitgleich erscheint Nintendos "Mario Bros". In diesem einfachen Hüpfspiel wurde zum ersten Mal ein Feind direkt angegriffen. Ein paar Jahre später erscheint "Super Mario Bros". Damit setzte Miyamoto einen weiteren Meilenstein in die Jump'n-Run-Landschaft. Das Spiel bestand aus 32 Leveln, die auf vier unterschiedliche Welten verteilt waren. Der Schwierigkeitsgrad stieg mit jedem gelösten Rätsel, und versteckte Ebenen hielten die Motivation auf dem Höchstmaß.

Was weiter geschah, ist jedem bekannt: Eine Weiterentwicklung hetzte die nächste, so daß wir heute auf eine reiche Palette an Jump'n-Run-Spielen zurückblicken.

Egal, ob PlayStation, Mega Drive oder Nintendo 64: Auf jeder Konsole erschien irgendwann das ultimative Hüpfspiel – inklusive vermarktungsfähigem Hauptdarsteller. Nintendo hat seinen "Mario", Sega seinen "Sonic " und Sony seinen "Crash Bandicoot".

Haben Sie sich schon mal gefragt, warum dieses Genre so beliebt ist? Es ist der kurze, schnelle Kick! Jump'n-Run-Spiele sind schön bunt, lassen keine Langeweile aufkommen und fordern keine großartige Gehirnakrobatik. Ein Höhepunkt jagt den nächsten, die Level sind klein und übersichtlich gehalten, so daß Sie nach kurzer Spielzeit speichern und ausschalten dürfen.

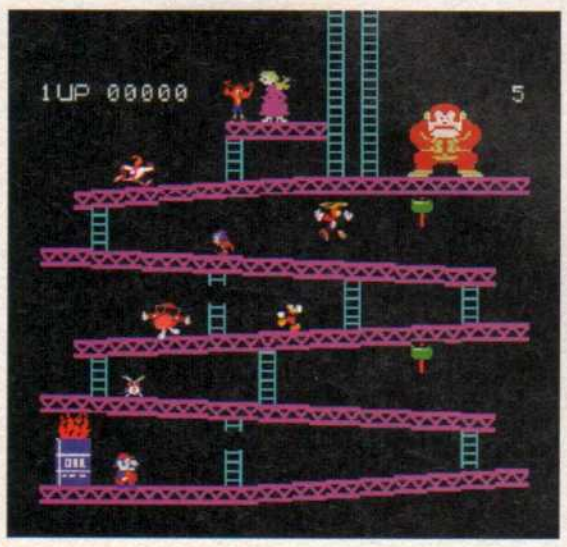


▲ Shigeru Miyamoto: Der Grafikdesigner bei Nintendo hat den Stein ins Rollen gebracht.

Klempner gegen ▶ Gorilla: Donkey Kong war das erste Jump'n-Run.

Lomax in Lemmingland

Der Oberfiesling Evil Ed hat die lieben – wenn auch etwas dummen – Lemminge verhext und mißbraucht sie für seine üblen Machenschaften. Nur einer hat den









Mut, dem Bösewicht Paroli zu bieten: Sir Lomax, der Superlemming. Er ist ein Abenteurer und Haudegen und verfügt über magische Eigenschaften, wie sie noch kein Lemming zuvor gesehen hat. Sie müssen ihren kleinen Freund todesmutig über Abgründe steuern, mit ihm Lianen hinaufklettern und zahllose Puzzels lösen. Dabei lehren Sie seine Feinde mit Zaubersprüchen und dem doppelt eingesprungenen Dreher das Fürchten.

Fazit: "Lomax in Lemmingland" ist ein gelungenes Spiel, das durch schöne Grafik und gutes Gameplay überzeugt.

Gex

"Gex" ist eine kleine, grüne Echse in einem durch und durch gelungenen 2-D-Jump'n-Run. Die Grafik ist schlicht und funktionell gehalten, doch kann sich der Grünhäuter locker mit "Mario" und "Sonic" messen. Gex glänzt durch eine Reihe imposanter Bewegungsvarianten und einen echt coolen Slang. Mit seinen Saugnäpfen an den Füßen klettert er Wände hoch und läuft an der Decke entlang.

Bei Gex wird der Spaß großgeschrieben, während der Frustfaktor niedrig gehalten wird. Der kleine Lurch wird ständig mit neuer Lebensenergie versorgt und ist in der Lage, sich einen beruhigenden Bestand an Extraleben aufzubauen. Darüber hinaus werden Sie bei Verlust eines Bildschirmlebens an einen fairen Anfangspunkt plaziert.

Fazit: Auch wenn Gex schon einige Jährchen auf dem Buckel hat, macht es immer noch einen Heidenspaß, ihn durch die gradlinig aufgebauten 2-D-Level zu hetzen.

Oddworld: Abe's Oddyssee

Wissen Sie eigentlich, was es heißt, Fußbodenkosmetiker in einer Fleischfabrik zu sein? "Abe" schon. Als er zu allem Übel auch noch erfährt, daß er und seine Freunde zu Konservenfutter verarbeitet werden sollen, hängt er seinen Job an den Nagel und türmt. Ihr Auftrag

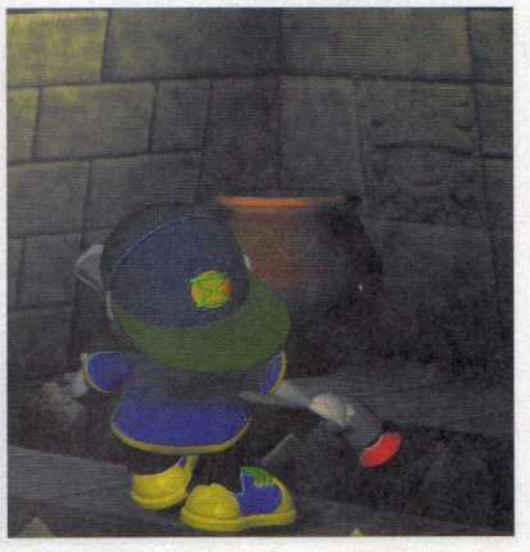


lautet: Werden Sie Teil von Abe's "seltsamer Welt", begegnen Sie den skurrilsten Charakteren, beten Sie die wunderschönen Hintergrundgrafiken an, und retten Sie so ganz nebenbei Ihre 99 Freunde! Schleichen, kugeln und (...Verzeihung!) furzen









Sie sich durch das Spiel! Abes herausragende Fähigkeit ist die magische Kontrolle über andere Kreaturen: Wenn sich der grüne Geselle ein paar Sekunden konzentriert, schlüpft sein Geist in den Körper eines Gegners, den Sie dann steuern dürfen.

Fazit: Auch wenn Sie kein Jump'n-Run-Fan sind, sollten Sie auf alle Fälle mal einen Blick riskieren. Sonst entgeht Ihnen ein Spiel mit absolutem Kult-Status!



Skull Monkeys

Man nehme eine Handvoll Knetmasse, forme diese zu fantasievollen Hintergründen und skurrilen Charakteren, rühre tolles Gameplay und ausgefeilte Steuerung hinzu und würze das Ganze mit einer Prise schmissiger Hintergrundmusik – fertig ist der neue Jump'n-Run-Hit "Skull Monkeys".

Sie schlüpfen in die Haut von Klayman, einem schlacksigen Etwas aus Knetmasse, und jagen ihn durch mehr als 100 ausgetüftelte Level. Ziel ist es, die Skull Monkeys und ihren Chef zu besiegen, der die Vernichtung Ihres friedlichen Planeten Neverhood plant. Mit den richtigen Waffen bringen Sie Ihre Widersacher zum Schweigen: Lassen Sie einen "grünen Furz" und produzieren Sie somit Ihr eigenes Abbild, um auf Entdeckungsreise zu gehen. Segnet es das Zeitliche, geht kein Leben verloren. Der "intergalaktische Einlauf" läßt Klayman zu einem monströsen Muskelmann heranwachsen, der im Handumdrehen alle Gegner vom Bildschirm tilgt. Wenn Sie sich verteidigen müssen, benutzen Sie einfach den Unverwundbarkeits-Heiligenschein, eine Gleitflugausrüstung, oder beeindrucken Sie Ihre Gegner mit einem "Hamsterschild".

Fazit: Fantastische Grafik, cooler Soundtrack und perfektes Gameplay im Stil der alten Mario-Jump'n-Runs machen Skull Monkeys zu einem witzigen Spielvergnügen erster Güte.



Crash Bandicoot 2

Was "Mario" für Nintendo ist, ist "Crash" für die PlayStation: Der kleine, freche Fuchs hat sich in die Herzen der Fans gehüpft und ist zu einem Maskottchen für Sony geworden. Der zweite Teil von "Crash Bandicoot" knüpft nahtlos an seinen Vorgänger an und überzeugt durch ein paar neue Features. Das gradlinige Leveldesign wurde größtenteils beibehalten. Nur müssen Sie jetzt nicht mehr die Stufen nacheinander durchspielen, sondern Sie haben die freie Wahl unter fünf Ausgängen, die von einem zentralen Raum aus zu den verschiedenen Szenarios führen. Wenn Sie eine Welt durchgespielt haben, sichern Sie nach Lust und Laune Ihren Spielstand auf der Memorycard. Somit geht das Game viel leichter von der Hand, und Sie brauchen nicht mehr an einer bestimmten Stelle zu verzweifeln.

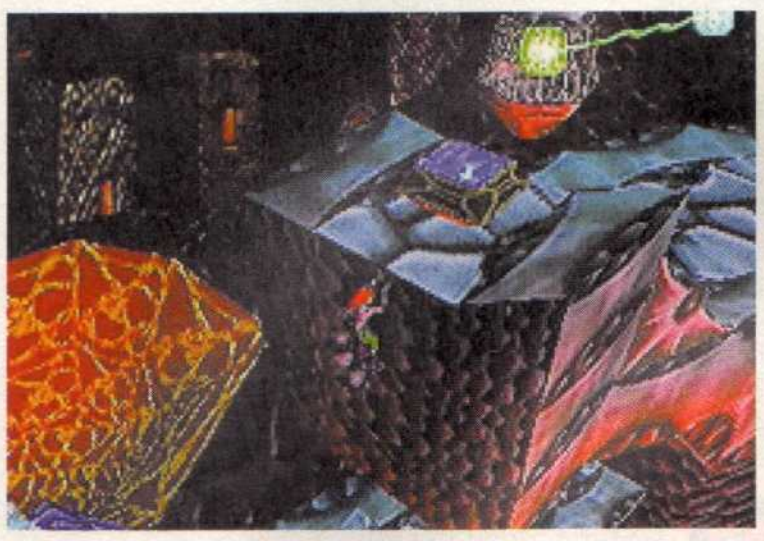
Wo im ersten Teil quasi an jeder Ecke ein Bonus-Level versteckt war, müssen Sie jetzt schon genauer hinschauen, um alle Goodies abzuräumen. Mit viel Geschick sammeln Sie alle Gegenstände in den geheimen Stufen ein. Schaffen Sie es nicht bis zum Ende, verlieren Sie zwar kein Leben, aber Ihre eingesammelten Objekte. Doch verzagen Sie nicht: Spielen Sie das Bonus-Level einfach noch einmal.

Im Laufe des Spiels treffen Sie auf etliche neue Gegner: Angefangen von Pinguinen und Robben in der Antarktis über Piranhas am Amazonas bis hin zu Zitteraalen in der Kanalisation. Es gibt also viel Neues zu entdecken.

Fazit: Alles in allem ist Crash Bandicoot 2 ein sehr gutes Spiel, bei dem es sogar Spaß macht zu sterben, da der kleine Fuchs auf 1.000 urkomischen Arten das Zeitliche segnet.

Pandemonium 2

Crystal Dynamics hat mit "Pandemonium 2" ein



Jump'n-Run geschaffen, das Sie in eine bezaubernde Märchenwelt entführt. Sie hüpfen durch faszinierende Landschaften mit Schlössern, Wildwasserbahnen, extravaganten Gebäuden und Tunnels. Das bewährte Duo Nikki und Fargus bahnt sich seinen Weg durch die skurril gezeichneten Level. Jeder Charakter hat seine Vorzüge: Die schöne Nikki beeindruckt durch ihre perfekte Akrobatik. Überwinden Sie mit ihr jede Kluft, lassen Sie die betörende Rotmähne an Seilen über tiefe Täler hangeln, und steuern Sie mit ihr einen Riesenroboter. Sollten Sie sich für Fargus entscheiden, schießen Sie sich den Weg mit seinem sprechenden Zepter frei.

Fazit: Pandemonium 2 ist spannend bis zum letzten Hüpfer und gönnt Ihnen keine ruhige Minute. Lassen Sie sich verzaubern!

Jumping Flash 2

Mit dem ersten Teil von Jumping Flash wurde die Ära der dreidimensionalen Jump'n-Run-Spiele eingeleitet. Vielen war die vollkommen neue Bewegungsfreiheit zu schrill, die Story zu schräg und das Design der Level zu kitschig. Doch seien Sie mal ehrlich: Sie wollten doch schon immer niedliche Plüschtiere retten! Hier haben Sie die Chance, das Kind in Ihnen zu wecken und mit einem Hasen die Polygon-Äcker unsicher zu machen. Sie hoppeln durch surreale 3-D-Welten und kämpfen gegen skurrile



Kontrahenten wie einen gurkenwerfenden Hamburger.

Fazit: Jumping Flash 2 ist eine echte Meisterleistung. Die Grafik ist spitze, die einzelnen Objekte sind sehr detailliert und die Texturen absolut verzerrungsfrei. Die Jagd nach der goldenen Karotte wird Ihnen langanhaltenden Spielspaß bieten.

Croc – Legend of the Gobbos

"Oh, ist der süß!", sagen die einen, "Das ist doch was für Mädchen", raunen die anderen. Ob süß oder kitschig, sei dahingestellt. Die Grafik ist entscheidend! Das kleine, grüne Krokodil tummelt sich in 40 brillant animierten 3-D-Leveln. Was Argonaut Software aus der kleinen, grauen Sony-Konsole herausgeholt hat, setzt neue Maßstäbe. Die Grafik von Croc bewegt sich fast schon auf 64-Bit-Niveau. Untermalt wird das virtuelle Erlebnis mit stimmungsvollen Musik-Tracks, die von Live-Musikern eingespielt wurden. Die Parallelen zu "Mario 64" sind nicht zu übersehen. Wie der italienische Klempner, kann Croc rennen, springen, tauchen

Was macht ein gutes Jump'n-Run aus?

Jump'n-Runs gibt es in Hülle und Fülle. Doch nicht jedes ist wirklich gut. Damit ein Titel als gut definiert werden kann, sollten wichtige Punkte erfüllt sein:

1. **Das Spiel sollte aus thematisch unterschiedlichen Welten aufgebaut sein.**
2. **Weiterhin müssen die Level abwechslungsreich angelegt sein, damit es auch nach dem dritten Mal spielen nicht langweilig wird.**
3. **Darüber hinaus existieren in jedem guten Jump'n-Run versteckte Level, Ebenen, Welten, Gegner oder Bonus-Gegenstände.**
4. **Der Schwierigkeitsgrad sollte im Laufe des Spiels stetig ansteigen. Beste Negativbeispiele sind "Crash Bandicoot 1" und "Rayman". Das erste ist kinderleicht und läßt sich für erfahrene Spieler an einem Nachmittag durchspielen. Beim zweiten Spiel schnellt der Schwierigkeitsgrad viel zu früh dermaßen hoch, daß Frust nicht ausbleibt.**
5. **Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Power-Ups und Gegnern pegelt den Schwierigkeitsgrad auf optimalem Niveau ein.**
6. **Viele Spiele legen Ihr Hauptaugenmerk auf tolle Grafik und eingängigen Sound, während Steuerung und Gameplay stiefmütterlich behandelt werden. Gerade die Steuerung ist aber ein entscheidender Punkt, wenn es um "Top" oder "Flop" geht. Es ist sehr frustrierend, wenn Ihr Held schon vier Pixel vor dem Abgrund in die Tiefe stürzt.**
7. **Der Held darf nur sterben, wenn der Spieler einen Fehler macht – sei es Ungeschick oder Unvermögen. In einem schlechten Jump'n-Run wird der Spieler oft erleben, daß er auf unbegründete Art und Weise zu Tode kommt. So z. B. wenn er versucht zu erkunden, was vor ihm liegt und dabei auf einen unverhofft auftauchenden Gegner trifft. Oder wenn der Zielpunkt eines Sprunges außerhalb des sichtbaren Bildschirmbereichs liegt.**
8. **Ganz wichtig ist auch, daß der Protagonist einzigartige, unverkennbare Charakterzüge besitzt und nicht einfach nur ein Mario-Klone ist. Persönlichkeit ist gefragt!**
9. **Her mit den neuen Ideen!**
10. **Last but not least: Der Held muß einen gewissen "Knuddel-Faktor" haben, also sympathisch sein.**



und fliegen. Um an ein Extra-Leben zu gelangen, muß er Kristalle auflesen. Natürlich werden Sie auch jede Menge Bonus-Räume und Kisten mit geheimen Extras finden. Einziger Negativaspekt ist die teilweise verkorkste Steuerung. An manchen Stellen des Spiels ist Präzision und exakte Richtungskontrolle gefragt – und genau da versagt die Steuerung.

Fazit: Niedliches Knuddel-Krokodil kämpft gegen herzallerliebste Kuschelgegner – wer sich nicht an der Kleinkindertauglichkeit und den Steuerungsmankos stört, wird viel Spaß mit dem dreidimensionalen Krokodil haben.



Jersey Devil

Aus den Mega Toon Studios kommt frischer Wind in das Genre. Der neueste Held, der durch kunterbunte 3-D-Szenarios jagt, ist ein grinsender, blauer Teufel mit gezackten Fledermausflügeln und stilechten Hörnern auf dem Kopf. Es ist sehr erfreulich, daß dem Held der übliche "Zuckerguß" à la "Croc" fehlt. Für die Story und die Spielidee gewinnt "Jersey Devil" mit Sicherheit keinen Oskar, da alle Jump'n-Run-Elemente irgendwie an Urvater Mario erinnern. Dennoch: Die Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet, die Puzzles sind knackig, die Steuerung ist präzise, und die Ladezeiten sind angenehm kurz. Im Gegensatz zu Croc verzichteten die Entwickler auf Weichzeichner, so daß Gegner, Gegenstände und Gebäude besonders detailliert erscheinen.

Fazit: Wer nach einem charismatischen Helden sucht, der eher das "Dirty Harry"-Image verkörpert, sollte bei Jersey Devil zugreifen. *nih*

PlayStation

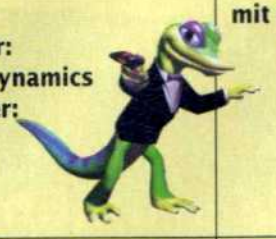
Blick in die Zukunft

Scheinwerfer an, Vorhang auf, hier kommen "Gex 3D" und "Rascal"! Beide Spiele sind reinrassige 3-D-Jump'n-Runs mit außergewöhnlicher Grafik.
Bei Rascal haben die Entwickler alle Register der Kunst gezogen und die Grafikfähigkeiten der PlayStation bis auf den letzten Pixel ausgereizt. Atemberaubende Animationen, brillante Kameraschwenks und Echtzeit-Lightsourcing verwöhnen das Auge. Rascal wird in Sachen Optik keine Wünsche offenlassen!
Das zweite Highlight wird "Gex 3D" sein. Der Spieler springt mit seinem kleinen, grünen Gecko völlig frei durch die dreidimensionalen, grandios animierten Level. Sie steuern Ihren kleinen Freund durch Geisterschlösser, den Wilden Westen, eine japanische Kung-Fu-Umgebung und betreten sogar "Star Wars"-Schauplätze. Wie auch im ersten Teil ist es der Medienmogul Rex, der unserem Helden Böses will und ihm jede Menge Gegner und Hindernisse in den Weg stellt. Doch der kleine Lurch weiß sich zu verteidigen: Mit seinem Schwanz lehrt er seine Widersacher das Fürchten und schlägt all die Zombies und Geister in die Flucht. Eine weitere Besonderheit von Gex ist seine Zunge. Mit ihr hangelt er sich z. B. an entfernten Plattformen hoch, und sollte er mal runterfallen, passiert dem Grünhäuter nichts, da sein Hinterteil gut gefedert ist.
Bis Anfang März müssen Sie sich noch gedulden, bevor Sie die neue Generation der 3-D-Jump'n-Runs selbst zocken dürfen.







Titel des Spiels	Der Held	Die Gegner	Highlights	PSM-Wertung		Jump'n-Run-Bonus*
Lomax in Lemmingland  Hersteller: Psygnosis Entwickler: Psygnosis	Seine Durchlaucht Sir Lomax ist eine Kreuzung zwischen James Bond und Merlin.	Farbenfrohe, kleine Biester im niedlichen Disney-Stil und natürlich der Oberfiesling Evil Ed.	Jede Spielstufe hat ihren eigenen, unverkennbaren Charakter, der durch witzige Animationen aufgewertet wird.	Spielidee: Grafik: Sound: Präsentation: Gameplay: Motivation: Preis/Leistung: Gesamtwertung:	2 1,5 2,5 2 2 2 2 2,0	
Gex  Hersteller: Crystal Dynamics Entwickler: Sony	Knuddelige, grüne Echse mit frechem Mundwerk.	Medienmogul Rex und allerlei Kleingetier.	Der Spieler muß durch riesige Level hüpfen. Gex bewegt sich auf viele verschiedene Arten vorwärts.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2 2 2 2 2 2 2 2	
Oddworld: Abe's Oddysee  Hersteller: GT Interactive Entwickler: Oddworld Inhabitants	Erbärmliches, grünes Wesen, das sich herzlich wenig an die mitteleuropäischen Anstandsregeln hält und den Leistungskurs in Magie belegt hat.	Skurrile, schleimige Widersacher, die durch und durch verdorben sind.	Abgedrehtes 2-D-Spektakel mit wunderschöner Grafik, Spitzen- Soundkulisse und ausgeklügeltem Level-Design.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2 1 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5 1,5	
Skull Monkeys  Hersteller: Electronic Arts Entwickler: The Neverhood	Ein schlacksiges Etwas aus Knetmasse, das die Prioritäten im Leben richtig gelegt hat: essen, hüpfen und böse Leute ärgern.	Welche Gegner? Die räudigen Totenschädel-Affen werden alle mit Hilfe des "grünen Furz" und des "intergalaktischen Einlaufs" platt gemacht.	Einfach genial! Perfektes Level-Design, witzige Ideen, super Grafik und Sound.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2,5 1,0 1,5 1,5 1,0 1,0 1,0 1,5	
Crash Bandicoot 2  Hersteller: SCE Entwickler: Naughty Dog	Oranger, frecher Fuchs (Beutelratte? Wiesel?) mit herrlich anzüglicher Mimik und Gestik.	Nitrofässer und Dr. Neo Cortex, Pinguine, Robben, Piranhas, Zitteraale und viele andere Plüschtiere.	Großes Repertoire an Fortbewegungsvarianten und unzählige Arten, das Zeitliche zu segnen.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2,0 1,0 2,0 1,5 2,5 1,5 1,0 1,6	
Pandemonium 2  Hersteller: BMG Interactive Entwickler: Crystal Dynamics	Fargus, der durchgeknallte Hofnarr und Nikki, die knuffige Akrobatin.	Killerroboter, Vögel, Raubkatzen, eklige Stachelwürmer, rotierende Propeller...eben alles, was das Herz begehrt.	Märchenhaftes Flair, spektakuläre Kameraschwenks, exakte Steuerung, zwei verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2,0 1,0 1,5 1,5 2,5 1,5 1,0 1,6	
Jumping Flash 2  Hersteller: SCE Entwickler: SCE	Japanischer Blech-Roger-Rabbit.	Skurrile Gegner: gurkenwerfende Hamburger, Hubschrauber-Mosquitos, Riesenschildkröten.	Kunterbunte Kinderwelt, die vor Nippon-Nippes nur so strotzt.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamt:	1,5 2,0 1,5 1,5 2,0 2,0 2,0 1,8	
Croc  Hersteller: Fox Interactive Entwickler: Argonaut Software	Knuddeliges Krokodil, das keck mit dem Schwanz wedelt und tapsig durchs Gras watschelt.	Drollige, aber fiese Gegner, die Croc zu Damenhandtaschen verarbeiten wollen.	Wunderschöne 3-D-Grafik. Gameplay ist ähnlich wie bei "Mario 64". Manko: Hakelige Steuerung.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	1,5 2,0 1,5 1,5 1,5 2,0 2,0 1,7	
Jersey Devil  Hersteller: Bomico/Laguna Entwickler: Mega Toon Studios	Charismatischer, blauer Teufel mit gezackten Fledermausflügeln und stilechten Hörnern.	Dr. Knarf, der Obergauner, wildgewordene Kürbisse, fleischfressende Pflanzen, Fledermäuse, Bienen und Werwölfe.	Abwechslungsreiches Level-Design, abgedrehte Gegner, cooler Charakter.	Spielidee: Motivation: Grafik: Preis/Leistung: Sound: Präsentation: Gameplay: Gesamtwertung:	2,5 2,0 2,5 2,0 1,5 2,5 2,0 2,2	

* Genre-interne Wertung, unabhängig von der PSM-Gesamtwertung

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleien, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

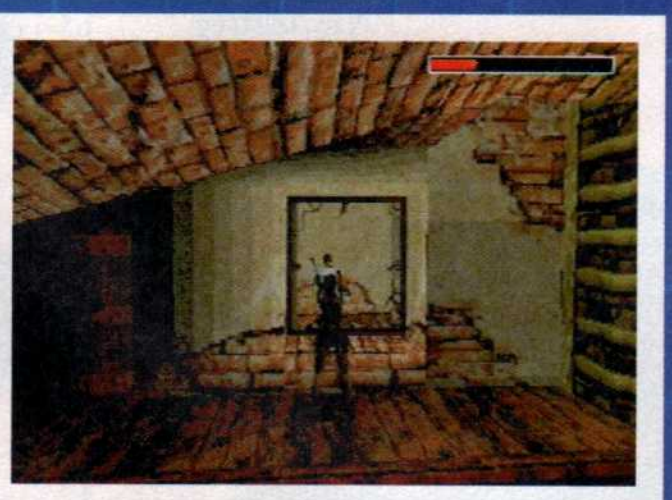
Nachdem wir Ihnen in den letzten beiden Ausgaben nur sehr wenige neue Cheats verraten haben, weiten wir die aktuelle Cheatsektion auf satte zehn Seiten aus.

Tomb Raider 2

Das zweite Abenteuer der wackeren Heldin ist ein wenig schwerer als die Suche nach dem Scion. Aus diesem Grund stellen wir Ihnen nicht nur die Fundorte der Secrets, sondern auch die Verstecke der Schlüssel, Codekarten, Waffen usw. vor. Aus Platzgründen müssen wir diese ausführliche Lösung auf zwei Ausgaben verteilen. Hier also der erste Teil – Level 1 bis 8!

Level 1: Die Große Mauer

Das erste Level ist zwar kurz, hat es aber wirklich in sich. Besonders die Strecke vom Fundort des großen Medi-Packs bis zur Seilbahn gehört zu den gefährlichsten des ganzen Spiels. Einstürzende Plattformen, rollende Felsen und stachelbewehrte Wände erschweren die Suche nach den Geheimnissen. Dazu gesellen sich zahlreiche Gegner aus dem Tierreich wie z.B. Spinnen, Tiger und Krähen.



● Secret 1: Der Steindrache

Nachdem Sie den zweiten Tiger von der Plattform aus zur Strecke gebracht haben, springen Sie über die Wegspalte und folgen dem kurzen Pfad bis zum ersten Geheimnis des Levels – einer Drachenskulptur aus Stein.

● Secret 2: Der Jadedrache

Um an den Jadedrachen zu gelangen, muß das Timing stimmen. Der Trick bei der Sache ist: Sie müssen den fallenübersäten Korridor entlang der rechten Mauer hinunterrennen. Nachdem Sie die letzte Klingenfalle passieren, springen Sie nach vorne und halten die linke Richtungstaste gedrückt. Mit dieser plötzlichen Drehung sollten Sie genau vor dem Jadedrachen zum Stehen kommen. Drücken Sie rasch die Aktionstaste, um den wertvollen Gegenstand schnell aufzuheben, und bewegen Sie sich zum benachbarten Korridor, bevor Sie von den stacheligen Wänden aufgespießt werden. Überqueren Sie anschließend die einstürzenden Plattformen, und berühren Sie dann die rechte Wand: Die dornenbehafteten Wände stoppen mitten in der Bewegung, und Sie gelangen wohlbehalten nach rechts.

● Secret 3: Der Golddrache

Stellen Sie sich zuerst einmal in die Nähe der Seilbahn, und wagen Sie einen Blick nach unten. Direkt unter Ihnen sehen Sie einige graue, moosbewachsene Felsen. Unmittelbar daneben, auf der rechten Seite, erkennen Sie eine hellbraune Felsformation, die ebenfalls mit Moos bewachsen ist. Auf dieser Formation müssen Sie zum Stehen kommen, da die grauen Felsen schräg abfallen und Sie somit in den sicheren Tod stürzen würden.

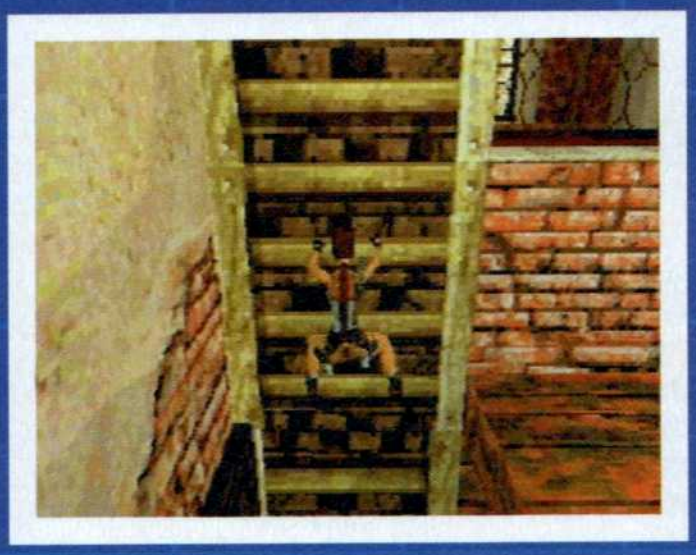
Stellen Sie sich an die Ecke, die genau über dem braunen Felsen liegt, drehen Sie sich um, und lassen Sie sich mit folgender Kombination fallen: Zurückspringen, Kante ergreifen, Fallenlassen. Jetzt springen Sie hoch, halten sich an der Kante fest und hangeln sich so lange nach rechts, bis Sie unter einer Öffnung im Felsen hängen, an der Sie sich hochziehen können. Folgen Sie dem Pfad, nehmen Sie die Fackeln mit, und steigen Sie die Treppe in die Dunkelheit hinunter (es besteht bei dieser Aktion keine Notwendigkeit, den Raum auszuleuchten). Am Ende der Leiter folgen Sie dem Korridor bis zum Boden der Schlucht. Vorsicht! Wenn der Boden anfängt zu beben, treten Sie zu Ihrer Sicherheit den Rückzug in den Korridor an, feuern dabei aber aufs Geratewohl Schüsse auf einen T-Rex! Wenn er schließlich besiegt ist, durchqueren Sie die Schlucht und entdecken den goldenen Drachen. Wenn Sie das Geheimnis gefunden haben, erscheint ein zweiter T-Rex im Gebiet außerhalb. Wenn auch dieser Dinosaurier außer Gefecht ist, können Sie

wieder zur Leiter gehen, diese herunterklettern und mit der Seilbahn zum Vorsprung zurückkehren.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Wachhausschlüssel	In der Unterwasserhöhle rechts der Großen Mauer.	Öffnet die Eingangstüre des Wachhauses.
Rostiger Schlüssel	Im Wachhaus.	Öffnet die verschlossene Tür im Wachhaus.

Mission 2: Venedig

In der Lagunenstadt treffen Sie zum ersten Mal auf menschliche Gegner. Diese lassen sich in zwei Gruppen einteilen: bewaffnete Heckenschützen beziehungsweise unbewaffnete Handlanger. Unterstützt werden sie durch Dobermänner, die aufgrund ihrer Schnelligkeit eine große Gefahr darstellen. Auch Laras neue Fähigkeit, ein Fahrzeug zu steuern, kommt in diesem ersten Venedig-abschnitt zum Vorschein, indem Sie in einem schnittigen Motorboot durch die Kanäle brausen.



● Secret 1: Der Steindrache

Fahren Sie mit dem Motorboot durch die Tür, die sich rechts vom Bootshaus befindet, und halten Sie nach der ersten Abzweigung an. Zünden Sie eine Magnesiumfackel an, verlassen Sie das Boot (Quadrat und Richtungstaste rechts bzw. links), und gehen Sie dann nach rechts in die dunkle Passage. Durchsuchen Sie den Gang, um den Steindrachen an sich zu nehmen. Zünden Sie eine weitere Magnesiumfackel an, bevor die Ratten kommen, die Sie schon von weitem hören. Dies ist ein besonders günstiger Zeitpunkt, um diese Viecher auszuschalten.

Springen Sie dazu den Gang entlang – in die Richtung, aus der die Ratten kommen, und vermeiden Sie einen Sprung ins Wasser. Irgendwann stehen Sie vor einer Leiter, die Sie wieder in die Halle zurückbringt, in der Sie den Steindrachen entdeckt haben. Halten Sie sich rechts, und folgen Sie dem Gang bis zum Ende. Gehen Sie wieder nach rechts, und springen Sie ins Wasser. Auf der linken Seite passieren Sie einen Kanal, den Sie aber nicht weiter beachten. Halten Sie sich trotzdem in dem großen Gebiet auf, und folgen Sie der Wand. Neben der Wand geradeaus finden Sie zwei große Munitionsdepots für Ihre Uzi. Nehmen Sie die Munition auf, und gehen Sie durch die Halle zu Ihrem Motorboot zurück.

● Secret 2: Der Golddrache

Nachdem Sie den Steindrachen aufgehoben haben, springen Sie in das Motorboot zurück und fahren in den dunklen Tunnel hinein. Scheuen Sie sich nicht, ein weite-

Game It!

Titel des Monats Februar:
Nightmare Creatures 79,95

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

C & C 2	89,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Destruction Derby 2*	39,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
MDK	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95
V-Rallye	79,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorratige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.1.98
** = noch nicht verfügbar am 9.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95	
Ace Combat 2	84,95	
Actua Golf 2	84,95	
Actua Soccer	39,95	
Actua Soccer 2	84,95	N
Actua Tennis 2*	84,95	
Adidas Power Soccer 2*	84,95	N
Agent Armstrong	69,95	
Air Combat Platinium	39,95	
Alien Triology	42,95	
Ark of time	79,95	
Atari Arcade Hits	79,95	
Auto Destruct	89,95	
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95	
Ball Blazer Champions*	84,95	
Baphomets Fluch 2*	79,95	
Batman & Robin*	89,95	
Battle Arena Toshinden	39,95	
Battle Arena Toshinden 2	89,95	
Battle Arena Toshinden 3*	79,95	
Battle Sport	74,95	
Battle Stations	77,95	
Blast Chamber	84,95	
Bleifuß 2*	69,95	
Blazing Dragons	74,95	
Broken Helix*	84,95	
Bug Riders*	74,95	
Buggy*	84,95	
Bushido Blade*	79,95	N
Bust a Move 2	42,95	
Bust a move 3*	59,95	
Castlevania*	79,95	
Caesar's Palace*	79,95	
Cheatbuch	**24,95**	
Cheesy	84,95	
Command & Conquer	84,95	
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95	
Colony Wars	79,95	
Cool Boarders	77,95	
Cool Boarders 2*	79,95	N
Courir Crises	79,95	
Crash Bandicoot 2*	79,95	
Critical Depth*	72,95	
Croc	84,95	
Crow: City of Angles	74,95	
Crypt Killer	84,95	
Dark Omen*	84,95	N
Deathtrap Dungeon	94,95	N
Destruction Derby 2	39,95	N
Devil Deceiption*	79,95	
Discworld 2*	89,95	
Dogdem Arena	79,95	
Dungeon Keeper*	a.A.	
Dynasty Warriors	89,95	
Epidemic*	69,95	
Excalibur	84,95	
Exhumed	74,95	
Explosive Racing	84,95	
Extreme Games 2	69,95	
Fade to Black	39,95	
Fantastic Four	79,95	
Fatal Fury*	69,95	
Fifa 96	44,95	
Fifa 98	84,95	
Fighting Force	94,95	
Final Fantasy 7	89,95	
Formel 1	84,95	
Formel 1 '97	89,95	
Forsaken*	a.A.	
Frogger	69,95	
G-Police	89,95	
Gex 3D*	a.A.	
Ghost in the Shell*	a.A.	
Gran Tourismo*	a.A.	
Grand Theft Auto	79,95	
Hard Boiled	84,95	
Heavens Gate*	79,95	
Hercules	79,95	
Herks Adventure*	84,95	
Hexen	84,95	
Independence Day	84,95	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95	
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	
International Track & Field	39,95	
Jack Nicklaus	84,95	
Jersey Devil*	89,95	
Jet Moto 2*	84,95	N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95	
John Madden NFL 98	84,95	
Judge Dredd	79,95	N
Kick Off '97*	89,95	
Konami Open Golf	39,95	
Kurushi	69,95	
Legacy of Kain	77,95	
Lost Vikings 2	74,95	
Lost World: Jurassic Park	84,95	
Lucky Luke*	89,95	
Machine Hunter*	89,95	
Magic the Gathering*	74,95	
Marvel Super Heroes*	79,95	
Mass Destruction	74,95	
Match Day 3*	89,95	
Maximum Force*	84,95	N
MDK	79,95	
Megaman 8*	89,95	
Megaman Battle & Chase*	89,95	
Micro Machines V3	89,95	
Midnight Run*	89,95	
Monopoly	79,95	
Monster Truck	79,95	
Motocross*	a.A.	
Moto Racer	84,95	
Motor Mash	79,95	
Myst	77,95	
Nascar 98	79,95	
NBA Hangtime	84,95	
NBA 98	84,95	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 2	79,95	
Need 4 Speed 3	84,95	N
NHL Breakaway '98	79,95	
NHL Faceoff 97	79,95	
NHL Hockey '97	59,95	
NHL Hockey 98	84,95	
NHL Powerplay Hockey '98	74,95	
Nightmare Creatures*	79,95	
Nuclear Strike	84,95	
One*	a.A.	
Overboard*	79,95	
Pandemonium	74,95	
Pandemonium 2	79,95	
Panzer General 2	79,95	
Parappa the Rapper	69,95	
Pax Corpus*	84,95	
Peak Performance	79,95	
PGA 96 Platinium	44,95	
PGA Tour Golf 98	89,95	
Player Manager	84,95	
Populous - The 3rd coming	89,95	
Porsche Challenge	69,95	
Powerboat Racing*	89,95	
Rage Racer	84,95	
Rallye Cross	69,95	
Rampage World Tour*	74,95	N
Rapid Racer*	79,95	
Rayman	39,95	
Raystorm	69,95	
Ray Tracer	69,95	
Rebel Assault 2	84,95	
Reboot*	89,95	
Resident Evil Directors Cut	79,95	
Return Fire	84,95	
Ridge Racer	39,95	
Ridge Racer Revolution*	39,95	N
Risiko*	79,95	
Road Rage	79,95	
Road Rash	44,95	
Road Rash 3D	84,95	N
Rock'n'Roll racing	89,95	
Rosco McQueen*	79,95	
San Francisco Rush*	84,95	N
Shadow Master*	84,95	N
Sign of the Sun*	79,95	
Skeleton Warrior	69,95	
Skull Monkeys	89,95	
Slam'n'Jam	74,95	
Soul Blade	84,95	
Soviet Strike	79,95	
Street Fighter EX Plus	69,95	
Street Racer	54,95	
Suikoden	84,95	
Super Pang Collection*	89,95	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95	P
Swagman*	79,95	
Syndicate Wars	84,95	
Tekken 2	94,95	
Tenka Life Force	84,95	
Test Drive 4	84,95	N
Test Drive Offroad*	84,95	
Tetris Plus*	74,95	
The 5th Element*	a.A.	
The Devide: Enemies Within	77,95	
The Note*	79,95	
Theme Hospital*	89,95	
Tilt	69,95	
Tomb Raider 2	89,95	P
Total Driving	79,95	
Transport Tycoon	74,95	
Treasures of the Deep*	a.A.	
Twisted Metal World Tour	79,95	
V-Rallye	79,95	
Vandal Hearts	84,95	
VMX Racing*	84,95	
VR Baseball	74,95	
VR Pool	74,95	
Warcraft 2	84,95	
[redacted]	74,95	
Wing Over*	79,95	
WipEout 2097	84,95	
Worms Platinium	44,95	
Wreckin' Crew	89,95	
X-Men*	79,95	
Zero Devide	84,95	
Z	69,95	

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨ ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Multinorm	**349,95**
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage · 06151/28860

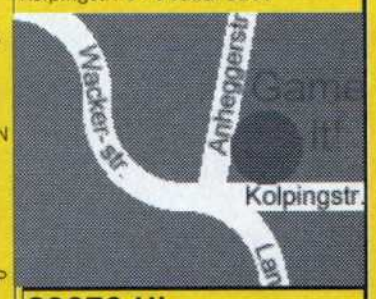
71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

Das komplette Programm für Playstation und N64 sofort zum mitnehmen!

res Mal eine Magnesiumfackel anzuzünden. Der Kanal macht eine Rechtsbiegung und endet in einem Wasserfall. Halten Sie auf der großen Fläche vor dem Wasserfall an, und springen Sie über Bord. Tauchen Sie nach unten. In der Mitte des Gewässers, besser gesagt auf dem Boden, liegt die goldene Statue. Schwimmen Sie damit zurück, klettern Sie in Ihr Boot, und setzen Sie den Weg weiter fort.

● Secret 3: Der Jadedrache
Wenn Sie auf dem Dock stehen, auf dem der erledigte Gegner liegt, und von dort aus nach oben blicken, entdecken Sie ein Fenster. Springen Sie hoch, und krallen Sie sich fest, um so den Vorsprung zu erreichen. Zerstören Sie das Fenster, um den Jadedrachen zu erhaschen. Kehren Sie auf dem selben Weg zurück, und fahren Sie mit dem Boot weiter.



Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Der Schlüssel zum Bootshaus	Wird vom Gegner auf dem Balkon fallengelassen.	Öffnet die große Bootshaustür.
Stahlschlüssel	Wird vom Gegner im oberen Hofgelände fallengelassen.	Öffnet die nahegelegene Tür.
Eisenschlüssel	Auf dem Flur im unter Wasser stehenden Raum	Öffnet die Tür in der Nähe des zweiten Motorbootes
Automatische Pistolen	Trägt der Gegner bei sich, der nach der Öffnung des Bootshauses auf dem Steg erscheint.	Erledigen Sie den Gegner, und nehmen Sie die Waffe an sich.
Bootschloß	Zwei benachbarte Kammern, die ein Kanalsystem verbinden.	Stellt Ihnen zwei Rennboote im oberen Teil des Levels zur Verfügung.
Wasserminen	In der Nähe des Levelausganges.	Verwenden Sie entweder ein Boot, um die Minen zu zerstören, oder tauchen Sie durch.
Levelausgang	Nach den Wasserminen.	Benutzen Sie die Rampen, um rechtzeitig zum Ausgang zu gelangen.

Mission 3: Bartolis Versteck

In Bartolis Versteck treffen Sie auf die ersten wirklich knackigen Puzzles. Besonders die Kronleuchter, deren Höhe Sie verstellen können, bieten Ihnen einen ersten Vorgeschmack auf die kommenden Stufen. Die Spanne der Feinde deckt neben diversen Typen, die mit Ihren Dobermännern Gassi gehen, auch die altbekannten Ratten ab. Zur Belohnung gelangen Sie in diesem Level in den Besitz der Uzi.

● Secret 1: Der Steindrache
Betreten Sie den dunklen Raum, in dem ein bewaffneter Mann herumstreift. Gehen Sie nach links, und untersuchen Sie die Wand. Der Schalter ist sehr gut im Muster der Wand versteckt. Betätigen Sie den Hebel – im Korridor öffnet sich eine große Tür. Diese macht den Weg zum Balkon frei, auf dem die Wache patrouillierte. Hier finden Sie neben Munition für die Schrotflinte auch die steinerne Drachenfigur.

● Secret 2: Der Golddrache
An der Außenseite der Tür zur Bibliothek befindet sich ein Schalter unter Wasser. Legen Sie den Hebel um, und tauchen Sie durch das offene Gittertor hindurch. Lassen Sie sich wieder an die Wasseroberfläche treiben, um Luft zu holen, und schwimmen Sie weiter nach rechts. Folgen Sie dem Wasserboden unter Ihnen, und peilen Sie die Öffnung im Fußboden zu Ihrer Linken an. Nun ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um eine Fackel anzuzünden. Schwimmen Sie durch die Öffnung und dann rechts um die Ecke. Nun kommen Sie zu einem weitaus größeren Durchlaß, den Sie ebenfalls hinter sich lassen. Richten Sie Ihren Blick auf den höchsten Punkt der Mauer, um einen kleinen Wasserlauf zu entdecken. Schwimmen Sie hindurch, und biegen Sie dann nach rechts ab. Zu Ihrer linken Seite, gleich am Fundament der Mauer, erscheint eine weitere kleine Passage. Auch hier schwimmen Sie durch, und blicken sich nach links um. Nehmen Sie die Granaten, und schwimmen Sie weiter nach rechts. Paddeln Sie die Mauer entlang, um den goldenen Drachen zu finden. Nachdem Sie ihn aufgehoben haben, müssen Sie noch den Hebel ganz in der Nähe umlegen. Nun öffnet sich eine Tür über Ihrem Kopf. Schwimmen Sie hin, um Luft zu schnappen. Kommen Sie aber nicht auf die Idee, herauszuklettern – die Öffnung endet mitten in einer Flamme. Holen Sie kurz Luft, paddeln Sie durch den Irrgarten zurück, und kehren Sie auf den Vorsprung vor der Bibliothekstür zurück.

● Secret 3: Der Jadedrache
Bevor Sie den Sprengschlüssel verwenden, gehen Sie um den Zündmechanismus herum und besteigen die Ziegelsteinwand. Hangeln Sie sich nach links, und rennen Sie anschließend die Mauer entlang. Klettern Sie auf das oberste Ende der Box, um auf die Dachschräge zu kommen. Verwüsten Sie das nahegelegene Fenster, steigen Sie ein, und holen Sie sich den Jadedrachen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Bibliothekschlüssel	Hinter einem Bild im Ballsaal versteckt.	Zwei der drei Schalter im Ballsaal öffnen den geheimen Raum.
Der Sprengschlüssel	Der Schlüssel liegt in einer kleinen Baracke außerhalb der Bücherei.	Klettern Sie die Bücherregale hoch, zerstören Sie ein Fenster, und lösen Sie das Puzzle.
Uzis	Die Uzis befinden sich in einem seichten Teich in der Nähe der kleinen Baracke.	Klettern Sie auf das Dach der Baracke, und halten Sie Ausschau nach verdächtigen Färbungen.

Mission 4: Das Opernhaus

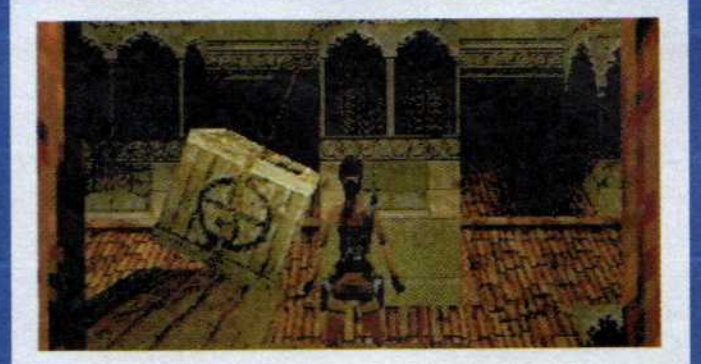
Der letzte Abschnitt, der in der italienischen Metropole spielt, führt Sie in ein verfallenes Opernhaus, das von einer Vielzahl von Gegnern bevölkert wird. Auch die Anzahl der diversen Fallen wie z.B. rollende Felsbrocken, herabfallende Sandsäcke oder rotierende Ventilatoren, machen die Suche nach der Platine zu einem gefährlichen Unterfangen.

● Secret 1: Der Steindrache
In dem unter Wasser stehenden Raum, in dem der Schalter zu finden ist, der die Tür oberhalb der Relais-Box öffnet, gibt es eine kleine Unterwasserpassage. Atmen Sie tief ein, und stürzen Sie sich in die Tiefe hinunter, um an den Steindrachen zu gelangen.

● Secret 2: Der Golddrache
Nachdem Sie das Relais in das Schaltpult neben dem Aufzugschalter eingesetzt haben, müssen Sie den Knopf drücken. Steigen Sie aber nicht ein, sondern lassen Sie Türen auf- und wieder zugehen. Der Aufzug fährt nun herunter. Wenn die Decke des Liftes auf Ihrer Höhe ist, müssen Sie schnell draufspringen und sich nach rechts drehen. Springen Sie nun nach vorne, und greifen Sie die Leiter, die Sie sehen. Klettern Sie in die kleine Öffnung hinein.

Verwenden Sie nun unbedingt den Geh-Modus. Dies ist der glasige Bereich, den Sie möglicherweise bereits früher vom Dach der Oper bemerkt haben. Halten Sie an, und nehmen Sie den Golddrachen in Ihren Besitz. Untersuchen Sie auch die Nische zu Ihrer Linken, und legen Sie den Schalter um. Nun gehen Sie weiter durch das Glas und begeben sich zu dem zweiten Alkoven. Hier finden Sie Munition für die Uzi und die Tür, die Sie gerade mit dem Schalter geöffnet haben. Gehen Sie zurück zum Aufzug, und machen Sie sich bereit für die nächste Fahrt.

● Secret 3: Der Jadedrache
Von der Kante im Lüftungsschacht, von der Sie die Dunkelheit über Ihnen sehen können, verfahren Sie wie folgt: Sprung nach vorne, Festhalten und Hochziehen. Nun sehen Sie den Jadedrachen. Nähern Sie sich ihm aber mit Vorsicht, denn unmittelbar hinter ihm schwingt ein letzter Ventilator im Dunkeln. Der Rückweg gestaltet sich weitaus einfacher: Lassen Sie sich wieder in den Schacht hinabgleiten.



PlayStation

Ace Combat 2	94,95
Actua Golf 2	79,95
adidas Power Soccer 2	94,95
Agent Armstrong	89,95
Air Combat	49,95
Alien Trilogie - uncut, e	**49,95**
Ark of Time	89,95
Atari Arcade Greatest	69,95
Auto Destruct	89,95
Beast - Bloody Roar*	79,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Broken Helix*	89,95
Bushido Blade*	**89,95**
Bust a Move 2	49,95
Bust a Move 3*	69,95
Destruction Derby 2	49,95
Darklight Conflict	89,95
Caesars Palace(Spielcasino)	**89,95**
Castlevania	89,95
Colony Wars	94,95
Crash Bandicot 2	89,95
Croc	89,95
Devils Deception	89,95
Dynasty Warriors	**89,95**
Excalibur	99,95
Fade to Black	49,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	**99,95**
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
Frogger	89,95
G-Police	99,95
Grand Auto Theft	89,95
Herc's Adventure	89,95
Hercules	94,95
Indy 500*	89,95
Int. Superstar Soc. deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	99,95
Iron & Blood	49,95
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Killing Zone	49,95
Legacy of Kain	89,95
Little Big Adventure	89,95
Lost Vikings 2	49,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
WCW vs The World	99,95
MDK incl.Sounrack	**99,95**
Mechwarrior 2	89,95
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Nagano Winter Olympics*	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98*	99,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Breakaway '98	**89,95**
NFL Quaterback '97	49,95
Nightmare Creatures	89,95
Nuclear Strike	79,95
Oddworld-Abe's Oddy.	**74,95**
Onside Soccer	49,95
Overblood	89,95
Overboard	89,95
Pandemonium 2	89,95
Pang Collection*	89,95
POed	49,95
Rage Racer	99,95
Rapid Racer	94,95
Rayman	49,95
Ray Tracer	94,95
Resident Evil Director Cut	**79,95**
Ridge Racer Revolution*	49,95
Risiko	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Sim City 2000	89,95
Skull Monkeys*	**89,95**
Soulblade	99,95
Soviet Strike*	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign*	84,95
Starfighter 3000	49,95
Star Gladiator	69,95
Streetfighter EX Plus	**89,95**
Supersonic Racers	49,95
Swagman	89,95
Syndicate Wars	89,95
Test Drive 4	89,95
Touring Car Champ.	89,95
Theme Hospital*	89,95
Time Crisis + Gun	159,95
Total Driving	89,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus	99,95
V Rally	**79,95**
VR Pool	89,95
Warcraft 2	**79,95**
Wipeout 2097*	49,95
Worms	49,95
WWF Wrestl.Arcade	**34,95**
Umbau dt/us/jp in 48h	**39,95**
Chip für Selbsteinbau	**9,95**
Gun mit Laserpointer	89,95
Lenkrad, MadCatz	129,95
Pad, Alps	89,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche version. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich **Ab 400 DM Ratenkauf möglich.**

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
030-627 09 154



99,95



94,95



79,95*



89,95

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Händleranfragen sind willkommen

Cheats

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Erster Ornament-schlüssel	Befindet sich hinter den Kisten in dem Raum mit der Dachöffnung.	Öffnet die Tür, die zum Opern-dach führt.
Relais-Box	Unter der Bühne.	Aktiviert den Aufzug.
Platine	Unter dem Aufzug.	Aktiviert das Schaltpult im Kontrollraum.
Zweiter Ornament-schlüssel	Im Ventilationssystem.	Erneuter Zugang zum Kontroll-raum.

Mission 5: Der Bohrturm

Wie im ersten Teil ("Natlas Mine") stehen Sie zu Beginn dieses Levels ohne Waffen da und müssen gegen schießwütige Typen bestehen. Holen Sie sich zunächst Ihre Pistolen aus dem Flugzeug, und machen Sie sich anschließend auf die Suche nach den drei Codekarten. Da Sie hier zum ersten Mal auf bewaffnete Taucher treffen, ist es von Vorteil, die Harpune einzustecken. Gehen Sie aber sehr vorsichtig mit der Munition um, und lassen Sie sich auf keinen Fall mit mehr als einem Froschmann gleichzeitig ein. Am klügsten ist die Flucht auf einen Vorsprung, von dem aus Sie die Taucher mit Ihren Pistolen beschießen.

● Secret 1: Der Jadedrache
Gehen Sie durch die Fenster, die von der Wache zerschossen wurden, und halten Sie sich anschließend nach links. Folgen Sie dem Pfad zu einem Raum, der halb mit Wasser gefüllt ist. Unter der Oberfläche ist ein Tunneleingang und daneben ein Schalter, den Sie umlegen müssen, um zum Jadedrachen zu gelangen. Nachdem Sie den Schalter betätigt haben, holen Sie erst einmal tief Luft. Postieren Sie sich an der Wand, welche der Öffnung gegenüberliegt, in die Sie tauchen wollen, und schwimmen Sie los. Der Gang führt zunächst nach links, dann nach rechts und macht anschließend eine 90°-Kurve nach rechts. Auf der anderen Seite dieser Biegung tauchen Sie nach unten. Schwimmen Sie den Tunnel entlang und weiter in den Bereich hinter dem großen Unterwasserventilator. Bewegen Sie sich nur minimal, wenn Sie den Jadedrachen an sich nehmen, und eilen Sie zurück zu dem Raum mit dem Unterwasserschalter, da sich Ihr Luftvorrat dem Ende zuneigt.



● Secret 2: Der Steindrache
Klettern Sie einfach die Leiter hoch, an der die Wache die rote Codekarte fallen läßt, und sammeln Sie den Drachen ein.

● Secret 3: Der Golddrache
Der Golddrache ist auf dem Fuße eines der großen Pfeiler zu sehen. Es handelt sich dabei um die Ihnen nächste Säule, wenn Sie von der Rampe kommen, nach rechts und dann zum Ende der Plattformen gehen. Wenn Sie das Secret aufheben, werden einige Wachen ankommen, um Ihnen das Ganze etwas schwerer zu machen. Am besten ist es, diese Kerle bereits von oben unter Beschuß zu nehmen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Gelbe Codekarte	Wird von der ersten Wache verloren.	Öffnet die nahegelegene Tür.
Rote Codekarte	Wird von der Wache ver-loren, die in der Halle patrouilliert.	Öffnet die Tür, die vom Alarm-knopf aus gesehen links liegt.
Grüne Codekarte	In der zerbrechlichen Box über dem großen, wasser-gefüllten Raum.	Füllt die großen Tanks mit Wasser und macht somit den Ausgangstank zugänglich.
Pistolen	Im Flugzeug.	Ein Schalter öffnet das Flug-zeug, der zweite schaltet die Motoren aus.
Automatische Pistolen	Auf der Koje oben rechts.	In der Zone rechts von der Tür, die mit der gelben Karte ge-öffnet wird.
Schrotflinte	Wird von der Wache auf dem Steg verloren.	Räumen Sie den Typen aus dem Weg.
Harpune	Im Aufenthaltsraum vor den Schlafkojen.	Im Areal rechts neben dem Eingang (gelbe Codekarte).

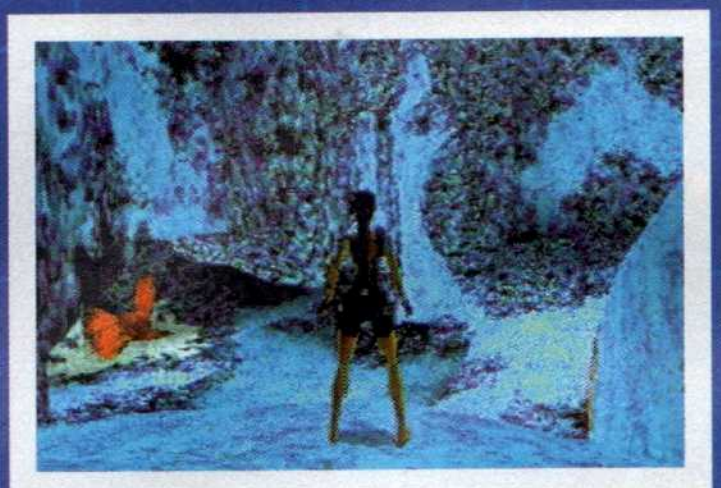
Mission 6: Die Tiefe

In diesem Level geht es vor allem darum, in den Besitz der M-16 zu gelangen. Bis es aber soweit ist, werden Sie in eine ganze Reihe von Kämpfen verwickelt.

Auch die Fallen sind nicht ohne. Besondere Vorsicht ist beim Giftbecken und bei der rotierenden Kreissäge geboten. Schnappen Sie sich die Codekarten, und zeigen Sie den Fieslingen, was eine Harke ist.

● Secret 1: Der Steindrache
Dieser liegt in dem kleinen Loch in der Mitte der breiten Rutsche verborgen, welche in Richtung des großen Gift-Beckens geneigt ist. Um den Drachen zu ergattern, müssen Sie sich nur rückwärts in das Loch gleiten lassen. Als weitaus schwieriger entpuppt sich das Verlassen dieser Mulde. Ziehen Sie sich dazu an der niedrigen Kante hoch, und rutschen Sie in Richtung des Gift-Bassins. Am Ende der Rutsche springen Sie, um die Verlängerung des Pfades zu erwischen, welche auf der anderen Seite des radioaktiven Mülls zu sehen ist.

● Secret 2: Der Jadedrache
Hinter der Tür, die Sie mit Hilfe des Maschinenchips geöffnet haben, marschieren Sie die Rampe hinunter, bis Sie auf der gegenüberliegenden Seite des Pools stehen. Bleiben Sie rechts von dem großen orangefarbenen Tank stehen. Das Panel an der Wand schwingt herein. Drücken Sie den Knopf, und schwimmen Sie zum Grund



des Pools. Hier tauchen Sie durch eine Öffnung. Darunter wartet der Jadedrache auf seine Entdeckung.

● Secret 3: Der Golddrache

Es ist möglich, daß Sie den Golddrachen auch dann einstecken, wenn Sie den Schalter neben der Tür mit der roten Codekarte unangetastet lassen. Die Tür schließt, wenn Sie den Schalter nur einmal betätigen. Bei zweimaligem Umlegen öffnen sich die Pforten wieder. Unser Rat lautet deshalb: Zweimal ziehen. Wenn Sie in den letzten Abschnitt gelangen, meiden Sie das Teil in der Mitte des Bodens, bis Sie in den anliegenden Raum gehen und dort den Drachen an sich nehmen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Blaue Codekarte	In einem Loch in dem großen Raum, in dem Sie den Steg unter sich haben.	Springen Sie von dem Steg über dem Loch, und rutschen Sie hinein.
Maschinenchip 1	Am Ende der Halle mit den zwei Brennern.	Erst den Hebel, dann den Schalter betätigen.
Maschinenchip 2	Wird von einem Arbeiter in der Zentralkammer verloren	Besiegen Sie den Gegner.
Rote Codekarte	Vor dem rotierenden Sägeblatt.	Deaktivieren Sie die Kreissäge mit Hilfe des zweiten Maschinenchips.
M-16	Unter der Falltüre, die sich zwischen den beiden Brennern befindet.	Legen Sie den Hebel um.
Harpune	Auf dem Grund des Pool-Raumes.	Verschaffen Sie sich mit dem ersten Maschinenchip Zugang.

Mission 7: 40 Faden

Zu Beginn dieses Levels sind Sie unter Wasser, Ihre Luftvorräte neigen sich dem Ende zu, und zu allem Übel schwimmen auch noch zwei riesige Haifische in Ihrer Nähe umher. Um aus dieser scheinbar unüberwindlichen Situation unbeschadet herauszukommen, folgen Sie den verstreuten Fässern bis zum Schiffswrack. Der Eingang ist neben dem herumliegenden Anker. Nicht minder schwer ist das Puzzle mit den beiden Schaltern, die die Flammen kurzzeitig löschen. Hier kommt es vor allem darauf an, daß Sie nicht an einem der herumliegenden Rohre hängenbleiben.

● Secret 1: Der Steindrache

Es ist sehr einfach, an den Steindrachen zu kommen. Stellen Sie sich nur nicht auf eines der vierfarbigen Quadrate, die im Boden eingelassen sind. Diese stellen eine große Falltür dar.

Hint Shop
Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910314

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3
Amber, Shine & Chronoma.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1 und 2
Betrayal in Antara
Bioforge
Blade Runner (i.B.)
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
"D", Evocation & Blown Aw.
Dark Earth
Dark Reign (i.B.)
D.Schwarze Auge 1-3 (25.-)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed PC & PSX (i.B.)
Fable
Fade to Black
Fallout (i.B.)
Final Fantasy 7 (29,80.-)
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1
Hexen 2 (i.B.)
Incubation - Battle Isle 4
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
Jewels of Oracle
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (SH)
KKND
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1-7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Lost Vikings 2 (i.B.)
LucasArts Sammlung (SH)
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Might & Magic 3 bis 5 (SH)
Monkey Island 1 bis 3
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Oddworld:Abe's Oddysee(i.B.)
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Ravenloft 1-2 & Menz. (SH)
Realms of the Haunting
Rebel Assault und Privateer
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil - Director's Cut
Riddle of Master Lu, The
Ripper
Riven - Sequel to Myst
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (SH)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Swagman
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Timelapse
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1-2 (SH)
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM: Apocalypse & Terror...
Zork: Der Großinquisitor
Zork:Nemesis & R.t.Z.
"Z"

SH = Sammelheft
i.B. = in Bearbeitung



Händleranfragen erwünscht
! Ständig Neuheiten !

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

NEW PSX

SONY PLAYSTATION .. 333,00
INKL 2 CONTR. + MEMORYCARD
ALARMSTUFE ROT 99,95
BROKEN HELIX 99,95
BLOODY ROAR 89,95
BUSHIDO BLADE 89,95
BEASTWARS 89,95
CRASH BANDICOOT 2 .. 99,95
DISKWORLD 2 89,95
DEATHTRAP DUNGEON . 89,95
DUNGEON KEEPER ... 89,95
FIFA SOCCER 98 99,95
FINAL FANTASY VII .. 109,95
FIGHTING FORCE 89,95
GRAN TOURISMO 99,95
HERCULES 89,95
LICKY LUKE 99,95
MEDIAVAL 89,95
MDK 69,95
MOTOR MASH 99,95
NIGHTMARE CREATURES . 99,95
NAGANO WINTER 98 ... 99,95
NHL BREAKAWAY 98 .. 99,95
PANDEMONIUM 2 49,95
PANG COLLECTION ... 99,95
POPULOUS 89,95
RASCAL 99,95
RESIDENT EVIL (UNCUT) 89,95
RISIKO 89,95
SKULL MONKEYS 89,95
STREET FIGHTER EX ... 99,95
SHADOW MASTER 99,95
SIGN OF THE SUN 89,95
TIME CRISIS INKL. GUN 159,95
TOMBRAIDER 2 99,95
UBIK 99,95
VS (VERSUS) 99,95
YOUNGBLOOD 89,95
Z 89,95

DIE GESCHENKIDEE!
Airbrush
EXKLUSIVE MOTIVE
NACH WUNSCH
AUF SPIELKONSOLEN!

ZUBEHÖR FÜR PSX
ROBY ROB MEM. CARD 29,95
MEMORY CARD 360 ... 99,95
ROBY ROB CONTROLLER 29,95
ROBY ROB RGB KABEL 29,95
FLIGHT STICK 119,95
NAMCO FIGHTING STICK 99,95
PREDATOR GUN 69,95
HYPER GUN 69,95
ROBY ROB HF ADAPTER 49,95

ULTRA 64

NINTENDO®64 299,00
BOMBERMAN64 89,95
CLAYFIGHTER64 129,95
CAMELEON TWIST ... 119,95
CRUISIN USA 89,95
DIDDY KONG64 89,95
EXTREME G 139,95
FIFA 98 139,95
F1 POLE POSITION64 139,95
GOLDENEYE (ENGL.) . 149,95
NAGANO WINTER 98 . 149,95
LAMBORGHINI64 ... 119,95
TOP GEAR RALLEY ... 119,95
3D SHOOTER 149,95

CONTROLLER
ALLE FARBEN 59,95
MEMORY CARD 49,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Preisirrtümer vorbehalten
sign.Berlin

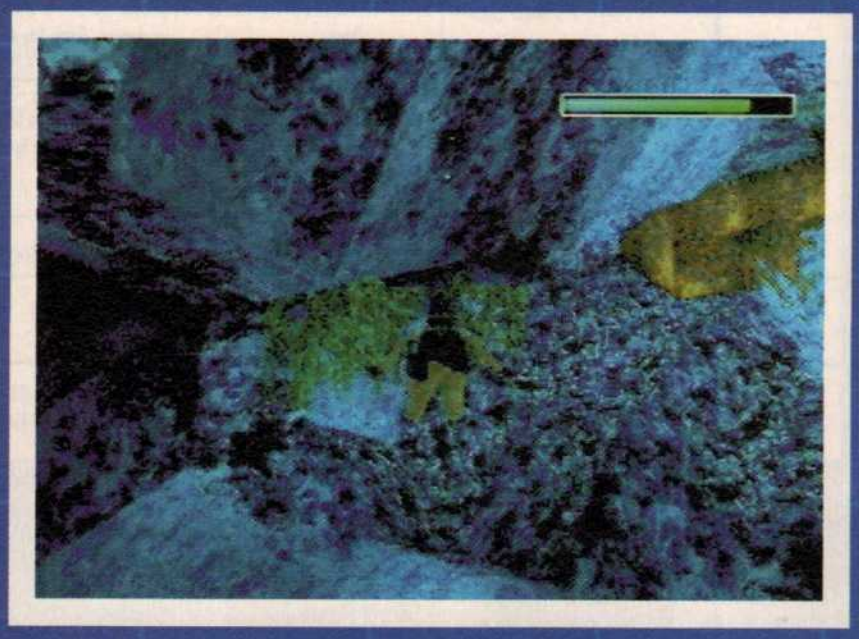
roby rob shop
PC-CD ROM
Nintendo
SEGA
PlayStation

1 U64 / PSX / PC
Dahlmannstrasse 1A
10629 Berlin
[S-Bhf.Charlottenbg]
Tel. [030] 327 01 956
Fax [030] 324 96 63

2 U64/PSX/PC/SEGA
Voigtstrasse 39
10247 Berlin
Frankfurter Allee
Ecke Plaza Center
Tel. [030] 422 56 506

3 PSX/U64/Gameboy
Foto Porst
Berliner Allee 79
Berlin-Weißensee
Tel. [030] 927 99 894

Cheats



● Secret 2: Der Jadedrache
Sobald Sie durch den Eingang geschlüpft sind und mit dem Puzzle in der Brennkammer konfrontiert werden, gehen Sie nach links. Suchen Sie nach einem Schalter in der Wand, und legen Sie ihn um. Eine zeitgesteuerte Tür öffnet sich in der Nähe zum Portalfenster. Rennen Sie durch diese Tür. Sobald Sie sich in dem Zimmer befinden, bleibt die Tür offen stehen. Bergen Sie den Jadedrachen.

● Secret 3: Der goldene Drache
Der goldene Drache befindet sich in einer kleinen Nische in der Nähe des zweiten Schalters. Holen Sie tief Luft, und schwimmen Sie zum Secret. Nehmen Sie den Drachen an sich, und schwimmen Sie den Tunnel wieder hoch.

Mission 8: Das Wrack der Maria Doria

Falls Sie hier einen Schalter falsch umlegen, wird der Streifzug durch das Wrack zu einem unendlichen Ausflug.



Drücken Sie deswegen zunächst den ersten Schalter hinter der Tür im Waschraum. Betätigen Sie anschließend den Schalter hinter der Doppeltür, der eine Luke in der zweiten Etage des Ballraums entriegelt. Doch halt! Noch nicht davonlaufen! Gehen Sie zurück zur ersten Tür, und drücken Sie erneut den Schalter, damit sich die Doppeltüren wieder schließen – das ist der ganze Trick.

● Secret 1: Der Steindrache
In der Nähe des Levelbeginns, an der Stelle, an der Sie die Kisten verschieben, um die zwei Gänge freizumachen, sehen Sie ein Loch in der Decke. Sobald Sie sich hochgezogen haben, zücken Sie Ihre Pistolen. Eine Wache wartet in dem Gang, eine weitere wird hinter Ihnen auftauchen, sobald Sie in das Loch mit dem Drachen herunterschauen.

● Secret 2: Der Jadedrache
Über die vier herunterstürzenden Kacheln rennen Sie in die Richtung, aus der die vier Fässer kamen. Vorsicht! Ein letztes Faß wartet noch darauf, Ihnen die Tour zu vermiesen. Sobald Sie sich an dem Vorsprung hochgezogen haben, führen Sie einen Rückwärtssprung nach schräg links aus, um aus der Bahn des Fasses zu kommen. Anschließend kehren Sie in den Gang zurück und nehmen den Jadedrachen an sich.

● Secret 3: Der Golddrache
Nachdem Sie den Kabinenschlüssel aus seinem Unterwasserversteck geholt haben, sollten Sie sich den Golddrachen sichern, bevor Sie zu der Falltür unter dem weiten Gang zurückgehen. Wenn Sie um den Felshaufen herumtauchen und sich nach links drehen, erblicken Sie den Tunnel, der zurück zu der Falltür führt. Die Höhle mit dem Golddrachen befindet sich gegenüber des Tunneleingangs. Schwimmen Sie an der rechten Wand entlang, anstatt den Weg zurück zu der Falltür einzuschlagen, und sehen Sie direkt nach oben, sobald Sie hinter der kleinen Vorkammer angekommen sind. Klettern Sie heraus, und greifen Sie sich den Golddrachen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Stromunterbrecher 1	Auf dem erhöhten Teil des Ballsaales.	Steigen Sie in der rechten hinteren Ecke hinauf.
Stromunterbrecher 2	Auf der unteren Ebene des scherbenübersäten Pool-Raums.	Öffnen Sie die Falltür durch einen Druck auf den Knopf.
Rostiger Schlüssel	Unter der Kiste.	Verschieben Sie die Box.
Stromunterbrecher 3	In der Halle bei den Ruheräumen.	Gehen Sie durch den Ballsaal.
Kabinenschlüssel	Im großen Wasserloch, das von Haien und Moränen bevölkert wird.	Öffnen Sie die Falltür am Ende der großen Halle.

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für die Vielzahl der Zuschriften bedanken. Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie darum bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine, noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels Druckschrift zu Papier bringen. Nachdem uns nun immer weniger Beschwerden über Tips zu alten Spielen ins Haus flattern, sehen wir, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Lediglich die geringe Anzahl der eingesandten Komplettlösungen verwundert uns ein wenig. Sind unsere Leser keine Adventure-Freunde oder einfach nur schreibfaul?

Nichts wie ran an Kugelschreiber, Schreibmaschine oder Computer, und ab damit zur Post. Wir freuen uns nach wie vor über jeden kleinen Cheat, jedes Paßwort, jeden Trick und über jede Komplettlösung, die wir in die Finger bekommen.

DA IST WAS DRIN:

10 traumhafte Mega-Poster
12 Neon-Autogramm-Cards!



NEU!

MEGA STAR

Nr.03/98 • MÄRZ • DM 4.20

sfr 4.20 • S 32,- • lit 5,25 • Hr 102,- • Lit 5500 • Pts 500 • Dr. 1100

MIT POSTER POWER







PRIVAT IN BERLIN

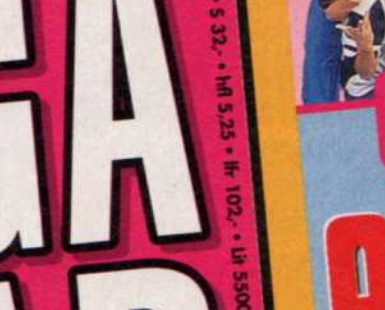
AARON hängt alle ab!



















MEGA POSTER



10

60 cm x 48



EXTRA zum Sammeln!

12 Autogramm-Cards

Mega-Autogrammkarten!

Du wolltest schon immer alles über Deine Lieblingsstars wissen? Jetzt kriegst Du alle Infos, von denen Du schon immer geträumt hast! Hier warten 12 ultra-coole Autogrammkarten auf Dich! Hol sie Dir jetzt!

Jetzt am Kiosk!

Cheats

Hercules

Disney's witziger Ausflug in die griechische Mythologie begeistert nicht nur jüngere PlayStation-Besitzer. Falls Sie die eine oder andere Schwierigkeit haben sollten, wird Ihnen ein Blick auf die Paßwortliste mit Sicherheit weiterhelfen.

● Paßwörter

Level	Anfänger	Fortgeschrittene	Helden
Der Heldenparcours	Kopf, Medusa, Medusa, Pegasus	Hydra, Medusa, Wolke im Kreis	Wolke im Kreis Hydra, Helm, Wolke
Im Wald der Zentauren	Wolke, Wolke im Kreis, Wolke Bogenschütze	Centaur, Wolke im Minotaurus Bogenschütze	Minotaurus, Kreis, Soldat Soldat
Theben erleben und sterben	Bogenschütze, Soldat, Hydra, Wolke	Centaur, Wolke im Kreis, Hydra, Kopf	Minotaurus, Medusa, Hydra, Medusa
Die Hydra	Pegasus, Wolke im Kreis, Wolke Bogenschütze	Wolke im Kreis, Helm, Wolke im Kreis, Soldat	Medusa, Soldat, Pegasus, Centaur
Die Grotte der Medusa	Centaur, Helm, Hydra, Wolke	Bogenschütze Pegasus, Bogenschütze, Centaur	Hydra, Soldat Pegasus, Centaur
Kampf dem Zyklopen	Pegasus, Centaur Centaur, Hydra	Helm, Pegasus Kopf, Bogenschütze	Helm, Pegasus, Minotaurus, Helm
Der Flug der Titanen	Pegasus, Pegasus, Helm, Wolke im Kreis	Soldat, Wolke im Kreis, Wolke im Kreis, Wolke im Kreis	Hydra, Pegasus, Pegasus, Helm
Der Schlund der unendlichen Qualen	——	Medusa, Soldat Centaur, Pegasus	Soldat, Kopf Medusa, Wolke im Kreis
Im Sog der Seelen	——	Soldat, Wolke, Soldat, Centaur	Wolke im Kreis, Hydra, Minotaurus, Soldat
Endsequenz	Wolke, Medusa, Pegasus, Wolke im Kreis	Pegasus, Soldat, Centaur, Soldat	Centaur, Medusa, Helm, Hydra

Croc – Legend of the Gobbos

Der absolute Superstar in Sachen 3-D-Jumper gehört zu den beliebtesten Spielen der letzten Monate. Um so verwunderlicher ist es, daß sich die Anzahl der Zuschriften in Grenzen hielt.

● Paßwörter

And the Adventure begins: HOCH, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, HOCH, RECHTS, RECHTS, HOCH

Underground Overground: HOCH, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Shoutin' Lava Lava Lava: RECHTS, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Lair of Feeble: RUNTER, LINKS, HOCH, RECHTS, LINKS, RUNTER, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

The tumbling Dantini: HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Cave Fear: RECHTS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Darkness descends: RUNTER, RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, RUNTER, RECHTS, LINKS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Flight Night with Fibby: LINKS, HOCH, HOCH, HOCH, RECHTS, RECHTS, RUNTER, HOCH, LINKS, RECHTS, HOCH, RECHTS, HOCH, LINKS, RUNTER

The Ice of Life: RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH, RECHTS, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Be wheely careful: RUNTER, RECHTS, HOCH, RECHTS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Riot Brrr: LINKS, HOCH, RECHTS, HOCH, LINKS, RECHTS, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER

Chumlys snow Den: HOCH, LINKS, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RUNTER, HOCH, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

I snow him so well: RUNTER, LINKS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Say now snow: LINKS, HOCH, HOCH, HOCH, LINKS, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, RECHTS, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER

Licence to chill: HOCH, RECHTS, LINKS, LINKS, LINKS, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Demon itsys Ice Palace: RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER, HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Lights Camel action: LINKS, HOCH, RECHTS, HOCH, RECHTS, RUNTER, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER

Mud Pit Mania: HOCH, LINKS, RUNTER, LINKS, LINKS, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Goin' underground: RECHTS, HOCH, RUNTER, HOCH, LINKS, RUNTER, HOCH, RECHTS, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

The deadly Tank of Neptuna: RUNTER, LINKS,

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Frogger

Um jedes einzelne Level anzuwählen, pausieren Sie das Spiel, und geben Sie dann die Tastenfolge RECHTS, QUADRAT, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, R1, L1, R1, L1 und KREIS ein.



RECHTS, LINKS, LINKS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Sand and Freedom: HOCH, LINKS, LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Leap of Faith: RECHTS, HOCH, LINKS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Life is a Beach: RUNTER, LINKS, HOCH, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, HOCH, LINKS, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Cactus Jack's Ranch: LINKS, RUNTER, RECHTS, HOCH, LINKS, LINKS, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, HOCH, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER

The Tower of Power: RECHTS, RUNTER, RUNTER, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

Hassle in the Castle: RUNTER, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Dungeon of Defright: LINKS, RUNTER, HOCH, HOCH, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, RECHTS, RECHTS, RECHTS, HOCH, LINKS, RUNTER

Fosley's freaky Donut: HOCH, HOCH, LINKS, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Ballistics Meg's faimay: RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, RUNTER, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, LINKS

Smipe Swifty's wicked ride: LINKS, RECHTS, RECHTS, HOCH, RECHTS, HOCH, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, LINKS, RUNTER

Panic at Platform Pete's lair: HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER, HOCH, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS, HOCH

Baron Dante's funky Inferno: RECHTS, RECHTS, RUNTER, HOCH, LINKS, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS, HOCH, RECHTS, RECHTS, LINKS, HOCH, RUNTER

(Dietmar H., Oberhausen)

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!

Je Heft 14,80 DM

LÖSUNGS-HEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Grand Theft Auto*
Hercs Adventure*
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures*
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2*
SOTE (N64)
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

PLAYSTATION CHEATHEFT
Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1
Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3
Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

GAMES

MDK inkl. Lösungsheft	99,-	
Resident Evil DC inkl. Lös.	99,-	
Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch	114,-	
Game Buster inkl. Codeheft	99,-	

GAMES

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!
PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datel/Flash GmbH.

Händleranfragen erwünscht!
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131 / 850610
Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr
FAX: 04131 / 850620

Galaxy Mega Play

PlayStation Importe
Boot Chip 12,95
Für Importe & CDR`s
Einbauanleitung

Resident Evil 2	139,90	RGB Kabel	19,90
Resident 2 Lösung	39,90	Link Kabel	19,90
Final Fantasy Tactics	109,90	Padverlängerung	19,90
Gran Turismo	139,90	RF - Unit Universal	39,90
Nagano Olympics	139,90	Dataflash 15 Block	39,90
NBA in the Zone 98	119,90	PMR Card 15 Block	29,90
Cardinal Syn	109,90	Dataflash 120 Block	69,90
Skull Monkeys	119,90	Dataflash 360 Block	89,90
March Madness 98	119,90	Dataflash 720 Block	109,90
Shadow Master	119,90	Dataflash Game Buster	89,90
Gex - Enter the Gecko	a.Anfr.	Thundergun - Gun Con	99,90
The Hercules Collection	a.Anfr.	Sony " Dual Shock "	139,90
Metal Gear Solid	a.Anfr.	Sony analog Pad	59,90
Dead or Alive	a.Anfr.	Sony digi. Pad schwarz	49,90
Parasite Eve	a.Anfr.	V 3 Racing Wheel	149,90
Bushido Blade 2	a.Anfr.	Ultra Racer analog Pad	79,90
Tekken 3 - 26.03. vorb.	a.Anfr.	Barracuda analog Pad	79,90
Armored Trooper Vot.	a.Anfr.	Infrarot Pads - 2 Stück	69,90
Zero Pilot	a.Anfr.	Edge transparent Pads	29,90
Mitsumets Knights	a.Anfr.	Alps Gamepad	89,90
Image Fight	a.Anfr.	Gun Erazer - Kickback	89,90
Twinbee	a.Anfr.	Gun - Kickback - Pedal	139,90
Konami Antiques	a.Anfr.	PlayStation Maus	49,90

Multinorm PlayStation inkl. RGB & 12 Monate Garantie nur 339,90

Tel: 02324 51885 - Fax: 45904

Cheats

TOCA – Touring Car Championship

Das rasante Rennspiel aus dem Hause Codemasters ist eine Klasse für sich. Mit den richtigen Cheats wird das ganze noch einmal so spaßig. Um eines dieser Goodies zu aktivieren, geben Sie einen der folgenden Codes als Fahrernamen ein.

● Codes

CMGARAGE:	Extraautos
XBOOSTME:	Turbomodus
CMCOPTER:	Helikopter-Ansicht
CMSTARS:	Bewölkter Himmel
CMFOLLOW:	TV-Kamera-Ansicht
CMLOGRAV:	Geringe Gravitationskraft
CMTOON:	Cartoon-Hintergrund
CMRAINUP:	Regen
CMNOHITS:	Keine Kollisionsabfrage
CMMICRO:	Micro Machines Ansicht
CMCHUN:	Kart-Ansicht
CMDISCO:	Nebel



Triple Play '98 (US-Version)

Die brandneue Version der beliebten Baseballsimulation beinhaltet eine Vielzahl witziger Schummeleien. Ob Sie in einem neuen Stadion spielen möchten, andauernd Homeruns erzielen wollen oder auf seltsame Kommentatoren stehen – EA Sports' "Triple Play '98" macht's möglich.

● Drei neue Stadien
Wollen Sie Ihr Team in einem anderen Stadion spielen sehen, geben Sie im Stadionauswahlbildschirm die Kombination L1, R1, L1, R1 und QUADRAT ein.



●) EA TEAM
Das geheime EA-Team aktivieren Sie, indem Sie im Exhibition-Modus die Tastenfolge L2, R2, L2, R2 und KREIS drücken (Team Select Bildschirm). Bewegen Sie anschließend den Cursor nach links, um das 33te Team aufzudecken.

● Strike Out!
Jeder Ball ein Strike! Um dies zu erreichen, halten Sie während eines Spiels die Tasten L1, R1, L2 und R2 gedrückt. Zusätzlich drücken Sie die Kombination X, RUNTER, KREIS, QUADRAT, RECHTS, LINKS, DREIECK und HOCH. Bei richtiger Eingabe sollte ein Kommentar erklingen.

● Homerun
Jeder Schlag ein Homerun! Dieses nette Feature aktivieren Sie folgendermaßen: Halten Sie während des Spiels die Tasten L1, R1, L2 und R2 gedrückt, und betätigen Sie zusätzlich die Tastenfolge HOCH, DREIECK, LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS, RUNTER und X. Ein Schrei markiert die erfolgreiche Eingabe. Von nun an müssen Sie den Ball nur noch berühren, um einen Homerun zu erzielen.

● Wirre Kommentare
Um den Kommentatoren einige wirre Kommentare über die Zuschauerkulisse zu entlocken, drücken und halten Sie während eines Spiels die Tasten L1, R1, L2 und R2. Zusätzlich drücken Sie die Buttons QUADRAT, KREIS und QUADRAT. Bestätigt wird das ganze durch einen Schrei.

● Wettervorhersage
Damit die Kommentatoren ein wenig über das Wetter philosophieren, halten Sie während eines Spiels die Buttons L1, R1, L2 und R2 gedrückt und geben zusätzlich die Kombination KREIS, X und KREIS ein. Auch hier erfolgt die Bestätigung in Form eines Schreis.

● Schleichwerbung
Sollen die Kommentatoren ein wenig Schleichwerbung betreiben, halten Sie während eines Spiels die Buttons L1, R1, L2 und R2 gedrückt und geben zusätzlich die Ta-

stenfolge DREIECK, KREIS und DREIECK ein. Hören Sie einen Schrei, ist alles OK!

● Jubelnde Zuschauer
Um Leben in die Zuschauerränge zu bringen, halten Sie während eines Spiels die Buttons L1, R1, L2 und R2 gedrückt und geben zusätzlich die Tastenkombination RUNTER, X, RUNTER, X und DREIECK. Ein Schrei zeigt die richtige Eingabe an.

● Buhende Zuschauer
Erzürnte Fans erreichen Sie durch Eingabe des folgenden Cheats: Halten Sie während eines Matchs die Buttons L1, R1, L2 und R2 gedrückt, und geben Sie die Buttonfolge RUNTER, X, RUNTER, X und X ein. Bestätigt wird das ganze durch einen Schrei.

NHL Breakaway 98

Wie in nahezu jedem Eishockeygame sind auch in Acclaims Vorzeigesimulation jede Menge Manipulationsmöglichkeiten versteckt.

● Versteckte Teams
Um eines dieser versteckten Teams (historische Mannschaften und ein Entwicklerteam) freizuschalten, geben Sie die entsprechende Tastenfolge im Bildschirm "Team Select" ein.





PC, VIDEO SPIELE und noch viel mehr!
www.stargames.co.at • info@stargames.co.at
STAR GAMES®
A-5020 Salzburg • Sterneckstraße 57
Versand Hotline: Preisliste anfordern!
0662 / 88 76 77
Händleranfragen willkommen • Franchise-Infos über e-mail oder Fax

Neu H&M Vertrieb GdbR Neu
Platanenweg 4, 66773 Schwalbach

Playstation		Nintendo 64	
FIFA Soccer 98	DM 92,95	G.A.S.P.	DM 139,50
NBA Live 98	DM 92,95	Joust X	DM 133,50
NHL Hockey 98	DM 92,95	Lylat Wars	DM 129,90
Test Drive 4	DM 92,50	Super Mario 64	DM 89,90
Tomb Raider 2	DM 99,95	Sega Saturn	
Warcraft 2	DM 89,95	FIFA Soccer 98	DM 92,95
Z	DM 81,95	Warcraft 2	DM 89,90

Nicht zu vergessen, wir haben natürlich auch SNES und Gameboy.
(Versandk. Eurosch. + 4,00 DM; NN + 8,00 DM zzgl. 3,00 DM Postgeb)

Bei uns finden Sie auch **Spiele für PC-CDROM** und Erotic für PC.
Fordern Sie einfach unsere **kostenlose Preisliste** an:
T-Online: *H&M#, FAX: 06834/55766, Tel 06834/55755 (Mo-Fr 18-22, Sa 15-17.30, So 16-22, sonst Anrufbeantworter)
Neu Neu Neu

Jetzt im Internet
Interessante Information von A bis Z finden Sie unter:
http://www.weka-cityline.de
WEKA CityLine

Cheats

New York Americans: R1, L2, KREIS
Vancouver Millionaires: R2, L2, KREIS
Seattle Metropolitans: L2, R1, QUADRAT
Montreal Maroons: L1, R1, QUADRAT
Hamilton Tigers: L1, R2, QUADRAT
Toronto St. Pats: L1, L1, KREIS
Cleveland Barons: R1, R1, KREIS
Kansas City Scouts: R2, R2, QUADRAT
Oakland Seals: L2, L2, QUADRAT
Portland Rosebuds: L2, R2, QUADRAT
Acclaim-Team: L1, L2, QUADRAT

● Pete's und Pat's Cheats

Um an dieses versteckte Cheatmenü zu gelangen, pausieren Sie das Spiel und geben anschließend die Tastenfolge R1, R2, RECHTS, LINKS und R1 ein. Im Pausenmenü sollte nun ein Cheatmenü erscheinen (Statistics), das sowohl Pete's als auch Pat's Schummeleien beinhaltet.

Pete's Cheats:

- Riesige Spieler
- Kleine Spieler
- Riesiger Puck
- Große Köpfe
- Große Füße

Pat's Cheats:

- Offensive AI ist inaktiv
- Defensive AI ist inaktiv
- Free Puck AI ist inaktiv
- Skelett Modus
- Schnelle Uhr
- Chipmunk Modus
- Sabbernder Stadionsprecher
- Härtere Fights
- Game Fanatic Modus ist inaktiv
- Orgelspiel
- Witzige Ansagen
- Home Happy
- Home Sad
- Away Happy
- Away Sad
- H-Star
- A-Stare





Felony 11-79

Das ziemlich destruktive Rennspiel ist im Grunde genommen recht einfach. Um aber alle versteckten Automobile freizuschalten, bedarf es mehr als nur die Erledigung der einzelnen Missionen.

● Versteckte Fahrzeuge

Um an die sehr gut versteckten Fahrzeuge zu gelangen, müssen Sie die einzelnen Missionen unter bestimmten Umständen beenden:

PCS: Beenden Sie die erste Stufe in weniger als vier Minuten.
GTI: Beenden Sie die zweite Stufe in weniger als vier Minuten.
DBL: Beenden Sie die dritte Stufe in weniger als vier Minuten.
GTK: Fahren Sie mit mindestens 114 mph durch die Radarfalle in Level 2.
SSP: Fahren Sie mit mindestens 144 mph durch die Radarfalle in Level 2.
RCC: Dieses Fahrzeug ist in der hinteren linken Ecke des Einkaufszentrums (Level 3) zu finden.
VPR: Häufen Sie in der ersten Stufe mindestens 1 Million auf Ihrem Schadenskonto an, und bleiben Sie trotzdem im Zeitlimit.
ELS: Häufen Sie in der zweiten Stufe mindestens 2,5 Millionen auf Ihrem Schadenskonto an, und bleiben Sie trotzdem im Zeitlimit.
360: Häufen Sie in der dritten Stufe mindestens 2,5 Millionen auf Ihrem Schadenskonto an, und bleiben Sie trotzdem im Zeitlimit.
F1: Beenden Sie die erste Stufe ohne Schaden zu nehmen.
PLC: Beenden Sie die zweite Stufe ohne Schaden zu nehmen.
TNK: Beenden Sie die dritte Stufe ohne Schaden zu nehmen.

NHL '98 (US-Version)

Eishockey, die zweite! Wie nicht anders zu erwarten war, stecken auch in diesem Kufenspektakel einige Nettigkeiten.



● Kurioses

Um eine der folgenden Schummeleien zu aktivieren, geben Sie den entsprechenden Code im Paßwortbildschirm ein.

STANLEY:
Videosequenz des Siegers
NHLKIDS: Kleine Spieler
PLAYTIME: Riesige Torhüter
BIGBIG: Riesige Spieler
BRAINY: Große Köpfe
EAEAO: EA Sports-Team
FREEEA: Das Entwicklerteam steht auf der Free Agent Liste

NHL Face Off (US-Version)

Um auch den allerletzten Eishockeyfan zu befriedigen, haben wir auch einen Cheat zur US-Version von NHL Face Off gefunden.

● Superteam

Um mit den besten der Besten zu spielen, geben Sie einen der folgenden Namen im Bildschirm "Player Creation" ein. Lassen Sie die anderen Werte unangetastet!

Raja Altenhoff
Steve Braski
Tom Braski
Craig Broadbooks
Dave Brickhill
Josj Hassin
Tawn Kramer
John Rehling
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Peter Dille
Craig Ostrander

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!
Das offizielle Strategie-Buch
WING COMMANDER PROPHECY
ÖS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95
Wing Commander: Prophecy
1998
ISBN 3-7723-4373-2

Das offizielle US-Strategie-Buch
TOMB RAIDER II
ÖS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95
Tomb Raider II
Ward, Kip; 1998
ISBN 3-7723-4413-5

Neu!
Das offizielle Strategiebuch
SIERRA PRO PILOT
Pro Pilot
1998
ISBN 3-7723-4253-1

Neu!
Das offizielle Lösungsbuch
Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-4393-7

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/951-444 • Fax 08121/951-679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de
Franzis'

Das offizielle PlayStation Magazin 4/98 – ab 11. März am Kiosk

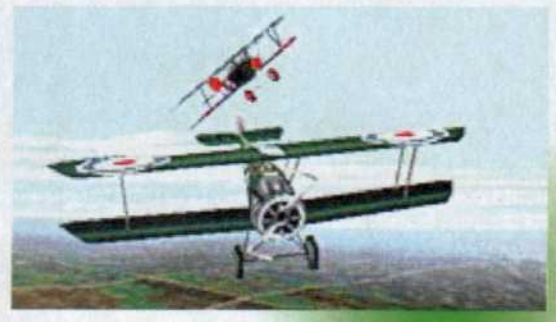


Gran Turismo

Wie Sie bereits den News dieser Ausgabe entnehmen konnten, wird an der PAL-Version von "Gran Turismo" momentan noch kräftig gebastelt. Wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe einen umfangreichen Beitrag über diesen potentiellen Toptitel präsentieren zu können.

Flying Corps

Nach dem Erfolg der PC-Version von "Flying Corps" kommen nun auch PlayStation-Besitzer in den Genuß des Doppeldecker-Simulators. Bei der Umsetzung soll mehr Wert auf die Actionelemente des Spiels gelegt werden. Ob der Spielspaß trotzdem erhalten bleibt, lesen Sie im nächsten offiziellen PlayStation Magazin.



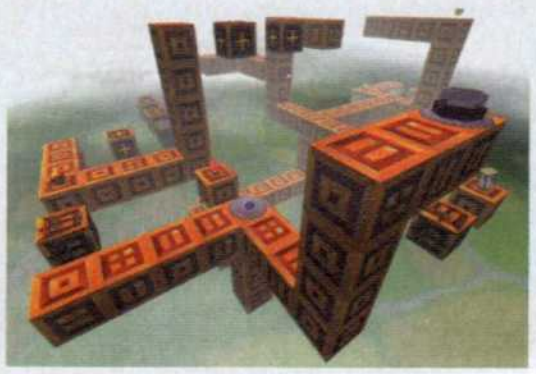
Pitfall 3D

Ganze neun Monate ist es her, daß Sie bei uns zuletzt etwas über "Pitfall 3D" lesen konnten. Doch was lange währt, wird hoffentlich endlich gut, denn Activision hat sich nun doch dazu entschlossen, eine überarbeitete Preview-Version dieses Kultspiels rauszurücken.



Kula World

Ihre Aufgabe: Steuern Sie eine Kugel durch über 200 Labyrinthe. Das mag einfach klingen, doch das ist es beileibe nicht. "Kula World" fordert Ihre grauen Zellen und hat ein Suchtpotential, wie man es von Puzzlespielen wie "Tetris" gewohnt ist. Und das alles in einer optisch sehr ansprechenden 3-D-Umgebung – für alle Rätselfreunde ist Vorfreude angebracht.



Außerdem:

- **NBA Fastbreak**
- **Sentinel Returns**
- **Megaman 8**
- **Megaman: Battle and Chase**
- **Lucky Luke**
- **Snow Racer**
- **Diablo**
- **One**

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

ACME	27	Kranz Theo Versand	123
Arjay	39	MARO	23
B.A.T. Cigaretten-Fabrik	124	Media Markt	62,63
Baucontec	49	Media Point Vertriebs GmbH	11
CDG Media	117	Micronik	45
Cross Computersysteme	19	Miekro MultiMedia GmbH	79
Franzis Verlag	95,121	MVG Medien Verlagsgesellschaft	115
Freak's Shop	59	OKAY Soft	49
Funsoft	9	PlayCom	69
G-Press Dataservice	83	Roby Rob Shop	113
Galaxy Mega Play	117	S&S Computer	73
Game It!	109	Star Games	119
H&M Software-Vertr.	119	Test'n Take	111
Hasbro Interactive	5	Weka Computerzeitschriften	87
Hint Shop	113	Weka Consumer Medien	99, Beihefter
Interact of Eur. Jöllenbeck	57	Weka Informationsschr.	121
Jet Stream	67	Wial Versand Service	43
Konami Deutschland GmbH	2,13,15, 21,29,33		

JETZT NEU!



DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Läden
Juliuspromenade 11, Würzburg
Bahnhofstraße 28, Passau

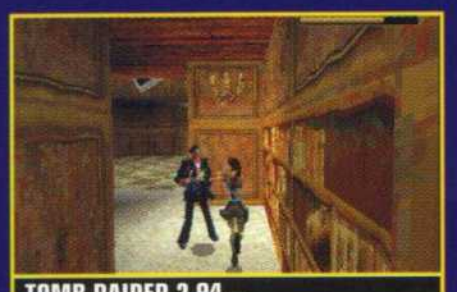
Zusätzliche Bestell Hotline:
0931 354520



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL,SPEZIALVERSANDHANDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NURNBERG



FIFA '98 89,–



TOMB RAIDER 2 94,–



Playstation

SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	289,-
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.)	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG:	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY (FEB)	94,-
ACTUA TENNIS (FEB)	94,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ARMORED CORE (MÄRZ)	89,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR (FEB)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS (FEB)	84,-
BUGGY (FEB)	94,-
BUSHIDO BLADE (FEB)	89,-
BUST A MOVE 3 (FEB)	59,-
CART INDY CAR (FEB)	89,-
CEASAR'S PALACE	84,-
CLOCK TOWER	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MÄRZ)	84,-
EVERYBODYS GOLF (FEB)	79,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 '97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 3D (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (FEB)	89,-
ISNOGUD (FEB)	94,-
JET RIDER 2 (MÄRZ)	79,-
KURUSHI	79,-
MAGESLAYER (FEB)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MATCHDAYS 3 (MÄRZ)	94,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB)	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 je	79,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	94,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POINT BLACK (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIERE MANAGER 98 (FEB)	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-
RAMPGAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2 (MÄRZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MÄRZ)	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	69,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (FEB)	99,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN (MAR)	89,-
WAYNE GRETKY HOCKEY 98 (MÄRZ)	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (FEB)	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MÄRZ)	84,-
Z	79,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT PLATINUM	49,-	RAYMAN PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY PLATINUM	49,-	RIDGE RACER REV. PLATIN.	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-	ROAD RASH PLATINUM	49,-
CRASH BANICOOT PLAT. (FEB)	49,-	SOUL BLADE PLATIN. (MÄRZ)	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT (FEB)	49,-	SOVIET STRIKE PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK PLATINUM	49,-	TEKKEN PLATINUM	49,-
FANTASTIC FOUR	74,-	THUNDERHAWK 2 PLATIN.	49,-
FIFA SOCCER 96 PLATINUM	49,-	TIGER SHARK	69,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-	TRUE PINBALL PLATINUM	49,-
MICRO MACH. V3 PLAT (MAR)	49,-	TIME COMMANDO	44,-
PGA TOUR 98 PLATINUM	49,-	TUNNEL B1	29,-
PORSCHE CHALL. PLAT (MAR)	49,-	WIPEOUT 2097 - PLAT. (MAR)	49,-
		WORMS PLATINUM	44,-

SATURN

SATURN MAXI SET GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE	299,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
WINTER HEAT	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DIDDY KONG RACING	89,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
YOSHIS STORY (MÄRZ)	109,-

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RUCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasee (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS;PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222
oder 0180 5211844

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



SKULL MONKEYS 89,–



FORMEL 1 '97 109,– | FINAL FANTASY VII 109,- | C&C 2 99,– | PANDEMONIUM 2 79,–



NAGANO W.OLYM. 99,– | GEX 3D (MÄRZ) 89,– | RIVEN-MYST 2 (MAR) 114,- | ONE (MÄRZ) 94,-



COMMAND & CONQUER 2 99,–

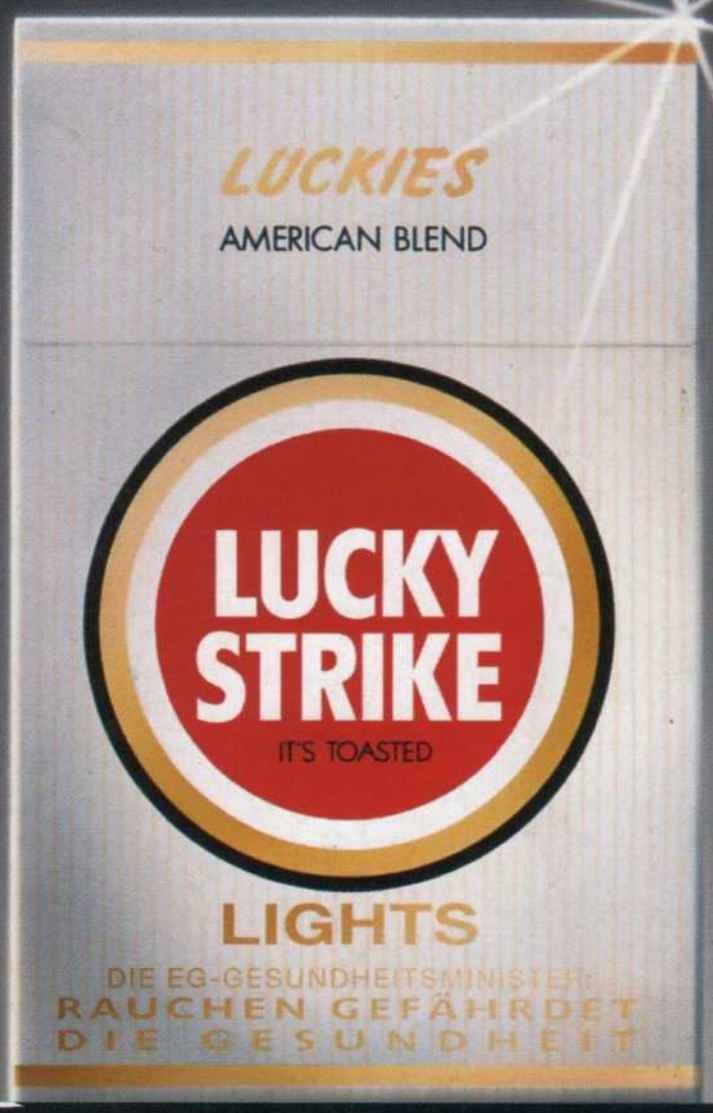


DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,–

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

cybermedia

Dunkel war's, die *Lights* schien
helle, als ein Auto blitzeschnelle
langsam um die Packung fuhr.
Drinnen saßen stehend Luckies,
schweigend ins Gespräch vertieft,
als ein aufgebrachter Raucher
„Das ist meine Packung!" rief.



106-739

Die Lights von Lucky. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)