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. 4/98

NEWMAN HAAS™ RACING

IM TEST

Theme Hospital
Pax Corpus
Megaman 8
NBA Pro '98

ANGESPIELT

Forsaken
Dark Omen
Sentinel Returns
Kula World

TIPS & TRICKS

Tomb Raider II: Teil 2 unserer Komplettlösung



Exklusiv:
Eine "goldene" PlayStation zu gewinnen

AUF DER CD

Spielbare Demos:

- Nightmare Creatures
- Gex 3D
- Crime Killer
- Rascal

Spezial:
Wir sorgen für den nötigen Durchblick:
Das etwas andere PlayStation A-Z

4 394167 712804 04

Glockenturm - Ohr vom Zombie knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung mit einem Minotaurus

Ab Ende März im Handel!

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon



PC CD

PlayStation

SEI MEIN HERR

KMF Hamburg

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug



Du bist in einem Gewolbe. Es ist kalt,
" verdammt ungemutlich, und irgendwie hast Dü das dumpfe Gefuhl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
mochtest," stapft ohrenbetaubend auf Dich zu. Du zichst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
"
Zu spat.

EIDOS
INTERACTIVE

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.

Editorial

Ich spiele PlayStation, weil...

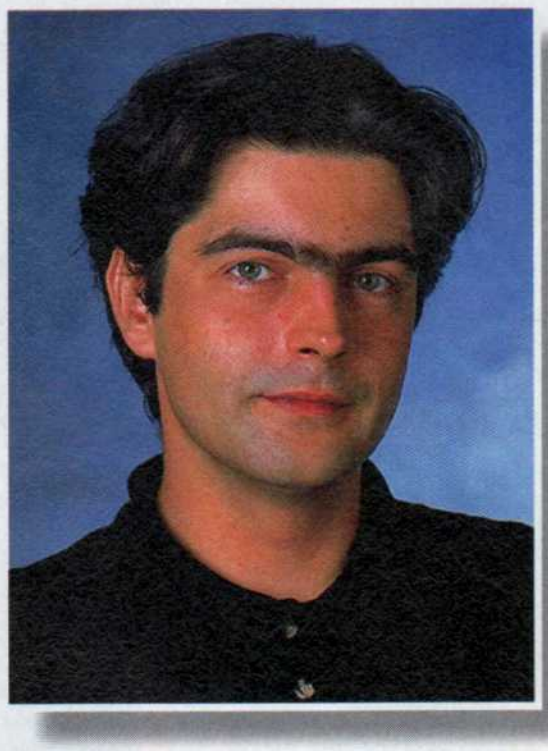
Vielleicht erinnern Sie sich noch: Vor gut einem Jahr wollten wir von Ihnen wissen, warum Sie gerne mit der PlayStation spielen. Ganz im Sinne des bekannten Jägermeister-Mottos baten wir Sie, den Satz möglichst witzig zu vervollständigen und uns Ihre "Einfälle" in Text und Bild zukommen zu lassen. Die Resonanz war gewaltig. Täglich trafen witzige Fotos ein und schon damals fiel uns die Auswahl der Gewinner extrem schwer. Grund genug also, die Aktion zu wiederholen. Nur: Dieses Jahr setzten wir noch eins drauf. Video heißt das Zauberwort – mehr dazu auf Seite 9.



Jan Binsmaier: Der neue Mann im PlayStation-Team

Der Erfolg des offiziellen PlayStation Magazins ist auch an der Redaktion nicht spurlos vorübergegangen. Das Heft wurde immer dicker, die Nächte vor Redaktionsschluß leider um so kürzer... So konnte es nicht mehr weiter gehen. Ab dieser Ausgabe verstärkt daher Jan Binsmaier – ehemals leitender Redakteur bei unserer Schwesterzeitschrift "Power Play" – das Team als stellvertretender Chefredakteur. Nach seinem Wechsel gab es natürlich erst mal eine öffentlichen Vereidigung auf dem Verlagsparkplatz ("Ich, Jan Binsmaier, gelobe hiermit feierlich, nie wieder einen PC zum Spielen zu benutzen. Einzige Ausnahme: Ultima Online"). Mal sehen, ob er sich auch daran hält...





Gehalten haben wir (natürlich) auch unser Versprechen bezüglich der "Spiel des Jahres '97"-Verlosung. Gewonnen hat diesen heiß begehrten Titel das Spiel "Tomb Raider 2"; dicht gefolgt von "Final Fantasy VII" und "Fifa '98". Die weiteren Plazierungen und den Namen des glücklichen Gewinners erfahren Sie auf Seite 15.

Zum Schluß noch ein kleiner Ausblick. In Sachen PlayStation-Neuerscheinungen stehen uns rosige Zeiten bevor. Die ganz normale, postweihnachtliche "Dürreperiode" ist vorüber und die Pressesprecher geben sich wieder die Klinke in die Hand. Spiele wie "Gex 3D", "Diablo", "Resident Evil 2" oder "Sentinel" sind so gut wie fertig. Freuen Sie sich also mit uns auf einen spannenden Frühling und einen heißen PlayStation-Sommer.

Herzlichst Ihr

Michael Schmittner

Das offizielle PlayStation Magazin

Inhalt

Angespielt

16 In der Mache: Xenocracy
18 Forsaken
20 Chill
22 Sentinel Returns
24 Snow Racer '98
27 Dark Omen
30 Matchday 3
32 Need for Speed 3
34 Reboot
38 Dead Ball Zone
40 Armoured Core
43 Star Wars: Masters of Teräs Käsi
46 Kula World

PlayTest

48 Rascal
55 Newman Haas Racing
58 Pax Corpus
60 Youngblood
64 NBA Fastbreak
66 X-Men: Children of the Atom
69 NHL Powerplay Hockey '98
74 Theme Hospital
78 Megaman: Battle and Chase
82 Megaman 8
86 NBA Pro '98
88 Snowbreak Extreme
92 Hardware

Titelthemen

18 Forsaken
In Acclaims revolutionärem Endzeit-Epos ballern Sie sich mit grenzenloser Bewegungsfreihiet durch verzwickte Level-Labyrinthe einer düsteren Zukunftswelt.

22 Sentinel Returns
Psygnosis bastelt gerade an der Fortsetzung des Computerspiel-Klassikers "Sentinel". Düstere Szenarien, beängstigende Soundeffekte und atemlose Hektik sind die Ingredienzen der kniffligen Knobel-Orgie "Sentinel Returns".

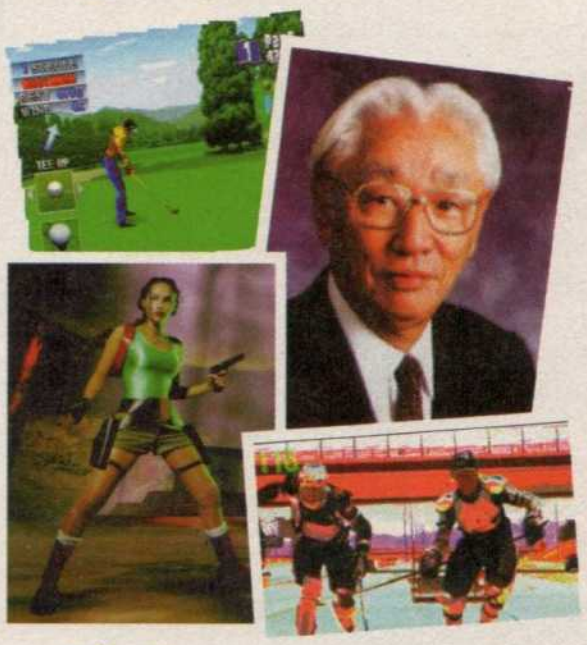
27 Dark Omen
In Electronic Arts' neuestem Echtzeit-Strategiespiel " Dark Omen" schicken Sie riesige Truppenverbände in den Kampf gegen die Mächte des Bösen. Wir haben schon mal einen Blick auf den neuesten Vertreter der "Warhammer"-Reihe geworfen.

74 Theme Hospital
Wer glaubt, in "Theme Hospital" könne er der Menschheit endlich etwas Gutes tun und seine Fähigkeiten als begabter Medicus zum tragen bringen, der irrt. Vielmehr geht es – wie in echten Krankenhäusern eben auch – darum, möglichst viel Geld in die eigenen Taschen zu schaufeln und die Konkurrenz auszubooten.

86 NBA Pro '98
Während die Fangemeinde händeringend auf "NBA In the Zone 3" wartet, bringt Konami plätzlich eine Basketballsimulation namens "NBA Pro '98 auf den Markt. Da stellt sich die berechtigte Frage: Neues Spiel oder doch der dritte Teil?

Auf einen Blick

4 Inhalt
5 Editorial
6 News
9 Video-Aktion
10 Leserbriefe
16 Angespielt
48 PlayTest
53 Auf der CD
94 Verlosung Gold Konsole
96 PlayStation von A-Z



110 Mental Kombat
112 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau

Das offizielle PlayStation Magazin

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

REDAKTION
Stellvertretender Chefredakteuer: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redakteur: Moritz Menzel (mom)

REDAKTIONSASSISTENZ
Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER
Olaf Bernhard, Artur Hoffmann, Mathias Locher, Marcel Peters, Michael Schmithäuser

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: Psygnosis

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Nightmare Creatures



Gex 3D





Crime Killer



Rascal

Spielbare Demo

selbstablaufende Demo

update

Freistoß: BMG

"Golden Goal"

Fußballspiele gibt es auf der PlayStation nun wirklich wie Sand am Meer. Trotzdem ließ sich BMG Interactive nicht davon abhalten, ein eigenes Produkt zu entwickeln. Gut so! Denn was wir bis jetzt von "Golden Goal" gesehen haben, war in der Tat eindrucksvoll. Sofort ins Auge fallen die schönen Animationen, die durch gutes Motion-Capturing erzeugt wurden. Außerdem wurden einige nette und innovative Features implementiert. So bleiben Ihnen z.B. die meist eher nervigen Kommentatoren erspart. Statt dessen unterhalten sich die Spieler miteinander – ob das weniger störend ist, muß sich allerdings noch herausstellen. In jedem Fall haben sich die Entwickler große Gedanken über das Gameplay gemacht. So dürfen Sie während des Spieles die Taktik ändern, wenn Sie sehen,





daß Ihre Strategie nicht aufgeht. Auch regeln Sie – wie bei vielen aktuellen Sportspielen – das gezielte Passen mit einem einzigen Knopfdruck. Ebenso volle Ballkontrolle haben Sie natürlich beim Torschuß – ein Fadenkreuz hilft Ihnen hier beim genauen Plazieren.

Paten für dieses vielversprechende Produkt sind Andi Köpke und – natürlich – Oliver "Golden Goal" Bierhoff. Die Veröffentlichung von Golden Goal ist für Mai angesetzt. Wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe einen ausführlicheren Beitrag präsentieren zu können.

Elfmeter: Eidos

"World League Soccer"

Auch Eidos Interactive hat momentan ein heißes Eisen im Fußballfeuer. Im Mai soll die Softwareschmiede Silicon Dreams ein Footiegame für den "Tomb Raider"-Vater (diesen Titel wird Eidos so schnell wohl nicht mehr los) fertig haben.
Ganze 190 Teams aus zehn verschiedenen Ligen dürfen Sie in "World League Soccer" gegeneinander antreten lassen. Laut Rob Palfreman, dem Produzenten, läßt die gänzlich neue Engine "...viel Raum für flüssige Motion-Capture-Animationen und ermöglicht eine bedeutend feinere Darstellung sämtlicher Spieler. Dazu kommt noch das ausgefeilte UV-Texturen-Mapping, durch das jeder Kicker zum Charakter wird. Sie werden den Frust einer Niederlage oder die Freude des Sieges Ihren Spielern vom Gesicht ablesen können..." Außerdem sprechen die Programmierer in der Pressemitteilung von "...Dynamischer Kamera-Intelligenz, die für durchweg flüssige Kamerafahrten sorgt...". Intelligenz? Na, da sind wir aber mal gespannt!



Laut Eidos wird World League Soccer mit mindestens 30 Bildern pro Sekunde laufen und unterstützt die Dolby-Pro-Logic-Surround-Technik – auch akustisch dürfen Sie sich also auf einiges gefaßt machen! Ein interessantes Feature sind die "Spielerdrohnen". Die Konsole kann für Sie den ballführenden Akteur übernehmen, während Sie sich z.B. in Richtung Tor frei laufen. Auf Befehl kommt dann der Paß.



ROTE AMEISEN VERNICHTET MAN MIT SPRAY.
UND ROTE ARMEEN?

SLAGVAN'S

JETZT FÜR PLAYSTATION

- klassisches oder ultimatives Risiko
- aufwendige Darstellung der Schlachten
- Mehrspieler-Option
- komplett in Deutsch
- unterstützt PlayStation-Maus



PC CD-ROM

PlayStation



Risiko - das große Strategie-Spiel jetzt neu für PlayStation. Ihr Auftrag: Befreien Sie mit der richtigen Strategie besetzte Länder. Führen Sie interaktive Schlachten. Riskieren Sie es: Schlagen Sie Ihre Gegner beim klassischen oder ultimativen Risiko. Aber Vorsicht, man versucht auch Sie zu vernichten. PC Player 2/97: "...Risiko ist Kult".

www.hasbro.com

HASBRO Interactive

News

Play-Boy?

Sony baut einen PDA für die PlayStation

Unter einem PDA (Personal Digital Assistent) stellt man sich normalerweise ein Gerät vor, das für die Verwaltung von Terminen und Adressen zuständig ist. Nun wurde bekannt, daß Sony an einem solchen werkelt, das über den Memorycard-Slot Daten von der Konsole "herunterladen" kann. So übertragen Sie z.B. die Werte Ihres Beat'em-Up-Helden auf den PDA und "trainieren" unabhängig von der PlayStation. Anschließend können die Informationen dann wieder zur PSX oder, per Infrarot-Schnittstelle, auch zu einem anderen PDA gesendet werden. Theoretisch wäre sogar eine Kommunikation mit anderen Geräten denkbar, wie z.B. einer digitalen Kamera, die über eine Infrarot-Schnittstelle verfügt! Momentan ist noch nicht viel über Applikationen bekannt, doch sind laut Sony Anwendungen wie Terminplaner und Adressverwaltungen durchaus im Bereich des Möglichen.

Der PDA hat einen 32-Bit RISC Prozessor, einen kleinen LCD-Bildschirm und einen Lautsprecher. Obwohl er nur die Größe eines Tamagotchis haben soll, wurde ihm sogar eine Uhr spendiert.

Klingt nach einer innovativen Geschichte, oder? Doch wer weiß, wann und ob Sony es für sinnvoll hält, den deutschen Markt mit solchem Zubehör zu beglücken. Wenn wir Neuigkeiten hören, werden wir diese selbstverständlich sofort an Sie weitergeben.

Agenten-"Simulation" für die PlayStation

"Metal Gear Solid"

Lange Zeit war es still um "Metal Gear Solid". Nach der E3 in Atlanta letztes Jahr haben wir kaum mehr etwas von Konami's Toptitel gehört. Nun sickerten wieder ein paar Infos durch. Allerdings sieht sich Konami auch jetzt nicht im Stande, einen einigermaßen verbindlichen Veröffentlichungstermin bekannt zu geben. Hoffentlich kommt der potentielle Superhit noch dieses Jahr in die deutschen Läden!

In Metal Gear Solid übernehmen Sie die Rolle des Ex-Agenten Solid Snake und sollen es mit gefährlichen Terroristen aufnehmen, die ein Atomwaffenlager besetzt haben. Ungünstigerweise verfügen die bösen Jungs dank diverser Gen-Manipulationen über enorme Kräfte. Außerdem setzt sich die Truppe ebenfalls aus ehemaligen Agenten zusammen – die sind also mit allen Wassern gewaschen. Aber selbstverständlich sind sie der beste "Ex" von allen, haben daher also durchaus Chancen. Allerdings sollten Sie die Aufmerksamkeit der Terroristen nicht gerade auf sich ziehen. Denn wenn sich diese Ihre Übermacht zu nutze machen können, werden Sie sinnvollerweise schnell scheitern. Aus dieser bekannten "Sie-gegen-den-Rest-der-Welt"-Situation ergeben sich die wirklich interessanten Aspekte des Spiels. So verstecken Sie sich hinter Kisten, kriechen unter Autos und schleichen sich vorsichtig von hinten an, um Ihren Gegner dann lautlos mit einem Messer zu überwältigen.



Sollten Sie schon einmal ein Nintendo 64-Joypad in der Hand gehabt haben, dann ist Ihnen der erstklassige Titel "Golden Eye" sicher ein Begriff. Mit Metal Gear Solid schickt sich Konami an, auch die PlayStation mit einem vergleichbaren Produkt zu versehen. Bei MGS wird nur noch ein wenig mehr Gewicht auf die taktischen Elemente gelegt – Konami bezeichnet sein vielversprechendes Game nicht umsonst als Agenten-Simulation!

Sollte es Neuigkeiten über die Entwicklung von Metal Gear Solid oder den Erscheinungstermin geben, lesen Sie es selbstverständlich sofort bei uns.

Hobby-Entwickler

Yaroze in der Praxis

Wieder einmal konnten wir uns ein Bild davon machen, was mit der schwarzen PlayStation Yaroze so alles möglich ist. Sony schickte uns eine CD, auf der einige Werke von Yaroze-Entwicklern zu finden waren. Besonders gelacht haben wir bei "Gas Girl". Dieses nett gemachte – wenn auch recht simpel gestrickte – Jump'n-Run glänzt durch eine recht "innovative" Kampftechnik (siehe Screenshots).

Mal abgesehen davon läßt sich aber gut erkennen, daß sich mit der Yaroze durchaus Games programmieren lassen, die optisch und spielerisch ansprechend sind – es muß ja nicht unbedingt "Final Fantasy VII" sein!





Der Preis der schwarzen Konsole wurde übrigens gerade deutlich gesenkt. Mit rund 1000 DM sind Sie dabei! Vielleicht wagt ja bei dieser Gelegenheit noch der eine oder andere den Schritt in den Kreis der Hobby-Entwickler. Wer weiß, vielleicht wird ja so Ihr Talent als Spiele-Programmierer entdeckt?

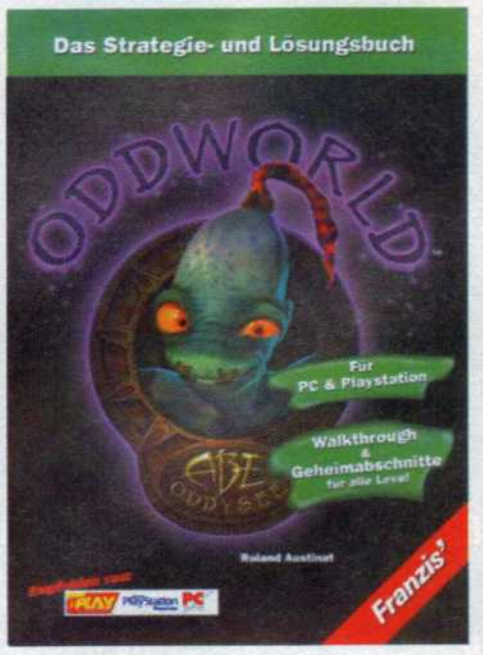
Wird Ihnen die Oddysee zu lang?

Das "Abe"-Lösungsbuch ist da!

Der Buchverlag Franzis' steigt in letzter Zeit immer mehr in den Videospielebereich ein. Nach den vom Offiziellen PlayStation Magazin unterstützten Büchern "Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit" (ISBN 3-7723-6563-9), "Sport- und Rennspiele" (3-7723-6503-5) und "Actionspiele, Beat'em-Ups, Jump'n-Runs" (3-7723-6603-1) sowie dem "Tomb Raider 2" Lösungsbuch (3-7723-4413-5) ist jetzt ein neuer Titel im Programm. "Oddworld: Abe's Oddysee" wurde für Sie gelöst! Über das Spiel selbst muß an dieser Stelle wohl nicht mehr viel geschrieben werden. Der charismatische Held Abe hat schon lange einen Platz in den Herzen der Jump'n-Run- und Adventure-Fans. Auch wir vom Offiziellen PlayStation Magazin waren restlos begeistert von Abe's Abenteuern und vergaben in Heft 9/97 die Note 1,5!

Wenn Sie also Probleme mit den zahlreichen Puzzles haben, alle geheimen Gebiete erforschen wollen oder Tips brauchen, wie Sie mit den abgefahrenen Gegnern fertig werden sollen, dann greifen Sie zu!

Das 144 Seiten starke Buch kostet DM 24,95. Bestellen können Sie es unter der ISBN-Nummer 3-7723-8533-8.





An die Kameras *und los!*

In der Ausgabe 12/96 des Offiziellen PlayStation Magazins haben wir Sie aufgerufen, den Satz: "Ich spiele PlayStation, weil..." zu vervollständigen und diesen mit einem Foto zu untermalen. Damals bekamen wir Wäschekörbe voller origineller Einsendungen. Nun möchten wir diese Aktion noch einmal ins Leben rufen, allerdings kennen wir diesmal keine Gnade: Nun wird auf bewegte Bilder gesetzt! Beenden Sie den oben genannten Satz und schicken Sie uns statt der Fotos diesmal ein Video von sich. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt: Toben Sie sich in Ihrer Kreativität so richtig aus, und senden Sie Ihr verrücktestes Video an: **WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Video-Aktion, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.**



Bitte schicken Sie uns nur VHS/S-VHS-Aufzeichnungen zu. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß wir Ihnen angesichts der zu erwartenden Menge an Videos die Kassetten nicht zurückschicken können. Einsendeschluß ist der 15. April 1998. Unter Ihren Werken werden wir die schönsten, witzigsten, schrecklichsten, besten Produktionen auswählen und auf die schwarze Demo-CD brennen. Also, auf was warten Sie noch?

Licht, Kamera, Ruhe am Set, Band läuft und 1, 2, 3 Action!



BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD
Der Klassiker für jedes Spiel
- Für Sony PlayStation • Acht Tasten
- LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
- Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

SV 1101 PS ARCADE
Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion
- Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
- Joystick • LED Anzeige
- Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
- Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95





SV 1122 BARRACUDA
Duales Analog Pad
- Für Sony PlayStation
- 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
- Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
- 14 Feuertasten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

SV 1110 MEGA MEMORY CARD
SUPER für Sport- und Abenteuerspiele
- Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
- Bis zu 360 Spielstände speicherbar
- Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
- Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95



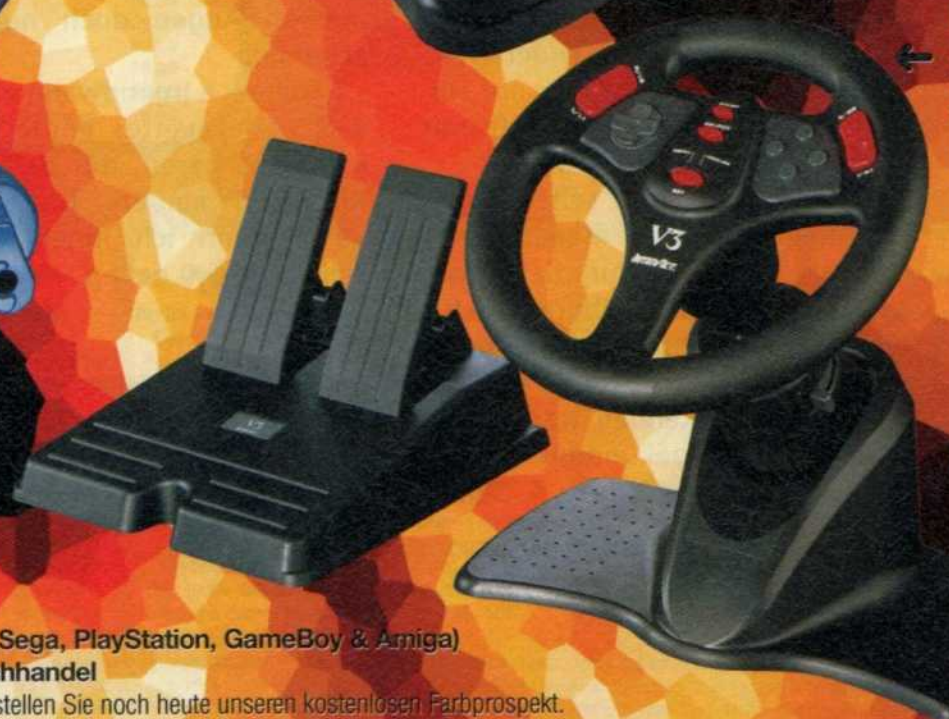
P 102 KLEINE MEMORY CARD (o.Abb.)
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung DM 34,95



SV 1117 PS LIGHT GUN
Der Treffer ins Schwarze
- Für Sony PlayStation
- Drei Feuerfunktionen
- Fünf LED Indikatoren
- Extra langes Kabel
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung DM 59,95



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,-

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.

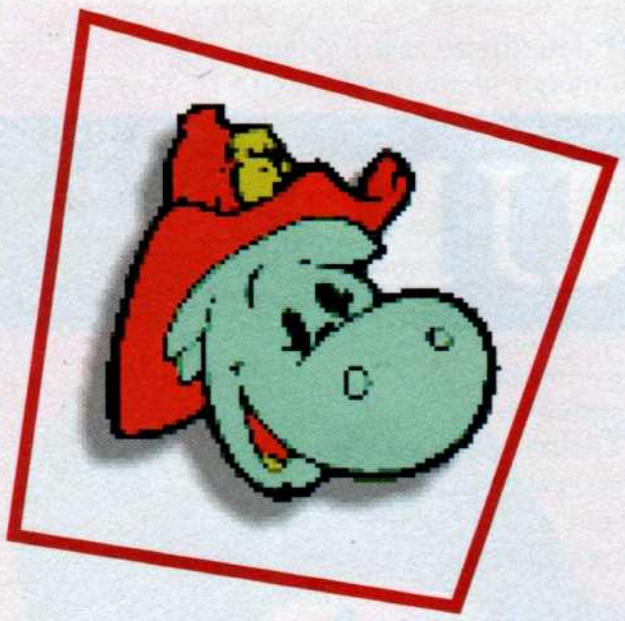
WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Leserbriefe", Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Fax: 0 81 21-95 12 98, E-Mail: 104706.160@compuserve.com

feedback

beantwortet von Nico Hartmann und Moritz Menzel

Ich will Feuerwehrmann werden!

Sie sind meine, beziehungsweise unsere, letzte Hoffnung. Das Game "Fahrenheit" gibt es seit einiger Zeit für das Mega-CD von SEGA. Ich wollte fragen, ob das Spiel auch für die PlayStation erhältlich ist. Bei



diesem Titel handelt es sich um eine sehr realistische Feuerwehrsimulation, die auch bestimmt jeder professionelle Brandbekämpfer nicht missen möchte. Vielleicht gelingt es Ihnen, dies zu erfragen.

Christian W., Bexbach

Leider, leider gibt es einen solch spektakulären Titel noch nicht auf der grauen Konsole. Aber auch wir warten schon sehnsüchtig auf eine realistische Feuerwehrsimulation in bestem Ego-Shooter-Stil, eventuell mit ein paar Echtzeitstrategie-Elementen versehen. Wenn Ihnen auch ein ähnliches Game mit Actionelementen über die Wartezeit helfen kann, dann sollten Sie sich einmal "Rosco McQueen" ansehen. Den Test finden Sie in Ausgabe 12/97.

Aus der Rubrik: Kreatives Gestalten

Mein Sohn hat zu Weihnachten das Spiel "Shellshock" bekommen, hat es seinem Freund ausgeliehen, und dessen Bruder hat es mit Filzstift bemalt. Nun meine Frage an Sie: Gibt es ein Mittel, den Filzstift abzubekommen, oder können wir die CD wegwerfen? Es ist lieb, wenn Sie antworten würden.

Petra B., Langenlagen

Wir haben leider auch kein Patentrezept für Sie. Sie können allerdings versuchen, die CD vorsichtig mit hochprozentigem Alkohol und einem Wattestäbchen zu reinigen. Außerdem gibt es diverse CD-Reinigungsmittel im Handel. Sie sollten sich hiervon aber auch keinen deutlich größeren Erfolg erwarten. Es ist in jedem Fall fraglich, ob Sie die CD jemals wieder ganz sauberkriegen.

Immer feste druff

Der einzig positive Aspekt an Ihrem Magazin war der Artikel über "Rosco Mc Queen". Er entspricht der Wahrheit. Doch die Berichte über "Croc" und "Jersey Devil" inklusive der abgebildeten Grafiken waren sehr schlecht. Wer schlechte Kritiken über Produkte anderer Firmen verteilt, für Sony aber nur Honig-Hymnen übrig hat, läuft mit Scheuklappen durch die Welt.

Was sollen die seitenlangen Sportberichte? Was manch einer lobt, ist doch nur für die Abfalltonne konzipiert. Es gibt gerade für dieses Genre schon genug Sondermüll.

Der größte Reinfall war jedoch das so groß angekündigte Rollenspiel-Special. Allein ca. 4 Seiten über "Suikoden" und "FF VII" und eine Seite, auf die vier Spiele gepfercht worden sind. Obendrein ist der Artikel so allgemein gehalten, daß er wie kalter Kaffee am frühen Morgen auf interessierte Leser wirkt.

Sie veröffentlichen zwar Lösungen zu den Spielen, die aber meist nur Levelcodes sind – Wer will schon Levelcodes? Tips und Tricks während des Spiels sind heiß begehrt. Hier sollten Sie sich einmal eine dicke Scheibe bei anderen PlayStation-Zeitschriften abschneiden, denn die haben ein ausgewogenes Konzept. Und das Argument, keine Komplettlösungen zu veröffentlichen, weil der Spielspaß verloren geht, ist an den Haaren herbeigezogen. Der Spieler sollte doch selber entscheiden, wie er das Game bewältigt.

Auch wenn Sie immer behaupten, daß der Preis Ihres Heftes gerechtfertigt ist, überzeugt mich das nicht. Die optische Aufmachung ist eher die eines billigen Action-Blattes.

Es freute mich sehr, zum vierten Male "Shadow Master" auf der Demo-CD zu erblicken. Das Argument mit den nicht rechtzeitig eingehenden Vorabversionen ist in meinen Augen doch nur fadenscheinig.

Sollte ich irgendwann einmal etwas Lesenswertes entdecken, bin ich gerne bereit, mir das Heft am Kiosk zu kaufen. Doch unterm Strich kann ich Ihnen nur eine schwache 5,0 geben.

Marc S., Celle

Wir müssen Ihnen leider mitteilen, daß Sie mit Ihrer Meinung so gut wie alleine dastehen. In der linken Hand halte ich Ihren Brief, und in der rechten Hand halte ich eine Vielzahl an Leserbriefen, die genau das gut fanden, was Sie bemängeln. (Sie fragen sich natürlich, wie ich dann noch schreiben kann. Aber das geht schon.)
Doch nun konkret zu Ihren Vorwürfen: Was die Bewertung der Spiele betrifft, so können wir nur wieder betonen, daß jeder seinen eigenen Geschmack hat, daß jeder die Dinge so sieht, wie er sie sehen möchte und daß kein Bericht wirklich objektiv sein kann, auch wenn es einige für sich in Anspruch nehmen. Jeder muß für sich entscheiden, was gut und was schlecht ist. Die Entscheidung können und wollen wir Ihnen nicht abnehmen. Wir geben Ihnen lediglich eine Sicht der Dinge und versuchen die Spiele so objektiv und umfassend wie nur möglich vorzustellen. Sorry, daß wir

In der Ausgabe 2/98 haben wieder einige Produkte ein neues Zuhause gefunden. Die Preise sind inzwischen bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die Konsole "Das offizielle PlayStation Magazin" gewann:
Daniel P., Lux-Hautcharage

10 Flipper "Pro Pinball: Timeshock!" von Empire liegen in den Konsolen von:
Gerlind W., M.-gladbach,
Bastian L., Aerzen,
Ingo K., Walldünn,
Nico D., Offenburg,
Philip H., Waiblingen,
Carl R., Hamburg
Michael R., Essen,
Dennis A., Iserlohn,
Tobias W., Königshofen,
Alexander E., A-Hinterglemm

AUSGEBRÜTET!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ark of Time	79,99
Armoured Core *	89,99
Atari Greatest Hits	79,99
Ayrton Senna Kart Duell 2 *	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	88,00
Battle Arena Toshinden 3	89,99
Battle Stations	89,99
Beast Wars *	89,99
Bloody Roar *	**88,00**
Broken Helix	99,99
Buggy *	99,99
Bushido Blade *	89,99
Bust-a-Move 3 *	59,99
Cart World Serie *	79,99
Castlevania	89,99
Chill *	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
Crime Killer *	89,99
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Dark Omen *	**89,99**
Deadly Skies *	89,99
Deathtrap Dungeon *	99,00
Devil's Deception	89,99
Diablo *	88,00
Discworld 2	89,99
Down in the Dumps *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Dynasty Warriors	99,99
Explosive Racing *	99,99
Extreme Snowbreak *	89,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken *	89,99
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Fighting Force	99,99
Final Fantasy VII	109,99
Flottenmannöver *	89,99
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
Hugo *	99,99
Indy 500 *	89,99
International Superstar Soccer PRO	99,99
Isnogud *	89,99
Jet Rider 2 *	79,99
Klonoa *	89,99
Kula World *	89,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	89,99
Lucky Luke *	89,99
Madden '98 Football	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	89,99
MDK	85,99
Medievil *	89,99
MegaMan 8 *	89,99
MegaMan Battle & Chase *	89,99
Men in Black *	99,99
Monopoly	89,99
Monster Trucks *	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98	99,99
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 *	88,00
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
Pax Corpus *	99,99
PGA Tour Golf '98	89,99
Pitfall 3D *	99,00
Populous – The 3rd Coming *	**89,99**
Powerboat Racing *	88,00
Power Soccer 2	89,99
Premier Manager '98 *	99,99

Sony Playstation – Spiele

Pro Pinball: Timeshock *	88,00
Rapid Racer	89,99
Rascal *	88,00
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
Skull Monkeys	89,99
Spice World *	49,99
Steel Reign *	79,99
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 2	99,99
Tomb Raider 2-Lösungsbuch (Din A4)	19,95
Transport Tycoon	89,99
Vigiliante 8 *	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
Casper	**AKTION! 39,99**
Contra	AKTION! 49,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition) *	49,99
Crow: City of Angels	AKTION! 39,99
D	AKTION! 39,99
Descent 2	AKTION! 39,99
Destruction Derby 2 (Platinum Edition)	49,99
Disruptor	AKTION! 39,99
Fade to Black (Platinum Edition)	49,99
FIFA Soccer 96 (Platinum Edition)	49,99
International Track & Field (Platinum)	49,99
Lost Vikings 2	**AKTION! 39,99**
Micro Machines V3	AKTION! 49,99
NBA in the Zone 2	AKTION! 49,99
PGA Tour Golf '96 (Platinum Edition)	49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition) *	49,99
Raven Project	AKTION! 29,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum)	49,99
Road Rash (Platinum Edition)	49,99
Soul Blade (Platinum Edition) *	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition) *	49,99
Suikoden	**AKTION! 49,99**
Tekken 2 (Platinum Edition) *	49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition) *	49,99
True Pinball (Platinum Edition)	49,99
Vandal Hearts	AKTION! 49,99
VR Baseball '97	AKTION! 39,99
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

Neues Futter für die Playstation:

Pitfall 3D
Sony Playstation *
99,–

Need for Speed 3
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

Sony Playstation *

88,–



Antons Schnäppchenecke:

Descent 2
Sony Playstation
39,99

Vandal Hearts
Sony Playstation
49,99

Micro Machines V3
Sony Playstation
39,99

Tomb Raider 1
Sony Playstation *
49,99

Das wird ein Fest!

Pro Pinball Timeshock
Sony Playstation *
88,–

Ian Livingstone's
Deathtrap Dungeon
Sony Playstation *
99,–

Die neuesten Hits aus dem Hause Acclaim:

Batman & Robin
Sony Playstation *
88,–

Powerboat Racing
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!

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

Media Point
Berlin – Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 646
U-Bahn Zoo+Ku-Damm
Bus 100,119,129, X9

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Media Point
???
... 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

Mailbox

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

Name des Spiels	Punkte
1. Tomb Raider 2	316
2. Final Fantasy VII	146
3. FIFA '98	135
4. Command & Conquer 2	108
5. Formel 1 '97	106
6. Tomb Raider	77
7. Resident Evil D.C.	75
8. TOCA	59
9. Resident Evil	54
10. V-Rally	52

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

Markus S., Heiningen

Ihren Geschmack nicht getroffen haben. Die Wertung ist immer unabhängig von den Firmen. Egal, ob sie einen großen Namen haben oder gerade erst ins Geschäft einsteigen.
Zu ihrem Problem mit dem Rollenspiel-Special: Sind Sie sicher, daß Sie unser Magazin meinen, oder haben sie den Artikel gar nicht gelesen? Unser Rollenspiel-Special erschien in der Ausgabe 2/98 und beinhaltet zwei Seiten Aufmacher, vier Seiten allgemeine Einführung in die Welt der Rollenspiele, eine Seite über die Anfänge der RPG`s, und auf den letzten zwei Seiten werden die Vertreter dieses Genres vorgestellt. Dabei haben wir "Suikoden" und "FFVII" auf einer Seite untergebracht und auf der zweiten drei weitere Titel behandelt! Übrigens: Die PSX galt lange Zeit als RPG-untauglich. Doch siehe da, mit "Suikoden" und "FF VII" sind zwei sehr gute Games für die graue Konsole entstanden.

Wir haben nie behauptet, daß wir keine Komplettlösungen veröffentlichen werden. Nur wollen wir nicht die vollständige Lösung für ein Spiel abdrucken, wenn es gerade erst auf den Markt gekommen ist – wir finden, das ist zu früh. Es ist wohl weniger die Frage, ob die Leser mündig sind oder nicht. Doch glauben wir, daß wer einmal den Lösungsweg vor sich liegen hat, diesen auch benützt, weil es einfacher ist, als ein schweres Rätsel durch intensives Nachdenken zu knacken. Ein weiterer Punkt ist, daß man Spiele weniger oft beziehungsweise überhaupt nicht mehr spielt, wenn man schon alle Geheimnisse gelüftet hat. So verhält es sich z.B. bei "Tomb Raider 2", das von seinen Rätseln und versteckten Goodies lebt. Hin und wieder eine kleine Schummelei ins Heft zu bringen, ist weitaus sinnvoller, als gleich alles zu verraten. Das nimmt dem Spiel den Reiz. Das wichtigste Kriterium für uns ist jedoch, daß wir viele Briefe bekommen, in denen die Leser uns bitten, nicht so viele Lösungen zu drucken, weil das auf Kosten der kleineren Tips geht. Die meisten interessieren sich eben für Tricks und Cheats zu möglichst vielen verschiedenen Spielen, damit die Wahrscheinlichkeit höher ist, daß etwas dabei ist, was ihnen weiterhilft.
Uns gefällt die optische Aufmachung sehr gut, und der Preis ist nach unserem Dafürhalten auch gerechtfertigt, da die Produktion des Heftes inklusive Demo-CD recht teuer ist.
Was die Vorabversionen von neuen Titeln betrifft, so liegt es nicht in unserem Ermessen, wann ein Demo erscheint. Nur eines ist klar: Wenn es erscheint, präsentieren wir es Ihnen natürlich. Glauben Sie ernsthaft, daß wir absichtlich unsere Leser ärgern wollen und Ihnen neue Demos vorenthalten? Warum sollten wir das tun? Wir sind die Menschen, die auf Produkte warten und über sie schreiben. Wir gehören nicht zu den Leuten, die Spiele entwickeln und vertreiben. Auch wir sind nicht begeistert, wenn der Erscheinungstermin eines Spiels zum x-ten Mal verschoben wird und immer noch keine Demo-Version vorhanden ist. Wir erwarten neue Produkte mindestens so ungeduldig wie Sie.

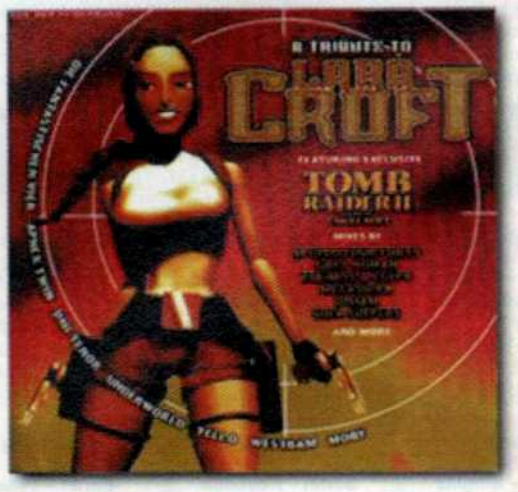
Traurig, aber wahr!

Immer wieder erreichen uns Beschwerden, daß Spiele nicht richtig funktionieren. Sollte das auch bei Ihnen der Fall sein ("beliebte" Spiele aus diesem Bereich sind "Tomb Raider 1 und 2" und "Crash Bandicoot"), 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.

Da geht die Post ab

Es ist noch gar nicht so lange her, daß ich Euch einen bitteren Brief schreiben mußte, der den Lesern leider nicht präsentiert wurde. Anscheinend hat meine Kritik doch einiges bewirkt. Die Cheats wurden merklich mehr, und die Zeitschrift ist wesentlich anspruchsvoller geworden.

Nicht alles in einem Heft kann einem recht sein, doch gibt es ja dafür die Leserecke. Und hier möchte ich mal Dampf ablassen: Über zwei Jahre war ich absoluter Freak des Sega-Saturn. Seit Dezember 97 habe ich nun die Seiten gewechselt und mir eine PlayStation gekauft. Als Sega-Fan hatte ich natürlich auch das Heft "Sega Ma-



gazin" abonniert. Doch seitdem ich die graue Konsole besitze, habe ich auch das Magazin gewechselt und Euer Heft abonniert. Doch stehen mir jetzt die Haare zu Berge: In der Leserecke des Sega Magazins hetzten die Fans über andere Systeme her, frei nach der Devise, daß jeder glaubt, besser zu sein als der andere. Im offiziellen PlayStation Magazin geht die Post anders ab. Da gibt es doch Leser, die über andere Leser herziehen. Was seid ihr doch für eine Spielergemeinschaft? Pfui Teufel! Statt sich über andere zu beklagen, solltet ihr lieber Briefe schreiben, um es auch den ewigen Nörglern recht zu machen. Niemand sollte vergessen: Wir sind eine Spielergemeinschaft, und das Magazin sollte uns als Bindeglied dienen.

Jetzt zu zwei anderen Themen: In Eurer Zeitschrift taucht immer wieder Werbung für "Tomb Raider 2" auf, in der auf eine Doppel-CD hingewiesen wird. Ich kann meine Hülle drehen und wenden wie ich will, es ist und bleibt nur eine CD. Ist das ein Druckfehler, oder ist die CD ursprünglich als Doppel-CD gedacht gewesen?

Im Dezember erfuhr ich in einem Video-Spiele-Geschäft in Frankfurt, Sony entwickele derzeit eine Video CD Cart ähnlich der des Sega Saturn. Was wißt ihr darüber?

Noch drei Wochen bis zum nächsten Magazin; wie soll ich das ertragen?

Jürgen T., Butzbach

Auch wenn wir nicht jeden Brief veröffentlichen können, so nehmen wir jedoch jede Kritik zu Herzen. Zu Ihrer Aussage über die Gemeinschaft der Spieler läßt sich nichts mehr anfügen. Da sind wir einer Meinung!

Was Sie in der Tomb Raider 2-Werbung in unserem Heft gesehen haben, ist das Album "A Tribute to Lara Croft". Es enthält 30 Musikstücke – unter anderem von Apollo Four Forty, Gary Newman, Depeche Mode, Faith No More, Fanta 4, Westbam, und natürlich ist das Intro des Spiels auch zu hören.Sony hat eine "Video CD Cart" entwickelt, aber das ist schon einige Zeit her und lediglich für den asiatischen Markt (Singapur, Taiwan, etc.) bestimmt und nicht in Europa erhältlich. Sie werden jetzt sagen: "Oh, das ist schade. Ich möchte auch Video-CD`s abspielen." Aber das System, auf das Sie jetzt ziemlich neidisch schielen, ist eigentlich veraltet. Lediglich die Firma Exony bietet Ihnen seit neuestem einen MPEG-Adapter für die PlayStation an, mit dem sich Video-CDs abspielen lassen. Er kostet ca. 250,- DM und ist bei ACME zu haben: Telefonnummer: 0221-240 88 00.

Rollenspiel-Fanclub

Und noch ein Mutiger....
Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch dieser Brief eines Lesers, der einen Fanclub gründen will. Mit dem Hilfegesuch von Jan Hoffmann (siehe Kasten) im Hinterkopf wollen wir Sie auch in diesem Fall bitten, Ihrem Schreiben stets einen frankierten Rückumschlag beizulegen. Doch nun der Leserbrief:

Als stolzer Besitzer einer PSX und regelmäßiger Leser Eures Magazins möchte ich ein dickes Lob an Euch loswerden. Ich (15) bin ein totaler Rollenspiele-Fan und wollte deswegen einen kleinen Club eröffnen, wo ich unter anderem über Games dieses Genres berichten möchte. Allerdings bin ich mir andererseits nicht so sicher, weil es noch so wenig RPGs für die PlayStation gibt.
Doch nun zurück zum Lob: Die letzten Berichte über "Final Fantasy VII" in den Ausgaben 10/97 und 11/97 waren Klasse, und das Special über Rollenspiele in der letzten Ausgabe (2/98) war einfach phantastisch! Das macht mich sicherer, diesen kleinen Club doch zu öffnen. Und die großen Vorbilder seid natürlich Ihr! Über eine Veröffentlichung würde ich mich sehr freuen.
Wer im Club mitmachen will, schreibt an:
David Delawer, Walter Rothenburg-Weg 33, 21035 Hamburg

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

Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP

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

A. Senna Kart Duel	89,95
Ace Combat 2	89,95
Actua Soccer Club E.	69,95
Air Race	89,95
Ark of Time	89,95
Abe's Oddysee	89,95
Actua Ice Hockey	89,95
Agent Armstrong	79,95
Alundra*	89,95
Armored Core*	89,95
Ataris Greatest Hits	69,95
Auto Destruct	89,95
Ballblazer Champions	89,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Station <a>	59,95
Beast Wars*	89,95
Blood Omen	79,95
Bloody Roar*	89,95
Brahma Force*	89,95
Broken Helix	89,95
Bug Riders*	89,95
Burning Road	59,95
Bushido Blade*	89,95
Bust-A-Move 3*	59,95
Caesars Palace	89,95
Cart Indy Car*	89,95
Castlevania	89,95
Circuit Breakers*	89,95
Clock Tower*	89,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	89,95
Courier Crisis	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killer*	89,95
Critical Depth*	79,95
Croc	89,95
Dark Omen*	89,95
Deathtrap Dungeon*	89,95
Devils Deception	84,95
Diablo*	89,95
Disc World 2	89,95
Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warriors	89,95
Excalibur	69,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 <a>	69,95
Final Fantasy 7 <a> & Spieleberater	89,95
Fluid <aka Depth>	89,95
Formel 1 '97	89,95
Formula Karts	69,95
Forsaken*	89,95
Frogger	79,95
Gex 3D*	89,95
Ghost in the Shell*	89,95
Grand Theft Auto	79,95
Hardcore 4x4	59,95
Herc's Adventure <a>	59,95
Hercules	89,95
Indy 500*	89,95
Isnogud	89,95
Jack Nicklaus Golf*	89,95
Jet Rider 2*	79,95
Jersey Devil	89,95
J.Johnson A.Football*	89,95
Joe Blow*	89,95
Judge Dredd	89,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer*	89,95
Kart Duel 2*	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lost Vikings	59,95
Mageslayer*	89,95
Magic The Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	89,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Ch.*	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly	84,95
Nagano Winter Games	99,95
Nascar Racing '98	89,95
NBA Hangtime*	89,95
NBA Live '98	89,95
NBA Pro '98*	89,95
Need for Speed 3*	89,95
NHL Hockey '98	89,95
NHL Open Ice*	89,95
NHL Powerp. Hockey 98*	89,95
Nightmare Creatures <deutsch & ungeschnitten>	89,95
Nuclear Strike	89,95
Olympic Games	59,95
One*	89,95
Overblood <a>	59,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	89,95
Pax Corpus*	89,95
PGA Tour Golf '98	89,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboatr Racing*	89,95
Power Soccer 2	89,95
Pro Pinball Time Shock*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	69,95
Reboot*	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Return Fire	59,95
Risiko	84,95
Riven - Myst 2*	89,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock'n Roll Racing	89,95
Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	89,95
Skull Monkeys*	89,95
Snow Racers '98*	89,95
Steel Reign*	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex	79,95
Strikepoint	59,95
Super Pang Collection*	89,95
Swagman	69,95
Test Drive 4	89,95
Tetris Plus	79,95
Theme Hospital*	89,95
Time Crisis & G-Gon	129,95
Toca Touring Car	89,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Tombraider 2	89,95
Total Drivin	84,95
Treasure of the Deep*	89,95
Ubik*	89,95
UEFA Soccer*	89,95
V-Rally	79,95
Versus*	89,95
VMX Racing*	89,95
W. Gretzky 3D Hockey*	89,95
Warcraft 2	79,95
Wild Arms*	89,95
Wing Over	89,95
WCW vs the World	89,95
Wreckin' Crew*	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children*	89,95

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Platinum

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Carnage Heart	49,95
Cheesy	49,95
Contra	49,95
Crash Bandicoot*	49,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	49,95
Descent 1 & 2	je 49,95
Destruction Derby 2*	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Four	49,95
Grid Run	49,95
Incredible Hulk	39,95
Micro Machines V3*	49,95
NBA Jam Extreme	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge*	49,95
Primal Rage	49,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	49,95
Shell Shock <a>	49,95
Skeleton Warriors	49,95
Soul Blade*	49,95
Soviet Strike*	49,95
Spice World*	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	49,95
Star Gladiator	49,95

Sonderangebote

Starfighter 3000	39,95
Streetfighter Alpha	49,95
Supersonic Racer	39,95
Thunderhawk 2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
Time Commando	49,95
True Pinball	49,95
Tunnel B1	49,95
Wipeout 2097*	49,95
Worms	49,95
Zero Divide	49,95

Zubehör

Analog Pad	59,95
Antennenkabel	29,95
Joypad versch.Farben	je 24,95
Joypadverlängerung	19,95
Lenkrad mit Pedale	119,95
Lenkrad V3	139,95
Light Gun	39,95
Link Kabel	19,95
Memory Card	24,95
Memory Card 8 MB	59,95
Memory Card 32 MB	99,95
Ultra Racer	69,95

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

Freaks Magazine I/98: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und 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! *Keine Garantie auf Kompatibilität!

Mailbox

Ein Tag bei Electronic Arts

Martina Hauff war die Gewinnerin unseres Hauptpreises "Ein Tag bei Electronic Arts" aus Ausgabe 12/97. Nach dem Treffen schrieb sie uns einen Brief, in dem sie uns berichtete, wie sehr es ihr gefallen hat:

Als ich das Gewinnspiel in der Ausgabe 12/97 las, war mir sofort klar, daß ich da mitmachen mußte. Es gab so viele tolle Preise zu gewinnen! Um ehrlich zu sein, hoffte ich, die "Abe"-PlayStation zu gewinnen. Also kaufte ich mir Goldfolie und blaue Weihnachtskugeln und bastelte eine Kette. Es machte sehr viel Mühe, die Kugeln mit den Zeichnungen von "Abe", "Crash", "Frogger", "Croc" und "Parappa the Rapper" zu bekleben. Am Ende hatte meine Kette eine Länge von drei Metern, aber in Anbetracht der Preise hat sich die Mühe wirklich gelohnt.

Ich legte sie in eine Pizzaverpackung, damit sie nicht zerdrückt wird, und brachte sie zur Post. "Na gut", dachte ich, "vielleicht gewinnst du wenigstens ein Poster..."

Eines Abends, ich lümmelte total genervt auf dem Sessel, sagte mein Mann, daß Post vom DMV Verlag gekommen sei. Das sagte er so gelassen! "Abe, ich komme!" Ich riß den Umschlag auf und las die dicken Buchstaben: Wir gratulieren! Von Abe fand ich nichts, aber dafür hatte ich den Hauptpreis gewonnen. Ich, aus Baesweiler, habe den Flug nach Aachen gewonnen und einen ganzen Tag bei EA! Ich konnte mein Glück gar nicht fassen und rief gleich darauf alle an, die mir einfielen.

In den nächsten Tagen machte ich mit Marc Trennhäuser, dem PR Manager von EA, einen Termin aus, wann der große Tag stattfinden sollte. Am 03.02.98 war es dann soweit, und ich fuhr mit meinem Mann im Schlepptau (die Hauffs gibt's nur im Doppelpack) zu EA. Man empfing uns sehr freundlich. Gleich zu Beginn wurden wir durch alle Büros geführt, wo wir dann die Angestellten über ihre Aufgaben ausgequetscht haben. Im Anschluß daran platzten wir dann einfach in ein Meeting rein. Dort wurden die Neuheiten vorgestellt, damit auch die Werbeleute und Verkaufsgenies die Spiele besser kennenlernen. Natürlich durften wir u. a. auch "Skull Monkeys", "Need for Speed 3" und "Theme Hospital" ausprobieren, die noch nicht auf dem Markt sind. Da unser PR Manager an diesem Tag ein sehr gefragter Mensch war, kümmerte sich auch Sen. Marketing Manager Benedikt Schüler um uns, erklärte uns jede Menge über die Spiele und erzählte viel von den einzelnen Arbeitsbereichen.

Zum Mittagessen wurden wir in den "Bismarkturm" ausgeführt, wo sonst nur die Crème de la Crème diniert. Neben einem Besuch beim Chef von EA (dem wir auch einmal die Hand schütteln durften), gingen wir hauptsächlich unserer Lieblingsbeschäftigung nach: zocken, zocken, zocken.

Bisher war "Abe's Oddysee" unser Favorit auf der PlayStation, aber der wird wohl demnächst von "Skull Monkeys" abgelöst werden. Wir warten schon sehnsüchtig auf die Veröffentlichung.

Zur Krönung gab es noch eine vollgepackte Tasche mit tollen Sachen von EA und jede Menge Spiele.

Es war ein phantastischer Tag, und wir bekamen einen Einblick, was hinter den Kulissen geschieht. Bisher hatten wir keine Vorstellung davon, was alles passiert, bis ein Spiel in den Läden steht.

Auf diesem Wege möchten wir uns noch mal bei der Aachener Spieleschmiede und besonders bei den beiden Herren bedanken, die uns mit Infos und Material versorgt haben. In so einem tollen Team hätte ich auch Lust zu arbeiten. Allen PlayStation Lesern kann ich nur raten: Sollte es wieder einen Wettbewerb geben, bei dem ein Tag bei Electronic Arts zu gewinnen ist, bastelt, malt oder schreibt, was das Zeug hält! Es lohnt sich!

Martina H., Baesweiler



Strategie-Fan

Den Brief von Norbert S. aus Duisburg finde ich echt dumm. Euer PSX-Magazin ist toll!

Daß Euer Hauptinteresse den PAL-Spielen gilt, ist doch klar, schließlich leben wir in Europa. Zum Thema Demo-CD bleibt nur zu sagen: Weiter so! Daß sich manchmal ein Spiel zweimal auf verschiedenen CDs befindet, ist zwar nicht so super, aber schmälert doch die Qualität Eures Heftes nicht. In diesem Sinne sind 12,80 wirklich in Ordnung. Ich lese das Magazin seit acht Monaten, habe es vor kurzem abonniert und bin voll zufrieden mit Euch.

Doch jetzt noch eine Frage: Wird es für die graue Konsole eine Umsetzung folgender Spiele geben: "Panzer General III D", "Pacifik Admiral" und "Steel Panthers"? Ihr wißt die Antwort sicher.

Sascha S., Rosenheim

Vielen Dank für Ihren Zuspruch! Panzer General III D und Pacifik Admiral kommen aus der Spieleschmiede Mindscape. Man hat uns gesagt, daß für Pacific Admiral und Steel Panthers keine Umsetzung für die PlayStation geplant ist. Für Panzer General III D stehen hingegen die Chancen nicht schlecht, daß es eventuell in einem Jahr erscheint.

Männlich, ledig, jung sucht...

Seit dem 17. Januar, dem Tag, an dem ich die wichtigste Ausgabe des offiziellen PlayStation Magazins (1/98) das erste Mal in den Händen hielt, träume ich die wenigen Stunden, die ich noch schlafen kann, nur von einem Tier. Dieses Tier heißt "Max", "Max der Adler" oder besser bekannt als "Eagle Max". Mittlerweile habe ich schon mehr als neun PlayStation-Ausgaben vertelefoniert, nur um einen Händler zu finden, der mir diese "Höllenmaschine" verkaufen kann. Leider habe ich niemanden gefunden, der schon von besagtem "Eagle Max" oder der Firma Act Labs gehört hat. Darum flehe ich Euch an: Bitte helft mir! Nehmt mich bei der Hand und führt mich durch die unendlichen Weiten des PSX-Universums. Gebt mir eine Telefonnummer, eine Adresse, einen kleinen Tip oder nur einen Fingerzeig, egal was, nur bitte, bitte füttert mich! Ich möchte so gerne wieder acht Stunden schlafen können!

Und noch etwas: Versteht das bitte nicht falsch, aber wenn ich nicht mehr so viel telefonieren muß, habe ich auch wieder Geld für die nächste Ausgabe des PlayStation Magazins. Liebe Grüße aus Wuppertal und macht weiter so. Ihr seid Spitze!

Markus R., Wuppertal

Lehnen Sie sich bitte zurück. Es wird jetzt nicht leicht für Sie, aber da müssen Sie durch: Diesen Analog-Flightstick "Eagle Max" von Act Labs gibt es derzeit nur für den PC. Jetzt verkraften Sie erst einmal diesen Schock. Nehmen Sie sich Zeit, trocknen Sie Ihre Augen, und atmen Sie ganz tief durch. Trotzdem haben wir noch eine gute Nachricht: Für die PlayStation wird der Eagle Max bereits in Kürze im Handel erscheinen, und dann dürfen Sie zocken, bis die Buttons fliegen. *mom*

Spiel des Jahres

In der Ausgabe 1/98 haben wir Sie gebeten, die drei besten Spiele des Jahres 1997 zu nennen. Doch welches Game thront nun weit oben am Spielehimmel? 'Tomb Raider 2" machte das Rennen um die Gunst der PlayStation-Spieler. Es war eigentlich nicht anders zu erwarten, denn auch von uns erhielt es die absolute Traumwertung von 1,3. Unter all Ihren Einsendungen haben wir den glücklichen Gewinner gezogen: Herzlichen Glückwunsch

Oliver S., Melle

Sie erhalten von uns ein Lara Croft-Überraschungspaket.



Software © 1998 Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Teile von Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Artwork und Bilder © 1998 Games Workshop Ltd., von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo und Dark Omen sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und "PS" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das 3Dfx-Logo ©1997 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx-Interactive-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Xenocracy



Der neuste Weltraum-Shooter für die PlayStation befördert Sie 8600 Jahre in die Zukunft – als Kampfpilot der "United Planet Nations" bewahren Sie das Sonnensystem vor einem vernichtenden Krieg.

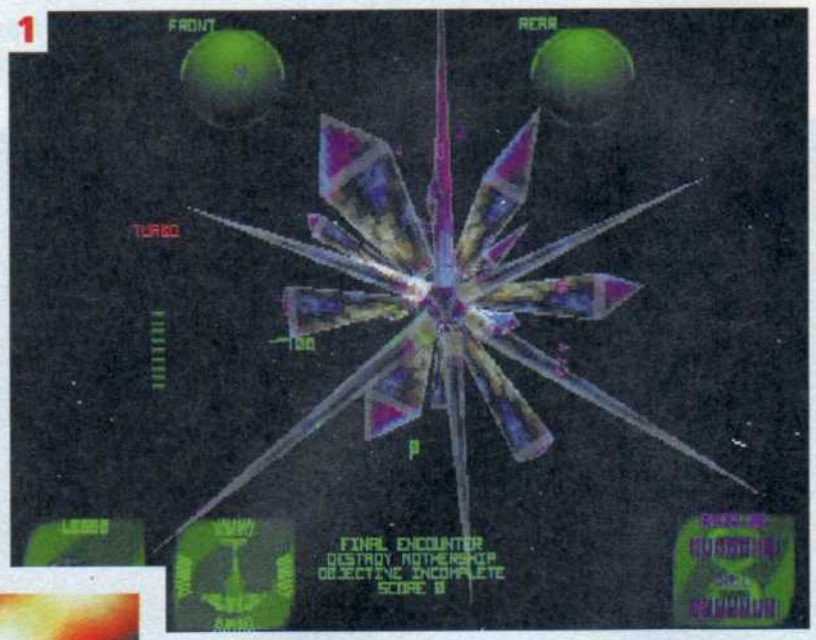
von Michael Schmithäuser

Wir schreiben das Jahr 10.600. Die Menschheit hat die Planeten des Sonnensystems kolonisiert – von der glühend heißen Oberfläche des Merkur bis hin zu den Asteroidentrümmern in der Oortschen Wolke. Im Laufe der Jahrtausende haben sich vier "Supermächte" herausgebildet – die Oberherrschaft der Erde, das Mars-Kombinat, die Venus-Allianz und die Merkur-Liga. Die vier hochgerüsteten Kontrahenten streben nach der Herrschaft über die Monde in den äußeren Gebieten des Sonnensystems. Denn dort kommt das äußerst rare Mineral Lycosite vor, das als Brennstoff für die modernen Raumschiffstriebwerke dient. Als es zu den ersten Angriffen auf Förderanlagen und Transporterconvoys kommt, wird die United Planet Nation (UPN) hellhörig. Diese unabhängige Organisation dient dem Erhalt der inneren Sicherheit und des Friedens zwischen den vier Supermächten.

Als Commander des UPN Rai-Schwadrons sind Sie für die Sicherheit der äußeren Planeten und den Erhalt des interplanetarischen Friedens verantwortlich. Auf den Punkt gebracht: Wieder einmal liegt das Schicksal der Menscheit in Ihren Händen.

Space-Opera

Die eigentlich eher für ihre Multimedia-Nachschlagewerke bekannte Softwareschmiede Grolier Interactive wagt sich mit "Xenocracy" auf schwieriges Terrain. Weltraum-Shooter wie "Wing Commander", "Co-









[1] So sieht ein Alien-Mutterschiff des Jahres 10 600 aus! [2] Die tollen Lichteffekte wissen schon jetzt zu begeistern. [3] 5 Schiffe und 36 Waffensysteme stellen Sie vor die Qual der Wahl (PC-Version). [4] Am Computerterminal des UPN-Netzwerks treffen Sie wichtige strategische Entscheidungen (PC-Version).

■ HERSTELLER:	**Grolier Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Simis**	■ GENRE:	**Weltraum-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**April '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

lony Wars" oder "Dark-light Conflict" haben Maßstäbe gesetzt und dürften die Science-Fiction-Fans unter den Sony-Anhängern zur Genüge beschäftigen. Also muß man einiges bieten, um in diesem gut besetzten Genre Fuß fassen zu können. Dessen waren sich die Entwickler durchaus bewußt, und so haben sie denn Xenocracy mit allerlei innovativen Spielelementen ausgestattet.

Da wäre zunächst einmal die Unterscheidung zwischen Action- und Simulationsmodus. Ersterer stattet Sie von Beginn an mit einem voll bewaffneten Schiff aus und hetzt Sie durch zehn knallharte Missionen, deren Schwierigkeitsgrad stetig ansteigt. Diese Option ist ideal für schnelle Fights zwischendurch – doch echte Freude kommt erst im Simulations-Modus auf. Hier sind die Programmierer in die Vollen gegangen. Sie haben die Wahl unter fünf verschiedenen Schiffstypen, können Ihren Weltraumflitzer mit 36 unterschiedlichen Waffensystemen ausstatten und müssen sich sogar noch mit diversen Managementaufgaben herumschlagen. Neben der Personalauswahl (Flügelmann und Waffenoffizier) erwartet die UPN von Ihnen die kluge Verwaltung Ihrer Ressourcen, das Anleiern von Forschungprojekten und die Studie strategischer Informationen. Dieser Strategiepart à la "X-Com" ist ein willkommener Gegenpol zur furiosen Action draußen im Weltall oder über den Planetenoberflächen.

Wenn der interessante Strategiepart in der finalen Version nicht zu kurz kommt, stehen den Science-Fiction-Freaks spannende Stunden ins Haus. Auf der visuellen Seite muß noch ein wenig an Xenocracy gefeilt werden. Doch die 3-D-Grafik ist schon sehr flink und wartet mit wunderschönen Lichteffekten auf. Hoffentlich nehmen sich die Entwickler genug Zeit, den Titel optisch an die Referenzprodukte anzupassen.

Ob Xenocracy das Zeug dazu hat, die Position der etablierten Space Operas für die PlayStation ernsthaft zu gefährden, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. *mom*





Vergleich [1] PSX und [2] PC: An der Grafik der PlayStation-Version sollte noch gearbeitet werden. So groß muß der Unterschied nicht sein!

PSX Importe

Große Auswahl an US & JP Hardware & Spielen !!

Ständig aktuelle Neuheiten

Galaxy Mega Play - Bestellhotline 02323 451885

Hardware

RGB Kabel	19.90
Link Kabel	19.90
Gammar Movie Card	199,90
Arcade Gun & Kickb. & Pedal	139.90
Just a Gun mit Laserpointer	99.00
Thunder Gun - GunCon komp.	99.00
Sony analog " Dual Shock "	129.90
Barracuda analog Pad	69.90
Infrarot Controller 2 St.	69.90
Sony orig. analog Pad	59.90
Ultra Racer Wheel analog Pad	69.90
PlayStation Maus	49.90
15 Block Memory Card	24.90
Dataflash 15 Memory Card	39.90
Dataflash 120 Memory Card	59.90
Dataflash 360 Memory Card	89.90
Dataflash 720 Memory Card	109.90
Dataflash Game Buster	89.90
V 3 - Racing Wheel	149.90

Jp Importe

Tekken 3	119,90
Tekken 3 Spezial Edition	149,90
Dead or Alive	139,90
Gundam the Battle Master	139,90
Bushido Blade 2	139,90
Tail Concerto	109,90
G Dalalas	119,90
Clay Man - Clay Man	109,90
Twinbee RPG	139,90
Armored Trooper Votomb	139,90
Parasite Eve	139,90
Gran Turismo	109,90
Pocket Fighter	119,90
Bomberman Wars	109,90
Kattobi Tune	109,90
Enigma	119,90
Cart World Series	109,90
Kattobi Tune	109,90
Rebus	109,90

Us Importe

Resident Evil 2	129,90
Resident Evil 2 - Hint Book	29,90
Final Fantasy Tactics	109,90
Alundra	a.Anfr.
Spawn	a.Anfr.
Riven	a.Anfr.
WCW Nitro	a.Anfr.
Hardcore 4x4 II	a.Anfr.
X - Man Children of the Atom	a.Anfr.
Tactics Ogre	a.Anfr.
Deathtrap Dungeon	a.Anfr.
Gex II	a.Anfr.
Point Blank - Time Crises II	a.Anfr.
Batman & Robin	a.Anfr.
Virtual Skiing	a.Anfr.
Pitfall 3 - D	a.Anfr.
Ninja	a.Anfr.
Crime Killer	a.Anfr.
Newman Haas Racing	a.Anfr.

* Ladenpreise können abweichen

Tekken 3 ab dem 26.03 - bei Vorbestellung Versandtkostenfrei !!!

Völlig losgelöst

War Ihnen "Descent" zu unspektakulär? Wenn ja, dann dürfen Sie sich auf eine der effektvollsten Tunnel-Schlachten der PlayStation-Geschichte freuen! In Acclaims revolutionärem Endzeit-Epos ballern Sie sich mit grenzenloser Bewegungsfreiheit durch verzwickte Level-Labyrinthe einer düsteren Zukunftswelt. von Hans Gruber

Nach etlichen Monaten großer Ankündigungen durften wir erstmals eine spielbare Version von Acclaims innovativen PlayStation-Shooter "Forsaken" antesten. Hier schildern wir Ihnen unsere ersten Erfahrungen über den anstehenden Baller-Hit der kommenden Monate!

Die Apokalypse

Die Zeichen stehen schlecht im Jahre 2113: Wo auch immer man zu dieser Zeit hinsieht, ist die Erde wüst und leer. Ein fehlgeschlagenes Nuklear-Experiment hatte zuvor eine gewaltige Explosionswelle ausgelöst, die große Teile der Erdoberfläche zerstörte. Tödliche Strahlen liegen wie ein Virus über dem einst so fruchtbaren Ackerland. Der ehemals blaue Planet wird zur verseuchten Zone erklärt und damit zur Plünderung freigegeben. Piraten, Glücksritter und Abenteurer aus allen Teilen der Galaxis wittern schnell fette Beute und durchsuchen die Überbleibsel einer ehemals hochmodernen Zivilisation. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von einem der zehn zur Auswahl stehenden Raubritter, die alle unterschiedliche Anti-Gravitations-Bikes in ihrer Space-Garage stehen haben.

1





2



3

[1] Im ersten Level durchforsten Sie eine unterirdische Vulkan-Landschaft. [2] Getroffen: Im Laserfeuer der Bordkanonen verglüht ein Mech-Walker. [3] Ein Minipanzer in der Nähe kann nur Ärger bedeuten.

Gleich nach den ersten erbitterten Tunnel-Gefechten wird klar: Grafische Spitzenklasse vereint sich mit spielerischer Action-Perfektion, der Descent-Killer-Status ist den britischen Probe-Entwicklern schon jetzt sicher. Im Gegensatz zu Descent werden in Forsaken nicht nur Search & Destroy-Kampfeinsätze vergeben, sondern auch Geleitschutzmissionen und Aufklärungsaufträge. Ohne groß zu überlegen, tauchen Sie pflichtbewußt in das erste Endzeit-Szenario hinab. Dort finden Sie

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Probe**	■ GENRE:	**3-D-Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**2**



[1] Ganze 360° Bewegungsfreiheit stellen höchste Ansprüche an Ihre Steuerkünste. [2] Ein Volltreffer ins Heck des Gegners. [3] Mit geballter Feuerkraft zeigen wir, was ein Endzeitmacho alles drauf hat.



zahlreiche Bereiche vor, die von fiesen Freibeutern bereits ausgeplündert wurden. Als rebellischer Einzelkämpfer dürfen Sie das natürlich nicht zulassen und erklären den ehrenwerten Kollegen den Krieg. Wagemutig stürzen Sie sich in die Tiefen von über 16 Minenschächten, um in jeder Themen-Umgebung abwechslungsreiche Aufgaben zu erledigen. Bei allen Erkundungsflügen hilft zur besseren Orientierung ein HUD-Radar, das Sie mit leuchtenden Statusanzeigen durch dunkle Tunnelpassagen lotst.

Unterwegs sacken Sie die edelsten Kanonen in den Gängen und versteckten Schatzkammern ein. Ob Superlaser, Plasmakanone, Flammenwerfer oder Megarakete – die trickreiche Plünderer-Schar hat nichts mehr zu lachen. Nebenbei gilt es, kleine Rätsel zu lösen, die für das Gelingen jeder Mission grundlegend sind. Natürlich flitzen Sie nicht allein durch brodelnde Vulkangebiete, uralte Tempelanlagen oder verlassene Alien-Raumschiffe. Das lauernde Feindspektrum reicht von simplen Drohnen, über stationäre Selbstschuß-Anlagen bis hin zu ausgewachsenen Super-Mechs. Neben Feuerkraft und Panzerung entscheidet auch das aufsammelbare Power Up-Sortiment über Sieg und Niederlage.

Während weniger intelligente Gegner geradewegs in ihr Verderben rennen, geben sich andere, clevere Maschinoiden recht feige und hinterhältig. Sie beschießen ihre Feinde aus sicherem Abstand und tun alles dafür, diesen einzuhalten. Um Paranoia und Klaustrophobie gleich im Keime zu ersticken, ist Ihr Power-Bike mit allerlei leckeren Zusatzsystemen (Nitro, Minenwerfer etc.) ausgerüstet. Der schnellste Weg zum Level-Ausgang ist aber selten der empfehlenswertere. Hinter verschlossenen Energiebarrieren, für die erst ein Codeschlüssel ergattert werden muß, warten kostbare Überraschungen in Form von Goldbarren oder Kristallen. Falls es mal zu brenzlig wird, transportieren Sie Teleporter umgehend in einen anderen Sektor. Jede Menge Türen, Geheimgänge und versteckte Bonusräume garantieren leichtbekömmlichen Knobelspaß und tiefgründigen Erkundungsdrang bis zur letzten Minute. Im Endeffekt erweist sich Forsaken als durchdachtes Action-Adventure, das im famosen Grafikstil präsentiert wird. Baller-gestählte Descent-Veteranen werden die nervenaufreibende Roboter-Hatz lieben, der Newcomer erfreut sich zusätzlich an den kniffligen Missionen und der spielerischen Komplexität. Mit Forsaken brennt Acclaims edle Entwicklerstätte Probe ein wahres Effektfeuerwerk ab, das seinesgleichen sucht! *mom*

Die kleine Forsaken-Waffenkunde



Power Pod
Verbessert die Durchschlagskraft aller mitgeführten Laser-Kanonen.



Suss Gun
Achtschüßige Gatling-Style-Laserkanone mit großer Reichweite.



Spider
Rotiert wild auf seine Gegner zu und verstreut gleichzeitig Laser-Salven.



Pyrolite
Produziert einen ultraheißen Flammenstrahl mit tödlicher Schmelzwirkung



Pulsar
Eine Allround-Waffe, mit der alle Bikes von Beginn an bestückt sind.



Mugs
Ordinäre Standard-Raketen, die mit geringer Sprengkraft aufwarten.



Rocket Launcher
Sind Sie im Besitz dieser Waffe, haben die Roboter-Schergen nichts mehr zu lachen.



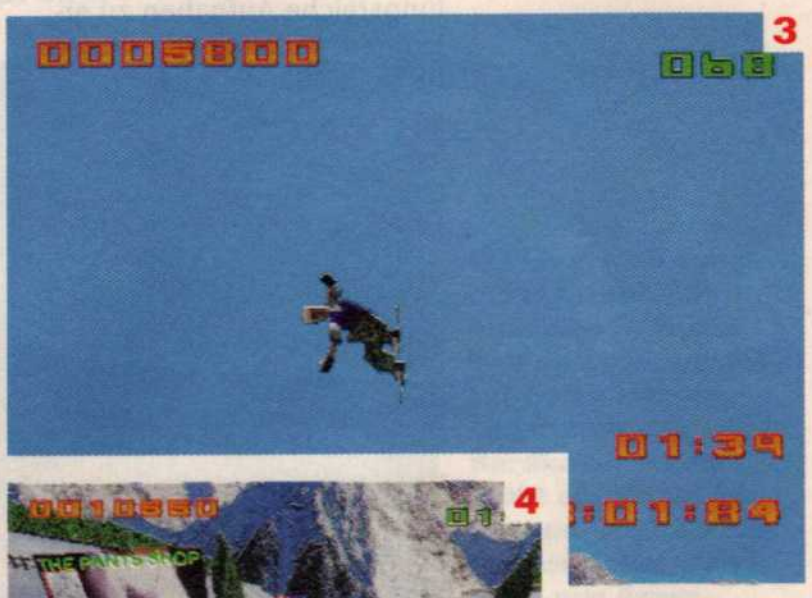
Gravgon Missile
Baut ein temporäres Kraftfeld auf, das als Fliegenfalle fungiert.



Wintersport, die dritte. Falls Sie nach der Schlußzeremonie aus Nagano in tiefe Depressionen verfallen sind, naht die Rettung in Form der Snowboardsimulation "Chill". von Artur Hoffmann









[1] Grenzenlose Freiheit – so wünschen wir uns unsere Pisten! [2] Dieser Method bringt eine Menge Punkte. [3] In der Halfpipe gelingen Ihnen die höchsten Jumps. [4] Ist erstmal die Hose naß, geht's in den Pants Shop.

Das englische Verb "to chill" bedeutet laut Microsofts LexiROM 3.0 nichts anderes als "jemanden frösteln lassen, abkühlen". Die zweite, umgangssprachliche Bedeutung findet sich in keinem Wörterbuch. Dies ist auch kein Wunder, da der Ausdruck " sich lockermachen" selbst dem Duden unbekannt ist. Dabei passen beide Attribute auf das Streben eines Snowboarders: Nach einer gewagten Abfahrt geht es erst einmal in die Hütte, um sich sein Mütchen zu kühlen und die Sonne zu genießen. Dieser Zeitvertreib scheint einige Entwickler so fasziniert zu haben, daß sie gleich ein komplettes Spiel programmierten.

"Chill" ist die erste Snowboardsimulation, die die Boarder-Philosophie in Bits und Bytes ausdrückt. Geht es bei allen anderen Games primär darum, irgend etwas zu gewinnen, dürfen Sie hier die Hänge auch um des reinen Vergnügens willen unsicher machen. Trotzdem sind natürlich auch Wettbewerbskriterien zu erfüllen. Diese erwarten Sie in Form der nötigen Qualifikation, die Sie bestehen müssen, um an weitere Features zu gelangen, wie beispielsweise die beiden versteckten Kurse Eisberg und Free-Ride.

Die vier zur Auswahl stehenden Boarder mit den Namen Goat, Bone, Trix und Yo-Yo unterscheiden sich nicht nur im Aussehen voneinander, sondern haben auch ihre ganz speziellen Eigenarten, die im Handbuch wirklich witzig beschrieben werden. Nach der Charakterauswahl steht die nächste schwere Entscheidung an: "Welches von den insgesamt 21 Boards soll ich nehmen?". Aufgrund der Zusammenarbeit mit dem namhaften US-amerikanischen Snowboardhersteller "Burton" kommen originale Bretter zum Einsatz (siehe Extrakasten). Für welchen Untersatz Sie sich letztendlich entscheiden, hängt natürlich vom Einsatzgebiet ab. Wollen Sie einfach ohne Zeitdruck die

Burton SNOWBOARDS

■ HERSTELLER:	**Eidos**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Silicon Dreams**	■ GENRE:	**Snowboard-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Die Bildschirmteilung kann sowohl vertikal als auch horizontal eingestellt werden.

schier grenzenlosen Hänge erkunden, schnallen Sie sich ein Board der Twin-Serie unter und ab geht das Freestylevergnügen. Um eventuelle Zeitrekorde zu brechen, holen Sie sich entweder ein Alp- oder ein Supermodelboard.

Sind Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden, geht es auf eine von zunächst drei Pisten (Wintersport, Dorf und Wald). Hier kommt das eingangs erwähnte Spielprinzip der nahezu grenzenlosen Freiheit ins Spiel. Im Gegensatz zu fast allen Konkurrenzprodukten sind die Chill-Pisten keine schmalen Abfahrten, die von Bäumen, Fangzäunen und Werbetafeln gesäumt werden, sondern wirken wie "echte" Skigebiete. Durch diesen Platz werden Sie zum Experimentieren und Erforschen herausgefordert. Welchen Weg Sie letztendlich einschlagen, hängt nur von Ihnen ab. Zwischen Start und Ziel führen Sie spektakuläre Moves, wie beispielsweise McTwisties, Mutes, Methods, Twins usw., aus. Die Anzahl der Stunts ist zwar geringer als bei "Cool Boarders 2", begeistert aber durch die realistische Darstellung. Überhaupt gibt sich die Grafik dieser Betaversion nur ganz wenige Blößen, die eher auf den Entwicklungsstand zurückzuführen sind.

Angesichts der beiden spektakulären Wintersportgames "Chill" und "Snow Racer '98" sind wir schon sehr auf den direkten Vergleich der beiden potentiellen Hits gespannt. *mom*

Brettspiel

Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die fahrbaren "Chill"-Untersätze zu geben, stellen wir Ihnen die vier Boardklassen ein wenig genauer vor.

Alp



Die Alternative zum reinen Raceboard kommt vor allem Fahrern entgegen, die es krachen lassen wollen.

Cust



Eines der allerbesten Freestyleboards der letzen Jahre. Macht in jedem Gelände eine exzellente Figur.

Supermodel



Sehr langes Raceboard, das dem Carven eine neue Dimension verleiht und nur für Profis zu empfehlen ist.

Twin



Typisches Funboard, das sowohl in der Halfpipe als auch im Freestylewettbewerb eingesetzt werden kann.



TRINK SEIN GLAS AUS...
BELEIDIGE SEINE FREUNDIN...
SAG IHM, ER SOLL SICH VERZIEHEN...
...DAS SCHAFFT MENSCHLICHE NÄHE UND VOLLKÖRPER-KONTAKT

K-1 GRAND PRIX
THE ARENA FIGHTERS™
DIE ERSTE UND EINZIGE KICKBOXING-SIMULATION FÜR DIE PLAYSTATION.



EINE SCHRECKSEKUNDE UND DAS NASENBEIN GEHT ZU BRUCH, DENN DER HIGHKICK KOMMT HUNDERTPROZENTIG. DIES MITREISSENDE VIDEOGAME BRINGT IN 3D-GRAPHIK DIE FIGHTS SO REALISTISCH RÜBER, DASS JEDER KICK SCHMERZT. KEINE GNADE – DIE ACHT ORIGINALKÄMPFER – MIT INDIVIDUELLER KICKBOXING, KUNG-FU ODER KEMPO-TECHNIK – GEHEN ÜBER DIE INTERNATIONALE TURNIERDISTANZ.

K-1 – WER KANN DIESEN GEGNER BEZWINGEN.

GAMEFAN MAGAZINE: "DIE REALISTISCHSTE KAMPFSPORTSIMULATION, ÜBER ALLE PLATTFORMEN HINWEG."

Distributed by

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

www.konami.com

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

Sentinel Returns

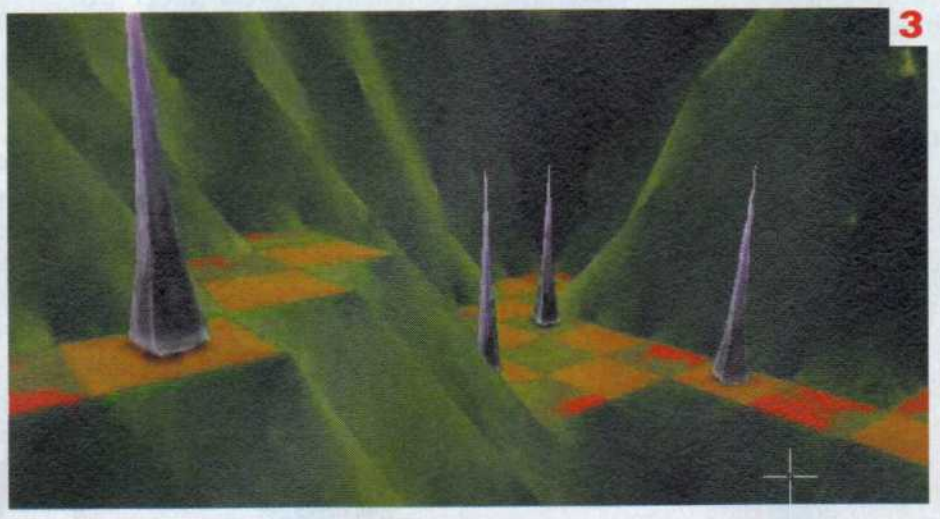
Im Bann der Wächter

Der Kampf gegen den allmächtigen Wächter geht weiter: Psygnosis bastelt gerade an der Fortsetzung des Computerspiel-Klassikers "Sentinel". Düstere Szenarien, beängstigende Soundeffekte und atemlose Hektik sind die Ingredienzen der kniffligen Knobel-Orgie "Sentinel Returns". **von Michael Schmithäuser**

Bevor Sie sich die folgende Hintergrundgeschichte zu Gemüte führen, sollten Sie sich entspannt zurücklehnen und mal kurz Ihren gesunden Menschenverstand ausschalten. Denn die Story hinter der neuesten Psygnosis-Produktion Sentinel Returns (zu Deutsch "Der Wächter kehrt zurück") ist wahrlich starker Tobak:

Wissenschaftler sind auf eine Substanz unbekannter Herkunft gestoßen. Darüber hinaus hat man mikroskopisch kleine, Kaulquappen-ähnliche Organismen entdeckt. Wenn man nun den unbekannten Wesen die rätselhafte Substanz injiziert, ensteht im Innern der Organismen das Abbild einer fremdartigen Welt aus Bergen und Tälern. Hoch oben auf den höchsten Gipfeln thronen die "Sentinels". Dabei handelt es sich um dampfgetriebene Machinenwesen, die um ihre eigene Achse rotieren und mit Gedankenkraft Bäume aus purer Energie pflanzen...

Bevor Sie nun entsetzt weiterblättern, halten Sie ein! Denn hinter dieser wahrhaft psychedelischen Verpackung verbirgt sich ein wirklich gutes Spiel. Dabei handelt es sich um die Fortsetzung eines höchst erfolgreichen Titels aus den 80er Jahren, der für nahezu alle damals verfügbaren







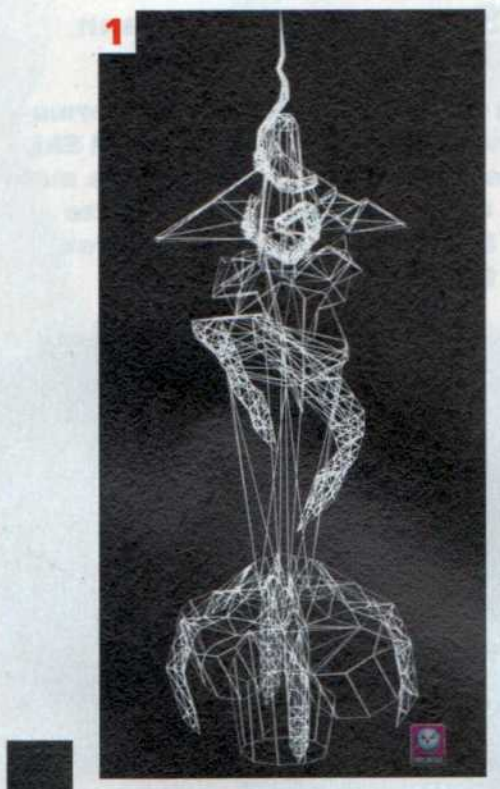
[1] Den Wachturm rechts gibt es nicht mehr lange – dank der erhöhten Position kann ihm per Knopfdruck die Energie entzogen werden. [2] Energiekreislauf: Wenn Ihnen ein Sentinel Energie entzogen hat, investiert er diese gleich darauf in das Pflanzen von kristallinen Bäumen – an denen Sie sich wiederum bedienen können. [3] Aus diesem tiefen Tal heraus müssen Sie sich ganz nach oben hocharbeiten.

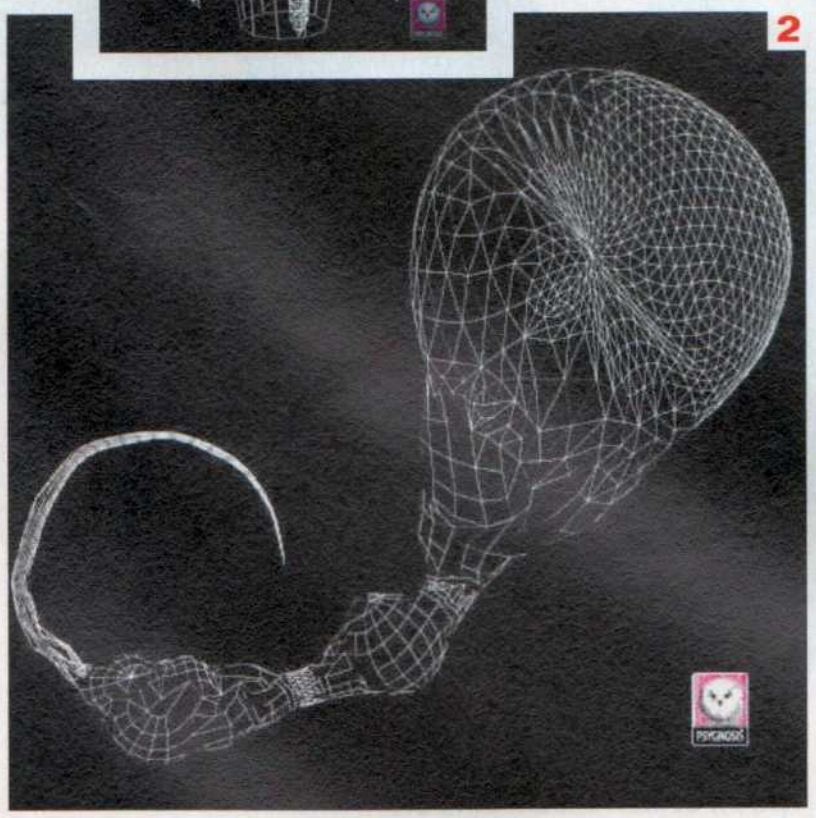
■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**No Name Games**	■ GENRE:	**Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

Heimcomputer-Systeme umgesetzt worden ist. Die Optik erfuhr eine Generalüberholung und strotzt nur so vor Special-Effects und 3-D-Spielereien, den Soundtrack steuerte kein geringerer bei als Kult-Regisseur John Carpenter – nur am genialen Spielprinzip hat glücklicherweise nichts geändert.

Alptraumhafte Hektik

Nach dem Spielstart finden Sie sich im Innern eines Kaulquappen-Wesens wieder. Ungünstigerweise hat man Sie ganz tief unten in einem Tal abgesetzt. Weiter oben wacht der Sentinel über die Gebirgskette, die in schachbrettartige Felder unterteilt ist. Sie müssen nun alles daransetzen, einen höheren Standort als der Sentinel zu erobern. Denn nur von oben herab können Sie den zischenden und dampfenden Blechkameraden ausschalten, um in die nächste Spielstufe vorzurücken.
Zur Bewältigung dieser schwierigen Aufgabe steht Ihnen eine beschränkte Menge an Energie zur Verfügung, mit der Sie Bäume (1 Energiepunkt), organische Felsbrocken (2 Energiepunkte) und Robot-Transmitter (3 Energiepunkte) erschaffen können. Letztere sind Ihr Fortbewegungsmittel in der fremdartigen Welt der Sentinels. Sobald Sie einen Robot-Transmitter auf einem anderen Feld erschaffen haben, können Sie sich zu diesem Feld hinüberbeamen und von dort aus weitermachen. Durch das Übereinanderstapeln organischer Felsbrocken schaffen Sie einen erhöhten Standpunkt für den Transmitter, um so größere Höhenunterschiede zu überbrücken. Geht Ihnen die Energie aus, können Sie die überall herumstehenden Bäume des Sentinel absorbieren.

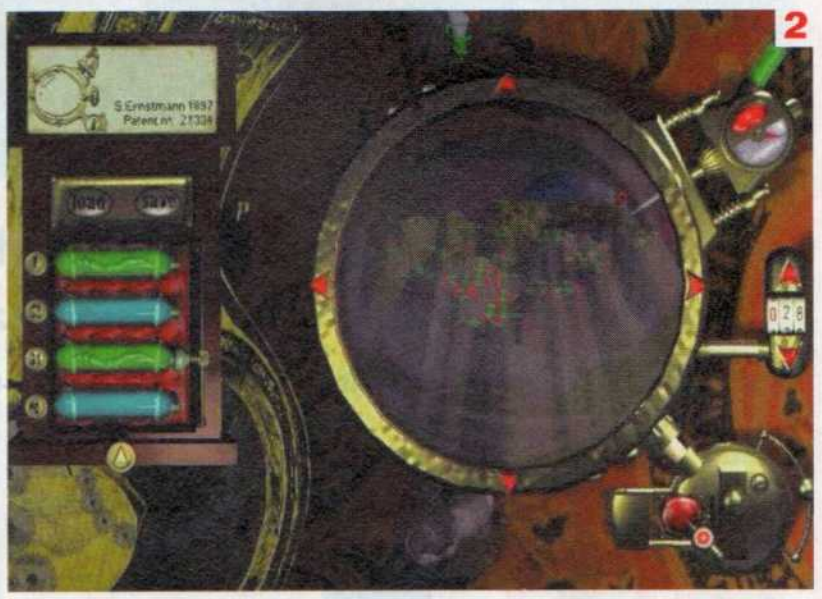




[1] An diesem Modell eines Sentinels erkennt man, mit wie viel Liebe zum Detail die Grafikdesigner vorgegangen sind. [2] Eine Drahtgitter-Studie der fremdartigen Organismen, die eine Projektion der Sentinel-Welten in sich tragen.



[1] Bloß nicht erwischen lassen: Hoch oben auf dem Gipfel wacht der Sentinel mit Argusaugen über sein Reich. [2] Jules Verne läßt grüßen: In diesem antiquierten Gen-Labor verabreichen Sie den Kaulquappen das geheimnisvolle Serum. Daraufhin bekommen Sie unter der Lupe ein Luftbild des bevorstehenden Level zu sehen.



Während Sie sich auf diese Art und Weise Ebene für Ebene nach oben vorarbeiten, müssen Sie ständig auf den wachsamen Blick des Sentinel gefaßt sein. Durch seine relativ langsame Rotationsgeschwindigkeit kann es eine Weile dauern, bis er Sie und Ihre Bauwerke erspäht – doch wenn es so weit ist, dann schlägt er mit unerbittlicher Härte zu. Blitzschnell vernichtet er Ihre Bauwerke durch steten Energie-Entzug. Wenn Sie nicht rechtzeitig reagieren und sich zu einem unbeobachteten Feld beamen, segnet Ihre virtuelle Spielfigur das Zeitliche, und die ganze Chose geht von vorne los. Gelingt Ihnen dagegen die Flucht, können Sie Ihr geschrumpftes Energiekonto durch das Absorbieren der Bäume wieder auffrischen und einen neuen Versuch starten.

Haben Sie sich endlich ganz nach oben hochgearbeitet, vernichten Sie den Wächter, indem Sie den Spieß umdrehen und seinen Energievorrat absaugen.

Klingt kompliziert? Ist es auch. Sentinel Returns ist ganz bestimmt kein Titel für schlichte Naturen, die sich mit Vorliebe an Beat'em-Ups und Action-Shootern ergötzen. Der Einstieg in die Welt der Wächter dauert relativ lange, doch wenn man den Bogen mal raushat, steigt die Motivationskurve steil an. Damit es nicht so schnell langweilig wird, haben die Entwickler einige Extras wie zusätzliche Sentinel-Wachtürme oder die fiesen "Meanys" eingebaut, die Sie an ungünstige Stellen teleportieren.

Passend zum skurrilen Spielprinzip präsentieren sich auch die Optik und der Sound. Das düstere Design der 3-D-Welten schürt die Angst vor den Argusaugen der Sentinels, während die unheimlichen Soundeffekte den Adrenalinspiegel in die Höhe treiben. Und als perfekte Abrundung ertönen während des Spiels die rhyhtmisch-schaurigen Kompositionen von Soundtrack-Altmeister John Carpenter ("Halloween") aus den Lautsprecherboxen.

Wir sind schon sehr gespannt auf dieses surrealistische Gesamtkunstwerk, das spätestens im Juni die PlayStation-Fans in seinen Bann ziehen wird.

mom

Snow Racer '98



Während im föhnigen München die Cabrios ausgeführt werden, die Biergärten aus den Nähten platzen und der Eisbach erneut zur textilfreien Zone erklärt wird, schneit uns "Snow Racer '98" ins Haus. von Artur Hoffmann

Skifahrer und Snowboarder – das leidige Thema ist nach wie vor in aller Munde. Die einen schimpfen über die Rücksichtslosigkeit der Langmützen, die anderen regen sich über die ausgeprägte Gruppenmentalität der Overallträger auf. Daß es auch anders geht, will uns Oceans Beitrag zur diesjährigen Hausse der Wintersportsimulationen beweisen. Bei Snow Raver '98 wedeln Sie die Pisten entweder auf Skiern oder per Snowboard hinab. Somit darf jeder einmal in die Haut beziehungsweise die Bindung des anderen schlüpfen. Zum Friedensnobelpreis wird es zwar nicht ganz langen, möglicherweise reichen die Qualitäten aber aus, um den Snowboard-Champion "Cool Boarders 2" vom Thron zu stoßen.





[1] Drei Einzel- und ein Zweispielermodus können sich sehen lassen. [2] Ski, Freeride oder Alpin – was zieht Sie mehr an? [3] Im Flug geht es an der Hütte vorbei. [4] Vier Kameraperspektiven sorgen für den nötigen Überblick.

Fire and Ice

Nachdem Sie die alles entscheidende Gewissensfrage – Ski oder Board – beantwortet haben, geht's los. Als Skifahrer stehen Ihnen die beiden Wettbewerbe Abfahrt und Super G zur Verfügung. Nach der Auswahl eines von fünf Charakteren (drei Buben und zwei Mädels) stellt sich die Frage nach den Holzbrettern. Hier haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen: Alle vorhandenen Skier und auch Snowboards sind nicht nur der Realität entnommen, sondern stammen zudem aus der aktuellen Kollektion namhafter Unternehmen wie Atomic, K2, Rossignol (Ski) sowie Nitro, Nidecker, Burton (Snowboard). Neben diesen Majors warten auch absolute Insiderboards wie das "Original Sin Teamboard" oder das "Morrow Escape" auf Sie. Dieses Detail wird vor allem Freaks ansprechen, da es nichts cooleres gibt als in einem Videospiel auf dem(n) gleichen Brett(ern) zu stehen wie im echten Leben. Sind Sie mit Ihrem Equipment zufrieden, geht es entweder in einen harten Wettbewerb, oder Sie versuchen sich am beliebten Zeitfahren. Die Unterschiede



BOARDING NICHT NUR ZUR WINTERZEIT.

NEIN, AUCH IM SOMMER, WENN ES SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(„...eine kleine Offenbarung...", NEXT LEVEL 1/98)

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEP-SYSTEMS

PlayStation™

IT´S NOT A GAME

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1.20 DM pro Min.) • www.playstation-europe.com

OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE. AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION©. 1997 UEP SYSTEMS, INC. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.

Angespielt

■ HERSTELLER:	**Ocean**	■ HERKUNFTSLAND:	**Frankreich**
■ ENTWICKLER:	**Power and Magic**	■ GENRE:	**Wintersport-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**









dieser beiden Varianten liegen in der unterschiedlich stark frequentierten Piste. Aus diesem Grund eignet sich der "Time Trial" auch für Trainingsfahrten, bei denen Sie die Piste erkunden, um sich alle schwierigen Teilstücke einzuprägen. Wenn Sie den Hang erst einmal mit 160 Sachen herunterbrettern, bleibt keine Zeit mehr für eine Besichtigung.

Lets ride!

Da es bei den Boardern ein wenig diffiziler zugeht, sind die Einsätze in die Unterrubriken Freeride und Alpin aufgeteilt. In ersterem Modus brechen Sie ganz locker durch Tiefschneepassagen, vereiste Abschnitte und Bannwälder. Hier läuft zwar auch eine Uhr mit, primär geht es aber um den Fun. Damit dieser auch wirklich nicht zu kurz kommt, werden die Pisten von Werbetafeln, Fangnetzen und Skiliften gesäumt.

Als Racer sieht die Sache ein wenig anders aus: Egal ob Sie sich für Abfahrt, Super G oder gar die Kombination entscheiden, der Sieg ist absolute Pflicht. Also arbeiten Sie sich von der sechsten Position nach vorne und erreichen das Ziel möglicherweise als erster. Zwischen diesen beiden Fixpunkten überholen Sie die Konkurrenten, weichen Hindernissen aus und legen den einen oder anderen spektakulären Jump hin. Bevor Sie sich aber zu früh freuen, sollten wir erwähnen, daß es sich bei Snow Racer '98 um keinen "Cool Boarders 2"-Abklatsch handelt. Trotz der im Freeridemodus anwählbaren Sprungschanze stehen "Fakie to 540° Tail Grabs" oder "Indy Nosebones" nicht im Vordergrund. Dementsprechend eingängig präsentiert sich die Steuerung, die selbstverständlich von der gewählten Disziplin abhängt und mit wenigen Buttons auskommt. Das einzige, was uns während den ausgedehnten Testfahrten auffiel, war die unglückliche Belegung der Quadrat-Taste, die für den Wechsel der Kameraperspektive zuständig ist. Im Eifer des Gefechts kann es schon mal vorkommen, daß Sie diesen Button aus Versehen drücken und sich anschließend in der Ego-Perspektive wiederfinden. Das ist nicht nur nervig, sondern kann sogar Positionen kosten.

Neben den Rennen gegen die computergesteuerten Gegner dürfen Sie auch einen menschlichen Konkurrenten herausfordern. Diese Duelle werden Ihnen mittels vertikal geteiltem Bildschirm visualisiert.

Wie Sie den Bildschirmfotos entnehmen können, ist die Grafik wirklich phänomenal.





Exzellente Hintergründe, sehr detaillierte Streckenobjekte und permanente Lens-Flare-Effekte lassen "Cool Boarders 2" und "Nagano Winter Olympics '98" blaß aussehen. Die nervigen Pop-Ups lasten wir mal dem frühen Stadium dieser Version an. Aus diesem Grund wollen wir zu diesem Zeitpunkt auch keine endgültige Aussage über die Spielbarkeit treffen, da Abstürze und weitere Ungereimtheiten an der Tagesordnung waren. *mom*

Exzellente Hintergründe, sehr detaillierte Streckenobjekte und permanente Lens-Flare-Effekte lassen "Cool Boarders 2" und "Nagano Winter Olympics '98" blaß aussehen.

[1] Der Raceboarder beobachtet die Gondel. [2] Werbung, wohin das Auge auch blickt. [3] In der Hocke geht es ins Tal. [4] Die Lens-Flare-Effekte sind exzellent. [5] Auch Skifahrer kommen irgendwann ins Ziel.

ARMEE DER FINSTERNIS

Feldherr gesucht: In Electronic Arts' neuestem Echtzeit-Strategiespiel "Dark Omen" schicken Sie riesige Truppenverbände in den Kampf gegen die Mächte des Bösen. Wir haben schon mal einen Blick auf den neusten Vertreter der "Warhammer"-Reihe geworfen. von Michael Schmithäuser

Und es wird eine Zeit großer Kämpfe geben, wenn sich die Monde in Finsternis vereinen und die Toten erneut auf Erden wandeln". So steht es geschrieben in den heiligen Büchern. Eines nachts kommt es tatsächlich zu einer Konjunktion des hellen und des dunklen Mondes, und die Prophezeihung erfüllt sich: Der tote "Dread King" erwacht in seinem Sarkophag zum Leben und mit ihm alle dereinst dahingeschiedenen Krieger. Schon bald hat der knochige König eine riesige Armee aus Untoten um sich geschart, die ihm bei der Ausrottung allen Lebens helfen soll. Natürlich ergeben sich die Lebenden nicht kampflos den Mächten der Finsternis, und so entbrennt auf dem ganzen Kontinent ein ermbarmungsloser Krieg. Da die regulären Truppen der Königreiche der Bedrohung nicht alleine standhalten können, werden Söldnerverbände angeheuert. Eine dieser Privatarmeen untersteht dem Kommando des wackeren Kriegsherrn Morgan Bernhardt.

Sie als Spieler schlüpfen in Bernhardts Ritterrüstung und schicken die vergammelten Zombies wieder dahin, wo sie hergekommen sind – möglichst tief unter die Erde.

Fantasy-Epos

Mit Dark Omen präsentiert Electronic Arts den Nachfolger zum bereits 1996 erschienenen "Warhammer – Im Schatten der gehörnten Ratte". Während die erste Folge mangels Konkurrenz noch leichtes Spiel hatte, hat sich 1998 die Lage gründlich geändert. Schließlich locken bereits drei hervorragende Titel ("Command & Conquer", "C&C Alarmstufe Rot" und das thematisch eng verwandte "Warcraft II") die Strategiefreunde vor die PlayStation.

1



2



3



[1-2] Aufwendig gerenderte Videosequenzen illustrieren den Fortgang der filmreifen Handlung. [3] Die Toten erwachen zum Leben und schließen sich dem grausamen Dread King an.

Angespielt | Dark Omen



Diese Landkarte informiert Sie über den Fortschritt Ihres Feldzugs gegen das Böse.

Um gegen die übermächtig scheinende Konkurrenz bestehen zu können, mußten sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Da wären zunächst einmal die hübschen Videosequenzen, die den Fortgang der filmreifen Handlung vorantreiben. Auch das "Eigenleben" der Hauptcharaktere hebt Dark Omen von der Konkurrenz ab. Zwischen den Schlachten melden sich die charismatischen Truppenführer und besonders wichtige Schlüsselcharaktere zu Wort. Mal bietet ihnen ein Edelmann seine Hilfe an, mal erscheint ein mächtiger Zauberer auf der Bildfläche, und mal kommt es zu hitzigen Diskussionen unter den verbündeten Kriegern. Dabei werden die Hauptdarsteller in animierten Zeichentricksequenzen mit deutscher Sprachausgabe präsentiert.

Auch die Darstellung der Schlachtfelder hebt sich wohltuend von anderen Genrevertretern ab. Dark Omen verwendet eine flotte 3-D-Engine, die Ihnen das Gelände in einer räumlichen Ansicht schräg von oben präsentiert. Nach einem Druck auf die Richtungstasten des Joypads scrollt die realistisch wirkende Landschaft in einem Affenzahn über den Bildschirm. Feingezeichnete Details wie Wälder, Flüsse, Straßen und Gebäude werten die Optik auf. Verschiedene Wetterbedingungen sorgen zusätzlich für Abwechslung. Die Truppenverbände selbst wirken dagegen eher wie undefinierbare Pixelhaufen – doch

Helden & Schurken

Das Einheitenspektrum von Dark Omen kann sich sehen lassen – hier eine kleine Auswahl:

Carlsson's Cavalry



Die gestählten Krieger auf ihren mächtigen Streitrössern zeichnen sich durch hohe Geschwindigkeit und große Stärke aus.

Bright Wizard



Diese Magier können die vernichtenden Kräfte des Feuers kontrollieren, sind aber im Nahkampf leicht verwundbar.

Dwarf Warriors



Trotz ihrer geringen Größe zeichnen sich die Zwerge durch Bärenkräfte aus. Leider sind sie nicht so schnell zu Fuß unterwegs.

Wood Elf Archers



Die hochgewachsenen, geschickten Elfen sind mit Langbögen ausgestattet, die über eine enorme Reichweite verfügen.

Orc Big'uns



Diese riesigen Orc-Krieger zeichnen sich durch große Stärke und durch hervorragende Nahkampfqualitäten aus.

Orc Arrer Boyz



Die Arrer Boyz sind mit handlichen Kurzbögen ausgerüstet. Sie können sich aber auch im Nahkampf behaupten.

Orc Bolt Thrower



Die Bolt Throwers können mit überdimensionierten Armbrüsten todbringende Pfeile von der Größe eines Speers abschießen.

Undead Chariots



Imposante Streitwägen, die aus den Knochen toter Menschen bestehen und von Skelett-Pferden gezogen werden.

Ghouls



Trotz ihres furchteinflößenden Äußeren erweisen sich die Ghouls im Kampf als Feiglinge und ergreifen schnell die Flucht.

■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Electronic Arts**	■ GENRE:	**Echtzeit-Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



[1] Zauberer treten meist als Einzelpersonen auf. [2] Im Fenster unten links erstatten die Truppenführer Meldung über die Geschehnisse an der Front.



dank der eingängigen Kennzeichnung mit Fahnen und Symbolen behalten Sie dennoch stets den Überblick über Ihre Einheiten. Auch der Sound kann bereits in der Betaversion überzeugen. Das Klirren der Schwerter, das dumpfe Grollen der Artillerie und das allgegenwärtige Kampfgeschrei Ihrer Untergebenen sorgt für eine gelungene akustische Untermalung des martialischen Geschehens auf dem Bildschirm.

In die Schlacht!

Dark Omen ist Strategie in Reinkultur. Vor jeder Schlacht inspizieren Sie Ihre Truppen, kaufen neue Einheiten hinzu und erneuern die Rüstungen Ihrer Mannen. Dann bestimmen Sie, welche Verbände Sie mit aufs Schlachtfeld nehmen. Dort angelangt, positionieren Sie zunächst die Einheiten innerhalb eines abgesteckten Bereichs. Nach dem beherzten Druck auf die Start-Taste gibt's kein Zurück mehr – dann tritt der Echtzeitmodus in Kraft, und die Kämpfe können beginnen. Treffen zwei Truppenverbände aufeinander, stürzen sich die Beteiligten mit großem Getöse in die Schlacht. Den Ausgang des Gemetzels können Sie nicht direkt beeinflussen – Werte wie Stärke, Geländeart, Rüstung, Motivation und Bewaffnung fließen in die internen Berechnungen ein und entscheiden über Sieg oder Niederlage. Auf die gezielte Steuerung einzelner Kämpfer müssen Sie weitgehend verzichten. Lediglich Spezialeinheiten wie Kanonen oder Zauberer unterstehen Ihrem direkten Kommando.

Auch Bauoptionen wie in Command & Conquer oder Warcraft II werden Sie vergeblich suchen – in Dark Omen dreht sich alles um das strategische Positionieren und Bewegen von Truppenverbänden auf den riesigen Landkarten. Ist eine Schlacht gewonnen, füllt sich Ihr Konto mit Goldstücken. Davon kaufen Sie neue Einheiten oder bringen angeschlagene Kämpfer wieder auf Vordermann.

Das reinrassige Fantasy-Strategical nähert sich in Riesenschritten seiner Fertigstellung – wir halten Sie auf dem laufenden und präsentieren Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben den ausführlichen Test. *mom*

PlayStation





Matchday 3



Polygone, Motion-Capturing und Lizenzen – an diesen Komponenten kommt keine zeitgemäße Fußballsimulation vorbei.

Ob "FIFA '98", "ISS Pro" oder "APS 2" – jedes dieser Games baut auf mindestens eine dieser Ingredienzen. Was aber soll man von einem Spiel halten, das ohne diese Zutaten daherkommt

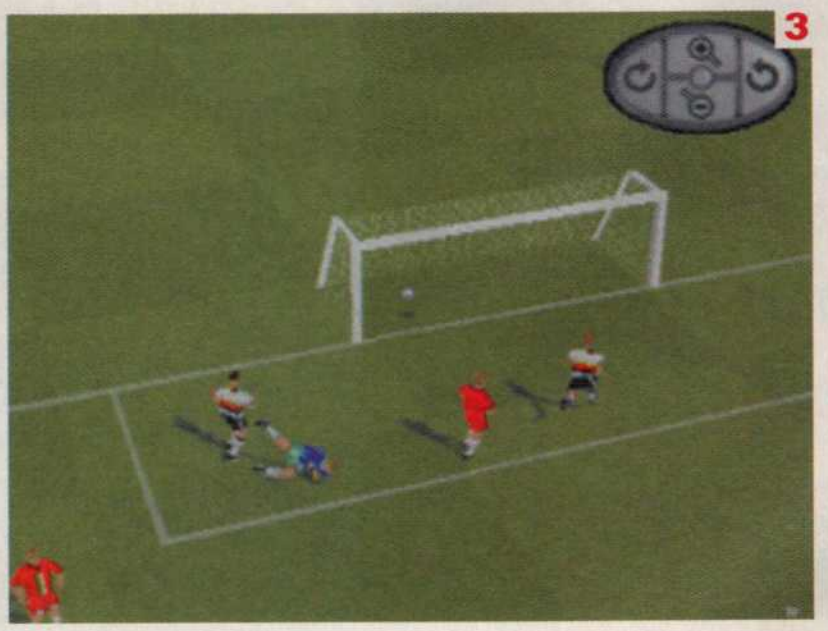
und trotzdem in der höchsten Klasse mitmischen will? von Artur Hoffmann

Plötzlich war es da! Von einem Game namens "Matchday 3" hörten wir weder auf Messen, noch bei persönlichen Gesprächen mit Acclaims PR-Leuten auch nur ein Sterbenswörtchen. Jungs! Etwas mehr Selbstvertrauen – soooo schlecht ist das Game ja auch nicht. Oder etwa doch?

24 nach ihrer Spielstärke aufgelistete Nationalmannschaften – mit Italien auf Rang 8! – haben sich bei Matchday 3 versammelt, um die besten Fußballer der Welt zu ermitteln. Dies geschieht entweder in einem Freundschaftsspiel, einer Weltliga oder der Weltmeisterschaft. Die beiden anderen Varianten "Micro Liga" und "Micro Pokal" sind lediglich konfigurierbare Derivate der Welt-Modi. All diese Wettbewerbe werden in einem von vier Stadien ausgetragen. Diese entsprechen selbstverständlich auch nicht der Realität, bieten den lautstark johlenden Fans aber zumindest ein Dach über dem Kopf. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie sich für nasses Wetter entschieden haben. Vor jeder Begegnung dürfen Sie das System bestimmen, die Aufstellung definieren und auch an den Eigenschaften der Spieler (Schußkraft, Schnelligkeit und Ausdauer) feilen. Anschließend geht es in die drei bis 30 Minuten









[1] Micro Pokal oder Weltmeisterschaft? [2] Die Einstellungen halten sich in überschaubaren Grenzen. [3] In der Wiederholung erkennen wir den Stellungsfehler. [4] Der Spieler Luludes ist ein harter Kerl.

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Acclaim**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**März**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-8**



[1] Matchday setzt auf Überblick. [2] Bei Standard-situationen zeigen sich Schwächen. [3] Zuerst verwarnt, jetzt Tor-schütze.





lange erste Halbzeit, die von einem Statistikscreen beendet wird.

Wie bereits erwähnt verzichteten ausgerechnet die Lizensierungsspezialisten von Acclaim auf den Kauf echter Spielernamen. Das Ergebnis ist an der deutschen Nationalmannschaft abzulesen, in der sich so namhafte Gestalten wie z.B. Luludes, Memari oder Zipp tummeln. Hätten die Entwickler wenigstens an einen Spielereditor gedacht, wäre dieses Manko zu verschmerzen gewesen. Das Gameplay ist nämlich gut. Vor allem absolute Hardcorefußballer, die bereits alle Meisterschaften der PlayStation-Welt gewonnen haben, werden an "Matchday 3" Ihre wahre Freude haben, da Sie die Spieler nahezu uneingeschränkt kontrollieren. Das liegt vor allem am Verzicht auf jegliche Hilfestellungen wie automatisches Zielen oder computergesteuertes Decken. Pässe kommen genau da an, wo Sie den Ball hinschießen. Torschüsse gehen auch aus einem Meter vorbei, wenn Sie falsch anvisieren. Und Flanken landen schneller hinter dem Tor als auf dem Kopf eines Mitspielers. Haben Sie den Dreh einmal heraus, entwickelt sich ein ziemlich realistischer Spielfluß. Die winzigen Akteure flitzen über den Rasen, spurten in den freien Raum, um einen Paß zu ergattern, und schlagen Bananenflanken à la Manfred Kaltz.

Mr. Bean inside!

Obwohl es sich hier um eine Betaversion handelt, ist die Anzahl der kleinen und großen Ungereimtheiten unverhältnismäßig hoch.

Neben der legendären Übersetzung und einer absoluten Superbug-Endlosschleife – der Gegner wirft einen Einwurf direkt ins Aus und erhält zur Belohnung einen weiteren zugesprochen usw. – stört vor allem die unhandliche Routine, die die Ausführung von Standardsituationen regelt. Egal ob Eckball, Freistoß oder Abschlag – weder Pfeil, noch Icon weisen Ihnen den Weg zum freistehenden Mitspieler. Somit wird z.B. ein Einwurf zum reinen Glücksspiel: einmal kommt der Ball an, ein anderes Mal landet er beim Gegenspieler. Besonders nervig ist dies bei Torabschlägen bzw. Abwürfen. Landet der Ball in dieser Situation bei Ihrem Kontrahenten, ist schnell ein Tor kassiert.

Auch die bereits kurz angerissene Einteilung der Mannschaften hinterläßt einen schalen Nachgeschmack. Daß Brasilien an der ersten Stelle steht, ist klar. Warum aber Dänemark auf dem dritten Platz rangiert, der WM-Teilnehmer Belgien aber auf Rang 21 zu finden ist – knapp hinter Australien und noch weit hinter Japan – bleibt ein Rätsel... *mom*

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.

FELONY 11-79

- **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**

Videogames 12/97: Spielspaß 80%

Distributed by

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

PlayStation

ASCII ENTERTAINMENT

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

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

Need for Speed 3

Auf dem Highway ist die Hölle los

Gute Nachrichten für alle notorischen Verkehrsrowdies, die ihren Führerschein gerne behalten würden: Die Raser-Serie "Need for Speed" geht in die dritte Runde. von Michael Schmithäuser

Der knallgelbe Ferarri F550 Maranello schießt wie ein geölter Blitz über die finstere Landstraße. Die Tachonadel nähert sich bedrohlich schnell der 250 Stundenkilometer-Marke. Plötzlich nimmt der angespannte Fahrer einen rot-blauen Lichtblitz im Augenwinkel wahr. Zu spät für eine Vollbremsung – der am Straßenrand lauernde Verkehrspolizist wurde bereits aus seiner nächtlichen Lethargie gerissen und nimmt eiligst die Verfolgung auf. Allerdings sorgen die 355 Pferdestärken unter der Haube des Ferraris dafür, daß der respektvolle Abstand zwischen Verkehrsrowdy und Ordnungshüter gewahrt bleibt. Die Verfolgungsjagd führt über enge Holzbrücken und durch eine verschlafene Kleinstadt. Kurz vor der Ortsausfahrt gefriert dem Ferrarini das selbstgefällige Lächeln auf dem Gesicht – der Bulle hat Verstärkung angefordert, die nun mit quergestellten Wägen auf den Übeltäter wartet. "Ich kann's besser als Schumi" sagt









[1] Ein brandneuer Ferrari Maranello heizt über die grafisch deutlich aufgewertete Rennstrecke. Für den nötigen Realismus sorgen herumliegendes Laub und schöne Lichteffekte. [2-3] Faszinierende Lichteffekte machen die Nachtfahrten zu einem Erlebnis. [4] Die teuren Breitreifen werden in Need for Speed 3 nicht gerade schonend behandelt.

Die Polizei heftet sich gnadenlos an Ihre Fersen und wartet mit fiesen Straßenblockaden und reifenzerfetzenden Spike-Fallen auf.

■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**Kanada**
■ ENTWICKLER:	**Electronic Arts**	■ GENRE:	**Action-Rennspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Platz da, jetzt komm ich: Durch steten Einsatz der Lichhupe macht der Raser auf sich aufmerksam.

der Raser zu sich selbst und rammt mit seinem ungebremsten Flitzer den Kotflügel der mobilen Straßensperre. Mit ohrenbetäubendem Getöse wirbelt das getroffene Polizeiauto davon, und die Straße ist wieder frei. Mit zwei erbosten Wachtmeistern im Nacken setzt der Rowdy seine nächtliche Spritztour fort...

Einmal in den Schalensitzen der rassigsten Sportwägen der Welt Platz nehmen, einmal mit 250 Sachen über die Landstraße fetzen, einmal die Jungs in Grün an den verchromten Auspuffrohren des getunten Achtzylinders schnuppern lassen – diese männlichen Urinstinkte will die Rennspiel-Serie Need for Speed befriedigen. Der erste Teil konnte die Raser unter den PlayStation-Besitzern vollends begeistern, während beim mißglückten Nachfolger der erwünschte Adrenalinkick weitgehend ausblieb. Mit dem dritten Teil soll alles besser werden – versprechen zumindest die Entwickler bei der Software-Schmiede Electronic Arts.

Die Fahrzeugauswahl gibt sich gewohnt elitär: Acht richtig teure Supersportwägen stehen für die beschauliche Ausfahrt auf zehn unterschiedlichen Rennstrecken bereit, darunter Geschosse wie der Lamborghini Diablo und der bereits erwähnte, brandneue Ferrari F550 Maranello.

Die Grafik wurde gegenüber dem Pixelmatsch der Vorversion gründlich aufgewertet, erreicht aber immer noch nicht das hohe Niveau von "V-Rally". Dafür sehen die Nachtfahrten besonders spektakulär aus: Die Lichteffekte der Scheinwerfer und insbesondere der Rot-/Blaulichter der amerikanischen Streifenwägen können sich wahrhaft sehen lassen. In Sachen Sound wird der Spieler wie gehabt mit treibenden Heavy-Metal-Rhythmen über den Asphalt gepeitscht – die ideale Untermalung für atemberaubende Verfolgungsjagden. Diese gewinnen in NFS 3 durch den neuen "Pursuit"-Modus an Bedeutung. Die Polizisten heften sich dabei gnadenlos an Ihre Fersen und warten mit fiesen Straßenblockaden und reifenzerfetzenden Spike-Fallen auf. Wer mehr als drei Strafzettel kassiert, hat verloren – fast wie im richtigen Leben. Ansonsten bleibt in den normalen Rennmodi alles beim alten. Man brettert mit Höchstgeschwindigkeit über kurvige Landstraßen, nimmt den dahinkriechenden Gegenverkehr aufs Korn und freut sich über die gnadenlos unrealistische Steuerung. Denn auch Teil 3 ist ein actionorientierter Arcade-Racer, bei dem jeder Anflug von Realismus dem hohen Fun-Faktor zum Opfer fällt. Wie groß die "Freude am Fahren" wirklich ist, verraten wir Ihnen im Rahmen des Tests in einer unserer nächsten Ausgaben. *mom*

WHAT DO YOU WANT TO PLAY TOMORROW?

Versand und Verleih!!!

Hardware

PSX erweitert mit RGB Kabel	**349,-**
[redacted]	
Kühler zum Selbsteinbauen	49,-
Memory Card Sony	33,95
Memory Card 1MB/15 Block	29,-
Link-Kabel	**12,95**
Scart/RGB Kabel	**15,-**
Padverlängerung	**9,95**
Mouse Sony	49,-
MicroniK PSM Mouse	45,-
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

Software

Abe's Oddysee	89,-
Baphomet's Fluch 2	82,-
Command & Conquer 2	99,-
Crash Bandicoot 2	**74,-**
Croc	89,-
Fifa 98	89,-
Final Fantasy VII	99,-
Formel 1 '97	99,-
G-Police	94,-
Intl. Superstar Soccer Pro	89,-
MDK	85,-
NHL 98	89,-
Nagano Olympics	**94,-**
Resident Evil 2	89,-
Tekken 2	89,-
Toca Touring Car Champ.	89,-
Tomb Raider	89,-
Tomb Raider 2	94,-
V-Rally	84,-

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

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!

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. 9⁰⁰-13⁰⁰ und 14⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰
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.

NEUSTART

Oberböslinge sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren: Megabyte, seines Zeichens Fiesling vom Dienst in "Reboot", hat anscheinend nichts besseres zu tun als Tränen zu vergießen... von Mathias Locher

Doch die Tränen, die Megabyte dekorativ in der Gegend verteilt, sind keinesfalls nur in Wasser gelöstes Natriumchlorid. Was ein richtiger Chefoberboss des Bösen sein will, muß Ruhe, Frieden und Ordnung schon mit absolut tödlichen Gerätschaften bedrohen. Megabyte bedient sich daher der sogenannten "Tears", blauen Kugeln, die bei Detonation ungefähr die Wirkung eines kleinen thermonuklearen Sprengkopfes an den Tag legen. Die Effektivität der Tears demonstriert der Bösewicht im Intro gleich mal an der Behausung seiner (Ex-)Partnerin Hexadecimal, beseitigt somit also gleich jegliche Zweifel an seiner Skrupellosigkeit.

Soweit so schlecht, doch fehlt an dieser ganzen Hintergrundstory noch etwas... Richtig, der strahlende, gute Held, in dessen Rolle der Spieler schlüpft, um es Megabyte zu zeigen und nebenbei die Welt zu retten. Dieser Held wird in Reboot von einem jungen Mann mit dem schlichten Namen Bob verkörpert. Bob ist ein Guardian, also scheinbar irgendwie beauftragt, garstigen Kerlen den Marsch zu blasen. Ausgerüstet ist er mit einer Pistole, einer Vorrichtung zum Entschärfen der Tears und einem Hover-Snakeboard, welches zur Fortbewegung dient. Damit ist er ziemlich agil und fliegt vorwärts, rückwärts und seitlich durch die Gegend. Auf Knopfdruck springt er ein kleines Stück hoch, so daß Sie auch abgelegenere Stellen in den Levels erreichen.

Stadtlich

Das erste Level spielt in einer Stadt, die bis auf vereinzelt herumkurvende Hoverautos wie leergefegt ist. Das ist angesichts der Bedrohung nicht weiter verwunderlich, denn









[1] Held Bob wird gerade aus dem Hoverauto unter Beschuß genommen. [2] Was in diesen Kisten wohl drin sein mag? [3] Nana, wer wird denn hier gleich die Wände hochgehen? [4] Dieses lächerliche Gefährt ist gefährlicher als es aussieht!

■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**Kanada**
■ ENTWICKLER:	**Electronic Arts**	■ GENRE:	**Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] Kleinere Höhenunterschiede überwindet Guardian Bob locker mit einem kleinen Satz. [2] Der grimmig grinsende Gabelstapler will uns ans Leder.



nach einer kurzen Schonfrist wird Ihnen mitgeteilt, daß der ganze Sektor von Megabyte nur so mit Tears zugemüllt wurde. Diese sind zwar noch nicht alle sichtbar, tauchen aber nach und nach auf. Der Schuft hat sie nämlich mit einem Eindämmungsfeld versehen, das er jederzeit abschalten kann. Ist dies erfolgt, haben Sie noch anderthalb bis drei Minuten Zeit, die Dinger unschädlich zu machen, sonst verliert der Held eines seiner drei Bildschirmleben. Doch zunächst müssen Sie sie finden, wobei Ihnen der eingeblendete Kompaß am rechten oberen Bildschirmrand behilflich ist, und dann mit einer Art Strahlenkanone aus nächster Nähe beschießen. Die Tears lassen sich allerdings nicht so gerne zerstören, also wehren sie sich mit Blitzen, die aus ihrem Inneren auf den armen Bob zucken. Bei der Entschärfung sollten Sie sich außerdem beeilen, da diese Dinger sich selbständig regenerieren, sollte Ihr Beschuß nachlassen.



Auch Bösewicht Megabyte sieht es natürlich nicht gern, wenn Sie seinem Spielzeug auf die Pelle rücken. Deshalb hat er in den Levels Selbstschußanlagen verteilt, die den Guardian kräftig beharken, sollte er ihnen zu nahe kommen. Aber nicht nur diese Kanonen setzen Bob zu, sondern auch allerlei seltsames Gefährt, das Megabyte für seine Zwecke mißbraucht, wie z.B. ein Gabelstapler oder ein futuristischer Streitwagen. Gegen solche Gegner erwehrt sich der Held von Welt mit seiner Pistole, mit der er praktischerweise unendlich viel Munition verballert. Der Oberbösewicht betreibt auch psychologische Kriegführung, er meldet sich ab und zu via Vidscreen und erzählt Bob, er habe sowieso keinerlei Chancen, ihn zu stoppen.

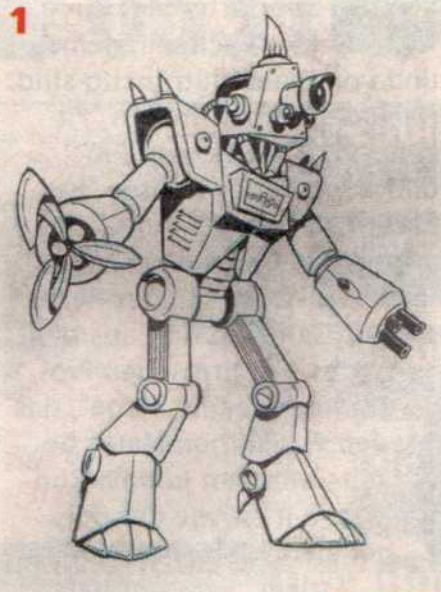
Aber auch an anderen Locations muß Bob die Tränen Megabytes unschädlich machen. Der zweite Spielabschnitt führt ihn zu einem Verladedock eines großen Frachters namens "Das Boot". Aber auch in Industriekomplexen mit stilechter, grüner Chemieabfall-Soße, in der sich mutierte und hochgradig schlechtgelaunte Seeungeheuer herumtreiben, hat der Gegenspieler des Guardians seine Tears plaziert. In den Levels tummeln sich manchmal nicht nur Megabytes Schergen, sondern gelegentlich auch freundliche Zeitgenossen, die Bob behilflich sind, wie z.B. ein Hover-Krankenwagen, der ihn mit kleinen Medipacks aus der Luft versorgt.

In den verwinkelten Stages liegen oft auch noch große Medipacks herum, die den Energiebalken wieder vollständig auffüllen, sowie Extraleben, Pistolen-Upgrades und Spezialwaffen. Diese durchschlagskräftigen Wummen haben aber allesamt einen beträchtlichen Energiehunger, den Sie durch Aufsammeln von Batterien stillen.

Sie sehen Bob während der Missionen von hinten über die Schulter, was an engen Stellen etwas unübersichtlich werden kann, da die Kamera ganz nahe an den Protagonisten heranzoomt. Eine auf Wunsch frei drehbare Perspektive wäre für das fertige Spiel sicherlich wünschenswert. Auch die Ladezeiten sollten noch etwas optimiert werden. *mom*

PlayStation

Der Schurke Megabyte bedient sich daher der sogenannten "Tears", blauen Kugeln, die bei Detonation ungefähr die Wirkung eines thermonuklearen Sprengkopfes an den Tag legen.





Die Entwicklung eines Monsters [1] vom Entwurf, [2] bis zur fertigen Spielgrafik.

Dead Ball Zone



Falls Sie American Football zu strategielastig finden, bei Rugby von einem Gähnanfall übermannt werden und Ihnen die krachenden Zusammenstöße des Gaelic Football höchstens ein müdes Lächeln abringen, ist es höchste Zeit für härtere Bandagen. Diese kommen in Form des Futuresports-Games "Dead Ball Zone" daher. von Artur Hoffmann

Wieder einmal will uns ein Unternehmen weismachen, daß die Sportarten der Zukunft schnell, gemein und vor allem blutrünstig sind. Nach dem farbenfrohen "Pitball", dem stressigen "Riot" und dem aufgewärmten "Ballblazer" ist nun GT Interactive mit dem ungemein harten "Dead Ball Zone" an der Reihe. Dieses Game kommt aus den Studios des britischen Programmierteams "Rage", das den PlayStation-Markt bereits mit dem Jump'n-Run "Trash It" sowie der polygonalen Fußballsimulation "Striker" versorgt hat.





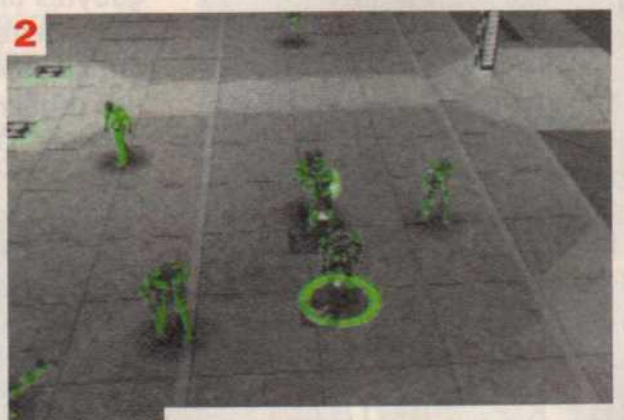
Falls Sie nun aber glauben, daß Dead Ball Zone eine Mischung aus den beiden Games ist, müssen wir Sie leider enttäuschen. Hier geht es einzig und allein darum, einen glühenden Ball in das gegnerische Gehäuse zu befördern. Alles, was dazwischenliegt, gehört in die Rubrik "brutal".

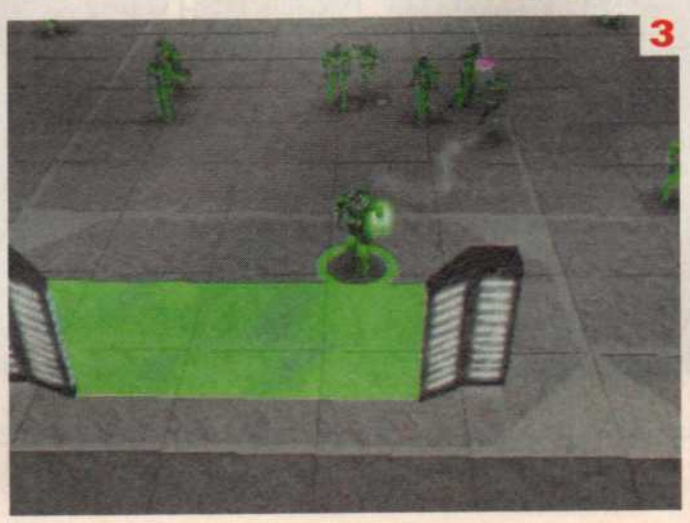
Hundsgemein

Wie bei den Sportarten, die ohne Waffen ausgetragen werden, stehen Ihnen die beiden Modi "Quickplay" und "Tournament" zur Verfügung. Die Unterschiede liegen hierbei nicht nur in der Anzahl der Spiele, sondern auch im Teammanagement. Haben Sie sich für eine der beiden Varianten entschieden, geht es an die Auswahl des Teams. Insgesamt warten 34 Mannschaften darauf, von Ihnen zum Sieg geführt zu werden. Ob Sie sich dabei für ein GEO-Team wie z.B. Paris oder Hawaii, eine Vereinsmannschaft (z.B. Manchester, Bangkok, Neu Delhi) oder eine Ansammlung avantgardistischer Gestalten wie die "Killa Klowns" oder die "Dominators" entscheiden, ist Ihnen überlassen.

Während der Begegnungen hetzen Sie über die rechteckige Spielfläche, passen den glühenden Ball von Mann zu Mann und versuchen, das gegnerische Tor zu treffen. Gelingt Ihnen das per Wurf, werden Ihnen drei Punkte gutgeschrieben. Einen gibt es für das Hineintragen des runden Etwas. Ihr

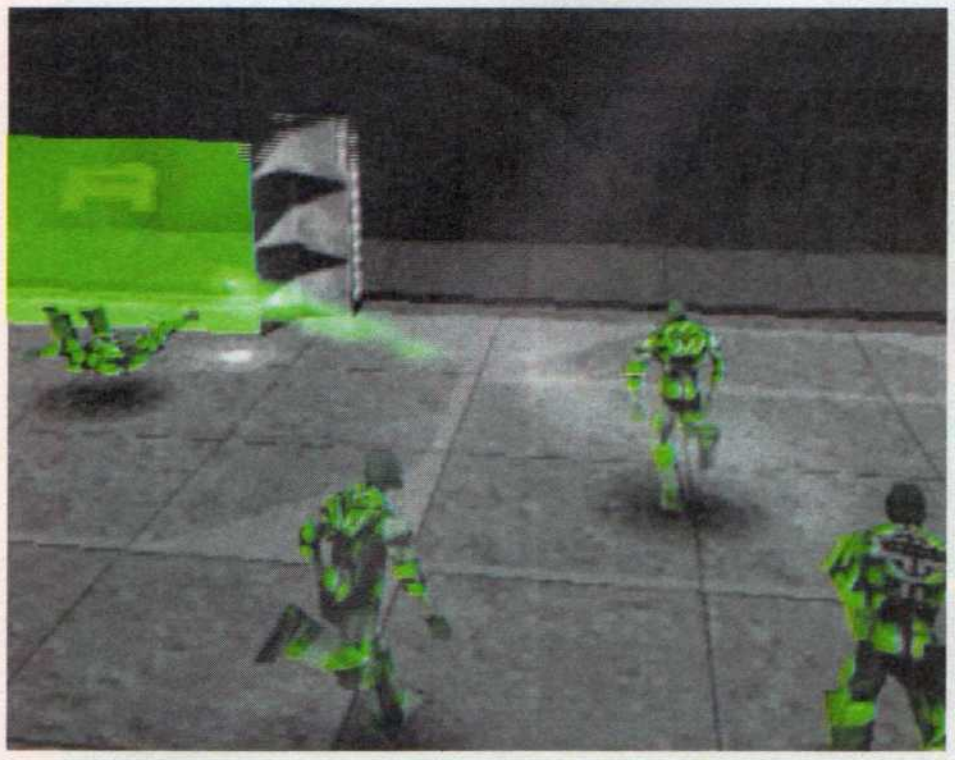






[1] Wählen Sie Ihren Favoriten aus einem Pool von 34 Mannschaften aus.
[2] Dead Ball Zone ist wirklich nichts für schwache Nerven.
[3] Der gegnerische Torwart hat diesen Ball ganz locker gefangen.

■ HERSTELLER:	**GT Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Rage Software**	■ GENRE:	**Futuristisches Sportspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni 98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-8**



In der Wiederholung analysieren wir diesen Gegentreffer.

Gegner will das mit allen Mitteln verhindern. So kommt es dann zwangsläufig zu brutalen Zwischenfällen, bei denen auch mal Blut spritzt. Besonders "coole" Fouls, bei denen der Gegner für immer liegenbleibt, werden Ihnen noch einmal vor Augen geführt. Allerdings beschränken sich die tätlichen Auseinandersetzungen nicht nur auf Faustschläge und Fußtritte. Angesichts des Waffenarsenals, das Pistolen, Bomben und sogar Motorsägen beinhaltet, können Sie sich vorstellen, was alles auf Sie zukommt.

Die Grafik dieser Pre-Alpha-Version kann sich sehen lassen und wartet mit zahlreichen Details auf. Ähnliches gilt auch für die Darstellung der polygonalen Spieler, die sich geschmeidig über den Platz bewegen – solange sie noch unter den Lebenden weilen.

In den Pausen zwischen den vier Vierteln geht es an die Pflege Ihres Teams. Eine übersichtliche Anzeige informiert Sie dabei über den körperlichen Zustand Ihrer neun Spieler (acht Feldspieler plus ein Torwart). Kommt der eine oder andere auf dem Zahnfleisch daher, ist es an der Zeit, einige Auswechslungen durchzuführen. Da diese harte Sportart Ihren Tribut fordert, haben sieben Reservespieler auf der harten Bank Platz genommen.

Die benutzerspezifischen Optionen umfassen so sinnvolle Eigenschaften wie die Einstellung der Viertellänge (zwischen 30 und 150 Sekunden), die Wahl der Kameraperspektive sowie einen zuschaltbaren Blutfilter.



Wie sich die endgültige Version schlägt, verraten wir Ihnen möglicherweise bereits in der nächsten Augabe.

mom

PlayStation

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation		Formel 1 97	109,95	Pandemonium 2	89,95	Time Crisis incl. Lightgun	159,95
Ace Combat 2	94,95	Forsaken	* 94,95	Pax Corpus	* 89,95	Time Crisis ohne Lightgun	* 94,95
Actua Golf 2	89,95	Frogger	84,95	Peak Performance	84,95	TOCA	89,95
Agent Armstrong	84,95	Gex - Enter the Gecko	* 84,95	Pet in TV	* 84,95	Tomb Raider 2	99,95
Alien Trilogie	49,95	Ghost in the Shell	* 94,95	Point Black	* 94,95	Total Driving	84,95
Armoured Core	* 94,95	G-police	109,95	Populous 3	* 89,95	Total NBA 98	* 84,95
Auto Destruct	* 89,95	Grand Theft Auto	84,95	Porsche Challenge	* 49,95	Transport Tycoon	94,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	* 84,95	Grand Turisimo	*109,95	Power Soccer 2	94,95	Treasures in the Deep	* 94,95
Baphomets Fluch 2	94,95	Grid Run	* 84,95	Powerboat Racing	* 94,95	Twisted Metal 2	94,95
Batman & Robin	* 84,95	Heart of Darkness	* 94,95	Premier Manager 98	* 99,95	Vandal Hearts	79,95
Battle Arena Toshinden 3	94,95	Hercules	94,95	Psychic Force	49,95	Virtual Pool	84,95
Battle Station	89,95	Herks Adventure	89,95	Rage Racer	99,95	VMX Racing	* 89,95
Beast Wars	* 84,95	Indy 500	* 84,95	Rally Cross	84,95	V-Ralley	89,95
Bleifuß 2	* 74,95	Int. SuperStar Soccer Pro	89,95	Rampage World Tour	79,95	Warcraft 2	89,95
Bloody Roar	* 84,95	Jersey Devil	94,95	Rapid Racer	84,95	Wipe Out 2097	* 49,95
Brahma Force	* 84,95	Jet Rider 2	* 84,95	Ray Tracer	84,95	Worms	49,95
Breath of Fire 3	* 94,95	John Madden NFL 98	89,95	Raystorm	84,95	Z	84,95
Bubble Bobble 2	* 84,95	Kula World	* 94,95	Rebel Assault 2	99,95		
Bug Riders	* 79,95	Kurushii	84,95	Reboot	* 89,95	**Hardware**	
Buggy	* 99,95	Legacy of Kain	84,95	Resident Evil 2	* 99,95		
Bushido Blade	* 94,95	Little Big Adventure	89,95	Resident Evil 2 US	139,95	Analog Joystick Sony	119,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95	Lost World. Jurassic Park	89,95	Resident Evil Directors Cut	84,95	Analog-Controller Sony	59,95
Bust-a-Move 3	* 69,95	Lucky Luke	* 94,95	Resident Evil Directors Cut US	99,95	Controller	19,95
Caesars Palace	84,95	Mace : The Dark Age	* 89,95	Ridge Racer Revolution	49,95	Controller programierbar	29,95
CART World Series	* 84,95	Magic the Gathering	84,95	Risiko	84,95	Controller Sony	39,95
Colony Wars	94,95	Mass Destruction	84,95	Riven	*119,95	Controller-Verlängerung 2m	19,95
Command & Conquer	99,95	Master of Teras Kasi	* 84,95	Road Rash	49,95	Euro-Scart-Kabel	19,95
Command & Conquer 2	99,95	Maximum Force	* 89,95	Robotron "X"	* 84,95	Game-Buster	79,95
Constructor	* 84,95	MDK	94,95	Rock ´n´ Roll Racing 2	94,95	HF-Adapter Sony	49,95
Cool Boarders 2	94,95	Mechwarrior 2	94,95	Rosco McQueen	94,95	Joystick	59,95
Courier Crises	84,95	Megaman 8	* 94,95	San Francisco Rush	* 89,95	Lenkrad m. Pedalen	119,95
Crash Bandicoot	* 49,95	Men in Black	* 99,95	Shadow Master	94,95	Link-Kabel	19,95
Crash Bandicoot 2	94,95	Micro Machines 3.0	49,95	SimCity2000	84,95	Memory Card 120 Blocks	49,95
Critical Depth	* 79,95	Monopoly	84,95	Skull Monkeys	89,95	Memory Card 360 Blocks	69,95
Croc	89,95	Monster Truck	94,95	Soul Blade	* 49,95	Memory Card Sony	34,95
D	49,95	Moto Racer	89,95	Soviet Strike	* 49,95	Mouse Sony	59,95
Darklight Conflict	89,95	Motor Mash	84,95	Space Jam	49,95	Multi-Tap Sony	69,95
Destruction Derby 2	* 49,95	Nagano Winter Olympics	99,95	Spawn	* 84,95	neGcon Sony	79,95
Devils Deception	84,95	Nascar 98	89,95	Speedster	94,95	Playstation-Tasche	89,95
Diablo	* 89,95	NBA 98	89,95	Spice World	* 49,95	incl. Controller und Memory-Card	
Discworld 2	94,95	NBA Hangtime	* 84,95	Sreetfighter Collection	* 84,95	Spec. Joystick Sony	109,95
Dungeon Keeper	* 89,95	Need for Speed 2	89,95	Steel Reign	* 84,95	Playstation Grundgerät	299,00
Dynasty Warriors	94,95	NHL 98	89,95	Streetfighter ex plus alpha	84,95		
Explosive Racing	89,95	NHL Breakaway 98	84,95	Suikoden	89,95		
Fade to Black	49,95	NHL Face Off 98	* 84,95	Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95		
Fantastic Four	49,95	NHL Powerplay Hockey 98	* 84,95	Super Pang Collection	* 94,95		
FIFA 98 Die WM	89,95	Nightmare Creatures	94,95	Syndicate Wars	89,95		
FIFA Soccer 96	49,95	Nuclear Strike	89,95	Tekken 2	109,95		
Fighting Force	99,95	Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95	Tenka	99,95		
Final Fantasy VII	109,95	One	* 84,95	Test Drive 4	89,95		
Firetrap	* 89,95	Overblood	89,95	Tetris plus	79,95		
Fluid (=Depth)	* 84,95	Overboard	94,95	Theme Hospital	* 89,95		

Premier Manager '98* 99,95

Grand Tourismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Bloody Roar* 84,95

Bushido Blade* 94,95

Lucky Luke* 94,95

Soul Blade* 49,95

One* 84,95

Wir führen auch N64 und PC-Spiele

Händleranfragen erwünscht

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

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. 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.

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

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.

KAMPF DER BLECHKAMERADEN

Zwei Tonnen Stahl stapfen durch die Gegend und machen alles platt, was ihnen in den Weg kommt. In "Armoured Core" dürfen Sie am Steuer eines waffenstarrenden, stählernen Ungetüms Platz nehmen. von Michael Schmithäuser

Roboter erobern die Welt – die Brüder von R2D2, C3PO, RoboCop und dem Terminator bevölkern die Bildschirme von Japan bis Amerika. Im Land der aufgehenden Sonne tummeln sich monströse Blechkameraden in den neusten Anime-Trickfilmproduktionen, während sich die westliche Hemisphäre an Rollenspielen à la "Mech Warrior" oder "Heavy Gear" ergötzt.





[1] Wo ist meine Sonnenbrille? Gegner besiegt, Spieler blind... [2] Spannung pur: Sie wissen nie, was Sie hinter der nächsten Biegung erwartet...







[1] Die meisten Missionen finden in düsterer und beklemmender Atmosphäre statt. [2] Hier die Grafikvariante "Rot & Rostig" [3] Und wieder ist ein Roboter von uns gegangen...

Blade Runner trifft RoboCop

Nun steht Nachschub für alle Roboter-Fans ins Haus: Eine Entwicklerfirma mit dem seltsamen Namen "From Software" hat sich des Themas angenommen und präsentiert mit Armoured Core (zu Deutsch etwa "gepanzerte Hülle") eine epische Mech-Klopperei.

Die Story von Armoured Core ist ein Mix aus "Blade Runner" und "RoboCop". In der nahen Zukunft bekriegen sich die großen Konzerne mit allen Mitteln, und die Polizei sieht tatenlos dabei zu. Die Söldnerorganisation "Raven" spielt eine tragende Rolle in diesem gnadenlosen Konflikt. Deren Mitglieder stapfen für gewöhnlich in riesigen Roboter-Hüllen herum, besagten Armoured Cores. Die Jungs von Raven sind harte Burschen und nehmen jeden noch so dreckigen Job an – wenn die Bezahlung stimmt. Und da die großen Konzerne regelrecht in Geld schwimmen, nehmen sie nur allzugerne die Dienste der Söldnertruppe in Anspruch.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Raven-Mitglieds und finden sich nach dem Spielstart im "Raven's Nest" wieder, dem Computernetzwerk der Organisation. Hier müssen Sie sich zunächst einmal für eine Mission entscheiden. Die Auftraggeber sind normalerweise die großen Konzerne, und das Missionsspektrum erstreckt sich von der "Säuberung" eines Gebäudes über die Zerstörung von wildgewordenen Sicherheits-Droiden bis hin zum Aufwiegeln von Öko-Terroristen auf einer Ölplattform.

Wie nicht anders zu erwarten, bekommen Sie es meist mit mächtigen Roboter-Gegnern zu tun. Doch auch Flugzeuge, Tanks und andere ge-

NUR WER DAS VERBORGENE SUCHT, FINDET DIE WAHRHEIT

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®

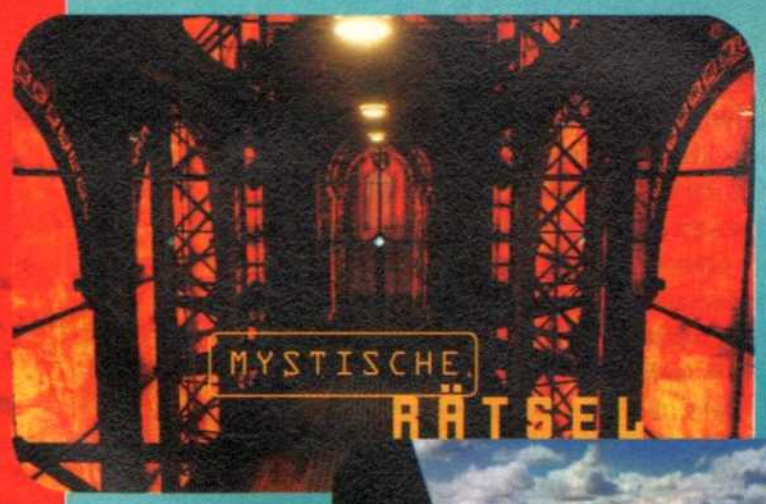


8/10 FUN GENERATION 03/98

8/10 PLAY PLAYSTATION 03/98

80% PLAYSTATION GAMES 03/98

"RIVEN GEHÖRT AUF JEDEN FALL ZU DEN HERAUSRAGENDSTEN ADVENTURES AUF DER PLAYSTATION..." (FUN GENERATION 03/98)



MYSTISCHE RÄTSEL



SURREALE GEBÄUDE

MASCHINEN UND KREATUREN

PARADIESISCHE LANDSCHAFTEN



ATMOSPHÄRISCHER SOUNDTRACK

PlayStation

JETZT AUF PLAYSTATION

Riven: The Sequel to Myst © 1996 Cyan, Inc. Software copyright 1998, Cyan, Inc. and Sunsoft. All Rights Reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

www.acclaim.net

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

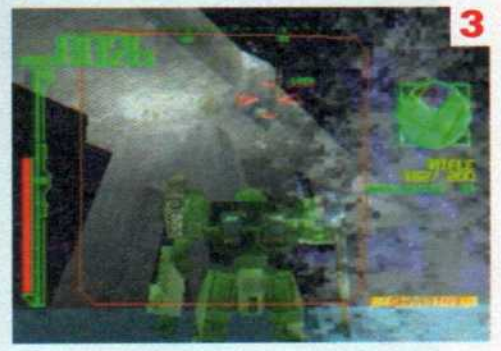
Angespielt

■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	Japan
■ ENTWICKLER:	From Software	■ GENRE:	3-D-Shooter
■ VERFÜGBAR AB:	März '98	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2



[1] Über das Computernetzwerk "Raven's Nest" erhalten Sie die Missionsbeschreibungen. [2] Rennen und Feuern hat sich als praktikable Taktik erwiesen. [3] Fies: Verstecken Sie sich an einer Stelle, wo Sie der Gegner nicht beschießen kann. [4] Am Ufer des leuchtendblauen Sees bekommen Sie es mit fliegenden Gegnern zu tun. [5-8] Die schweren Mechs können sogar kurzzeitig fliegen. [7] Ein wahrhaft "leuchtendes" Beispiel für die Durchschlagskraft der Waffensysteme.















panzerte Vehikel stellen sich Ihnen in den Weg.

Die Entwickler haben größtes Augenmerk auf die Gestaltung der unterschiedlichen Missionen gelegt. Die Aufträge sind bis ins kleinste Detail ausgetüftelt und versprechen Spielspaß ohne Ende. Leider wird dieser Spaß zunächst einmal von der Steuerung getrübt. R2 und L2 bestimmen die Neigung des Kopfes, R1 und L1 lassen das Stahlmonster nach rechts oder links gehen. Darüber hinaus müssen Sie sich ständig durch das riesige Waffenarsenal kämpfen und auch noch die Verwendung des Turbo-Boosters erlernen. Letzterer läßt Ihre Panzerhülle für kurze Zeit durch die Lüfte segeln. Der Booster lädt sich nach Gebrauch langsam wieder auf, so daß er während einer Mission mehrmals eingesetzt werden kann. Das Anpeilen der Gegner aus der Luft ist ein tragendes Spielelement in Armoured Core.

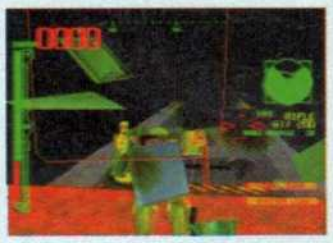
Immerhin nimmt Ihnen die intelligente Zieleinrichtung das genaue Zielen ab. Sobald sich ein Kontrahent in Ihr Sichtfeld wagt, können Sie ihn aus allen Rohren attackieren, ohne sich Sorgen um eventuelle Fehlschüsse machen zu müssen.

Für Zerstreuung zwischen den actiongeladenen Einsätzen sorgt ein gepflegter Einkaufsbummel. Nach erfolgreicher Erledigung des Auftrags überweisen die Konzerne ein stattliches Sümmchen, das Sie in die Aufrüstung Ihres Mechs investieren können. Kräftigere Arme, schnellere Beine oder durchschlagskräftigere Waffensysteme – die Auswahl im Roboter-Ersatzteil-Shop läßt das Herz eines jeden Mech-Kämpfers höher schlagen.

Während Sie zu Beginn mit einem winzigen Maschinengewehr und einem durchschnittlichen Raketenwerfer auf die Pirsch gehen, erwarten Sie später solche Leckerbissen wie Zweichfach-Werfer und Schnellfeuer-Kanone. Dummerweise schlägt auch die Munition für diese Superwummen überdurchschnittlich zu Buche. Deshalb müssen Sie in höheren Leveln besonders sparsam mit den wertvollen Projektilen umgehen.

Die Grafik von Armoured Core kann sich sehen lassen – die finsteren Straßenschluchten werden mit detaillierten Texturen und interessanten Lichteffekten verschönert. Riesige Bauten wie Ölplattformen oder Geschützstellungen beeindrucken durch ihre abwechslungreiche Gestaltung und durch ihre schiere Größe. Auch die Roboter selbst verwöhnen das Auge des Spielers mit Metallreflexionen und butterweichen Animationssequenzen. Trotz der Fülle an Grafikdetails kommt die leistungsstarke 3-D-Engine nie ins Schwitzen – selbst wenn sich Dutzende von Robotern auf dem Bildschirm tummeln, stellt sich keinerlei Ruckeln ein.

Dank Splitscreen-Option und Linkkabel-Unterstützung hat Armoured Core das Zeug zum absoluten Multiplayer-Knüller. Ob sich unser überaus positiver Eindruck in der finalen Fassung bestätigt, erfahren Sie in einer der nächsten Ausgaben. *mom*



Immer feste druff: Wenn Ihnen danach ist, können Sie auch die Polygon-Kulissen zerschießen.



Sieht aus wie eine Fußgängerunterführung in einer großen Metropole – und ist mindestens genauso gefährlich!

Masters of Teräs Käsi

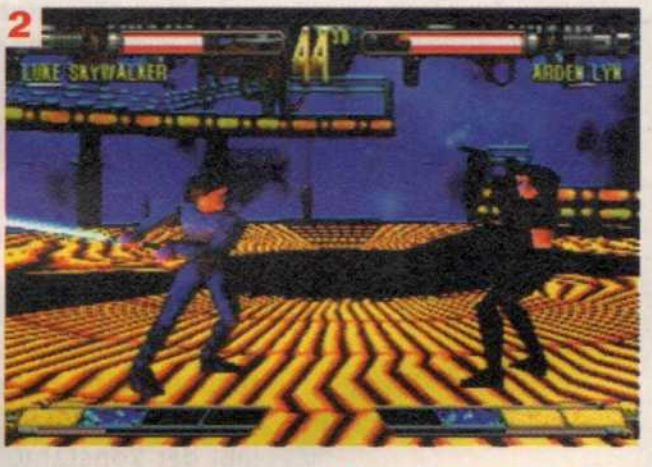


Vor langer Zeit, in einer weit entfernten Galaxis: Der immerwährende Kampf zwischen Imperium und Rebellion erreicht einen neuen Höhepunkt. Diesmal bleiben X-Wings und Tie-Fighter in der Garage, denn die Kontrahenten prügeln sich in gnadenlosen Zweikämpfen die Seele aus dem Leib. von Michael Schmithäuser

Wenn die Worte "Star Wars" fallen, bekommen Science-Fiction-Fans leuchtende Augen. Und wenn die Softwareschmiede LucasArts ein neues Videospiel aus der "Krieg der Sterne"-Reihe ankündigt, wärmen die Freunde von Luke Skywalker & Co schon mal erwartungsvoll die Joypads vor. Allerdings könnte das neueste Werk aus den LucasArts-Studios die Fangemeinde gehörig aus der Fassung bringen, denn auf dem Bildschirm spielen sich gar seltsame Szenen ab: Luke Skywalker ohrfeigt die schöne Prinzessin Leia, und Han Solo prügelt auf seinen wuscheligen Copiloten Chewbacca ein. Haben die einstmals so treuen und verschworenen Weggefährten den Verstand verloren? Nein, sie praktizieren lediglich die antike Kunst des Teräs Käsi. Dabei handelt es sich weder um eine neuartige Frischkäsezubereitung noch um einen eidgenössischen Kanton – hinter dem geheimnisvollen Begriff verbirgt sich die Selbstverteidigungskunst der frühen Jedi-Ritter.



1



2

[1] In den spärlich ausgeleuchteten Sümpfen von Dagobah tritt Chewie gegen Arden Lyn an. [2] Die schöne Arden Lyn ist ein schwer zu bezwingender Gegner – hier versohlt sie gerade den Polygon-Hintern eines gewissen Luke Skywalker.



1



2

[1] Fast wie im Kino: Das klassische Star-Wars-Intro. [2] Die Auswahl der Spielfiguren erfolgt auf einem Holo-Schachbrett.

Prügelspaß mit Luke & Co

"Masters of Teräs Käsi" bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, Ihre Lieblinge aus Film und Fernsehen im Zweikampf gegeneinander antreten zu lassen. Denn es handelt sich um ein reinrassiges Beat'em-Up im Stil von "Toshinden" oder "Bushido Blade". Die Entwickler haben die Zeichen der Zeit erkannt und statt einer flachen Darstellung à la "Tekken" auf die moderne 3-D-Technik gesetzt. Die Charaktere sind aus Polygonen zusammengesetzt und bewegen sich in einer frei drehbaren Arena, wodurch auch Spielzüge in die Tiefe des Bildschirms möglich sind. Neben den typischen Angriffsvarianten mit Faustschlag oder Fußkick aus verschiedenen Höhen beherrschen die Protagonisten eine Reihe von Abwehraktionen und natürlich auch die obligatorischen Special-Moves.

Die Besetzungsliste der neuen "Masters" kann sich sehenlassen:

– Luke Skywalker zieht mit seinem Lichtschwert in den Kampf. Damit kann er selbst schnell aufeinanderfolgende Gegnerattacken abwehren und tödliche Schlag-Combos ausführen.

– Prinzessin Leia Organa be-

Angespielt

■ HERSTELLER:	**Virgin Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Lucas Arts**	■ GENRE:	**Beat'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**Ende März**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Liebe ist vergänglich: [1] Leia setzt zum finalen Sprung auf den hilflos am Boden liegenden Han Solo an. [2] Hier bereitet sie mit ihrem magischen Schlagstock ihrem Ex-Geliebten Magenschmerzen. [3] Doch ein tougher Schmuggler wie Han läßt sich auch nicht alles gefallen! [4] Und schon kassiert er die Quittung für seine ungestüme Ballerei.

dient sich eines magischen Schlagstocks, der im Bedarfsfall "umwerfende" blaue Lichtblitze versendet.
– Han Solo vertraut auf seine gute, alte Laserpistole. Während einzelne Feuerstöße nur geringen Schaden anrichten, läßt der konstante Laserstrahl selbst prall gefüllte Energiebalken regelrecht dahinschmelzen.
– Auch Chewbacca greift auf seine Lieblingswaffe zurück. Der "Bowcaster" ähnelt einer Armbrust, verschießt Laserstrahlen und läßt sich prima als Schlagwaffe zweckentfremden.
– Thok ist ein gamorreanischer Krieger – diese grunzenden Zeitgenossen kennen die Fans aus dem zweiten Teil der Star-Wars-Trilogie (es handelt sich um die Schweine-Wächter in Jabba the Hutt's Höhlenfestung). Thok traktiert seine Gegner mit Vorliebe mit seiner messerscharfen Axt.
– Bei Hoar handelt es sich um einen waschechten "Sandmann" vom Wüstenplaneten Tattoine. Er kann perfekt mit seiner Schlagwaffe, dem sogenannten "Gaffi-Stab" umgehen und ihn durch stetes Herumwirbeln auf die Umdrehungszahl eines Hubschrauber-Rotors bringen.
– Auch Kopfgeldjäger Boba Fett ist mit von der Partie. Sein Blaster-Gewehr feuert nicht nur Laserstrahlen, sondern auch brandgefährliche Raketenprojektile ab.
– Die hübsche Arden Lyn komplettiert den Reigen der illustren Charaktere. Sie ist im Auftrag des Imperiums unterwegs – es wird gemunkelt, daß sie eine Vertraute von Darth Vader ist. Die Meisterin der Teräs Käsi Kunst kann mit ihrem massiven Roboterarm schwerste Schäden anrichten.

Natürlich ist damit das Charakterpotential von "Masters" noch nicht erschöpft – weitere bekannte Gesichter aus den Kinoerfolgen schlummern als versteckte Charaktere in den Tiefen der PlayStation-CD.

Tolle Atmosphäre

Wie man es von einem Lucas-Arts-Produkt nicht anders erwartet, ist die Präsentation von Masters erste Sahne. Zu Beginn erwartet Sie der typische Star-Wars-Prolog mit der nach hinten weggleitenden Schrift, unterlegt von der originalen Filmmusik. Symphonische Orchesterstücke aus dem Film-Soundtrack begleiten Sie auch während der Kämpfe.

Als Hintergrundgrafiken dienen bekannte Schauplätze aus den drei Kinofilmen. Über den Wäldern des Ewok-Planeten Endor schwebt bedrohlich der halb fertiggestellte Todesstern, in der düsteren Höhlenfestung von Jabba lauern riesige Monster hinter Fallgittern, in den luftigen Höhen der Wolkenstadt Cloud City wird die Arena-Plattform von Schwebegleitern umkreist. Im krassen Gegensatz zu den ansprechend animierten Hintergründen stehen die Polygon-Charaktere. So erinnert der zusammengestückelt wirkende Chewbacca eher an einen Steiff-Teddy als an einen ausgewachsenen Wookie.

Die Auswahl an Spieloptionen bewegt sich auf dem üblichen Beat'em-Up-Niveau. Im Arcade-Mode legen Sie einen Gegner nach dem anderen aufs Kreuz, im Versus-Modus geben sich zwei Spieler gegenseitig eins auf die Mütze, während der Survival-Modus durch 30-Sekunden-Ausscheidungskämpfe ohne Energie-Nachschub für Spannung sorgt. Im Team-Modus bilden Sie schlagkräftige Gruppen aus bis zu vier Charakteren, die dann nacheinander mit nur einem Leben antreten. Der Practice-Modus zum Üben der Schlagkombinationen und Special-Moves rundet das Optionsmenü ab.

Die Vorversion von Masters of Teräs Käsi macht einen insgesamt eher durchwachsenen Eindruck – doch die wahren Fans der Star-Wars-Trilogie werden sich durch kleine Mängel sicherlich nicht abschrecken lassen. In der nächsten Ausgabe sagen wir Ihnen, ob sich der Kauf auch für notorische Science-Fiction-Hasser lohnt. *mom*





Die Hintergrundgrafiken sind an bekannte Film-Locations angelehnt und zeichnen sich durch hübsche Animationen aus – hier wandert gerade ein AT-AT vorbei.

Luke Skywalker ohrfeigt Prinzessin Leia, und Han Solo prügelt auf Chewbacca ein.

GEX 3D™

RETURN OF THE GECKO

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer einen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...



USK
Geeignet ab
6 Jahren

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation

BMG INTERACTIVE

Coming soon to a Playstation near you!

http:www.bmginteractive.com

Kula World



Wasser(ball) marsch: Nehmen Sie einen kunterbunten Gummiball unter Ihre Fittiche, und bugsieren Sie Ihn unter Zeitdruck über vertrackte geometrische Gebilde. Klingt nach stressiger Denkarbeit? Ist es auch!

von Michael Schmithäuser







[1] Die Wand in Sichtweite ist kein Problem für den Ball – ist diese erreicht, kippt der gesamte Bildschirminhalt um 90 Grad, und die Reise geht weiter. [2] Ein Blick nach oben sollte eigentlich Klarheit schaffen – in diesem Fall stiftet er eher Verwirrung. [3] Auch im Wilden Westen stellt sich nur eine Frage: Wie komme ich an diesen verdammten Schlüssel?



Solche hübsch designten Logos bekommen Sie nach Ihrem Ableben zu sehen – in diesem Fall sind Sie mit Ihrem Ball in eine Stachelfalle gerollt.

Schweden hat noch mehr zu bieten als Elche, Volvos und Ikea-Möbel. Neuerdings kommen aus dem hohen Norden Europas auch vielversprechende Videospiele. Die Software-Schmiede Game Design Sweden werkelt gerade im Auftrag von Sony Computer Entertainment an einer Bereicherung des Denkspiel-Genres. Hinter dem Titel "Kula World" (Kula=schwedisch "Ball" oder "Murmel") verbirgt sich eine höchst knifflige und nicht minder unterhaltsame Knobelei in drei Dimensionen.

Ballgefühl

Das skurrile Szenario ist hoch oben in der Luft angesiedelt: Weit über dem Erdboden schweben geometrische Gebilde, die aus mehreren quadratischen Blöcken zusammengesetzt sind. Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, einen Gummiball über diese Gebilde zu bewegen und den Block mit dem "Exit"-Symbol zu erreichen. Das klingt zunächst recht einfach, doch die Programmierer haben sich die Tücke der dritten Dimension zunutze gemacht, um Ihr räumliches Vorstellungsvermögen auf eine harte Probe zu stellen. Erreicht der Ball das Ende einer Blockreihe, rollt er einfach über die Kante hinaus und bleibt an der Stirnseite kleben. Bewegen Sie den Ball nun weiter nach vorne, rollt er an der Unterseite der Reihe entlang. Die Gesetze der Schwerkraft wurden aufgehoben, und somit gibt es kein oben und unten, kein rechts und links. Eine Blockreihe, die sich gerade noch rechts von Ihrem Ball befunden hat, kann sich schon wenige Spielzüge später über Ihrem Kopf befinden – damit ist die Verwirrung perfekt. Gottseidank können Sie mit den R-Tasten den Blick nach oben und unten schweifen lassen, um sich wenigstens ein bißchen Klarheit über die räumlichen Gegebenheiten zu verschaffen.



An der Stirnseite einer Reihe können Sie Ihren Ball in 90-Grad-Schritten drehen, um so z.B. am rechten oder linken Rand des Gebildes entlangzurollen. Ein Druck auf die X-Taste läßt den Ball zwei Felder weit hüpfen – etwa um

■ HERSTELLER:	**SCEE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Schweden**
■ ENTWICKLER:	**Game Design Sweden**	■ GENRE:	**Puzzlespiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



Kula World sollten sich nur schwindelfreie Zeitgenossen zu Gemüte führen.

Abgründe zu überwinden oder auf eine tieferliegende Blockformation zu springen.

Tückische Fallen

Als ob das Navigieren in dieser verkehrten Welt nicht schon anstrengend genüg wäre, haben die Entwickler noch jede Menge Extras und Fallen eingebaut. Glühende Felder oder bewegliche Stacheln bringen den Ball zum Platzen, vereiste Bereiche lassen die Kugel führerlos dahingleiten, und morsche Blöcke bröckeln unter Belastung einfach weg. Zu den angenehmeren Extras gehören Münzen und Edelsteine zum Aufbessern des Punktestands, Sanduhren zum Erweitern des eng gesteckten Zeitlimits, Schlüssel zum Knacken des Ausgangs und Früchte, die den Weg in Bonuslevels ebnen.

Kula World kommt in einem grafisch ansprechenden Kleid daher – sehr ungewöhnlich für das Denkspiel-Genre. Flüssiges 3-D-Scrolling, schöne Hintergrundgrafiken und ansprechende Blocktexturen machen die Knobelorgie zu einem echten Hingucker. Auch die musikalische Untermalung kann sich hören lassen – das Spektrum reicht von sphärischen Synthie-Weisen bis hin zu trendigen Trance-Rhytmen.

Alles in allem ist Kula World ein äußerst vielversprechendes Game mit hohem Suchtpotential. Ob es sich auf eine Stufe mit den Knobel-Klassikern "Bust a Move" oder gar "Tetris" stellen kann, wird bald ein ausführlicher Test zeigen. *mom*

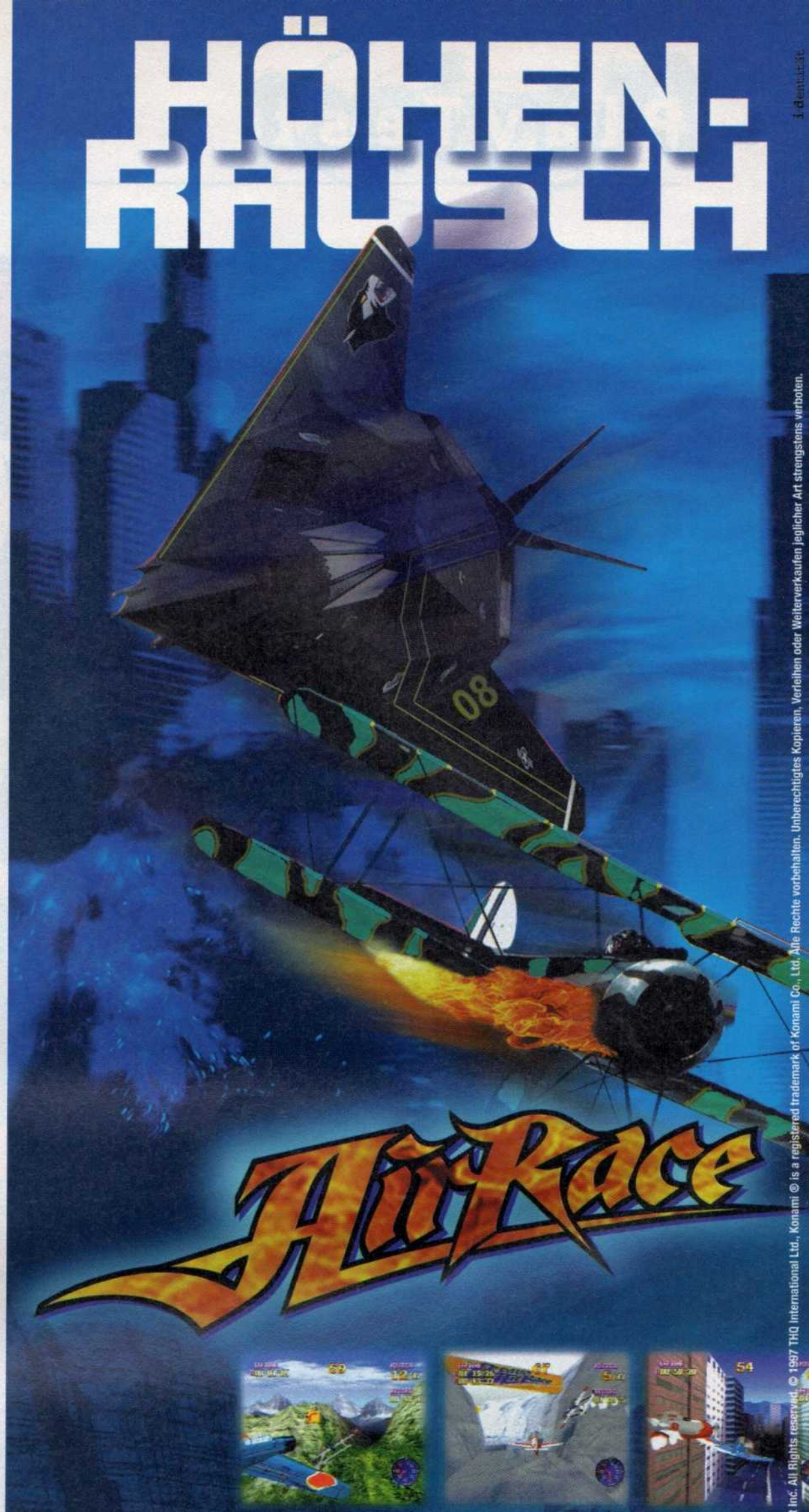
PlayStation

Kula World ist eine äußers viel-versprechende Knobelei mit hohem Sucht-potential.



Ganz schön vertrackt: Der kleine Ball pfeift auf die Gesetze der Schwerkraft, erklimmt Wände, und rollt sogar an der Unterseite von Blöcken entlang. Für komplette Verwirrung sorgt der Richtungswechsel an den Stirnseiten der Blöcke.

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.

Distributed by

PlayStation

T-HQ INTERNATIONAL

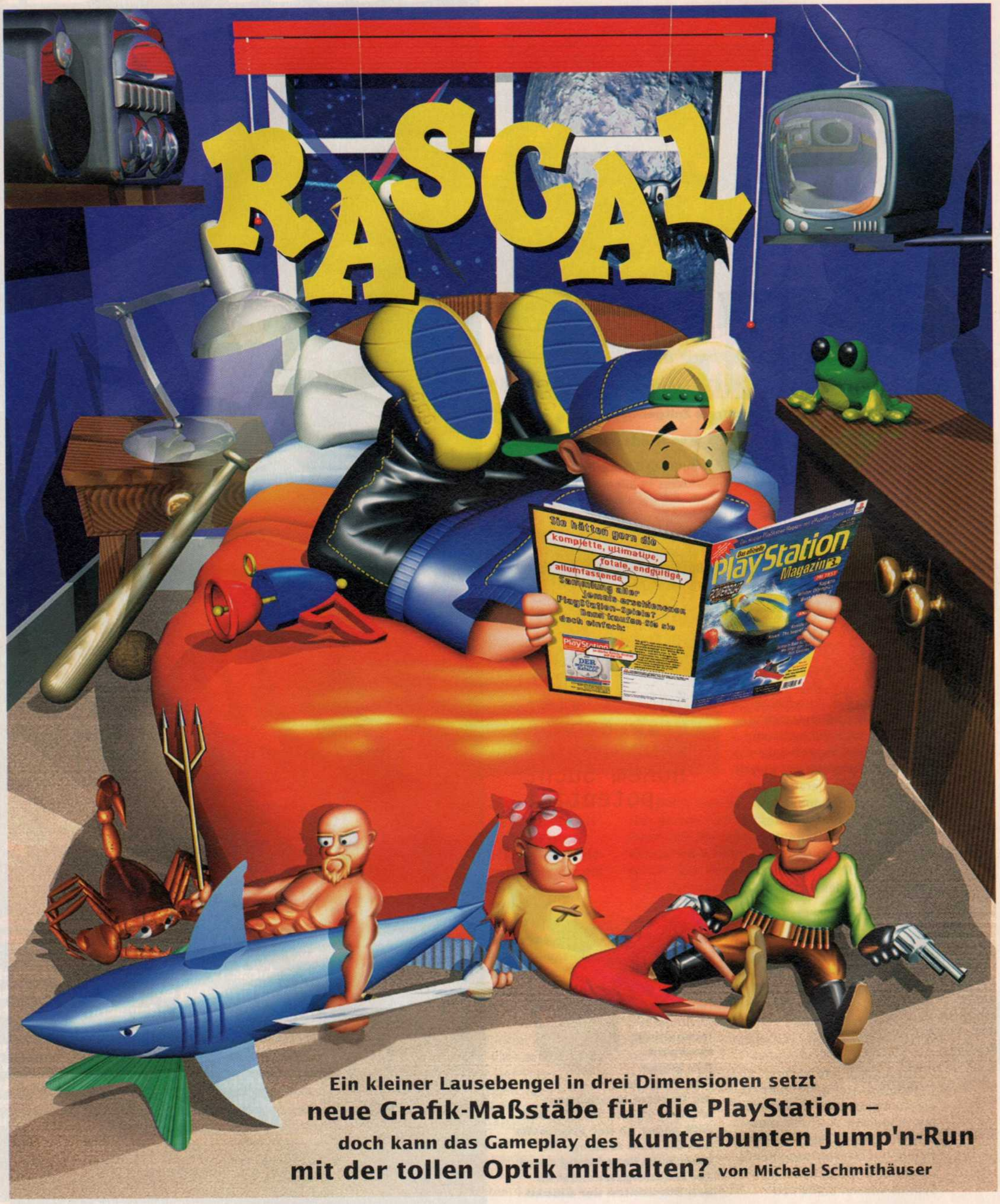
Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74

KONAMI

www.konami.com

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.

RASCAL



Ein kleiner Lausebengel in drei Dimensionen setzt neue Grafik-Maßstäbe für die PlayStation – doch kann das Gameplay des kunterbunten Jump'n-Run mit der tollen Optik mithalten? von Michael Schmithäuser

Schon seit Monaten geistert ein kleiner Naseweis mit cooler Schirmmütze und lässigen Turnschuhen durch die PlayStation-Landschaft. Schon im Sommer '97, als sich Jump'n-Runs noch vorwiegend im zweidimensionalen Bereich aufhielten, machte Psygnosis den Spielefreaks mit vollmundigen Ankündigungen zu einem grafisch revolutionären 3-D-Hüpfspiel den Mund wässrig. "Rascal" sollte die Sony-Gemeinde eigentlich schon zum Weihnachtsfest beglücken. Doch die Entwickler zogen es vor, noch ein wenig an der aufwendigen Grafik-Engine und am komplexen Gameplay zu feilen. Nun hat das Warten ein Ende: Ab Mitte März können Sie Rascal durch die ebenso schönen wie gefährlichen 3-D-Welten begleiten.

Rascal, die Augenweide

Mit der Entwicklung des Lausbuben-Abenteuers hat Psygnosis die englische Softwareschmiede Travellers Tales betraut.



Obwohl diese Company in Sachen PlayStation-Software ein unbeschriebenes Blatt ist, ist es ihr gelungen, die ganze Grafik-Power der Sony-Konsole zu entfesseln. Was die Programmierer aus der doch schon recht betagten Hardware herausgekitzelt haben, stellt die versammelte Konkurrenz – von "Croc" über "Pandemonium" bis hin zum brandaktuellen "Gex: Enter the Gecko" – mühelos in den Schatten.

Das visuelle Meisterwerk nutzt den hochauflösenden Grafikmodus der PlayStation und läuft mit einer konstanten Geschwindigkeit von 50 Bildern pro Sekunde ab. Die butterweichen Animationssequenzen kommen erst durch die rasanten Schwenks der virtuellen Kamera zur Geltung. Diese folgt Rascal auf Schritt und Tritt und hat meist den Rücken des Lausbuben im Visier. Die abwechslungsreich gestalteten Level strotzen nur so vor Spezialeffekten – spiegelnde Metalloberflächen, transparentes Wasser, faszinierende Licht- und Schatteneffekte sowie feinste Texturen machen Rascal zu einem visuellen Genuß erster Güte. Angesichts dieser Grafikpracht sieht man gerne über die ab und an auftretenden, genretypischen Polygonfehler hinweg.

Für die Gestaltung des Helden und seiner Gegner zeichnet der "Creature Shop" des Muppets-Erfinders Jim Henson verantwortlich. Die weltweit anerkannten Charakter-Designer haben ihr Können zuletzt mit großen Hollywood-Produktionen wie "George, der aus dem Dschungel kam" oder "101 Dalmatiner" unter Beweis gestellt. Vom unwiderstehlichen Charme der "Muppets" hat Rascal allerdings nur wenig mitbekommen. Der bemüht cool auftretende Hauptdarsteller wirkt glatt und steril. Dadurch kann er nicht mit den hohen Sympathiewerten eines knuddeligen Croc oder eines lässigen Gex konkurrieren. Anders die Gegnerschar: Von kettenrasselnden Rittern über rauhbeinige Piraten bis hin zu wildgewordenen Azteken-Kriegern – die kunterbunten, aus zahllosen Polygonen zusammengesetzten Widersacher wirken wie witzige Charaktere aus einem Zeichentrickfilm. Besonders der Oberbösewicht Chxonos mit seinem grimmigen Gesichtsausdruck und den prachtvollen Gewändern ist ein echter Hingucker.

Chxonos ist es auch, der Rascal zum Helden wider Willen macht: Eines nachts taucht der Schurke als Folge eines fehlgeschlagenen Experiments im Labor von Rascals Vater auf. Er gibt sich als "Herr der Zeit" zu erkennen und entführt den greisen Wissenschaftler in ein unbekanntes Raum-Zeit-Kontinuum. Rascal nimmt seinen ganzen Mut zusammen, bewaffnet sich mit einer Bubble-Pistole und nimmt die Verfolgung auf. Die wilde Jagd führt ihn durch drei Zeitebenen – Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft. Je nach Zeitebene verändern sich auch die sechs Welten des Spiels und die darin vorkommenden Gegner. Die Suche nach Rascals Vater beginnt im riesigen Anwesen des Wissenschaftlers und führt den kleinen Helden durch verschlungene Zeitkorridore, ein altes Piratenschiff, einen Azteken-Tempel, eine Ritterburg und eine Westernstadt. Sogar ein Filmstudio in Hollywood darf der Lausebengel unsicher machen.



Die abwechslungsreich gestalteten und ausgedehnten Welten sind in jeweils drei kleine Abschnitte unterteilt, so daß insgesamt 18 Level mit mehr als 200 Räumen bewältigt werden müssen.

Rascal, das Problemkind

Rascal bewegt sich in bester Lara-Croft-Manier laufend, springend, kletternd und schwimmend vorwärts. Allerdings ist es um seine Bewegungsfreiheit und seine Waffenauswahl lange nicht so gut bestellt wie bei der hübschen Tomb-Raider-Heldin. Er ist einzig auf seine bunte Bubble-Pistole angewiesen, die gefährliche Seifenblasen verschießt. Munition in Form von schimmernden Blasen liegt überall in den Levels herum. Auch abhandengekommene Lebensenergie kann durch die







[1] Wie einst schon Lara Croft, fühlt sich auch der kleine Rascal im Wasser pudelwohl. Wenn da nur nicht die fiesen Treibminen wären... [2] Die Levelwächter zeichnen sich durch besondere Resistenz gegen Seifenblasen-Attacken aus. [3] Unfair: Großer, gepanzerter Ritter gegen Dreikäsehoch in Jeans & T-Shirt. [4] Die liebevolle Ausgestaltung der Gebäude macht Rascal zum echten Hingucker.







Die abwechslungsreich gestalteten Level strotzen nur so vor Spezialeffekten - Rascal ist ein visueller Genuß erster Güte. All die Grafikpracht kann die spielerischen Defizite nicht aufwiegen.





Aufnahme entsprechender Blasen wieder aufgefüllt werden.

Der bereits erwähnte Unterschied zur geschmeidig agierenden Lara Croft in Sachen Bewegungsfreiheit geht zum größten Teil auf die Kappe der unausgegorenen Steuerung. Egal, ob Sie Rascal mit dem normalen Joypad oder dem Analog-Controller zu bestimmten Aktionen bewegen wollen – er entpuppt sich als besonders widerspenstiges Blag und folgt Ihren Kommandos nur mit größter Zeitverzögerung. Auch das exakte Umgehen von Hindernissen bereitet größte Probleme. So sind manche Plattform-Konstruktionen nur nach Dutzenden von Anläufen erfolgreich zu meistern – sowas drückt ganz schnell auf die Motivation. Zu allem Überdruß gerät das Erhaschen von herumfliegenden Extras oder das Zielen auf bewegliche Gegner zur nervenaufreibenden Fummelei. Meist segnet Rascal das Zeit-





[1] Ältere Semester fühlen sich bei dieser Einstellung unwillkürlich an den Spielhallenklassiker "Dragons Lair" erinnert. [2] Schön vorsichtig springen – sonst gibt's "gegrillten Rascal" zum Mittagessen... [3] Duell vor dezent erleuchteter Kulisse – die zahllosen Gegner sorgen dafür, daß es dem Lausebengel nicht so schnell langweilig wird. [4] Auf zu neuen Grafik-Dimensionen: Rascal setzt neue Maßstäbe für PlayStation-Games. Wenn es nur spielerisch genausogut wäre... [5] Ausnahmsweise hat der hektisch agierende virtuelle Kameramann einmal die richtige Einstellung gewählt.

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ.
UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION –
WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE
UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL,
LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF!
HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN.
DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER,
MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARAN-
TIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.



NINTENDO64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member teams and individual designs used on or in this product are trademarks and copyrighted designs and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. 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

Analogpad kompatibel

Memory card kompatibel

liche, bevor er einen Gegner richtig aufs Korn nehmen oder das lebensnotwendige Energie-Herz einheimsen kann. Und als ob das nicht schon genug wäre, erstickt die wirre Kameraführung das letzte Quentchen vernünftiges Gameplay bereits im Keim. Manchmal zeigt das virtuelle Objektiv unseren Helden in der Frontalansicht, obwohl ein gefährlicher Gegner vor seiner Nase herumschwirrt. Oder es schwenkt bei der kleinsten Bewegung zur Seite, obwohl zur Bewältigung eines Hindernisses die Sicht über die Schulter notwendig wäre. Bis auf den Neigungswinkel läßt sich die Kameraeinstellung nicht vom Spieler beeinflussen – Besitzer eines Analog-Controllers werden sich für die fehlende Unterstützung des rechten Sticks ganz herzlich bedanken.

Somit entpuppt sich Rascal leider als wunderschöne Hülle ohne vernünftigen Inhalt – getreu dem Motto "Außen hui, innen pfui". All die Grafikpracht kann die spielerischen Defizite nicht aufwiegen. Wer ein nettes Grafikdemo für die PlayStation sucht, kann getrost zugreifen – alle anderen sollten lieber zu den spielerisch wesentlich ausgefeilteren 3-D-Jump'n-Runs Croc oder Gex greifen. *mom*

PlayStation

1



2





3



4



5



[1] Hier geht's nicht mehr weiter – oder doch? [2] Vorsicht, Falle: Tückische Konstruktionen machen Rascal im Azteken-Tempel das Leben schwer. [3] Die Licht- und Transparenzeffekte gehören zum besten, was es je auf der PlayStation zu sehen gab. [4] Und es geht doch: Transparentes Wasser auf der PlayStation. Wozu braucht man da noch 64 Bit?!? [5] Verschiedene Kamerawinkel und Zoom-Einstellungen sorgen für Abwechslung wie bei einem Kinofilm.

Rascal

Meine Meinung: Immer, wenn ich zuhause meine Freunde beeindrucken will, lege ich die Rascal-CD in den Laufwerksschacht der PlayStation. Das Resultat ist immer dasselbe: begeisterte "Wow!"-Ausrufe, geweitete Augen und offene Münder. Die Grafik der Psysgnosis-Produktion als Augenweide zu bezeichnen, ist hoffnungslos untertrieben. Das Joypad bekommt das Publikum bei solchen Anlässen allerdings nicht in die Hand – denn sonst weicht die anfängliche Begeisterung ganz schnell der Ernüchterung über das miserable Gameplay. Unmögliche Kameraführung, hakelige Steuerung und unfaire Gegner trüben die Freude an der überragenden Grafik ganz gewaltig. Jetzt heißt es abwarten und Tee trinken, bis Psygnosis ein spielbares Game mit der neuen Grafik-Engine herausbringt.

Michael Schmithäuser

GENRE:	3-D-Jump'n-Run
VERFÜGBAR AB:	April
HERSTELLER:	Psygnosis
ENTWICKLER:	Travellers Tales
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,5	MOTIVATION:	4,0
GRAFIK:	1,0	PREIS/LEISTUNG:	3,0
SOUND:	2,0		
PRÄSENTATION:	1,5		
GAMEPLAY:	4,5	GESAMTWERTUNG:	**2,8**

Newman Haas Racing

Bei den Stichwörtern Psygnosis und Autorennen denkt alle Welt an "Formel 1". Daß es aber auch jenseits des Atlantiks schnelle Autos gibt, wird gerne unterschlagen. Diesen Mißstand soll der ultraschnelle Racer "Newman Haas Racing" beheben. von Artur Hoffmann

1



2



CART (Championship Auto Racing Teams) ist der Name einer der beiden Rennorganisationen, die nach dem Auseinanderbrechen der "Indy Car Racing League" gegründet wurden, um den Rennbetrieb aufrecht zu erhalten. Die diesjährige Saison beginnt am 15. März mit dem "Marlboro Grand Prix of Miami" in Homestead, Florida. Nach 18 weiteren Rennen, die die Teams auch nach Japan, Brasilien, Kanada und Australien führen, steht einer der 30 Fahrer als Gewinner der CART-Trophäe fest. Obwohl die Boliden auf den ersten Blick kaum von einem Formel-1-Renner zu unterscheiden sind, gibt es dennoch große Unterschiede. Aufgrund des lockereren Reglements erreichen die Autos Spitzengeschwindigkeit von bis zu 400 km/h und setzen auch Turbolader ein.

Who is who?

Unter den 16 anwählbaren Rennfahrern – die restlichen fehlen aus Lizenzgründen – tummeln sich zahlreiche Bekannte, wie z.B. die Ex-F1-Piloten Mark Blundell, Roberto Moreno und Alex Zanardi. Die wahren Stars sind aber Christian Fittipaldi und Michael Andretti, beides Söhne von Rennfahrerlegenden und beim Newman-Haas-Team unter Vertrag. Vervollständigt wird der Fahrerpool durch hierzulande relativ unbekannte, aber nicht minder gute Driver, wie beispielsweise den letztjährigen Vize Jimmy Vasser, Scott Pruett oder Mauricio Gugelmin.

3



[1] In der eingebauten Enzyklopädie erfahren Sie eine Menge über Fahrer und Kurse. [2] Während der Trainingsrunden feilen Sie am Fahrzeugsetup. [3] Im Pit muß alles schnell gehen. [4] Mit 206 Meilen pro Stunde (mph) heizen wir über die Zielgerade.

Je nachdem für welchen Fahrer Sie sich entscheiden, nehmen Sie in unterschiedlichen Boliden Platz. Diese unterscheiden sich aber nur in der Optik, nicht in den Fahrleistungen. Um sich trotzdem einen kleinen Vorteil zu verschaffen, nehmen Sie während der Testrunden diverse Änderungen vor. Diese beinhalten nicht nur die Einstellung von Federung, Sturz und Reifenmischung, sondern erlauben Ihnen auch die Manipulation des Andrucks (Front und Heck), der Übersetzung sowie des Reifendrucks. Verwirrenderweise beziehen sich

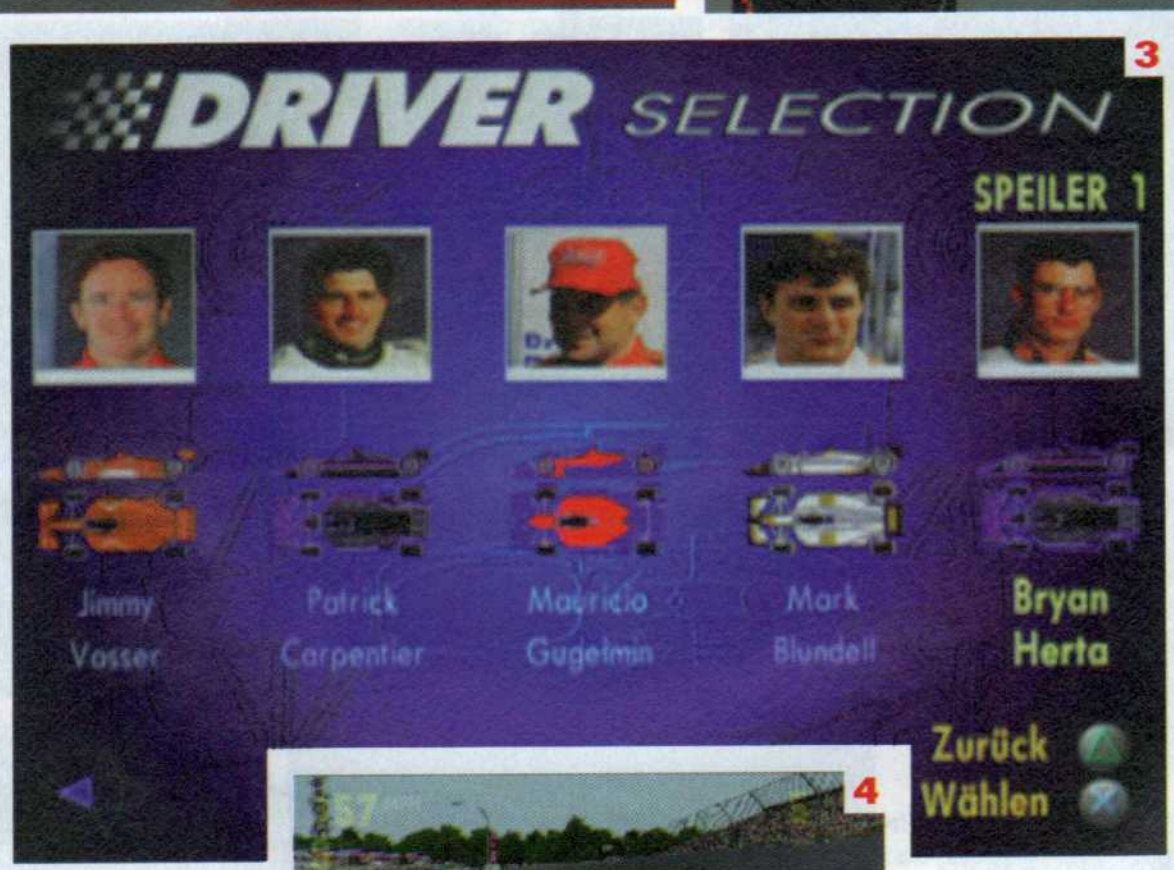
4

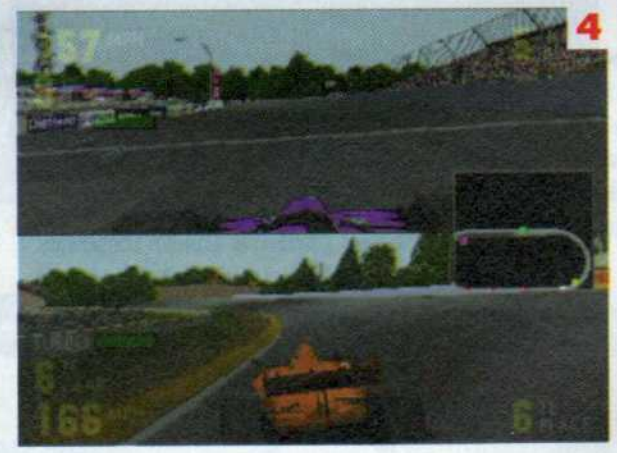




[1] Trotz der schnellsten Runde muß sich Jimmy Vasser mit dem zweiten Platz begnügen. [2] In der Wiederholung lassen Sie das komplette Rennen Revue passieren. [3] 16 Fahrer kämpfen um den Titel. [4] Rasante Kopf-an-Kopf-Rennen werden durch eine Split-Screen-Darstellung realisiert. [5] Das Lieblingsmenü aller Hardcore-Fahrer.









alle Einstellungen, die unter dem Menüpunkt "Car Setup" zu finden sind, auf den Realismusgehalt (Spritverbrauch, Reifenabnutzung und Pace Car) sowie den Schwierigkeitsgrad (Getriebewahl sowie Bremsbzw. Steuerhilfe). Um die Konfusion komplett zu machen, ist die Teststrecke "Firebird" im Bildschirm Rennoptionen, in dem Sie auch die Rundenanzahl, den Schadensfaktor und die Kollisionsstärke regeln, versteckt. Dies hätte man weitaus übersichtlicher aufteilen können.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht es endlich los, und Sie versuchen sich in einem der drei Spielmodi, nämlich Einzelrennen, Meisterschaft und Herausforderung. Die ersten beiden Varianten halten sich strikt an die Rennsportregeln und beginnen mit dem freien Training und den Qualifikationsrunden. Ungeduldige überspringen diese beiden Einsätze und starten gleich durch – allerdings von der letzten Position aus.

Haben Sie sich für ein der Realität entsprechendes Hardcore-Rennen entschieden, müssen Sie Spritverbrauch und Reifenabnutzung ständig im Auge behalten, um gegebenenfalls in die Boxengasse einzubiegen. Die Mechaniker, die hier Ihre Karre auf Vordermann bringen, verrichten Ihre Arbeit nach den von Ihnen vorgegebenen Anweisungen.

Hinter der lapidaren Bezeichnung "Herausforderung" verbirgt sich ein äußerst innovativer Spielmodus, der in zehn Etappen ausgespielt wird. In jeder Runde, die sich über vier Rennen erstreckt, wird Ihnen ein Automobil zugewiesen, dessen Setup festgelegt ist. Mit zunehmender Spieldauer steigt der Realismusgehalt, so daß Sie in den letzten Etappen ohne jegliche Hilfestellung auskommen müssen. Hier zeigt sich, wer ein echter CART-Champion ist.

Da die Macher unbedingt ein Zwei-Spieler-Duell einbauen wollten, auf eine Link-Option aber verzichteten, werden Ihnen die Rennen gegen einen menschlichen Gegner mittels Split-Screen-Darstellung visualisiert.

TV-like

Die hochauflösende Darstellung der Rennstrecken ist beeindruckend und sieht einen Tick besser aus als bei "Formel 1". Vor allem der von Palmen gesäumte australische Kurs "Surfers Paradise" ist ein Augenschmaus allererster Güte. Diesen können Sie allerdings erst in der Wiederholung des Rennens so richtig genießen, da Sie sich

Die hochauflösende Darstellung der Rennstrecken ist beeindruckend und sieht einen Tick besser aus als bei "Formel 1".

Analogpad kompatibel | Zwei Spieler | Memory card kompatibel | Negcon kompatibel

während der Fahrt voll und ganz auf die höllisch schwere Strecke konzentrieren müssen. Weitaus einfacher geht es auf den Hochgeschwindigkeitsovalen zu, in denen Sie permanent im Kreis fahren. Der Reiz dieser drei Strecken liegt in der hohen Durchschnittsgeschwindigkeit von circa 180 mph (Milwaukee Mile). Die restlichen sieben Kurse, die in Australien, Brasilien, Kanada und natürlich den Vereinigten Staaten von Amerika angesiedelt sind, ähneln den bekannten Formel-1-Strecken: Enge Kurven, lange Geraden und S-Schikanen machen diese Rennen zu einer echten Herausforderung für alle Hobby-Racer.

Während des Rennens dürfen Sie sich zwischen fünf Kameraperspektiven entscheiden. Die realistische Cockpitansicht, in der Sie die nachfolgenden Fahrzeuge durch einen Blick in die Seitenspiegel beobachten, ist nur für echte Profis. Erwähnenswert ist hierbei die Tatsache, daß die Kamera bei Kollisionen automatisch in diejenige Perspektive umschaltet, die den besten Überblick bietet. Der Clou: Selbst die Motorengeräusche passen sich der gewählten Ansicht an! *mom*

PlayStation

Newman Haas Racing

Meine Meinung: 16 Fahrer, 15 Strecken und der nervenaufreibende Herausforderungsmodus sorgen für ein perfektes Spielvergnügen. Lediglich die verstreuten Fahrzeugeinstellungen und der etwas eintönige Kommentator können diesen hohen Standard nicht halten. Letzteres umgehen Sie aber dadurch, daß Sie bei der Spachauswahl auf englisch klicken und so in den Genuß der beiden Originalsprecher kommen. Trotz dieser kleinen Ungereimtheiten ist Newman Haas Racing ein in allen Belangen überdurchschnittlicher Titel, der mir besser gefällt als "F1 '97". Wer also auf Schumacher und Konsorten verzichten kann und statt dessen lieber mit 400 km/h über den Rundkurs fetzen will, muß dieses Game haben. Der Rest wartet auf "F1 '98" und platzt vor Neid.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	**Renn-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**März**
■ HERSTELLER:	**Psygnosis**
■ ENTWICKLER:	**Studio 33**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

■ SPIELIDEE:	**2,0**	■ MOTIVATION:	**1,5**
■ GRAFIK:	**1,5**	■ PREIS/LEISTUNG:	**1,5**
■ SOUND:	**2,0**		
■ PRÄSENTATION:	**2,0**		
■ GAMEPLAY:	**1,5**	GESAMTWERTUNG:	**1,7**

NEW PSX

SONY PLAYSTATION .. 333,00
INKL 2 CONTR. + MEMORYCARD

ALARMSTUFE ROT 99,99
BROKEN HELIX 99,99
BLOODY ROAR 89,99
BUSHIDO BLADE 89,99
BEASTWARS* 89,99
CRASH BANDICOOT 2 .. 99,99
DISKWORLD 2 89,99
DEATHTRAP DUNGEON . 89,99
DUNGEON KEEPER* ... 89,99
FIFA SOCCER 98 89,99
FINAL FANTASY VII ... 99,99
FIGHTING FORCE 89,99
GRAN TOURISMO* 99,99
HERCULES 89,99
LUCKY LUKE* 89,99
MEDIAVAL* 89,99
MDK 69,99
MOTOR MASH 79,99
NIGHTMARE CREATURES . 89,99
NAGANO WINTER 98 .. 99,99
NHL BREAKAWAY 98 .. 79,99
PANDEMONIUM 2 49,99
PANG COLLECTION* ... 99,99
POPULOUS* 89,99
RASCAL 99,99
RESIDENT EVIL (UNCUT) 89,99
RISIKO 89,99
SKULL MONKEYS 89,99
STREET FIGHTER EX .. 89,99
SHADOW MASTER 89,99
SIGN OF THE SUN* ... 89,99
TIME CRISIS INKL. GUN 159,99
TOMBRAIDER 2 99,99
UBIK* 99,99
VS (VERSUS) 99,99
YOUNGBLOOD 89,99
Z 89,99

DIE GESCHENKIDEE!
Airbrush
EXKLUSIVE MOTIVE NACH WUNSCH AUF SPIELKONSOLEN!

ZUBEHÖR FÜR PSX
ROBY ROB MEM. CARD 29,99
MEMORY CARD 360 ... 99,99
ROBY ROB CONTROLLER 29,99
ROBY ROB RGB KABEL 29,99
FLIGHT STICK 119,99
NAMCO FIGHTING STICK 99,99
PREDATOR GUN 69,99
HYPER GUN 69,99
ROBY ROB HF ADAPTER 49,99

ULTRA 64

NINTENDO®64 299,00
BOMBERMAN64 89,99
CLAYFIGHTER64 99,99
CAMELEON TWIST ... 99,99
CRUISIN USA 89,99
DIDDY KONG64 89,99
EXTREME G 99,99
FIFA 98 139,99
F1 POLE POSITION64 . 99,99
GOLDENEYE (ENGL.) . 139,99
HEXEN64 99,99
NAGANO WINTER 98 . 139,99
TOP GEAR RALLEY .. 109,99
3D SHOOTER 139,99

CONTROLLER
ALLE FARBEN 59,99
MEMORY CARD 49,99

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
* bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Preisirrtümer vorbehalten

Roby Rob Shop
PlayStation | SEGA | Nintendo | PC-CD ROM
sign.Berlin

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

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	Resident Evil 2	93,90
3	Nagano Olympics'98	92,90
4	WCW vs. the World	88,90
5	NHL 98	79,90
6	Nightmare Creatures	82,90
7	Tomb Raider 2	89,90
8	Fighting Forces	89,90
9	Grand Theft Auto	78,90
10	Skull Monkeys	83,90

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
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

PLATINUM

Ridge Racer Revolution	45,90
WipEout 2097	45,90
Crash Bandicoot 1	45,90
Destruction Derby	45,90
Soviet Strike	45,90
Micro Machines V3	45,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Bomber Man 64	85,90
Diddy Kong Racing	85,90
FiFa 98	125,90
Golden Eye	124,90

PC Bestseller

Grand Theft Auto	DV	61,90
Lords of Magic	DV	66,90
Anno 1602	DV	71,90
Wing Commander 5	DV	72,90
Mysteries o.t.Sith	DA	37,90

Auszug aus unserem Lieferprogramm, Komplettliste kostenlos!

Abe's Odyssee	DV	78,90	Formel 1 '97	DV	96,90	PGA Tour 98	DA	83,90
Ace Combat 2	DA	82,90	Forsaken *	DV	86,90	Pitfall 3D *	DV	85,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	G-Police	DV	96,90	Player Manager	DV	83,90
Actua Tennis *	DA	89,90	Gex 3D *	DV	85,90	Point Blank *	DA	82,90
Adidas Power Soc. 2	DV	82,90	Grand Theft Auto	DA	78,90	Populouse 3rd Com.*	DV	83,90
Arcades Great. Hits		69,90	Hercules	DA	82,90	Powerboat Racing *	DV	88,90
Ark of Time	DV	79,90	Herks Adventure	DA	84,90	Poy! Poy! *	DA	83,90
Armoured Core *	DA	82,90	Hugo 1 *	DV	87,90	Premier Manag. 98 *	DA	89,90
Arms Race *	DV	84,90	I. Super Star Soc.Pro	DV	89,90	Resident Evil 2 *	DV	93,90
Auto Destruct	DV	82,90	Jersey Devil	DA	85,90	Resident Evil 2	US	129,90
A.Senna Kart Duel 2*	DV	78,90	Jet Moto 2 *	DA	75,90	Resident Evil Dir. Cut		79,90
Baphomets Fluch 2	DV	82,90	J. Johns. Am. Footb.*	DA	83,90	Risiko	DV	82,90
Batman & Robin *	DV	88,90	John Madden NFL 98	DA	82,90	Riven: Seq. to Myst *	DV	109,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Judge Dredd	DA	85,90	Rock'n Roll Racing 2	DA	82,90
Bloody Roar *	DA	82,90	Lucky Luke *	DV	85,90	Rosco Mc Queen	DA	82,90
Broken Helix	DA	89,90	Mageslayer *	DA	79,90	San Francisco Rush *		79,90
Bubble Bobble 2 *	DA	77,90	Manic Karts *	DA	75,90	Shadow Master	DA	82,90
Bushido Blade *		82,90	MDK	DV	86,90	Sign of the Sun *	DV	82,90
Bust a move 3 *	DA	62,90	Mechwarrior 2	DV	85,90	Skull Monkeys	DV	83,90
C+C 2 Alarmst. Rot	DV	94,90	Medievil *	DA	82,90	Soul Blade	DA	89,90
Caesars Palace *	DA	82,90	Megaman 8 *	DA	85,90	Spice World *		45,90
CART World Series *	DA	74,90	Megam.Battle+Ch. *	DA	85,90	Star Wars: Masters *	DA	82,90
Castlevania	DA	83,90	Monopoly	DV	82,90	Steel Reign *	DA	74,90
Colony Wars	DV	82,90	Monster Truck	DA	82,90	Streetfighter Coll. *	DV	79,90
Command & Conquer	DV	89,90	Moto Racer	DV	79,90	Streetfighter Ex Pl.A.	DA	82,90
Constructor *	DV	87,90	Motocross J.McGrath *		89,90	Super Pang Collec. *		84,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Myst	DA	82,90	Syndicate Wars	DV	78,90
Courier Crises	DA	78,90	Nagano Olymp.' 98	DV	92,90	Test Drive 4	DV	79,90
Crash Bandicoot 2	DA	82,90	Namco Museum 5	DA	74,90	Tetris Plus	DA	75,90
Creation *	DV	82,90	Nascar 98	DV	82,90	Theme Hospital *	DV	83,90
Croc	DA	79,90	NBA '98	DV	79,90	Time Crisis+Lightgun	DA	133,90
Deathtrap Dungeon *	DV	90,90	NBA Hangtime *	DA	89,90	TOCA Touring Car C..	DV	82,90
Devil's Deception	DV	78,90	NBA Pro '98 *	DA	89,90	Tomb Raider	DV	82,90
Diablo *	DV	82,90	Need for Speed 2	DV	79,90	Tomb Raider 2	DV	89,90
Discworld 2	DV	82,90	NHL '98	DV	79,90	Total Driving	DA	84,90
Disruptor	DV	45,90	NHL Breakaway '98	DA	79,90	Total NBA' 97	DA	74,90
Dodgem Arena *	DA	82,90	NHL Pow.pl. H.' 98 *	DA	82,90	Transport Tycoon	DA	77,90
Dynasty Warriors	DA	85,90	Nightmare Creatures	DA	82,90	Ubik *	DV	83,90
Everybody's Golf *		75,90	Nuclear Strike	DV	79,90	V-Rally	DV	84,90
Fifa 98 - WM Qualifi.	DV	79,90	One *	DA	82,90	Vergessene Welt	DA	79,90
Fighting Forces	DV	89,90	Overboard	DA	82,90	VMX Racing *	DA	83,90
Final Fantasy VII	DV	96,90	Pandemonium 2	DV	43,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90
Flottenmanoever *	DV	82,90	Panzer General 2	DV	82,90	Warcraft 2	DV	78,90
Fluid *	DA	75,90	Pax Corpus *	DA	79,90	WCW vs. The World	DA	88,90

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!





Irgendwie wirken diese netten Ladies zweidimensional. Die eine oder andere Textur wäre da doch noch drin gewesen, oder?



Pax Corpus

Kahlee hat ein echtes Problem: Sie wurde von einer Rebellengruppe als Agentin angeworben, um etwas über das mysteriöse "Pax Corpus"-Projekt herauszufinden, das bei Aufgabe des freien Willens ewiges Leben verspricht. Helfen Sie ihr! von Marcel Peters

Besonders die männlichen Leser werden empfindlich zusammenzucken, wenn sie vom Planeten Oz-Nama hören oder lesen, der zum Glück viele Lichtjahre von der Erde entfernt ist. Oz-Nama ist eine Welt, in der die Frauen herrschen, die die Männer versklavt haben. Es ist eine Welt, wie sie sich ein Mann fast nicht schlimmer vorstellen kann. Eine schreckliche Fiktion, doch wenn man Murphy's Gesetzen Glauben schenken darf, ist das erst der Anfang vom Ende. Wenn es dick kommt, dann richtig. Und so verwundert es nicht weiter, daß die bizarre Frauenwelt von der Alcyon Corporation beherrscht wird. An der Spitze dieser eifrigen Forschungsgemeinschaft mit der phantasievollen Bezeichnung steht eine gewisse Kiynana Soro. Diese Frau hat sich in den Kopf gesetzt, den Bürgern von Oz-Nama mit Hilfe des rätselhaften Pax Corpus ewig dauernden Frieden zu schenken. Was sich auf den ersten Blick lobenswert anhört, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ziemlich wahnsinnig, denn die Bürger bezahlen den Frieden mit vollkommener Passivität. Dieses gefährliche Gedankengut muß natürlich gestoppt werden, und dafür eignet sich am besten Kahlee, respektive Sie! Versuchen Sie, Dr. Ellyis, die führende Forscherin der Alcyon Corp., auf Ihre Seite zu bringen und die Pläne von Kiyana zu durchkreuzen.

Erotische Motion-Capture-Puppe

Sie spielen den Part einer aufreizenden Dame, die so gar nicht in das Klischee einer markigen Kämpferin à la Ripley paßt, die in der hintersten Ecke des Universums ganzen Heerscharen von bizarren Gegnern gegenübersteht. Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten, doch Kahlees Arbeitsklamotten geben zu denken: Figurbetonende Highheels, schwarzer Lackmini & Bustier sowie Stahlkappen, die dürftig die Schulterblätter bedecken und ganz bestimmt nur einen bedingten Schutz vor feindlichen Projektilen bieten. In der rechten Hand trägt das spärlich bekleidete Wesen eine Kanone. Auf einer Modenschau würde Kahlee sicherlich eine gute Figur machen, in einem dürftig ausgeleuchteten Laborkomplex wirkt sie aber etwas deplaziert. Sieht man einmal von der extravaganten Garderobe ab, zeigt sich die Dame im Spiel recht beweglich. Die Motion-Capturing-animierte Spielfigur verfügt über artistisches Können wie z.B. Salti nach vorne und hinten oder schlagkräftige Karatekicks, die sich bei den zumeist weiblichen Gegnern als sehr wirkungsvoll erweisen.



Von diesem Screen werden Sie alpträumen!

Orientierungslos

Trotz der Motion-Capture-Methode wirken die Bewegungen sehr marionettenhaft, und Kahlee läuft wie eine Aufziehpuppe durch die insgesamt 40 Level. Die Spielfigur präsentiert sich dabei als unattraktiver Haufen von Polygonen mit Pfannkuchengesicht, die Gegner schauen nicht minder gruselig aus. Sprich, es sind nur sehr wenige Details erkennbar. Was vollmundig als Echtzeit-3-D-Umgebung mit zahlreichen interessanten Innenansichten und Landschaften unter freien Himmel angepriesen wird, entlarvt sich bei näherer

Betrachtung als tröges, abgedroschen designtes Laborszenarium. Was Cryo dem mittlerweile grafisch und spielerisch verwöhnten PlayStation-Spieler zumutet, grenzt an Einfallslosigkeit. Die unansehnlichen Hintergründe sind ebenso grobpixelig wie meistens dunkel gezeichnet. Und auf Dauer gesehen stören auch die zahlreichen Clipping-Fehler. Auch die angepriesenen Puzzleeinlagen bringen selten Licht ins Dunkel und sind mitunter ziemlich primitiv. So müssen Sie z.B. einen Wachposten erschießen, um sich Eintritt in einen anderen Level zu schaffen. Die Logik hinter den Puzzles ist meistens recht verworren, ebenso die Spielziele der einzelnen Stages. Die meiste Zeit des Spieles verbringen Sie mit dem Durchschreiten der Gänge und dem Besiegen aller Gegner. Wenn Sie sich dabei verlaufen – Pech gehabt, denn eine Kartenfunktion, die besonders bei diesem Spielgenre eigentlich Pflicht sein sollte, fehlt.

Wohin laufen Sie denn?

Für Kahlees Einsatz sehen Ihnen sieben Waffen zur Verfügung, darunter explosive Geschosse und ein sogenannter Zeiteinfrierer. Die Zielausrichtung erfolgt automatisch – Sie müssen nur noch den Abzug drücken, und der Rivale sinkt mit einem Stöhner zu Boden. Damit Sie bei Ihrer Exkursion durch die verwinkelten Gänge nicht zwangsläufig ins gegnerische "Messer" laufen, ist wenigstens eine Kamerafunktion integriert. Die Umgebung kann mit diesem optischen Instrument nach Kontrahenten abgesucht werden, dementsprechend steuern Sie Ihre Spielfigur vorsichtig in die Räumlichkeiten, um den feindlichen Projektilen auszuweichen. Die ausgedehnten Spaziergänge getreu dem Motto "Search and Destroy" werden dabei von einer passablen Musik und mit Sprachsamples untermalt. *pat*

















[1] Ein gegnerischer Specialmove: die "Watschn"! [2] "Was willst Du denn von mir?" [3] Da splittern die Polygone! [4] Hiermit füllen Sie Ihren Energiebalken wieder auf. [5] Was für ein Ausblick! [6] Kahlee bei ihren täglichen Stretching-Übungen. [7] Mal ein schöner Lichteffekt. [8]"Ob ich den nach dem Weg frage?"

Pax Corpus

Meine Meinung: Unterm Strich kann mich Pax Corpus keineswegs begeistern. Schuld daran ist die schwache grafische Präsentation und vor allem das gähnend langweilige Gameplay. Von wegen Spannung, Spiel und Spaß. Da bot die Zeichentrickserie "Aeon Flux", die auf MTV ausgestrahlt wurde und an dessen Inhalte Pax Corpus angelehnt ist, wesentlich mehr Action und Abwechslung. Die Story wirkt an den Haaren herbeigezogen, und ich werde einfach das Gefühl nicht los, daß die Programmierer während der Entwicklung einfach das Handtuch geschmissen haben. Sind es nun die falschen Menüüberschriften, Clipping-Fehler oder der Mangel an grafischer und spielerischer Abwechslung – Pax Corpus macht aus jedem Blickwinkel einen unausgegorenen Eindruck. Im Selbstversuch hat sich das Spiel bestens als Schlafmittel erwiesen. *Marcel Peters*

GENRE:	**3D-Action-Shooter**
VERFÜGBAR AB:	**März**
HERSTELLER:	**Activision**
ENTWICKLER:	**Cryo**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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









[1] Zunächst schießen wir uns den Weg ins Innere des Labors frei, [2] dann werden wir von einem Knall in einem weiteren Raum erschreckt. [3] Bald darauf werden wir in einen Zweikampf verwickelt, [4] den wir jedoch erfolgreich bestehen.

Youngblood

Die Tage des organisierten Verbrechens sind gezählt: Sie stehen an der Spitze von Amerikas bester Antiterroreinheit und sorgen bei den Böslingen für Angst und Schrecken. von Olaf Bernhard

In der Einsatzzentrale Ihrer Einheit geht es heiß her: Meldungen von Entführungen und Terrorakten aller Art treffen ein. Sie werden beauftragt, ein Team von Spezialisten zusammenzustellen, das mit den Verbrechen der Erzgauner ohne große Anstrengung fertig wird. Dazu wählen Sie aus der Schar der neun Kämpfer Ihrer Einheit zwei bis sechs aus. Doch sorgen Sie dafür, daß sich die Mitglieder Ihres Teams stets optimal ergänzen. Die Fähigkeiten der Verbrechensjäger sind nämlich sehr unterschiedlich. Nehmen Sie deshalb immer einen Helden mit in Ihre Gruppe, der über gute Fernkampffähigkeiten verfügt, und einen, der auch mal einen Bösewicht mit bloßer Faust ausschaltet. Haben Sie Ihre Sprößlinge effektiv zu einem Team zusammengewürfelt, gestalten sich viele Missionen erheblich einfacher und damit auch wesentlich schneller.

Alltag eines Helden

Bevor Sie sich jedoch ins Getümmel stürzen, sollten Sie Ihre Helden in einigen Trainingsmissionen kennenlernen und ausprobieren. Machen Sie sich auch mit den verschiedenen Terrains (Wüste, Dschungel, Labor, Hölle) des Spiels vertraut, um Ihre Einsätze später taktisch besser unter Kontrolle zu haben. Wenn Sie die Vor- und Nachteile überblicken, haben Sie ab sofort ein Eliteteam für alle Arten von Spezialeinsätzen zusammengetrommelt. Sie steuern es, bis die Mission erfolgreich beendet ist, oder Ihr letzter Kämpe ausscheidet.

Die Figuren lassen sich in etwa wie die Einheiten von "Command and Conquer" steuern. Sie führen den Cursor auf die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm und bestätigen die Position mit einem Tastendruck. Leider sind die Kämpfer relativ groß zu sehen, was die ganze Gangsterjagd sehr unübersichtlich macht.

In der oberen rechten Ecke befindet sich ein Würfel, mit dem Sie Waffen, Special Moves, Equipment und Charakterübersicht der aktiven Einheit auswählen beziehungsweise wechseln und einsetzen. Ein Balken auf der rechten Seite Ihres Kämpfers zeigt z.B. an, ob ein Medikit aus dem Rucksack vonnöten ist. Der linke Balken teilt Ihnen mit, wie es um Ihre Energie steht, die Sie zum Durchführen der Special Moves brauchen.

Sie werden feststellen, daß es in einem Kampf fast unmöglich ist, etwas an den Einstellungen des Würfels zu ändern – zu schnell überschlagen sich die Ereignisse auf dem Bildschirm. Nur mit viel Übung kommen Sie mit diesem Steuermenü zurecht.





[1] Ihre Einsatzzentrale anfangs... [2] ...und in einem der späteren Level – speziell für Kampftraining bestimmt.

Ein Spieler

Memory card kompatibel

Die elf Missionen sind mit Wahl der richtigen Charaktere an sich nicht zu schwierig, dennoch kann der ganze Einsatz wegen eines kleinen Fehlers vor die Hunde gehen, was etwas an der Motivation nagt. Nach einem bestandenen Einsatz steht Ihnen die Memory Card als Speichermedium zur Verfügung.

Comic-Feeling

Im Spiel wird schnell deutlich, daß es sich bei "Youngblood" um die Umsetzung eines Comics handelt. In Amerika sind die Helden schon seit einiger Zeit im Auftrag der Verlagshäuser Image, Maximum Press und Awesome gegen das Verbrechen unterwegs.

Die witzig und frech durchgestylten Teammitglieder vermitteln ein Gefühl, das man am besten so beschreibt: Sie spielen praktisch ein gerendertes Comic nach und verfassen es dabei neu – nach Ihren Ideen und Ihrer Vorgehensweise. Dazu trägt auch die Storyline bei, die keineswegs linear abläuft. Abwechslungsreiche Einzelmissionen oder Zusatzeinsätze werden munter ins Spielgeschehen eingestreut.

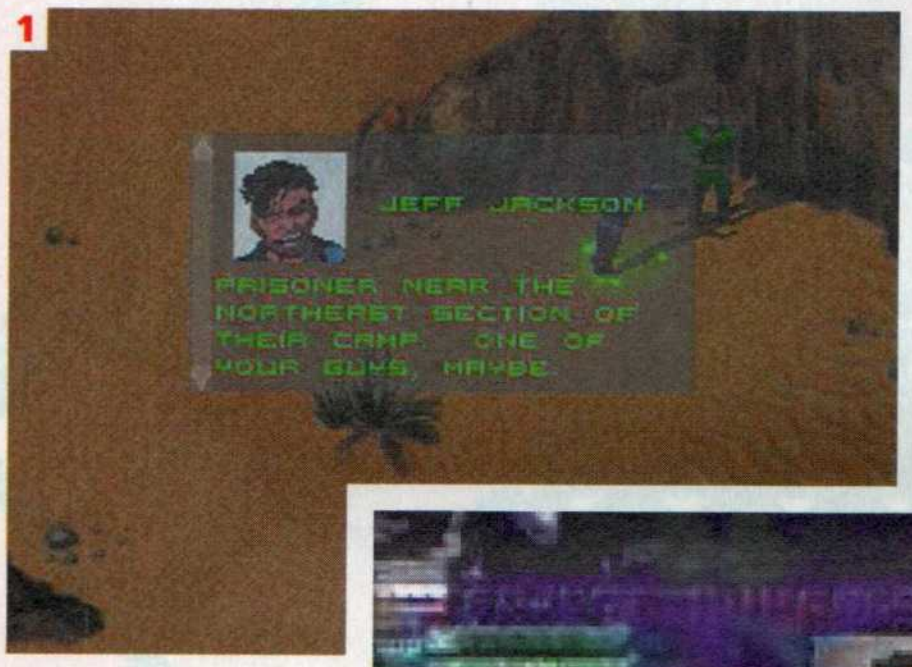
Die allgemeine Spielegrafik fällt aber etwas mager aus. Die ganze Comicatmosphäre wirkt steril und veraltet. Der Dschungel z.B. sieht nicht aus wie ein richtiger Dschungel. Die Textur gewährt da eine gewisse Interpretationsfreiheit von Kabelsalat bis Picasso.

In Sachen Sound präsentiert sich Youngblood ebenfalls nicht sehr abwechslungsreich. Durch die Hintergrundmusik und die Effekte fühlen Sie sich zwar wie in einer Comicwelt, da sich die Soundtracks jedoch ständig wiederholen, wird auch die ansonsten stimmungsvolle, rockige Musik nach kurzer Zeit langweilig. Die Sprachausgabe der Mission-Briefings ist dagegen qualitativ hochwertig in Szene gesetzt.

Sieht man einmal über ein paar kleinere gestalterische Mängel hinweg, vermittelt Youngblood gekonnt den Stoff aus dem die Comicträume sind: Einem Kreuzzug gegen das organisierte Verbrechen dieser Welt steht nichts mehr im Weg. *mom*



Im gleichnamigen Comic von Awesome geht es heiß her.





[1] Verhelfen Sie festgehaltenen Entführungsopfern zur Flucht. [2] Hier stellen Sie Ihr Team vor jedem Einsatz individuell zusammen.

Sie spielen praktisch ein gerendertes Comic nach und verfassen es dabei neu - nach Ihren Ideen und Ihrer Vorgehensweise.

Youngblood

Meine Meinung: Die mit prallen Rendermuskeln bepackten Helden um das Spezialkommando Youngblood reizen mich besonders wegen ihrer unterschiedlichsten Fähigkeiten. Die Missionen müssen mit taktischem Feingefühl angegangen werden, um zum Erfolg zu kommen. Vom Inhalt her ist Youngblood ein Spiel, in dem viel Potential steckt. Dieses wird jedoch im Design und in der Präsentation etwas leichtfertig vergeudet. Besonders die ein wenig veraltet gestaltete Hintergrundgrafik wirkt sich hier negativ aus. Musikalisch erinnert das Spiel an den actiongeladenen Sound diverser Comicserien in Fernsehen. Außerdem wirkt die Steuerung zunächst umständlich. Mit viel Übung kam ich jedoch in den Genuß der vollen Leistungsfähigkeit meiner Kämpfer – und dann macht Youngblood durchaus Spaß. ***Olaf Bernhard***

GENRE:	**Action-Rollenspiel**
VERFÜGBAR AB:	**April**
HERSTELLER:	**GT Interactive**
ENTWICKLER:	**Realtime Associates**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

5 Gründe um sich so richtig aufzuregen.

99 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

99.-



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

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 Austragungsorten absolviert. 16 verschiedene Länder treten in 12 olympischen Disziplinen an, darunter Alpine Skiwettbewerbe, Snowboarding, Eisschnellauf, Bob und Curling. Inkl. Mehrspielermodus.

89.-



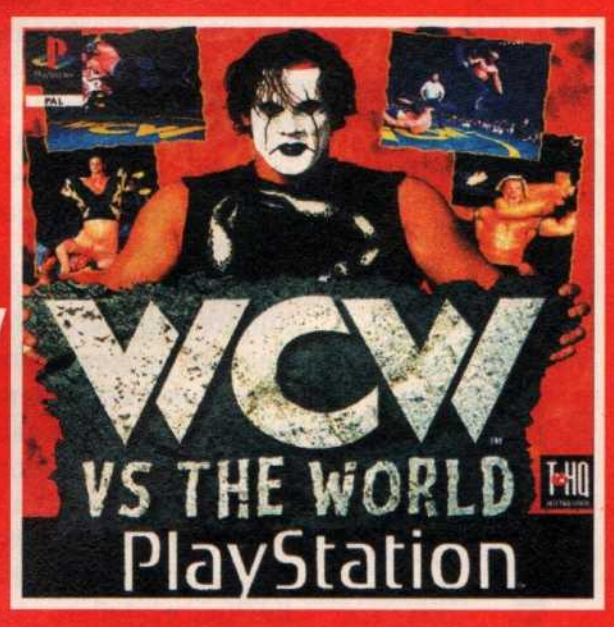
CASTLEVANIA - SYMPHONY OF THE NIGHT
Der neue Standard in der Kult-Serie. Das bekannte Jump'n-Fight-Spielprinzip wurde erstmals mit Rollenspielelementen kombiniert. Fantastisches Gameplay, spektakuläre 3D-Effekte und ein beeindruckender Soundtrack vervollständigen dieses Spiel.

49.-



INTERNATIONAL TRACK & FIELD PLATINUM
Die einzigartige Leichtathletik-Simulation gibt es jetzt als Platinum Edition. Atemberaubende Grafik und Animationen, 10 Disziplinen und 4-Spieler-Modus sorgen für spannende Olympiapartien bis zum Morgengrauen. Fun Generation 6/96: »... International Track & Field wird nicht zu schlagen sein.« (Wertung 9/10)

99.-



WCW VS. THE WORLD
Eines der realistischsten Wrestling-Games für Sony Playstation! Steuern Sie die gesamte Wrestling-Elite mit Berühmtheiten wie Hulk Hogan, Sting, Lex Luger und Ric Flair. Aufwendig textuierte Polygongrafik, Hunderte von Wrestling-Techniken und eine tolle Soundkulisse machen dieses Spiel zum ultimativen Wrestling-Game.

MediaMarkt

NBA Fastbreak '98

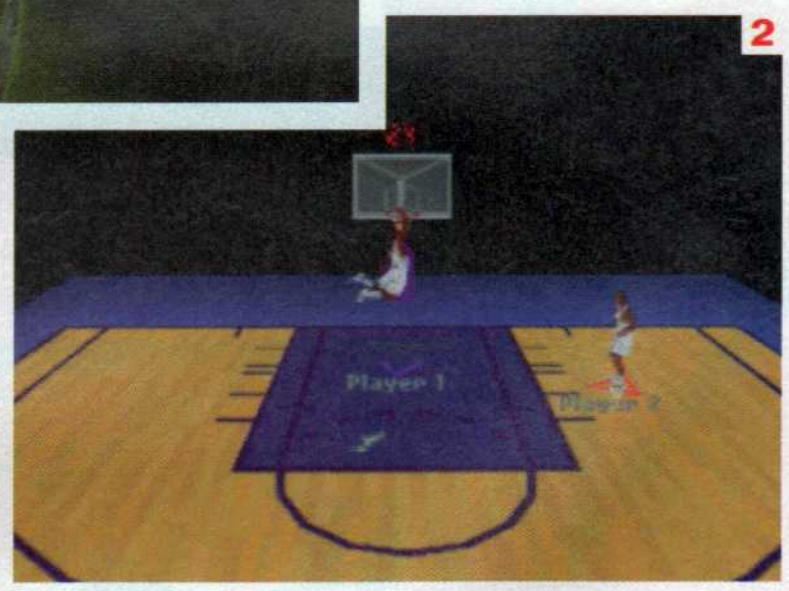
Es gibt sie doch noch, die faustdicken Überraschungen. Wer hätte gedacht, daß GT Interactive eine Basketballsimulation auf den Markt bringt? von Artur Hoffmann

GT Interactive steigt nun voll in den hart umkämpften Markt der Sportspielsimulationen ein. Nach dem in der letzten Ausgabe vorgestellten "Wayne Gretzky's 3D Hockey '98" sind nun die Basketballer an der Reihe. "NBA Fastbreak '98" ist eine Simulation, die ein gewisses Arcade-Flair versprüht und somit beide Fangruppen anspricht. Aufgrund der offiziellen Lizenz sind alle NBA-Mannschaften inklusive der beiden All-Star-Teams vertreten. Dressen, Logos und Startaufstellungen entsprechen selbstverständlich auch der Realität. Selbst der Spielerkader ist mit Shaquille O'Neal und Charles Barkley komplett – nur der allgegenwärtige Superstar der "Chicago Bulls", Michael Jordan, fehlt natürlich.



[1] Im Trainingsmodus flitzen Sie zu zweit über den Platz. [2] Vor dem Match werden die Teams verglichen. [3] Trotz Pippens Rettungsversuch geht dieser Ball in den Korb. [4] Ein perfekter Replaymodus gehört heutzutage zur Grundausstattung eines jeden Sportspiels.







Who's the Mack?

Wie nicht anders zu erwarten war, dreht sich alles um den Gewinn der Meisterschaft. Wem die Saison mit ihren 82 Begegnungen zu lang ist, der entscheidet sich entweder für eine der beiden verkürzten Versionen (54 bzw. 28 Spiele) oder steigt gleich in den PlayOffs ein. Vorher – oder als schnelle Zwischenbeschäftigung – bietet sich das Freundschaftsspiel an. Hier stehen sich zwei Teams in ungezwungener Atmosphäre gegenüber. Wer sich nicht so gut in der NBA auskennt, freut sich über die Klassifizierung der Mannschaften. Diese beinhaltet, neben Angaben zu Offense, Defense und Rebounds, auch das Ranking während der letzten Meisterschaftsrunde.

Neben der üblichen Spielertauschfunktion dürfen Sie bei Fastbreak auch eigene Recken erstellen. Außer der Optik legen Sie selbstverständlich auch die Eigenschaften des Rookies fest. Dabei stehen Ihnen 450 Stärkepunkte zur Verfügung, die Sie auf insgesamt 16 spielerische Attribute verteilen müssen. Ob Sie dabei mehr Wert auf das Ballgefühl (z.B. Passen, 3-Punkte-Würfe oder Dunkings) oder die Athletik (Aggressivität, Kondition oder Sprungkraft) legen, bleibt Ihnen überlassen. Da Sie auf diese Art und Weise bis zu zwölf Spieler erschaffen, steht dem Gewinn der Meisterschaft fast nichts mehr im Weg. Die einzige Hürde, der perfekte Korbwurf, wird im Trainigsmodus geübt. In allerbester One-On-One-Manier hetzen Sie über die spiegelblank polierte Fläche und setzen zum spektakulären Dunking an.

Der eigentliche Spielablauf ist flott und mitreißend. Das liegt zum einen an der eingängigen Steuerung, zum anderen am Icon-Passing-System. Nach einem Druck auf die L2-Taste erscheinen über den Köpfen der anspielbereiten Mitstreiter die Standardicons. Ähnlich intelligent verläuft auch die Auswahl der vorgefertigten Spielzüge, die mit der R2-Taste aufgerufen werden. Da auch die Freiwürfe mittels eines stilisierten Fadenkreuzes ausgeführt werden, erinnert das alles ein wenig an Electronic Arts' "NBA Live '98".

Die grafische Gestaltung der Spieler ist äußerst detailliert. Bei Nahaufnahmen sind nicht nur die Gesichter und die Namen auf den Dressen klar erkennbar, selbst Muskelpakete lassen sich ausmachen. Abgerundet wird das ganze durch

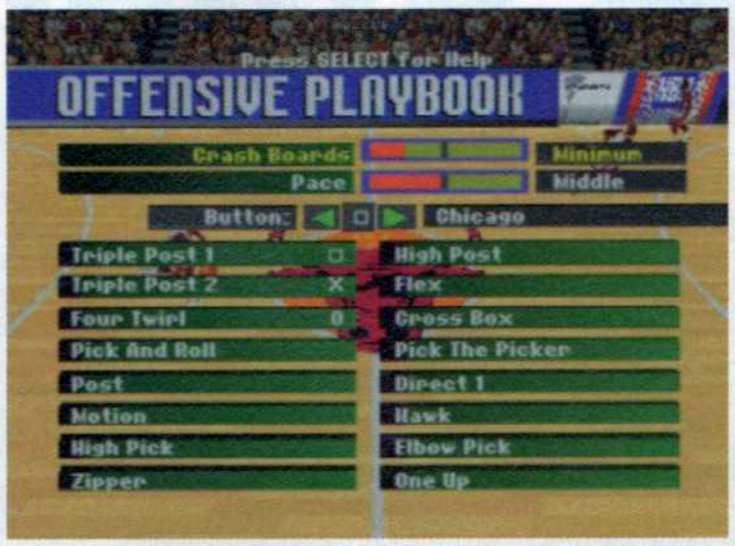
Zwei Spieler

Memory card kompatibel

die fließenden Bewegungsabläufe, die dem Game den richtigen Touch verleihen.

In Sachen Einstellungen braucht sich Fastbreak nicht hinter der etablierten Konkurrenz zu verstecken. Ob Regelwerk, Kameraperspektive (elf stehen zur Auswahl) oder Schwierigkeitsgrad – nahezu jede Option ist frei konfigurierbar. Die Geräuschkulisse deckt mit quietschenden Turnschuhen, lärmenden Zuschauerrängen und einem US-amerikanischen Kommentator das gesamte Spektrum audiovisueller Zutaten ab. *mom*

PlayStation



Im Playbook suchen Sie Ihre bevorzugten Spielzüge heraus.

NBA Fastbreak '98

Meine Meinung: GT Interactives Umsetzung des Saturnknallers " NBA Action '98" ist zwar kein Konkurrent für den etablierten EA-Sports-Titel NBA Live '98, nichtsdestotrotz macht es wirklich Spaß, die detaillierten Akteure über den Platz zu hetzen. Coole Dunks, genaue Pässe und vor allem der Trainingsmodus sprechen klar den Fun-Basketballer an, der im wesentlichen Körbe erzielen will. Kleinere Unstimmigkeiten wie z.B. die nicht gerade spielstarken Computergegner oder die teilweise auftretenden Animationsmängel trüben den ansonsten guten Gesamteindruck ein klein wenig. Bevor Sie sich also dieses Game zulegen, sollten Sie es unbedingt antesten. Am besten wäre es, wenn Sie gleich einen menschlichen Konkurrenten mitnehmen würden – hier entfaltet NBA Fastbreak '98 seinen vollen Reiz. ***Artur Hoffmann***

■ GENRE:	**Basketball-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Ende März**
■ HERSTELLER:	**GT Interactive**
■ ENTWICKLER:	**Visual Concepts**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Game It!

Titel des Monats März:
Jet Rider 2*
69,95

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
Castlevania	79,95
F1 '97	89,95
Felony 11-79	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige 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 7.2.98
** = noch nicht verfügbar am 7.2.*
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 Eishockey*	89,95	N
Actua Golf 2	84,95	
Actua Soccer	39,95	
Actua Soccer 2	84,95	
Actua Tennis 2*	84,95	
Adidas Power Soccer 2*	87,95	P
Agent Armstrong	74,95	N
Air Combat Platinium	39,95	
Air Race	a.A.	
Alien Triology	42,95	
Ark of time	79,95	
Atari Arcade Hits	79,95	
Atari Arcade Hits 2	74,95	N
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 3*	79,95	
Battle Stations	77,95	
Beast Wars*	79,95	N
Blast Chamber	84,95	
Blazing Dragons	74,95	
Bleifuß 2*	69,95	
Bloady Roar*	79,95	N
Broken Helix	84,95	
Bug Riders*	74,95	
Buggy*	84,95	
Bushido Blade*	79,95	
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 2	79,95	
Courir Crises	79,95	
Crash Bandicoot 2	42,95	P
Crime Killer	a.A.	
Critical Depth	72,95	
Croc	84,95	
Crow: City of Angles	74,95	
Crypt Killer	84,95	
Dark Omen*	84,95	
Deathtrap Dungeon	94,95	
Destruction Derby 2	39,95	
Devil Deceiption	79,95	
Diablo	89,95	N
Discworld 2	89,95	
Dogdem Arena	79,95	
Dungeon Keeper*	79,95	N
Dynasty Warriors	89,95	
Epidemic*	69,95	
Excalibur	84,95	
Explosive Racing	84,95	
Extreme Games 2	69,95	
Fade to Black	39,95	
Fatal Fury*	69,95	
Felony 11-79*	89,95	N
Fifa 96	44,95	
Fifa 98	84,95	
Fighting Force	94,95	
Final Fantasy 7	89,95	
Formel 1 '97	89,95	
Formula Karts*	89,95	N
Forsaken*	84,95	N
Frogger	69,95	
G-Police	89,95	
Gex 3D*	87,95	N
Ghost in the Shell*	87,95	N
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	
Indy 500	79,95	N
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	
Jet Rider 2*	79,95	N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95	
John Madden NFL 98	84,95	
Judge Dredd	79,95	
K 1 Fighting*	89,95	N
Klonoa*	87,95	N
Kurushi	69,95	
Legacy of Kain	77,95	
Lost World: Jurassic Park	84,95	
Lucky Luke*	89,95	
Magic the Gathering	74,95	
Marvel Super Heroes	79,95	
Mass Destruction	74,95	
Masters of Teräs Käsi	79,95	N
Match Day 3*	89,95	
Maximum Force	84,95	
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	
Nagano Wintergames	99,95	N
Namco Museum 5	79,95	N
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	
Newman Haas Racing	87,95	N
NHL Breakaway '98	79,95	
NHL Faceoff 97	79,95	
NHL Face Off 98	a.A.	
NHL Hockey 98	84,95	
NHL Powerplay Hockey '98	74,95	
Nightmare Creatures	79,95	
Nuclear Strike	84,95	
One*	84,95	N
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 Plat.*	42,95	N
Powerboat Racing*	89,95	
Premier Manager 98	89,95	N
Pro Pinball - Timeshock	a.A.	
Rage Racer	84,95	
Rallye Cross	69,95	
Rampage World Tour	74,95	
Rapid Racer	79,95	
Rascal	87,95	N
Rayman	39,95	
Raystorm	69,95	
Ray Tracer	69,95	
Rebel Assault 2	84,95	
Reboot*	89,95	
Resident Evil Directors Cut	79,95	
Resident Evil 2*	79,95	N
Return Fire	84,95	
Ridge Racer	39,95	
Ridge Racer Revolution	42,95	N
Risiko	79,95	
Riven*	109,95	N
Road Rage	79,95	
Road Rash	44,95	
Road Rash 3D*	84,95	
Rock'n'Roll racing	89,95	
Rosco McQueen	79,95	
San Francisco Rush*	84,95	
Shadow Master	87,95	P
Sign of the Sun*	79,95	
Skeleton Warrior	69,95	
Skull Monkeys	89,95	
Slam'n'Jam	74,95	
Soul Blade	42,95	P
Soviet Strike	79,95	
Street Fighter Collection	79,95	N
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	
Syndicate Wars	84,95	
Tekken 2 Platinium*	42,95	N
Tenka Life Force	84,95	
Test Drive 4	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	
Total Driving	79,95	
Transport Tycoon	74,95	
Treasures of the Deep*	a.A.	
Tripple Play 99*	84,95	N
Twisted Metal World Tour	79,95	
Ubik*	84,95	N
V-Rallye	79,95	
Vandal Hearts	84,95	
Virtual Baseball 99	79,95	N
VMX Racing*	84,95	
VR Baseball	74,95	
VR Pool	74,95	
Warcraft 2	84,95	
Wayne Gretzky 98*	74,95	N
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	

PSX HARDWARE

Formel 1 '97 + Lenkrad
(Mad Catz oder Drivewheel)
DM 219,95

Playstation
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 339,95

Playstation Multinorm
+ Edge Controller
+ Memory Card 120 Slot
DM 399,95

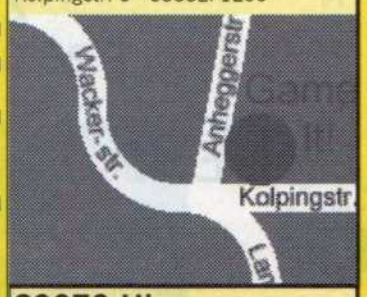
Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	77,95 N
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory 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 Tasche Sony (incl. Memory Card u. Controller)	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

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

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

X-Men: Children of the Atom

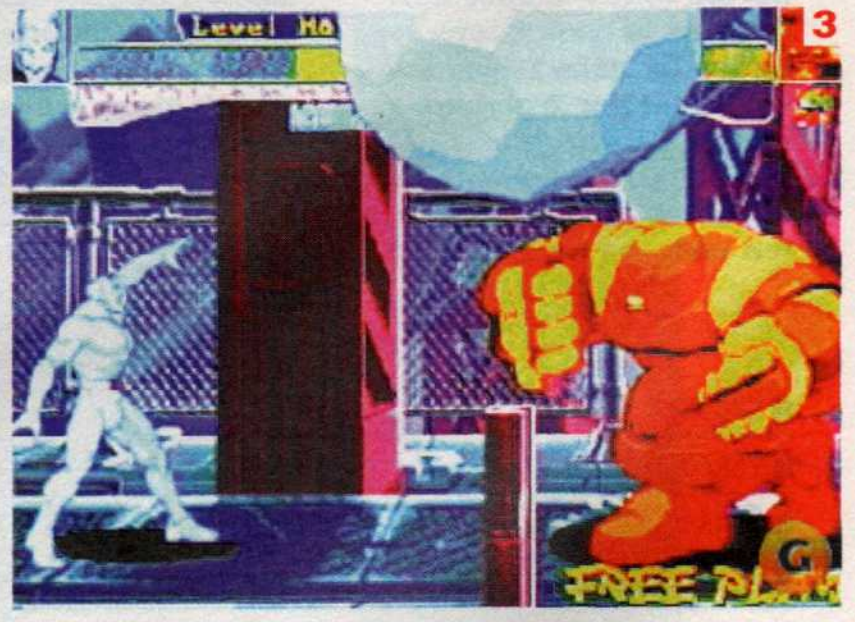
Wenn sich eine Sechsarmige mit einem riesigen Androiden prügelt und ein silberner Samurai einen Menschen aus Eis vermöbelt, dann kann dies eigentlich nur ein Beat'em-Up mit ausgefallenen Comic Figuren sein. von Mathias Locher

Es gibt Menschen, die grundsätzlich der Auffassung sind, daß früher ausnahmslos alles besser war. Autos, das Essen in Restaurants, die allgemeine wirtschaftliche Lage und die Erziehung von Heranwachsenden. Computerspiele waren früher auch irgendwie besser, mag sich da jemand bei Acclaim gedacht haben, bevor er sich entschloß, "X-Men: Children of the Atom" auf den Markt zu bringen. Heutige Beat'em-Ups verwenden in der Regel Polygone, um die Kämpfer darzustellen, bei "X-Men" hingegen sind die Figuren tatsächlich noch als flache Sprites zu sehen. Der Handlungsraum der Prügelnden ist folglich auch auf zwei Dimensionen beschränkt, was dem Spiel eine gewisse Eintönigkeit beschert.

X-Men sieht wie das originale "Street Fighter" aus, nur die Charaktere sind ein wenig anders. Ihnen stehen derer zehn zur Verfügung, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Der riesige Android Sentinel zum Beispiel ist äußerst schwerfällig, doch wo er hinhaut, wächst kein Gras mehr. Psylocke ist das genaue Gegenteil: Sie ist ziemlich kraftlos, aber wieselflink. Natürlich hat jeder Kämpfer auch so seine Spezialfertigkeiten und -schläge. Iceman wirft mit gigantischen Schneebällen, Cyclops röstet seine Opponenten mit Laserblicken, und die sechsarmige Spiral bearbeitet ihr Gegenüber gerne mit Multihit-Combos. Man sollte also immer die eigene Taktik auf den Gegner abstimmen, egal, ob man im Arcademodus gegen den Computer oder im Vs.-Mode gegen einen menschlichen Spieler antritt. Jeder Gegner hat auch seine bevorzugte Kampfarena. Wolverine ist z.B. in einer wilden Gegend









[1] Omega Red, der Kämpfer auf der rechten Seite, hat einen Buckel, mit dem er selbst Quasimodo Konkurrenz macht. [2] Wolverine und Sentinel vollführen wahre Veitstänze in der Luft. [3] Das beleibte Monster rechts bekommt von Iceman einen Eisklumpen vor den Latz geknallt, der auch der Titanic Rumpfschmerzen bereitet hätte. [4] Volle Deckung!

> Der Handlungsraum der Prügelnden ist auf zwei Dimensionen beschränkt, was dem Spiel eine gewisse Eintönigkeit beschert.

Manche mögen's HEISS

...Du auch?

NEWMAN HAAS™ RACING

Faszination indy car

PSYGNOSIS

BIZARRE CREATIONS

A STUDIO 33 PRODUCTION

www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation™









[1] Hier sehen wir die sechsarmige Spiral bei irgendwelchen Dehn- und Gymnastikübungen... [2] ...allein... [3] ...und mit Partner. [4] Der feurige Kerl sieht irgendwie gefährlich aus!

heimisch, in der auch schon mal der eine oder andere Dinosaurier zu sehen ist. Sie prügeln sich außerdem in klassischen Dojos, an romantischen Stränden und in dunklen Kellern.

Das umfangreiche Optionsmenü, das fast mehr Möglichkeiten bietet als das eigentliche Spiel, erlaubt es Ihnen, individuelle Einstellungen für die Kämpfe vorzunehmen. Nicht weniger als acht Schwierigkeitsgrade sollen jedem mehr oder weniger Begabten Chancengleichheit gegenüber dem Computer garantieren. Eine zuschaltbare Automatik-Block-Option greift Ihnen notfalls etwas unter die Arme. Wenn Sie dennoch verlieren, bekommen Sie als Trostpflaster verraten, wie man Special-Moves mit dem jeweiligen Recken durchführt.

Doch trotz Special-Moves und Auto-Block ist es nicht immer einfach, sich gegen den Kontrahenten durchzusetzen, da die Darstellung der Kämpfe oft chaotisch und verwirrend ist. Springen Sie in die Höhe, um hinter dem Gegner zu landen und ihn zu überraschen, so schwenkt die Kamera Ihnen hinterher. Dabei kommt es oft vor, daß Ihr vermeintliches Opfer aus dem sichtbaren Bereich verschwindet, um Ihnen bei der Landung dann einen herzlichen Empfang zu bereiten.

Die Grafik von X-Men: Children of the Atom hat, wie eingangs schon erwähnt, einige Jahre auf dem Buckel, auch der Sound macht nicht gerade den frischsten Eindruck. Wenigstens im Zweispieler-Modus bringt die Prügelei mit diesem archaischen Fossil der Spielegeschichte einigen Spaß. *mom*



X-Men: Children of the Atom

Meine Meinung: Ist X-Men: CotA nur der Versuch, aus einem alten Spielautomaten (dessen PC-Umsetzung schon seit Ewigkeiten zu haben ist) nochmals Profit herauszuschlagen, oder ist es eine Hommage an die guten, alten Zeiten, als das Beat'em-Up noch in den Kinderschuhen steckte? Selbst wenn man von der zweiten Variante ausgeht, so bleibt doch ein äußerst unbefriedigendes Spiel, das man sich höchstens zum Budget-Preis für Oldies zulegen sollte. Die Grafik ist veraltet, für einen spannenden Schlagabtausch ist die Darstellung zu unübersichtlich und chaotisch, außerdem fehlt eine komplette Aktionsdimension. Für anspruchsvollen Langzeitprügelspaß kann CotA nicht sorgen, Fans der Streetfighter-Reihe dürften aber möglicherweise trotzdem kurzfristig auf ihre Kosten kommen.

Mathias Locher

GENRE:	2-D-Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	bereits erhältlich
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Probe
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	4,0	MOTIVATION:	3,5
GRAFIK:	4,0	PREIS/LEISTUNG:	3,5
SOUND:	3,5		
PRÄSENTATION:	4,0	GESAMTWERTUNG:	3,7
GAMEPLAY:	3,5		

NHL Powerplay Hockey '98

Der Nachzügler ist endlich da! Nachdem wir Ihnen die beiden Konkurrenten bereits vor längerer Zeit vorgestellt haben, steht nun Virgins "NHL Powerplay Hockey '98" auf dem Prüfstand. von Artur Hoffmann

Nach der Previewversion, über die wir Ihnen bereits in der Ausgabe 11/97 berichtet haben, herrschte eine gewisse Zeit Funkstille. Kaum vier Monate später ist das Game nun doch noch zum Test bereit. Eines wollen wir dem enthusiastischen Eishockeyfan bereits an dieser Stelle verraten: "NHL Powerplay Hockey '98" ist ein verdammt gutes Spiel!

International

Die vier Modi Freundschaftsspiel, Saison (11, 21, 41 oder alle 82 Begegnungen), Playoffs (Best of 1, 3, 5, oder 7) sowie eine Weltmeisterschaft sorgen für lange währenden Spielspaß. Bei der WM kommt ein lobenswertes Feature von Powerplay Hockey zum Vorschein: Wie in der Vorversion bauten die Entwickler auch diesmal wieder viele originale Nationalmannschaften. Angefangen bei Österreich mit der Gesamtstärke 34, über die Tschechische Republik (80) bis zum Superteam aus Kanada (95) ist alles vertreten, was Rang und Namen hat.

Das gleiche gilt natürlich auch für die 26 Vereinsmannschaften und zwei All-Star-Teams, die aufgrund der Lizenzdeals (NHL und NHLPA) inklusive Logos, Trikots und Stadien den Originalen entsprechen. Ein weiteres Ergebnis dieser Zusammenarbeit ist die Datenbank, die mit Informationen zu weit über 600 Spielern inklusive deren Fotos aufwartet. So können Sie sich jederzeit ein Bild von Ihren bevorzugten Cracks machen. Falls Sie im Spielereditor einen neuen Spieler erschaffen, müssen Sie zwar auf eine Grafik verzichten, dafür dürfen Sie hier aus dem vollen schöpfen: Vor- und Nachname, Geburtstag und –ort, Größe und Gewicht sind nur einige der frei definierbaren Parameter. Auf der spieltechnischen Seite stehen sieben Eigenschaften wie beispielsweise Tempo, Schußkraft oder Pässe; da Sie jede davon auf 99 hochschrauben können, steht einem absoluten NHL-Überflieger nichts im Wege.

Bevor es aber losgeht, müssen Sie sich noch um diverse taktische Vorgaben kümmern. Diese sind fein säuberlich in die vier Bereiche Offensive, Defensive, Powerplay und Unterzahlspiel eingeteilt. Diese Vielfalt garantiert ein Teamverhalten nach Ihrem eigenen Gusto. Im Spiel selbst geht es dann nur noch um den Sieg. Um hier den gewünschten Erfolg zu erreichen, sollten Sie sehr viel Zeit mitbringen, da sich die CPU-Gegner nicht mehr so leicht

1





[1] Vier grundverschiedene Spielmodi versprechen lange Duelle. [2] Franz Muxeneder aus Schneizlreuth ist der neue NHL-Star. [3] Die Zuschauer machen sich durch permanente Gesänge bemerkbar.

3



2



Vier Spieler

Memory card kompatibel



[1] Selbst bei Nahaufnahmen sehen die Cracks sehr gut aus. [2] Im Replaymodus zoomen Sie sich mitten ins Geschehen. [3] Die klare Überlegenheit drückt sich im Ergebnis aus. [4] Trotz Abwehrversuch findet der Puck den Weg ins Tor. [5] Unglaublich, die deutsche Mannschaft führt!









Der enorm hohe Realismusfaktor hängt vor allem mit der grafischen Darstellung zusammen, die zweifelsohne "state-of-the-art" ist.

düpieren lassen wie in der Vorversion und Ihre Schwächen gnadenlos ausnutzen. Vor allem der Wirbel, den der computergesteuerte Konkurrent im Überzahlspiel entfacht, wird Sie mit Sicherheit ins Schwitzen bringen. Damit es gar nicht soweit kommt, sollten Sie vor allem Schlägereien vermeiden. Ist Ihnen diese Variante zu steril, holen Sie sich vier Bekannte ins Haus und legen im Multiplayer-Modus so richtig los.

Der enorm hohe Realismusfaktor hängt vor allem mit der graphischen Darstellung zusammen, die zweifelsohne "state-of-the-art" ist: Angefangen bei den Spielern und dem Schiedsrichter, über das – im wahrsten Sinne des Wortes – glänzende Eis, bis hin zu den fanatischen Zuschauern und den fünf Kameraperspektiven. Hier gibt sich Virgins Hockeyspiel keinerlei Blöße und schließt nahtlos zur Konkurrenz auf. Mit einigen Abstrichen gilt das auch für den Soundsektor, der von einem US-amerikanischen Kommentator, der typischen Orgelmusik und den frenetisch jubelnden Fans abgerundet wird.

Trotz dieser Jubelarien gibt es auch etwas zu meckern: Zum einen nervt die gitarrenlastige Musikuntermalung, die Ihnen in jedem Menü entgegenschallt, zum anderen sind die Ladezeiten unverhältnismäßig hoch. Während sich aber das erste Problem durch einen Gang ins Soundmenü erledigen läßt, wirkt sich das Ladeverhalten negativ auf den Spielfluß aus, da Sie vor und während einer Partie in zahlreichen Menüs unterwegs sind. Hier personalisieren Sie nicht nur die Regeln, sondern stellen auch die Drittellänge ein, vollziehen Transfers und – vor allem für Profis interessant – entscheiden sich für einen manuell gesteuerten Torwart.

Um alle Teams auf den neusten Stand zu bringen, sollten Sie die Radical-Homepage besuchen. Unter der Adresse **http://www.radical.ca/games/powerplay/trades.html** veröffentlichen die Programmierer in unregelmäßigen Abständen die Veränderungen der Spielerkader. *mom*

PlayStation

NHL Powerplay Hockey '98

Meine Meinung: Die optischen Verbesserungen (größere Spieler, realistischere Bewegungen und detailliertere Stadien) gegenüber der Vorversion heben den Spielspaß um ein Vielfaches an. Dazu tragen u.a. die Implementierung der Nationalmannschaften, das hervorragende Gameplay und nicht zuletzt die akustische Untermalung bei. Abgesehen vom etwas zähen Ladevorgang ist "NHL Powerplay Hockey '98" ein absolutes Supergame. Und genau das ist das Problem: In keinem zweiten Genre liegen die drei Spitzentitel so nahe beieinander, wie bei den Eishockeysimulationen. Ob Sie sich für EAs "NHL '98", Acclaims "NHL Breakaway '98" oder Virgins Titel entscheiden, hängt ganz von Ihren Vorlieben ab, denn jedes Spiel besitzt seine ganz speziellen Highlights. Eishockeyfreaks besitzen alle drei Titel. ***Artur Hoffmann***

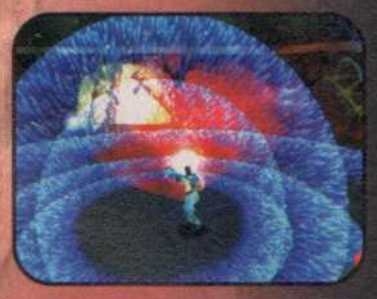
GENRE:	Eishockey-Simulation
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Virgin Interactive
ENTWICKLER:	Radical Entertainment
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND







EINZIGARTIGE MISCHUNG AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE (Z.B.FUNKVERKEHR DER GEGNER)

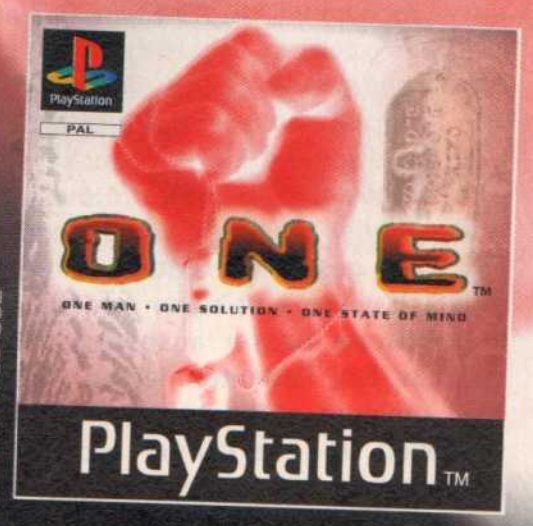
NEUARTIGE "POWER"ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"

EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU MEISTERN

THERE CAN BE ONLY ONE

Als ein korruptes Militärexperiment schiefläuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts.Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.
Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird...RASENDE WUT



768 9642 8472

ERHÄLTLICH AB: 16.03.98

ONE™ and ASC Games™ are trademark of American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. ℗1998 BMG Interactive. All rights reserved. Distributed by the local BMG Company. A unit of BMG Entertainment.
PlayStation® and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ASC GAMES

VISUAL CONCEPTS

PlayStation

BMG INTERACTIVE

www.bmginteractive.com

USK Geeignet ab 16 Jahren

Theme Hospital

Wer glaubt, in "Theme Hospital" könne er der Menschheit endlich etwas Gutes tun und seine Fähigkeiten als begabter Medicus zum tragen bringen, der irrt. Vielmehr geht es – wie in echten Krankenhäusern eben auch – darum, möglichst viel Geld in die eigenen Taschen zu schaufeln und die Konkurrenz auszubooten. von Sven Keusch

Auf dem PC ist Theme Hospital bereits ein Klassiker, auf der PlayStation ist es ganz neu und verspricht dem geneigten Spieler Abwechslung in seiner Sammlung. Der nach wie vor launige Vorspann suggeriert mir gleich, daß es sich hier glücklicherweise nicht um eine Software gewordene Schwarzwaldklinik handelt, sondern vielmehr um eine Persiflage des Krankenhausalttages. Derart froh gestimmt, mache ich mich gleich ans Werk und übernehme mein erstes Hospital.

Zunächst bedarf es notwendiger Einrichtungsgegenstände wie einer Rezeption, Wartebänken, Feuerlöschern und Heizkörpern. Die Lieferung erfolgt prompt, und schon richte ich die ersten Diagnose- und Behandlungsräume ein. Noch schnell ein paar fähige Ärzte, Schwestern, Handlanger für Reparaturen und Reinigung sowie eine Rezeptionistin angeheuert, und der Eröffnung steht nichts mehr im Weg.

Die ersten Patienten lassen auch nicht lange auf sich warten und werden schnell kuriert, was meinem Geldbeutel und meinem Ruf sehr nützlich ist und mich der Levelvorgabe ein ordentliches Stück näher bringt.

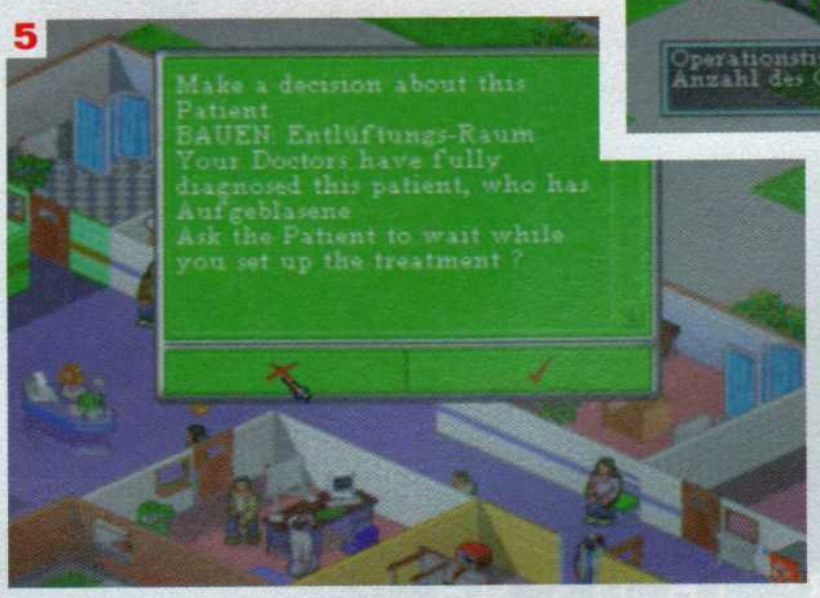
Leider gesellen sich dann auch Patienten mit exotischen Krankheiten wie Knackbacken, Schmalzstimme und Kahlus Kopfus dazu, deren Heilung für meine Ärzte unmöglich scheint. Als diese dann auch noch unvermittelt ableben und einfach senkrecht in den Himmel durchstarten, schadet dies meiner Reputation, und ich stehe vor ernstlichen Problemen. Ich brauche dringend neue Diagnose- und Behandlungseinrichtungen, um diese Krankheiten heilen zu können. Jedoch ist das einfacher gesagt als getan, denn vorher muß ich diese erst noch erforschen und meine Ärzte besser ausbilden. Also beschließe ich, Patienten, deren Anamnese bei meinem Einrichtungsstand einen schnellen Tod verkündet, vorerst nach Hause zu schicken.

Der weitere Aufbau des Krankenhauses erweist sich als nicht besonders schwierig: Auf erfolgreiche Erforschung und Ausbildung erfolgt die sofortige Bereitstellung der nötigen Räume, und schon bald ist die Klinik komplett ausgestattet, und alle Patienten werden geheilt. Dieses Treiben geht einige Zeit vonstatten, bis genügend Geld erwirtschaftet ist und der Ruf meines Krankenhauses den geforderten Wert übersteigt. Und schon geht es auf in den nächsten Level. Hier sind die Aufgaben ähnlich verteilt, nur daß Sie noch mehr Geld verdienen müssen, einen noch besseren Ruf zu erlangen haben und noch mehr Patienten zu heilen sind. Ach ja: Erdbeben gibt es hier auch noch, diese treten leider sehr häufig auf und machen meine teuren Geräte kaputt, was die Arbeit doch deutlich erschwert. Aber auch dieser Level











[1] Kleine Schnittwunde? Nicht weinen, Kleiner. [2] Hier dürfen Sie Ihr Krankenhaus nach Herzenslust erweitern. [3] Der OP will Blut sehen. [4] Diese hübsche Schwester steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. [5] Theme Hospital dürfen Sie in mehreren Sprachen gleichzeitig spielen.



NAGANO WINTER OLYMPICS'98 GOLDRAUSCH

NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES
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!



NINTENDO64 PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

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

i-dentität



1



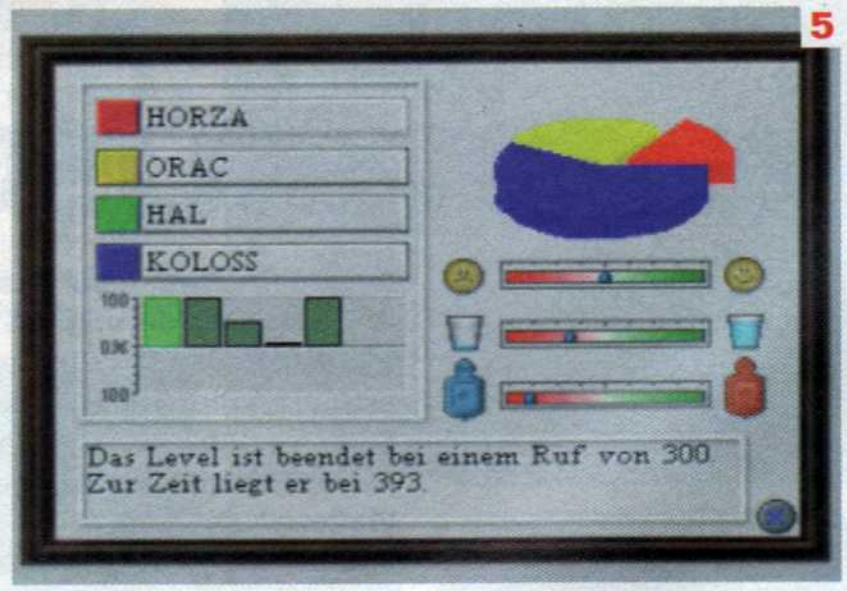
2


3

[1] Ein vertrauenswürdiger Geselle. Wie im echten Leben? [2] Klopapier gibt's aber keins! [3] Das meist besuchte Zimmer im ganzen Krankenhaus... [4] Nicht unbedingt die erste Wahl, dieser Hausmeister. [5] Wir sind bereits 93 Punkte über der Levelvorgabe?!



4



5

ist zu schaffen, und so geht es weiter und weiter. Mit jedem neuen Krankenhaus, das Sie übernehmen, kommen neue Krankheiten, Einrichtungen, Aufgaben oder Umwelteinflüsse hinzu, so daß immer für Abwechslung gesorgt ist. An dieser Stelle sollen aber noch nicht alle Features verraten werden, vielmehr muß jetzt diagnostiziert werden, ob es sich bei Theme Hospital um ein Placebo oder um echte Heilung für gestreßte Spieler handelt.

Tolle Story...

Obwohl es sich um die x-te Simulation aus der Wirtschaftsecke handelt, weiß die Spielidee zu gefallen. Dies liegt vor allem an den netten Gags, mit denen nicht gerade gespart wurde. Man merkt sofort, daß die Programmierer mit viel Humor an die Arbeit gegangen sind. Und das ist auch bitter nötig, denn sicherlich verbindet niemand angenehme Assoziationen mit einem Hospital. Die Doppeldeutigkeit von Krankheiten wie Spitzzüngigkeit, Fernsehfieber, Aufgeblasenheit usw. kommt auch grafisch voll zum tragen und läßt den Spieler schnell seinen letzten Skiunfall vergessen. Zudem ist akustisch allerhand geboten, so spart die Empfangsdame nicht mit sarkastischen Durchsagen, und Patienten auf der Toilette (die man übrigens auch beobachten kann) haben anscheinend einen sehr "schweren Gang".

Schlechte Umsetzung.....

Wie im wirklichen Leben, wenn der Arzt die Schere im Bauchraum vergessen und die OP-Schwester die Wunde schon zugenäht und den Patienten nach Hause geschickt hat, besitzt auch dieses Spiel so seine Schattenseiten.

Die nette, durchschnittliche aber absolut zufriedenstellende Grafik hat ihre Schwächen, wenn man eine Person oder einen Gegenstand anwählen will, die sich hinter einer Wand befinden. Oft wollen sie sich partout nicht von dort wegbewegen – hier heißt es dann einfach: aufgeben und verzweifeln. Die isometrische Darstellung ist ebenfalls nicht sehr praktisch bei der Einrichtung des Krankenhauses. Sie liefert eine derart verzerrte Optik, daß man neue Räume oftmals wieder abreißen muß, weil sie nicht dort stehen, wo man sie haben will.

Zudem ist die Grafik wenig abwechslungsreich; so sehen alle Ärzte gleich aus, und wenn man mal einige Level gespielt und alles gesehen hat, ist die Darstellung doch etwas zu eintönig für verwöhnte Augen.

Der Sound ist – wie oben beschrieben – anfangs witzig, leidet bei fortgeschrittenem Spielverlauf aber an denselben Symptomen wie die Grafik. Positiv ist lediglich, daß sich die Geräuschkulisse aus unerklärlichen Gründen nach und nach gegen Null reduziert.

Für das Kuriositätenkabinett ist wohl unsere deutsche Testversion des Spiels gedacht, denn viel Text wurde ganz einfach nicht übersetzt. Wir gehen natürlich davon aus, daß die englischen Überbleibsel in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten sein werden.

Seltsam ist auch, daß das Spiel meist nicht beendet wird, wenn die Levelvorgabe erreicht ist, sondern man auf irgendeinen "mystischen" Moment warten muß, um vorzurücken.

An Dramatik kaum zu überbieten ist leider die unpräzise Joypadsteuerung, die den Spieler direkt in das Wartezimmer eines Orthopäden führt. Ähnliche Handverrenkungen bin ich nicht mal von den härtesten Actionspielen gewöhnt.

Was anfänglich so schön begann, kann

Maus kompatibel | Ein Spieler | Memory card kompatibel

langfristig leider nicht motivieren. Ausschlaggebend hierfür sind nicht nur die mäßige Grafik und der karge Sound, sondern vielmehr auch das Gameplay an sich. So genügt es, wenn man ein Krankenhaus mit allen nötigen Einrichtungen, Stationen und genügend Personal aufbaut – alsdann kann man seinem gewohnten Tagesablauf nachgehen. Wenn man dann nach Stunden (!!) zur Konsole zurückkehrt, ist der Level vielleicht schon geschafft, und man darf das nächste Hospital kreieren. Nicht, daß das keinen Spaß macht – zu Beginn –, doch mit der Zeit wird das doch ein wenig eintönig. Das Vergnügen, Chefarzt zu spielen, darf deshalb nur Patienten mit üppigem Geldbeutel eingeräumt werden. Allen anderen wird, auf Grund der knappen Kassenlage, vorsorglich kein Rezept ausgestellt. *mom*



Noch ist nichts los in der Psychiatrie. Aber das wird sich bald ändern...

Theme Hospital

Meine Meinung: Zu Beginn war ich ganz angetan von diesem Spiel, gerade weil man mal wieder etwas erschaffen darf und es nicht immer um blanke Zerstörung geht. Meiner Mutter würde es bestimmt gefallen, wenn sie wüßte, daß ich mal Menschen helfe, anstatt sie hinwegzumetzeln – nur auf die PlayStation bezogen, versteht sich. Leider ist die Präsentation zu schwach und die Abwechslung zu gering, um mich lange vor den Fernseher zu bannen. Hinzu kommt noch die mißratene Steuerung. Wenn ich im Verlauf des Spiels dann auch noch immer länger tatenlos auf das Erreichen des nächsten Spielabschnitts warten muß, dann ist leider aller Tage Abend, und ich spezialisiere mich lieber wieder auf handfeste Action, um meine Gegner ins nächste Krankenhaus zu schicken. Ehrlich schade... *Sven Keusch*

GENRE:	**Wirtschafts-Simulation**
VERFÜGBAR AB:	**Ende März**
HERSTELLER:	**Electronic Arts**
ENTWICKLER:	**Bullfrog**
SPRACHE DES SPIELS:	**mehrsprachig**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

SPIELIDEE:	1,5	MOTIVATION:	4,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	3,5
SOUND:	3,5		
PRÄSENTATION:	3,0		
GAMEPLAY:	3,0	GESAMTWERTUNG:	**2,9**

Interessante Information von A bis Z finden Sie unter:
http://www.weka-cityline.de
WEKA CityLine

Pick & Play

Klopstockstrasse 4
80804 München
Tel. 089 - 361 035 55
Fax 089 - 361 035 56
picknplay@compuserve.com

PSX

Armored Core *	DA	95,00
Arms Race *	DV	85,00
Auto Destruct	DV	85,00
A. Senna Kart Duel II	DA	85,00
Baphomets Fluch II	DV	85,00
Batman & Robin *	DV	89,00
Bloody Roar *	DA	85,00
Bugriders	DA	75,00
Bushido Blade	DA	79,00
Bust a Move III	DA	69,00
Constructor *	DA	89,00
Cool Boarders II	DA	85,00
Crash Bandicoot II	DA	85,00
Croc	DA	85,00
Deathtrap Dungeon *	DA	95,00
Diablo *	DV	85,00
Dungeon Keeper *	DV	85,00
Extreme Snowbreak	DA	85,00
F1 Racing *	DA	85,00
Final Fantasy VII	DA	99,00
Fin. Fant. VII - Tactics	US	115,00
Formel 1 97	DA	95,00
Furmula Karts	DA	89,00
G-Police	DA	95,00
Gran Tourismo *	DA	99,00
Grand Theft Auto	DA	85,00
Indy 500 *	DA	85,00
Jersey Devil	DV	89,00
Lifeforce Tenka	DA	89,00
Lucky Lucke *	DA	89,00
Mageslayer *	DA	85,00
Masters of Teras Ka.*	DA	85,00
Medievil	DA	85,00
Nagano Winter Olym.	DA	89,00
Nascar 98	DV	85,00
NBA 98	DV	85,00
Need 4 Speed III *	DA	85,00
NHL 98	DV	85,00
NHL Breakaway 98	DA	59,00
Nightmare Creatures	DA	85,00
Ninja *	DA	95,00
Overboard	DA	85,00
Pandemonium II	DA	89,00
Populous 3 *	DV	85,00
Powerboat Racing *	DV	89,00
Resident Evil II	US	129,00
Resident Evil II *	DA	85,00
Riven	DV	109,00
Road Rash 3D *	DV	85,00
Rosco McQueen	DA	85,00
Skull Monkeys	DV	85,00
Spawn *	DA	95,00
Streetfighter Coll. *	DA	85,00
Test Drive IV	DV	85,00
Theme Hospital *	DV	85,00
TOCA - Touring Car	DV	85,00
Tomb Raider II	DV	89,00
Total Driving	DV	89,00
Turok *	DA	85,00
Ubik	DV	85,00
V-Rally	DA	89,00
W. Gretzky Hockey 3D	DV	75,00
Wipeout 2097 Pl.	DA	45,00
Youngblood *	DA	85,00

U.V.A
Mo. bis Fr. 11.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 16.00 Uhr
*= bei Drucklegung noch nicht erschienen
Vorbestellung und Händleranfragen erwünscht.
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.
Versandkosten bei NN DM 9,90 zzg. NN-Gebühr,
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte DM 6.90
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-

Mega Man Battle & Chase

Mega Man verläßt die Plattform-Bühne und klemmt sich hinters Steuer seines flotten Flitzers. In "Battle & Chase" tritt er zu einem haarsträubenden Kart-Rennen gegen all seine Freunde und Feinde an. von Michael Schmithäuser



Nach sage und schreibe acht Plattform-Abenteuern hat Mega Man genug vom Ballern und Herumhüpfen und wendet sich einer neuartigen Freizeitbeschäftigung zu. Der japanische Kult-Charakter hat – pünktlich zu seinem zehnjährigen Jubiläum – die "Freude am Fahren" entdeckt. In Battle & Chase fordert er neun seiner treuen Weggefährten und erbitterten Kontrahenten zu einem spannenden Go-Kart-Rennen heraus.

Comic-Rennen im Bonbon-Look

Wie es sich für eine echte Japan-Produktion gehört, sind sämtliche Charaktere, Fahrzeuge und Kurse im kunterbunten Bonbon-Look gehalten. Mega Man düst in einem roten Flitzer mit Hundekopf durch die Gegend, während das liebreizende Quoten-Mädel "Roll" in einem himmelblauen Pinguin-Kart mit niedlichen Stummelflügelchen antritt. Nicht ganz so drollig sieht das Gefährt des Blechkopfs "Springman" aus: Das riesige Teil ist mit Boxhandschuhen ausgestattet, mit denen er hervorragend lästige Gegner ausschalten kann.

Jedes der insgesamt zehn Karts verfügt über eine solche Spezialfunktion. So ballert sich MegaMan mit seinem Lasergeschütz durch die Fahrzeugreihen, während sich Roll fliegenderweise über den Pulk hinweg bewegt. Das coole Eis-Mobil des glubschäugigen Eskimos "Iceman" verschießt glasharte Eisblöcke, während der kantige Roboter "Guts Man" seine Gegner am liebsten mit Felsbrocken bewirft.

Insgesamt zehn dieser total abgespaceten Fahrzeuge stehen für fröhliche Runden auf den acht abwechslungsreichen Kursen bereit.

Die Strecken selbst zeichnen sich eben-

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

GAMES

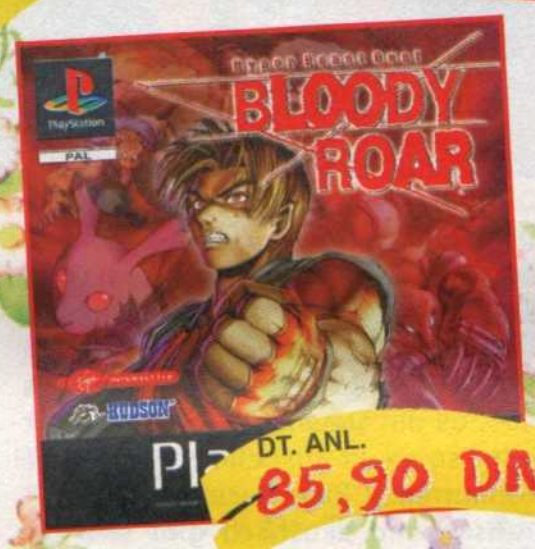
ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AYRTON SENNA KART DUEL 2	KD	85,90
BALLBLAZER CHAMPIONS (03/98)	DA	85,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN (03/98)	KD	89,90
BUG RIDERS	KD	89,90
BUSHIDO BLADE	KD	79,90
BUST A MOVE 3	DA	85,90
CHILL (03/98)	KD	79,90
CLOCK TOWER	KD	89,90
COLONY WARS	KD	85,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2	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
DUNGEON KEEPER (04/97)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
EXTREME SNOWBREAK	KD	85,90
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
FROGGER	KD	85,90
G-POLICE	KD	99,90
GEX 3D (03/98)	DA	89,90
GRAN TOURISMO (05/98)	KD	99,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HERCULES	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
INDY 500 (03/98)	DA	79,90
ISNOGOUD	KD	89,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
K1- THE ARENA FIGHTERS	KD	89,90
LUCKY LUKE (04/98)	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MADDEN NFL 98	DA	89,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MONOPOLY	KD	85,90
MOTO RACER	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES 98	KD	99,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
ONE (03/98)	DA	89,90
PANDEMONIUM 2	KD	85,90
PAX CORPUS	DA	89,90
PITFALL 3D	KD	89,90
POWERBOAT RACING (03/98)	DA	89,90
RAGE RACER	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
REBOOT (03/98)	KD	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	KD	79,90
RESIDENT EVIL 2 (04/98)	KD	99,90
RESIDENT EVIL 2 NTSC-VERSION	E	139,90
RISIKO	KD	85,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D (03/98)	KD	89,90
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	49,90
SAN FRANCISCO RUSH (02/98)	DA	89,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
STAR WARS: MASTERS OF THE TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL REIGN	KD	79,90
STREET FIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
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
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
UBIK	KD	85,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	89,90
V-RALLY	KD	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

PLATINUM RANGE

ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	49,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	49,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	49,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	49,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	KD	49,90
LOST VIKINGS 2	KD	49,90
MICROMACHINES V3	KD	49,90
PORSCHE CHALLENGE	KD	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
RIDGE RACER PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	49,90
SOVIET STRIKE PLATINUM	KD	49,90
TOMB RAIDER 1	KD	49,90
WIPEOUT 2097	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
ANTENNENKABEL	DA	29,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENKRAD INCL. PEDALE		109,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ JEWEILS		24,90
JOYPAD INCL. TURBO & DAUERFEUER		29,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL		29,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
LARA CROFT MODELL (KUNSTSTOFF)		79,90
LINK KABEL	DA	19,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)E		29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

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 04/98

Zwei Spieler

Memory card kompatibel



[1] Mit dem Power-Booster läßt sich dieses Gefährt auf 564 Stundenkilometer beschleunigen. [2] In der Garage suchen Sie sich einen von zehn bekannten Charakteren mit dem dazugehörigen Vehikel aus. [3] Unten links bekommen Sie Einblendungen von den Streckenkameras zu sehen. [4] Mega Man's verrücker Flitzer im Hunde-Design ist mit einer durchschlagsstarken Laserkanone ausgestattet.







falls durch ihr witziges und knallbuntes Design aus. Die Stadtrally führt vorbei an pastellfarbenen Kitsch-Gebäuden. In der Spielzeugfabrik müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht mit herumliegenden Teddybären kollidieren. Im Canyon wird's dann feuchtfröhlich: Die Jagd führt nämlich durch knietiefes Wasser. Und in der Antarktis lauern überall gefährliche Gletscherspalten.

Damit die Rennen selbst nicht so eintönig ausfallen, haben sich die Entwickler jede Menge Gags und fiese Hindernisse einfallen lassen. So finden sich überall Laufbänder, die ihre Fahrt – je nach Ausrichtung – beschleunigen oder bremsen. Und die zahlreich mitten in der Fahrbahn herumstehenden Straßenbegrenzungs-Hütchen zwingen Sie mehr als einmal zu gewagten Ausweichmanövern. Die Kursführung selbst ist mörderisch – alle paar Sekunden gilt es, eine scharfe 90-Grad-Kurve zu bewältigen. Leider gelingt dies nicht immer problemlos, da die Steuerung der flotten Flitzer nicht so exakt ausgefallen ist wie bei der Konkurrenz ("Rage Racer" & Co).

Grafisch und akustisch gibt sich das Mega-Fahrvergnügen eher schlicht – ein Tribut an den ausgefallenen Comic-Look.

Trotz dieser Mankos entwickelt sich der reinrassige Arcade-Racer dank der abwechslunsgreichen Kurse und der aggressiven Gegner schnell zu einer spaßigen Herausforderung. Und im Duell gegen einen menschlichen Widersacher im Multiplayer-Modus verdoppelt sich der Spaß-Faktor. *mom*

PlayStation

Mega Man hat die "Freude am Fahren" entdeckt. Zehn abgespacete Fahrzeuge stehen für fröhliche Runden auf acht abwechslungsreichen Kursen bereit.



Mega Man Battle & Chase

Meine Meinung: Seit zehn Jahren kämpft sich Mega Man von Plattform zu Plattform – da tut ein wenig Abwechslung in Form eines Fun-Racers richtig gut. Dabei sind die deutlichen Parallelen zur N64-Produktion "Mario Kart" nicht zu übersehen. Sieht man über den Ideenklau hinweg, ist Battle & Chase ein spaßiger Comic-Racer, der hauptsächlich jüngere Spieler ansprechen dürfte. Dazu tragen vor allem die abgedrehten Gefährte der bekannten Mega-Man-Charaktere und deren witzige Spezialeigenschaften bei. Dank der clever konstruierten Kurse und der zahllosen Extras sind die unausgegorene Steuerung und die arg schlichte 3-D-Grafik zu verschmerzen. Dennoch: Wer ein ausgewachsenes Arcade-Rennspiel mit toller Grafik und genialer Steuerung sucht, sollte lieber zu Rage Racer greifen.

Michael Schmithäuser

GENRE:	Fun-Racer
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Laguna
ENTWICKLER:	Capcom
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	englisch

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

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541 / 33515 - 0

AN-UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN

NEUE SPIELE

AYRTHON SENNA KART 2	99,90
BLOODY ROAR	99,90
BREATH OF FIRE 3	99,90
BROKEN HELIX	99,90
BUG RIDERS	89,90
BUSHIDO BLADE	99,90
C+C 2	109,90
CRASH BANDICOOT 2	89,90
DARK OMEN	99,90
DIABLO	99,90
FIFA´98	99,90
FORMULA KARTS	99,90
GEX 3D	99,90
HEAVY GEAR	99,90
IZNOGOD	99,90
JERSEY DEVIL	99,90
K-1 ARENA FIGHTER	99,90
MEGAMAN 8	99,90
NAGANO WINTER OLYMPICS	109,90
NIGHTMARE CREATURES	89,90
ONE	99,90
PANDEMONIUM 2	89,90
REBOOT	99,90
RIVEN	119,90
SF RUSH	89,90
SHADOWMASTER	89,90
SKULL MONKEYS	99,90
STELL REIGN	99,90
SUPER PANG COLLECTION	89,90
TOMB RAIDER 2	99,90

PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299.90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ANALOG PAD	59,90
ANALOG DUAL SHAKER	99,90
JUSTIFIER GUN	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
MOUSE	69,90
NE-G-CON	89,90
RGB KABEL	19,90

GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ARK OF TIME	30,00	59,90
BALL BLAZER	20,00	49,90
BATTLE ARENA TOSH. 3	30,00	59,90
BEDLAM	20,00	49,90
BREAKPOINT TENNIS	15,00	39,90
CASPER	10,00	29,90
COLONY WARS	40,00	69,90
COOL BOARDERS	30,00	59,90
CRITICOM	10,00	29,90
CONTRA	20,00	49,90
DESCENT	15,00	39,90
DISCWORLD II	40,00	69,90
DYNASTY WARRIORS	30,00	59,90
EXTREME GAMES 2	20,00	49,90
EXPLOSIVE RACING	30,00	59,90
FATAL FURY	30,00	59,90
FIFA´98	40,00	69,90
FINAL FANTASY 7	40,00	69,90
FORMEL 1	30,00	59,90
FORMEL 1 ´97	40,00	69,90
GOALSTORM	15,00	39,90
GUNSHIP	20,00	49,90
HARDCORE 4X4	20,00	49,90
HEXEN	20,00	49,90
HULK	15,00	39,90
IMPACT RACING	15,00	39,90
INTERN. MOTO X	20,00	49,90
JERSEY DEVIL	30,00	59,90
JUDGE DREDD	30,00	59,90
KILEAK THE BLOOD	10,00	29,90
KINGS FIELD	20,00	49,90
LEGACY OF KAIN	30,00	59,90
LEMMINGS 3D	20,00	49,90
MADDEN´97	20,00	49,90
MASS DESTRUCTION	30,00	59,90
MECHWARRIOR	15,00	39,90
ODDWORLD	40,00	69,90
V-RALLYE	40,00	69,90
WARCRAFT 2	40,00	69,90

NINTENDO 64 NEUE SPIELE

BOMBERMAN 64	99,90
CHAMELEON TWIST	139,90
DARK RIFT	139,90
DIDDY KONG RACING	99,90
EXTREME G	139,90
F1 POLE POSITION 64	139,90
FIFA´98	139,90
ISS SOCCER 64	139,90
LAMBORGHINI 64	139,90
LYLAT WARS	119,90
MADDEN´98	139,90
MARIOKART 64	99,90
MIESCHIEF MAKERS	99,90
NFL QUARTERBACK´98	139,90
NAGANO WINTER OLYMP.	139,90
SNOWBOARD KIDS	139,90
YOSHIE´S STORY	99,90

NINTENDO 64 ZUBEHÖR

NINTENDO 64 KONSOLE	299,90
CONTROLLER, FARBIG	59,90
CONTROLER PAK	39,90
RUMBLE PAK	29,90
GAMEBUSTER	109,90
MAD CATZ	149,90
HF-ADAPTER	49,90
ADAPTER	49,90

N 64
Snowboard Kids
99,90.-DM



LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !
FAX: 0541/33515-55

Jetzt Vorbestellen
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

299,90 DM

GEBRAUCHT
199,90 DM

Neue Preisliste jetzt anfordern

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.







Megaman ist sehr vielseitig begabt: [1] Fliegen,... [2] Tauchen,... [3] und sogar Snowboardfahren. Alles kein Problem für den kleinen Held.

Mega Man 8

Happy Birthday zum zehnten "Geburtstag"!

Nur wenige Titel haben in der Videospiel-Industrie auf Dauer bestand. Um so erstaunlicher ist es da, wenn sich ein digitaler Held wie Capcoms Mega Man seit zehn Jahren behaupten kann. von Marcel Peters

Irgendwann im Jahre 1987. Japan. Der blaue Roboter-Held Mega Man erblickt das Tageslicht und ist seit diesem Jahr seiner Fangemeinde treu zu Diensten. Sein Lebenslauf gibt Zeugnis über eine arbeitsreiche Vergangenheit. Mega Man spielte in über 25 Spielen auf neun verschiedenen Plattformen die Hauptrolle und wurde dadurch so populär, daß dem kleinen Arbeitstier von Capcom sogar eine eigene Zeichentrickserie gewidmet ist – bei uns ist diese Comicserie auf dem Sender mit der Zahl 7 im Logo zu sehen. Bei diesem Arbeitspensum kommt selbst sein Konkurrent Mario (richtig, auch der allseits bekannte und beliebte Klempner hüpft in einem blauen Anzug durch knifflige Level) ganz schön ins Schwitzen, wenn es darum geht, die Gunst der Jump'n-Run-Spieler zu gewinnen.

Mega Man zum Achten

Mega Man 8 ist der jüngste Ableger der klassischen Mega-Man-Spiele und setzt deren Tradition in bewährter Weise fort. Die neueste Folge wird in bester Manga-Manier mit einer gelungenen Videosequenz eingeläutet. Man trifft alte Bekannte, darunter auch den zwielichtigen Erzfeind von Mega Man, Dr. Wily. Der verrückte Doktor, nie um abnorme Ideen verlegen, bedroht diesmal die Welt mit seinen tyrannischen Herrschaftszielen, die er mit einer schlagkräftigen Roboterarmee untermauert. Doch die Rettung naht – Mega Man und seine Freunde sind wie in den vergangenen Spielen auch diesmal zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Steuern Sie den drolligen Helden durch 14 unterschiedliche Level, und besiegen Sie Dr. Wily und seine Schergen.

Der Levelaufbau ist ebenso klassisch wie abwechslungsreich. Capcom setzt nach wie vor auf die Seitenperspektive, die vor allem besonders treue Fans der Serie zu schätzen wissen. Auch die Bildschirmhintergründe sowie die Akteure sind noch immer im Comic-Style gezeichnet – nach gerenderten Grafiken und bombastischen Grafiksperenzchen werden Sie vergeblich suchen. Das Spiel nach den heutig gültigen Maßstäben für Grafik mit anderen Spielen zu vergleichen, wäre Capcom gegenüber auf den ersten Blick etwas unfair. Daß die Programmierer in dieser Hinsicht einiges "auf dem Kasten" haben und mit Grafikroutinen umgehen können, beweisen eindrucksvoll die Spiele "Resident Evil I & II". Der Schwerpunkt bei Mega Man 8 ist die Beibehaltung des vor über einem Jahrzehnt erschaffenen Spieleuniversums und dessen Atmosphäre. Das Spiel setzt bewußt auf einfach zu steuernde Comic-Helden im schlichten, aber niedlichen Japan-Design.

Der Mann mit der Superwaffe

Sie springen, hüpfen und ballern durch Spielzeug-, Insel- und Piratenlevel. Eine illustre Heerschar an Feinden fliegt, rollt und jagt Ihnen hinterher. Komisch animierte, aber gefährliche





[1] Wieder einmal dürfen Sie gegen die merkwürdigsten Gegner antreten. [2] Hier müssen Sie sich entscheiden, welche Mission Sie als nächstes bestreiten wollen.

BIG SURPRISE

Joysoft VERSAND

JOYSOFT SHOP
40211 Düseldorf
Am Wehrhahn 24
0211/36 44 45

JOYSOFT SHOP
45127 Essen
Viehofer Str. 17
0201/2 43 72 95

JOYSOFT SHOP
50676 Köln
Mathias Str. 24-26
0221/9 23 15 45

JOYSOFT SHOP
52062 Aachen
Blondel Str. 10
0241/40 69 12

JOYSOFT SHOP
53111 Bonn
Münster Str. 11
0228/65 97 26

JOYSOFT SHOP
53721 Siegburg
Kaiser Str. 54
02241/6 80 45

JOYSOFT SHOP
56068 Koblenz
Schloß Str. 16
0261/30 96 34

JOYSOFT SHOP
60311 Frankfurt
Fahrgasse 87
069/91 39 83 71

JOYSOFT POINT
MULTI MEDIA FACTORY
26122 Oldenburg
Staulinie 18
0441/1 77 68

JOYSOFT POINT
GAMESHOP GIESSEN
35390 Giessen
Katharinen Str. 21
0641/79 17 94

JOYSOFT POINT
JUST 4 FUN
40724 Hilden
Hochdahler Str. 10
02103/84 40

JOYSOFT POINT
COMPUTERSPIELE
41061 M' Gladbach
Eickener Str. 14
02161/18 30 93

JOYSOFT POINT
CONNACTION
41460 Neuss
Klarissen Str. 15
02131/27 57 51

JOYSOFT POINT
LASO-SOFT
42781 Haan
Bahnhof Str. 18
02129/80 20

JOYSOFT POINT
PLAYERS CHOICE
50677 Köln
Merowinger Str. 28
0221/3 10 07 07

JOYSOFT POINT
SOFT SITE
63065 Offenbach
Schloß Str. 20-22
069/82 36 90 45

JOYSOFT POINT
DICOM
63450 Hanau
Hospital Str. 14-16
06181/92 63 30

JOYSOFT POINT
BECOM
63486 Bruchköbel
Haupt Str. 3
06181/7 49 00

JOYSOFT POINT
BECOM
63526 Erlensee
Friedens Str. 19
06183/90 05 11

JOYSOFT POINT
MYSTIC GAMES
72458 Albstadt
J.-Mauthe Str. 7
07431/93 30 80

Preise der JOYSOFT POINTS und FILIALEN können abweichen!



DER NEUE KATALOG IST DA!

Knapp 100 Seiten & über 500 Artikel ausführlich beschrieben

DER NEUE SUPERSHOP IM INTERNET:

www.joysoft.de

ÜBER 3.000 TITEL TAGESAKTUELL ABRUFBAR.
Ständig SONDERAKTIONEN und brandaktuelle ERSCHEINUNGSTERMINE

24 STUNDEN VERSANDTELEFON:
0221/94 86 10 50

FAX:
0221/94 86 12 22

VERSANDADRESSE:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN

Preisänderungen, Irrtümer & Zwischenverkauf vorbehalten. Artikel nur solange der Vorrat reicht!

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



LIEFERSERVICE:

Im Inland:
Versandanteil m
Kreditkarte ode
per Vorkasse
6,90 DM,
per Vorkasse UPS
9,90 DM.
Per Postnachnahme
9,90 DM,
per UPS-Nachnahme
16,90 DM.
Ab Rechnungsbetra
von 200,- DM
VERSANDKOSTENFREI

Im Ausland:
Versandanteil mit Kre
ditkarte oder postbare
Vorkasse beträgt inner
halb Europas für Post
Päckchen 20,- DM
Post-Pakete 50,- DM
Der Versandanteil auße
halb Europas beträg
25,- DM für Päckchen

Zahlung per Kreditkarte
Wir akzeptieren Euro- un
Visa-Card. Bitte geben Si
bei Ihrer Bestellung an
welche Karte Sie benutzen
außerdem benötigen wir Ihr
Kartennummer und da
Gültigkeitsdatum, sowie Ihr
Telefonnummer für evtl
Rückfragen. Bei schriftliche
Bestellungen vergessen Si
bitte nicht Ihre Unterschrift

Ankreuzen & Bestellen

Kreuzen Sie das weiße Feld auf dem gewünschten Titel an.
Schicken oder faxen Sie uns diese Anz und wir liefern nach oben genannten Versandbedingungen Ihre Wünsche schnellstens aus.

NAME: _____
STR.: _____
ORT: _____
TEL.: _____

Anzahl der Titel:

JA, ICH WILL DEN NEUESTEN JOYSOFT KATALOG

Mech-Gegner verwandeln sich nach einem Beschuß in kleine, fliegende Helikopter und schwirren Mega Man um den Kopf, bis ein paar Schüsse aus der Plasmakanone endgültig deren Schicksal besiegeln. Einige Gegner agieren beispielsweise wie Schildkröten, die sich unter ihrem Panzer verstecken, aus ihrem Deckel hervorkriechen und Sie in Bedrängnis bringen. Besonders hinterlistige Rivalen stellen Ihnen Fallen und fliehen. Damit Mega Man bei seinem Kampf durch die Stages nicht auf verlorenem Posten steht, spendierte man ihm kurzerhand eine sehr effektive Fußballkanone, die folgendermaßen funktioniert: Mit der Feuertaste setzen Sie eine Art Fußballbombe am Boden ab, ein weiterer Klick auf die Taste, und Mega Man donnert die zerstörerische Kugel mit voller Wucht auf seine Gegner. Dabei sollte der Held aber den Schußwinkel berücksichtigen, denn der Feuerball fliegt nicht geradeaus, sondern fetzt in einem Winkel von ca. 30° Grad durch die Luft. Besonders geschickte Spieler machen sich den Abpralleffekt von Boden und Wänden zu Nutze und besiegen auf diese Weise Gegner, die mit den normal nach vorne gerichteten Waffen nicht zu treffen sind.





Als besonderes Extra dienen spezielle Schrauben, die in den vierzehn Leveln versteckt sind. Mit diesen insgesamt 40 Schrauben, die Sie bei Mega Mans Freundin eintauschen, verbessert unser Held seine Rüstung sowie Schutzschilde, und damit seine Kampffähigkeit, enorm. Die brauchen Sie, um die massenhaft auftretenden Gegenspieler und Oberbösewichter zu besiegen. Nach einer erfolgreichen Schlacht gegen einen Endgegner in einem der Level nehmen Sie ihm die Waffe ab, um das gute Stück in der nächsten Spielrunde selbst zu bedienen.





[1] Bleiben Sie auf dem Feuerknopf, lädt sich Megamans Superwaffe auf. So sieht das aus, wenn Sie wieder loslassen! [2] Bei der kleinsten Berührung mit einer der Minen platzt die schützende Blase.

Begleitet wird das bunte Treiben durch die Stages und die Jagd nach Dr. Wily mit der charakteristischen Videospiel-Volksmusik. Sie wissen schon, diese hohen Töne und die rhythmischen Drum'n-Bass-Beats, die einen irgendwie nerven, aber trotzdem nicht ausgeschaltet werden, *mom*

PlayStation

Mega Man 8

Meine Meinung: Mega Man hat vor allem in Japan Kultstatus. Mittlerweile hat der jugendlich wirkende James Bond-Verschnitt ein Jahrzehnt auf dem Buckel – ein Ende der "Mega Man rettet die Welt und vernichtet einen bösen Doktor"-Serie ist nicht abzusehen. Nr. 8 wirkt wie ein Weichspüler: Kräftige Farben, weiche Explosionen, softes Leveldesign. Die Grafik entspricht der Tradition, die Steuerung von Mega Man ist präzise – doch eines dürfen Sie nicht erwarten: Innovation. Außer der neuartigen Fußball-Kanone und neu designten Gegnern und Level gibt sich das Japan-Spiel bewußt konservativ. Für die vorwiegend jüngeren Fans der Serie wie immer ein "Muß", für Genreneulinge ein guter Einstieg, ansonsten gilt: Vorher anspielen, denn grafisch ist das Spiel irgendwo in den 80er Jahren hängengeblieben. Kult hin oder her. ***Marcel Peters***

GENRE:	Jump'n Run
VERFÜGBAR AB:	Ende März
HERSTELLER:	Laguna Video Games
ENTWICKLER:	Capcom
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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







ACME the game company

Jetzt versandkostenfrei



Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 16.45 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post



0221-240 88 00

NINTENDO 64

Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	109,90
Diday 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 (Fight-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 Viideo-CD MPEG-Adapter	249,90
Action Replay (Moge! 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, grun, blau, gelb)	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK (3 Stck.)	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
Airbrush	auf Anfrage

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 Duel 2 (Race)	89,90
Baphomet's 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
Crock 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
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 Platinum (Jump' n run)	49,90
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 3 us (Race)	119,90
Newman Haas Racing (Race)	119,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures uncut (Horror)	109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90
One (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
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Ray Storm (Shooter)	89,90
Resident Evil 2 (Horror)	109,90
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)	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 dt/jp (3D-Fighting)	109,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
The Note (Adventure)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
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
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	129,90
Wipe Out 2097 Platinum (Race)	49,90
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
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	139,90
Critical Blow (3D-Fighting)	129,90
Cyberbots (Beat'em Up)	129,90
Dare Devil Derby (Micromachines-Clone)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Door to Phantomile (Jump'n Run)	129,90
Dragon Ball Z (Fighting)	49,90
Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting)	129,90
Dragoon (Action-RPG)	129,90
Einhander (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter 1 Guncon)	129,90
Frontmission Alternative (Strategie)	139,90
Frontmission 2 (Strategie)	139,90
Gradius Gaiden (Shooter)	129,90
Gran Turismo (Race)	139,90
King of Fighters '96 (Fighting)	119,90
Mega Man X4 (Jump' n run)	129,90
Metal Slug (Jump' n Shoot)	129,90
N e c t a r i s	(?)
Namco Encore Box-Edition (Klassiker)	119,90
Ole! Tomba jp (Adventure)	119,90
Parasite Eve jp (Action - 24.Mrz)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
Prisoner of Ice jp (Adventure)	129,90
Project Galaray jp (3D-Shooter)	129,90
Raiden DX jp (Shooter)	129,90
Rurouni Kenshin (Action-RPG (Sony))	129,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)	129,90
Samurai Spirits Special jp (Fighting)	129,90
Side by Side (Race)	129,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Terradiver (Shooter)	129,90
Wing of Ainam jp (Rollenspiel)	139,90
Xenogears (jp (Rollenspiel)	139,90
Zero Pilot (Simulation)	129,90
Zap! Snowboarding Trix jp (Sports)	129,90

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

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

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.

NBA Pro '98

Während die Fangemeinde händeringend auf "NBA In the Zone 3" wartet, bringt Konami plötzlich eine Basketballsimulation namens "NBA Pro '98" auf den Markt. Da stellt sich die berechtigte Frage: Neues Spiel oder doch der dritte Teil? von Artur Hoffmann



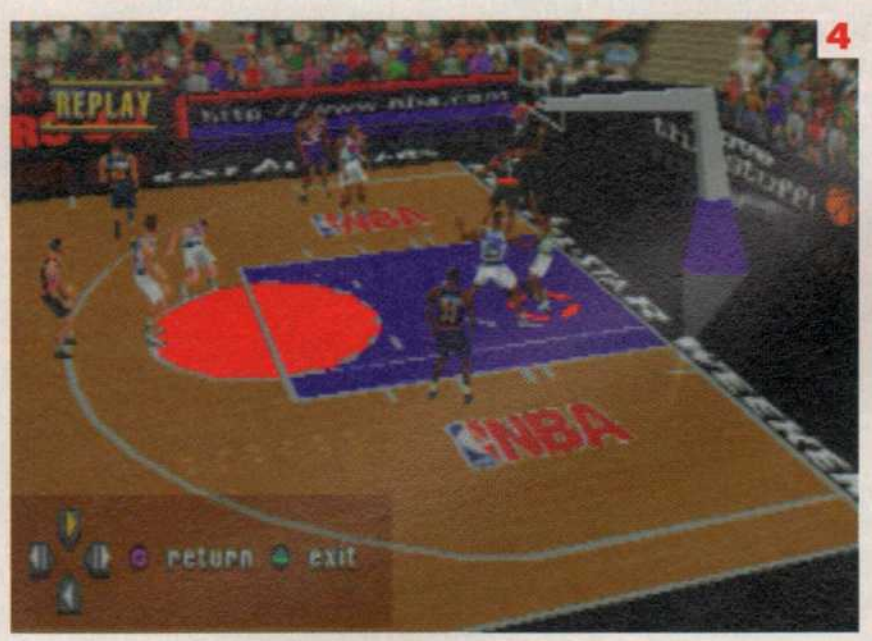
1

[1] Verstärken Sie Ihr Team mit einem von 40 eigenen Spielern. [2] Vor dem Match wird Ihnen der Spielerkader präsentiert. [3] Wen spielen wir an? [4] Ein perfekter Korbleger bringt zwei Punkte.



2

Konamis "International Superstar Soccer Pro" gehört zu den drei besten PlayStation-Fußballspielen aller Zeiten. Einen ähnlichen Erfolg will das Unternehmen auch mit "NBA Pro '98", dem inoffiziellen Nachfolger von "NBA In the Zone 2" erringen. Ob es dazu aber nötig war, das Game unter einem anderen Titel als in den Vereinigten Staaten ("NBA In the Zone '98") auf den Markt zu bringen, ist fraglich. Titel hin, Titel her – die aktuelle Version ist seinen beiden Vorgängern sowohl vom Gameplay als auch in puncto Grafik um Längen voraus.



4



3

Pro Ball

Wie es sich für eine Basketballsimulation gehört, stehen Ihnen die Spielvarianten Freundschaftsspiel, Play-Off-Runde, eine 82 Spiele umfassende Saison und das beliebte All-Star-Game zur Auswahl. Die Anzahl der Optionen ist ebenso opulent und deckt mit der Einstellung des Schwierigkeitsgrades, einem zuschaltbaren Heimvorteil und der Vorgabe der Spieldauer alle standardmäßigen Parameter ab. Um die Realitätsnähe auf die Spitze zu treiben, dürfen Sie sogar die Konditionswerte Ihrer Mannen nach eigenem Gusto einstellen.

Dank der NBA-Lizenz sind alle 29 Team aus den vier Ligen (Atlantic, Central, Midwest und Pacific) vertreten. Dabei wurde selbstverständlich auch die letztjährig Namensänderung der Washington Bullets in Washington Wizards berücksichtigt. Die beiden All-Star-Teams sind leider nur im entsprechenden Spielmodus anwählbar – ein Vergleich zwischen den besten Spielern der westlichen Liga und den Chicago Bulls ist somit nicht möglich.

Dafür verzichteten die Programmierer auf eine Trading-Deadline. Daher dürfen Sie Ihr Team während der kompletten Saison mit frischen Spielern aufrüsten. Falls Sie trotz dieses Zukaufens und der Senkung des Schwierigkeitsgrades immer noch keinen Erfolg haben, müssen Sie zum äußersten Mittel greifen: Sie generieren einfach eigene Spieler, die Ihrem Team fortan unter die Arme greifen. Da Ihnen hier – im Gegensatz zu anderen Basketballsimulationen – kein Limit durch eine bestimmte Anzahl von Stärkepunkten gesetzt ist, "bauen" Sie sich einfach 40 All-Stars zusammen.

Multi-tap kompatibel | Acht Spieler | Memory card kompatibel









[1] Ein Dunk für die Hall of Fame! [2] Trotz engster Bewachung erzielt der Gegner zwei Punkte. [3] Luc Longley hat sich total verausgabt. [4] Der erste von zwei Freiwürfen wird versenkt.

Das allererste grafische Detail, das bei Spielbeginn positiv auffällt, ist die enorme Größe der Spieler.

Die sehr gute Darstellung wird durch die natürlichen Bewegungen und die perfekt nachgebildeten Gesichter abgerundet. Diese Detailwut geht sogar soweit, daß auch Schweißbänder, Knieschützer und Sportbrillen klar zu erkennen sind. Lediglich Dennis Rodmans Tätowierungen wurden außen vor gelassen.

Ein Sonderlob gebührt der ausgetüftelten Steuerung, die trotz einer Doppelbelegung der Tasten (springen/werfen bzw. steal/passen) rasch erlernt ist. Ab diesem Zeitpunkt gehören coole Dunks und ansehnliche Alley-Oops zum Standardrepertoire. Selbst den hinteren Zusatztasten kommt eine Funktion zu: Durch einen Druck rufen Sie einen der benutzerdefinierten Spielzüge auf (sechs offensive und fünf defensive Varianten).

Ein weiteres Schmankerl stellt der Managementmodus dar. Hier beschränken sich Ihre aktiven Eingriffsmöglichkeiten auf die Wahl des Spielzuges und eventuelle Auswechslungen.

Das Spielgeschehen wird Ihnen aus fünf verschiedenen Kameraperspektiven präsentiert. Allerdings ist ein Match aus Sicht der Top-View-Kamera nahezu unspielbar, da die Spieler winzig klein sind und zudem durch die eingeblendeten Namen verdeckt werden.

Ähnlich zweischneidig geht es auch auf dem Audiosektor zu. Einerseits kommentiert der US-amerikanische Sprecher das Geschehen mit Inbrunst, andererseits verhalten sich die Fans recht zurückhaltend. Lediglich bei Ballverlusten und erfolgreichen Korbwürfen melden sie sich zu Wort. *mom*

PlayStation

Ein Sonderlob gebührt der ausgetüftelten Steuerung, die trotz einer Doppelbelegung der Tasten rasch erlernt ist.

NBA Pro '98

Meine Meinung: Auf der optischen Seite ist alles im Lot: Geschmeidige Bewegungsabläufe, realistische Spielzüge und nicht zuletzt die hervorragenden Courts. All das vermittelt ein echtes NBA-Feeling. Die Langzeitmotivation wird durch die schier unendliche Liste der benutzerspezifischen Optionen sowie die unzähligen Statistikbildschirme konstant hoch gehalten. Lediglich das Gameplay läßt einige Wünsche offen. Hier fällt vor allem der gnädige Schiedsrichter negativ auf, der fast nie ein Foul pfeift. Alles in allem läßt sich feststellen, daß Konami mit NBA Pro '98 ein nettes Basketballspiel hingelegt hat, das vor allem die absoluten Freaks begeistern wird und den einen oder anderen zu einer Abkehr vom dominanten NBA Live '98 "überredet". Allerdings dürfen auch Einsteiger ein Testspiel riskieren.

Artur Hoffmann

GENRE:	**Basketball-Simulation**
VERFÜGBAR AB:	**April**
HERSTELLER:	**Konami**
ENTWICKLER:	**Konami**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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





Extreme Snowbreak





Die vier Freunde Tina, Toma, Lem und Tibo treffen sich zum finalen Rennen um die Vorherrschaft in einem x-beliebigen Skigebiet. So könnte die Hintergrundstory von "Extreme Snowbreak" lauten. von Artur Hoffmann

Neben den beiden in dieser Ausgabe angespielten Titeln "Chill" und "Snow Racer ´98" flatterte uns doch tatsächlich noch ein drittes Wintersportgame ins Haus: Extreme Snowbreak aus dem Hause der japanische Spieleschmiede "Atlus". Da sich die Macher scheinbar nicht entscheiden konnten, ob sie Snowboarder oder Skifahrer ansprechen wollen, wurden auf dieser CD vorsichtshalber beide Gruppen bedacht.

Eisiges Vergnügen

Auch hier wird Ihnen zunächst die alles entscheidende Frage "Snowboarder oder Skifahrer" gestellt. Je nachdem für welche Art der Fortbewegung Sie sich entscheiden, dürfen Sie in einen von vier vorhandenen Charakteren schlüpfen. Die Unterschiede liegen dabei auf Seiten der Eigenschaften, die in die Rubriken Maximale Geschwindigkeit, Beschleunigung und Drehfreudigkeit des Sportgerätes eingeteilt sind. Der Raceboarder kommt weitaus schneller voran als sein Freestyle-Pendant, die Steuerung gestaltet sich aber auch diffiziler. Bei den beiden Skifahrern verhält es sich ebenso.

Haben Sie Ihren Favoriten gefunden, geht es an die Wahl der Spielvariante. Mit einem zweigeteilten Arcademodus (Championship und Practice), den beiden Zeitfahr-Varianten "Time Trial" und "Time Attack" sowie einer speziellen 2-Spieler-Option, bei der hintereinander gefahren wird, ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Das gleiche gilt auch für die vier angebotenen Kurse (The Valley, The Forreste, The Cable Way und The Castle). Bei der grafischen Ausarbeitung der Pisten fallen vor allem die hervorragenden Hintergründe, die exzellent









[1] Die drei Konkurrenten bereiten sich auf den Start vor. [2] Wären wir bloß mit der Gondel ins Tal gefahren... [3] Ein perfekter Schwung. [4] Nicht nur Boarder können springen.

dargestellten Streckenobjekte wie z.B. Bäume, Hütten oder Heißluftballons sowie die realistischen Bewegungen der Fahrer auf. Leider haben sich auch einige Fehler eingeschlichen. Vor allem die durchschimmernden Texturen (z.B. neben Felsbrocken), die besonders bei Tannenbäumen unsaubere Kollisionsabfrage sowie die teilweise auftretenden Polygonverzerrungen stoßen sauer auf.



Während des Rennens haben Sie aber sowieso nicht allzu viel Zeit, um sich um diese Details zu kümmern. Bevor Sie Ihren Favoriten fehlerfrei ins Ziel bringen, müssen Sie sich nicht nur die anspruchsvollen Pisten, sondern auch die Steuerung einprägen. Mit lenken und springen allein ist es nicht getan. So gehen Sie z.B. in die Hocke, um eine höhere Geschwindigkeit zu erreichen, bei fiesen Kurven drücken Sie die Turn-Faster-Taste, und ist Ihnen das ganze zu schnell, bremsen Sie ein wenig ab. Das ganze Drumherum (Sound, Kommentar und Optionen) paßt sich dem Niveau des Gameplays an und ist damit durchschnittlich. *mom*

Extreme Snowbreak

Meine Meinung: Trotz des unbestreitbar guten Denkansatzes haut mich Extreme Snowbreak nicht vom Hokker. Das liegt vor allem am etwas eintönigen Spielablauf, bei dem es im Endeffekt nur darum geht, als erster ins Ziel zu kommen. Hier hat "Cool Boarders 2" – trotz des Verzichts auf Skifahrer – ganz klar die Nase vorne. Auf Seiten des Gameplays sieht es ähnlich aus: Zum einen greifen die Boarder bei rasanten Kurvenfahrten in den Schnee, zum anderen gibt es eine Brems-Taste! Was soll das? Das ist doch kein Autorennen! Wenigstens sehen die polygonalen Fahrer ganz witzig aus. Vor allem der rothaarige Alpin-Boarder erinnert an Jay Leno nach einem Besuch der Love Parade. Alles in allem ist Extreme Snowbreak leider nicht mehr als ein netter Versuch, dem Wintersportgenre neue Impulse zu geben. ***Artur Hoffmann***

■ GENRE:	**Wintersport-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**sofort**
■ HERSTELLER:	**Laguna**
■ ENTWICKLER:	**Atlus**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Neu — H&M Vertrieb GdbR — Neu
Platanenweg 4, 66773 Schwalbach

Playstation		Nintendo 64	
Bug Riders	DM 89,95	Bomber Man 64	DM 99,95
G-Police	DM 109,95	Cruis´n USA	DM 93,95
NBA Hangtime	DM 99,95	Super Mario 64	DM 89,90
Rapid Racer	DM 89,95	Wave Race 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	NBA Action 98	DM 92,50

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

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES
Alle Hefte komplett in Deutsch!
Je Heft 14,80 DM

LÖSUNGSHEFTE:
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
Resident Evil 2* 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

Die Lösung aller Konvertierungsprobleme! Mit diesem Buch erhalten Sie äußerst gründliche Format-Beschreibungen von Bitmap-Grafiken, Animationen und Faxgrafiken. Mit vielen Tricks, falls die Konvertierung nicht gleich klappt. Eine unentbehrliche Referenz, wenn Sie in Ihre Programme Grafiken einbinden möchten. Diskette mit der Vollversion des Konvertierungsprogrammes Pixview (siehe Softwareteil dieses Prospektes).



Das neue Handbuch der Grafikformate
Holtorf, Klaus; 1996, 400 S.
ISBN 3-7723-6394-6
ÖS 570,–/SFr 68,–/DM **78,–**

Franzis-Buch- & Software-Verlag •
Postfach 11 49 • 85618 Feldkirchen •
Telefon: 089 / 99 115-444 • Telefax: 089 / 99 115-103 •
CompuServe 106004, 2214 • http://www.Franzis-Buch.de

ALLES UNTER KONTROLLE?

Sie sind leider weder Präsident noch Firmenchef, und niemand macht, was Sie sagen? Dabei hätten Sie so gerne mehr Macht und Kontrolle. Dann stehen Sie endlich auf, schlagen Sie mit der Hand auf den Tisch, und kaufen Sie sich neue Controller, damit wenigstens Ihre Spielfiguren das machen, was Sie wollen! von Nico Hartmann

Neues von Blaze
Verkleidung erwünscht

Geht Ihnen das ständige Grau der PlayStation, der Controller und der Memory Card auf die Nerven? Wie schon viele Hersteller zuvor, hat auch Blaze eine Lösung parat. Pünktlich zur närrischen Zeit kommen die neuen Controller im erfrischenden Outfit daher. Wir haben zwei Produkte





für Sie getestet. Zum einen den Hyper Fighter aus der Special Edition von Blaze, und zum anderen das silberne Joypad aus der Chrome Edition. Beide Produkte stehen dem Original von Sony in nichts nach. Sie liegen gut in der Hand, lassen sich leicht bedienen und haben darüber hinaus zwei zusätzliche Funktionen auf der Rückseite: Turbo und Slowmotion. Lediglich die Verarbeitung läßt zu wünschen übrig.
Preis: ca. 30,- DM

Nicht gerade handzahm
SV 100 Piranha Pad

Das Piranha Pad von Interact überzeugt durch eine gute Verarbeitung, besitzt ein extra langes Kabel und ist mit Dauerfeuer und Zeitlupe ausgestattet.



Manko: Das Steuerkreuz ist gewöhnungsbedürftig, die L-und R-Knöpfe nicht 100% spielerfreundlich konzipiert, und die vier Aktionstasten sind zu klein.
Preis: ca. 40,- DM

Was haben wir gelacht
SV 1122 Barracuda

Der futuristische Controller ist ein duales Analog Pad, in dem eine Menge Technik steckt: 17 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe. Außerdem sind 14 Tasten in Folge programmierbar. Ein großer Pluspunkt ist die sehr gute Verarbeitung.



Manko: Wenn es im Spiel heiß hergeht, haben Sie mit diesem Controller keine Chance. Die L-/R-Buttons befinden sich auf der Rückseite und sind schwer zu bedienen, bei den Analog-Joysticks rutscht man ständig ab, und die vier Standard-Funktionstasten sind eng beieinander und umständlich zu greifen. Fazit: Das Pad ist zu groß, zu schwer und zu unübersichtlich. Es ist bestenfalls für die Känguruh-Jagd zu gebrauchen.
Preis: ca. 70,- DM

Lust auf...Farbe
P 107 Game Pads

Sie gibt es in vier Farben – rot, grün, blau und schwarz. Neben den üblichen Knöpfen finden Sie auch eine Taste für Dauerfeuer.

Manko: Die Steuerung ist schwammig, und manchmal setzt sie ganz aus ("...Verzeihung Nico, aber ich kann mich gerade nicht ducken."). Zur Verarbeitung: Passen Sie auf, daß Sie nicht das Joypad umdrehen, sonst könnte das Steuerkreuz herausfallen.
Preis: ca. 30,- DM *mom*





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 Peplay Pro	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)	99.-
Cool Boarders 2	89.-
Extreme Snowbreak	89.-
Everybody´s Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Nagano Winter Olympics 98	99.-
NBA Fast Break (April)	74.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98 (März)	94.-
NHL Face Off 98 (April)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98 (März)	89.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98	99.-
Power Soccer 2	89.-
Sensible Soccer 2000 (Mai)	84.-
Virtual Baseball 99 (April)	84.-
Wayne Gretzky Hockey 98 (April)	74.-
WCW vs. The World	94.-
World Cup Basketball (März)	84.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (März)	84.-
Beast Wars (April)	84.-
Breath of Fire 3 (März)	89.-
Castlevania	94.-
Deathtrap Dungeon (März)	89.-
Diablo (27.3.)	89.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Legend (April)	89.-
Riven: Sequel to Myst	109.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3 (März)	59.-
Caesars Palace	79.-
Namco Museum Piece 5	84.-
Pro Pinball Timeshock (März)	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Mai)	89.-
Beast Wars (April)	84.-
Judge Dredd (Für Pistolen)	89.-
Forsaken (Mai)	99.-
Mageslayer (März)	84.-
Maximum Force (Für Pistolen)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One (März)	89.-
Pax Corpus	89.-
Reboot (April)	84.-
Resident Evil 1 oder D.C.	84.-
Resident Evil 2 (Mai)	99.-
Shadow Master	89.-
Spawn (April)	79.-
Steel Reign	84.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider 2	94.-

PSX Hardware

Umbau-Chip 39.-
Pad 39.- + Memory-Card 29.- + Konsolen-Tasche
zus. nur **79.-**

neGcon Pad 89.-



Wheel + Pedals 139.-



Analog Pad 44.-



Program Pad 65.-



Namco Stick 109.-



ASCII Stick 89.-



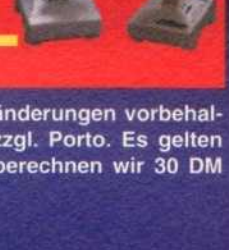
Ultra Racer 77.-



Dominator Joystick 59.-



Flight Force 119.-



PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (März)	84.-
Cart World Series (April)	84.-
F1´97	109.-
Ghost in the Shell (Mai)	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Japan)	149.-
Indy 500 (März)	89.-
Jet Rider 2 (April)	84.-
Motorcross feat. McGrath (Mai)	89.-
Moto Racer	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3 (20.3.)	89.-
Powerboat Racing (März)	89.-
Rage Racer	99.-
Red Line Racer (März)	99.-
Road Rash 3D (27.3.)	89.-
San Francisco Rush (April)	84.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
VMX Racing (März)	89.-
V-Rally	89.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Bloody Roar (Beast)	89.-
Bushido Blade	89.-
Fighting Force	89.-
Marvel Super Heroes	79.-
Star Wars: Master of Teräs Käsi	89.-
Tekken 3 (JAPAN) (Mai)	149.-
Verus (März)	94.-

Strategiespiele

Armoured Core (Mai)	89.-
Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Monopoly	89.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (27.3.)	89.-
Ubik (März)	84.-
Warhammer-Dark Omen 20.3.	89.-
Youngblood (April)	84.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Air Race (März)	94.-
Brahma Force (März)	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Natural Adrenalin N_2O (April)	99.-
Nuclear Strike	84.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D (März)	89.-
Hercules oder Hercs Adventure	89.-
Hugo 1 (April)	94.-
Pandemonium 2	79.-
Pitfall 3D (März)	94.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Pax Corpus
Lara Croft bekommt starke Babe-Konkurrenz.
Ab 11. März erhältlich.
komplett deutsch
nur **89.-**

Resident Evil 2
Das wohl härteste Splatteradventure der Welt.
Achtung !!!! Indizierungsgefahr.
Anleitung deutsch
nur **99.-**

Top-Angebote

Bust a Move 3 (März)	59.-
Dark Omen (März)	89.-
Diablo (März)	89.-
One (März)	89.-
Batman&Robin (März)	84.-
Theme Hospital (27.3)	89.-
Need for Sp. 3 (März)	89.-
Gex 3D (März)	89.-

Platinum Edition 1
Formel 1, Tomb Raider 1, Micro Machines, Tekken 2, Soul Blade, Baphomet´s Fluch
je nur **49.-**

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

Platinum Edition 3
Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe Out 2, Battle Arena Toshinden 2, Destruction Derby 2
je nur **49.-**

Platinum Edition 4
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2
je nur **44.-**

Platinum Edition 5
True Pinball, Thunderhawk 2, Worms, Rayman, Track & Field, Soviet Strike
je nur **44.-**

Die Bestseller

Riven 109.-



Resident Evil D.C. 84.-



Nightmare Creatures 89.-



FIFA 98 89.-



Tomb Raider 2 94.-



Skull Monkeys 89.-



Touring Car Champ 94.-



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 !

Ein Diamant ist unvergänglich



Na gut, einen Diamanten schmeißen wir nicht unter's Volk. Aber eine limitierte PlayStation. Davon gibt's garantiert nur fünf Stück in Deutschland.

von Patricia Beischl

Daß Sony Computer Entertainment mit seiner Konsole erfolgreich ist, ist kein Geheimnis. Aber wußten Sie, daß es mittlerweile über 1.300.000 Exemplare in der Bundesrepublik gibt?

Grund genug zu feiern. Sony Computer Entertainment hat sich dafür etwas Besonderes einfallen lassen: Anläßlich der 1.000.000sten verkauften PlayStation, wurde eine limitierte Auflage von "goldenen" Konsolen angefertigt. Eine davon können Sie gewinnen!

Wollen Sie das edle Stück besitzen, beantworten Sie einfach die folgende Frage:

Wann war die Markteinführung der PlayStation, in:

a) Japan
b) Deutschland

Wissen würden wir gerne jeweils den Monat und das Jahr.

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: "Gold-Konsolen", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298, E-Mail: Aktion @PlayStation-Magazin .de). Einsendeschluß ist der 27.03.1998; Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen. *pat*

Fordern Sie das kostenlose Playcom Magazin 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
Adidas Power Soc. 2	dt	89.00
Alphastorm	dt *	89.00
Alundra	dt *	84.99
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Blaze 'n' Blade	dt *	94.99



Bloody Roar (Beast)	dt *	89.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt	99.00



Bug Riders	dt	79.99
Burning Road	dt	69.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Chill	dt *	79.00
Clock Tower	dt	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Comm. & Conquer 2	dt	99.99
Cool Boarders 2	dt	89.00
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt *	99.00
Diablo	dt *	89.99
Discworld 2	dt	89.00
Need for Speed 3	dt *	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00

Ladenverkauf,
Kein Versand,
Preise variieren!

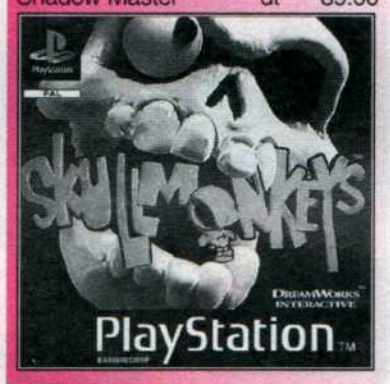
Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787

Fighting Force	dt	99.00
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Forsaken	dt *	89.00
G-Police	dt	109.00
Gex 3D	**dt ***	**89.00**
Grand Theft Auto	**dt**	**79.00**
GT Gran Tuorismo	dt *	99.99
Hercules	dt	89.00
Hugo 1	**dt ***	**89.99**
Isnogud	dt	89.00
Jet Rider 2	dt *	79.99
K-1 The Arena Fight.	dt	99.00
Lucky Luke	dt *	89.99
Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day 3 Soccer	dt	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	69.00
Men in Black	dt *	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Monopoly	**dt**	**84.99**
Moto Racer	dt	89.99



Nagano Olympics 98	**dt**	**109.00**
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00

NBA Pro 98	dt *	99.00
Newmann Haas Racin.	dt *	89.00
NHL Breakaway 98	dt	69.00
NHL Face Off 98	dt *	79.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt	99.00
NHL Powerp.Hocke. 98	dt *	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Odd.	dt	84.99
One	**dt ***	**89.00**
Pandemonium 2	**dt**	**84.99**
Pax Corpus	ml *	89.00
Pitfall 3D	**dt ***	**89.99**
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Powerboat Racing	dt *	94.99
Premier Manager 98	dt *	89.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	84.99
Quest for Fame	dt *	94.00
Rascal	dt *	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
Rock`n Roll Racing 2	dt	59.99
Shadow Master	dt	89.00



Skull Monkeys	dt	89.99
Soul Blade Platinum	**dt**	**49.00**
Spawn	dt *	79.99

Masters o.Teräs Käsi	dt *	89.00
Steel Reign	dt	79.00
Streetfighter Colle.	dt *	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
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 2	dt	99.00
Turok	dt *	89.00
Ubik	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	89.00
VMX Racing	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark O.	dt *	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Baphomets Fluch 1 Pl	dt *	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Casper	dt	49.00

Crash Bandicoot 1 Pl	dt *	49.00
Davis Cup Tennis	dt	44.99
Descent 2	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	49.00
Int.Superstar Soccer	dt	39.00
Intern. Motocross	dt	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	dt	49.00
Micro Machines V3	**dt**	**49.00**
Parodius Deluxe	**dt**	**39.99**
Poed	**dt**	**49.00**
Porsche Challenge P.	dt *	49.00
Power Rangers Pinb.	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**
Soul Blade Platinum	**dt**	**49.00**
Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	49.99
Spice World	dt *	49.00
Striker	dt	39.99
Tempest X3	**dt**	**49.00**
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
Trash It	dt	49.00
Wipe Out 2097 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Zubehör

Analog Pad+Rumble	**dt**	**69.00**
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX schwarz	dt	29.99
Joypad Sony grau	dt	39.99
Lenkrad mit Pedale	**dt**	**119.99**
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card PSX	**dt**	**29.99**
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	**dt**	**69.99**
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Memory Card & Pad	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Wir führen auch:

SNES, Gameboy, Mega Drive,Saturn, PC CD-ROM und Nintendo64

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

• 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.

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

Wer, was?

ABC,

Schon wieder ein PlayStation-ABC – fällt denen nichts neues ein? Doch, und gerade deswegen stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten das etwas andere PlayStation-Alphabet vor. von Artur Hoffmann

C D E F G H I J K L M N O P Q R S

A

wie Arcade

Der Trend zu Compilations, die uralte Automatenklassiker beinhalten, ist ungebrochen. Nach dem großen Erfolg der Namco-Reihe kommt nun auch Midway mit "Atari Greatest Hits" daher. Ist das alles nur eine geschickte Zweitverwertung bereits abgeschriebener Lizenzen oder doch Dienst am Kunden?





Die Antwort auf diese Frage ist ziemlich einfach. Wie bei musikalischen Oldiesammlungen zielen diese Games primär auf den älteren PlayStation-Spieler, der einst schon die Originale gezockt hat. Als netten Nebeneffekt wollen die Publisher das eine oder andere Prozent an jüngeren Spielern gewinnen, die zum einen an der Geschichte der Videospiele interessiert sind, zum anderen auf einfache Spielprinzipien stehen. Dabei ist es vollkommen egal, ob alter Hase oder Jungspund – die Hauptsache ist, daß diese Games Spaß machen!

B

wie Beat'em-Ups

Wer PlayStation sagt, meint automatisch Beat'em-Ups. Kein zweites Genre bringt dermaßen viele exzellente Games hervor, die auch nach einem Jahr noch begeistern. "Soul Blade", "Tekken 2" und das brandneue "Bloody Roar" stellen hierbei lediglich die Spitze dar.

Was aber macht Spiele so anziehend, bei denen sich die Charaktere – mal mit, mal ohne Waffen – windelweich prügeln?

Vor allem dreht sich bei diesen Spielen alles um das Duell zweier Personen, die sich Auge in Auge gegenüberstehen und den direkten Vergleich "Mann-gegen-Mann" suchen. Dabei kommt es mehr auf das richtige Timing an, als auf auswendig gelernte 10er-Kombinationen. Ein weiterer Grund sind die grandiosen Grafiken dieser Games (siehe auch 'Geschichte'). Wer einmal eine "Critical-Edge-Combo" hingelegt hat, wird wissen, was wir meinen.

C

wie Cheats

Cheats sind so etwas wie die letzten Seiten eines spannenden Buches. Wer nicht bis zum Schluß warten kann oder will, blättert rasch zum Ende und kann sich anschließend beruhigt zurücklehnen. Daß aber ein Cheat fast wichtiger wird wie das eigentliche Spiel, ist schon verblüffend. So geschehen beim legendären und nicht vorhandenen "Tomb Raider"-Nacktcheat. Angeheizt durch manipulierte Nacktfotos (siehe auch 'Lara Croft') brach im Internet eine wahre Massenhysterie aus. Spaßige Antworten ließen nicht lange auf sich warten: Schlage den Takt von "Wannabe" auf das Joypad oder drücke die Tastenfolge QUADRAT, QUADRAT, X und STERN (!) gehören noch zu den harmloseren Hinweisen, die in den einschlägigen Newsgroups zu finden waren.



D

wie D***

Das neue Indizierungsgesetz sorgte gegen Ende des vergangenen Jahres für reichlich Wirbel. Galt vorher die Devise, daß die Portierung eines indizierten Spieles erneut von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) auf eventuell verbotene Inhalte geprüft werden mußte, bevor ein Verbot ausgesprochen wurde, ist es heute ungleich strenger. Wird beispielsweise die PC-Version des fiktiven 3D-Shooters "Kill´em all" indiziert, gilt das auch für eventuell erscheinende PlayStation-Ausgaben. Selbst bei einer Titeländerung in "Kill´em" würde diese Regelung greifen. Aus diesem Grund verzichten die meisten deutschen Publisher auf eine Veröffentlichung solcher Titel. Diese sind somit nur als Importversionen erhältlich. Die Aufgaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) liegen auf einem anderen Sektor. Die von der USK ausgesprochene Altersfreigabe ist nicht bindend, sondern stellt lediglich eine Empfehlung dar, die vor allem Eltern bei der Kaufentscheidung zur Seite stehen soll. Aus diesem Grund reichen fast alle Distributoren neue Spiele bei der USK ein, um so das begehrte Gütesiegel (ein gelbes Dreieck mit dem Mindestalter) zu erhalten.

E wie E3/ECTS

Messen sind dazu da, um sich über Trends, Strömungen und Produktneuheiten zu informieren und Kontakte zu knüpfen. Insgesamt gibt es vier Events, die im Terminkalender eines jeden stehen, der mit dem Videospielbusiness zu tun hat. Zwei dieser Messen, die Internationale Funkausstellung (IFA) und die Ce-Bit Home finden im wechselnden Jahresturnus in Berlin bzw. Hannover statt. Die Spanne der Neuheiten hält sich aber meist in Grenzen, da die überwiegende Mehrheit der Softwareschmieden im angloamerikanischen bzw. japanischen Raum beheimatet ist und somit Messen in England und den USA bevorzugen. Also machen wir uns im Mai auf den beschwerlichen Weg in die US-amerikanische Südstaatenmetropole Atlanta, um im Rahmen der Electronic Entertainment Expo (E3) durch das Kongresszentrum und den Georgia Dome zu hetzen. Kaum haben wir uns von den Strapazen erholt, geht es im September nach London auf die ECTS. Trotz der relativ kleinen Messehalle ist die Anzahl der potentiellen Hits recht hoch. Die räumliche Enge hat aber auch den Vorteil, daß die Gesprächspartner nicht so weit auseinander liegen und zudem weitaus lockerer sind, als während der unglaublich stressigen E3.



Termine:

E3: 28. – 30. Mai

CeBit Home: 26. – 30. August

ECTS: 6. – 8. September

F wie Footie Games

Selten waren Sie so wertvoll wie heute: Mit "FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation", "International Superstar Soccer Pro", "adidas Power Soccer 2" und mit Abstrichen "Actua Soccer 2" buhlen im WM-Jahr gleich vier Titel um die Gunst der Fußballfans. Wer es gerne arcademäßig haben will, greift bei "adidas power Soccer 2" zu, knallharte Simulanten benötigen "ISS Pro" oder "FIFA ´98", wer's gerne kompliziert mag, hält sich an Gremlins "Actua Soccer 2". Ein weiterer potentieller Kandidat ist gerade in der Pipeline: "Golden Goal 98" von BMG Interactive glänzt mit sprechenden Spielern(!) sowie einer ausgetüftelten Torschußroutine.



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

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

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

SONY Playstation

Abe`s Oddysee	**89,99**	Kings Field	79,99
Ace Combat 2	89,99	Kurushi	79,99
Actua Golf 2	89,99	**Legacy of Kane**	**79,99**
Actua Soccer 2	89,99	Lost World	84,99
Adidas Power Soccer 2	84,99	**Mageslayer***	**84,99**
Arc of Time	89,99	Magic the Gathering	79,99
Auto Destruct	89,99	Maximum Force	89,99
Ayrton Senna Kart Duel 2*	84,99	MDK	54,99
Baphomets Fluch 2	**89,99**	Megaman 8*	94,99
Battle Arena Toshinden 3	89,99	Midnight Run	94,99
Beast Wars*	84,99	Monopoly	84,99
Bleifuß 2*	79,99	Museum Vol. 5	79,99
Bloody Roar*	84,99	**Nagano Winter Olympics 98**	**99,99**
Brahma Force*	84,99	Nascar 98	89,99
Broken Helix	99,99	NBA 98	84,99
Bug Riders*	74,99	NBA Hangtime*	94,99
Bust a Move 3	69,99	NBA In the Zone 2	89,99
Castlevania	**89,99**	NBA Pro 98*	99,99
Ceasars Palace	89,99	Need for Speed 2	84,99
Clock Tower*	94,99	Need for Speed 3	89,99
Colony Wars	89,99	NHL 98	89,99
Command & Conquer 2	99,99	NHL Breakaway 98	54,99
Constructor*	79,99	NHL Face Off 98*	79,99
Cool Boarders 2	84,99	NHL Powerplay Hockey 98*	84,99
Crash Bandicot 2	89,99	Nightmare Creatures	89,99
Critical Depth	79,99	Nuclear Strike	89,99
Croc - Legend of the Gobbos	89,99	**Overboard**	**89,99**
Crypt Killer*	89,99	**Pax Corpus***	**89,99**
Devil`s Deception	**84,99**	PGA Tour 98	89,99
Discworld 2	89,99	Player Manager	89,99
Dynasty Warriors	94,99	Populous - The 3rd Coming*	89,99
Explosive Racing	**89,99**	Premier Manager 98*	95,89
Fifa 98	**84,99**	Pro Pinball - The Web	79,99
Fighting Force	94,99	Pro Pinball Time Shock*	84,99
Final Fantasy 7	99,99	**Rally Cross**	**79,99**
Formel 1 97	99,99	Rampage World Tour	79,99
G Police	**99,99**	Rapid Racer	89,99
Grand Theft Auto	84,99	Ray Storm	79,99
Grand Tourismo*	99,99	Ray Tracers	79,99
Herc`s Adventure	**89,99**	Reboot*	84,99
Hercules	89,99	*Resident Evil 2 US*	*149,99*
Indy 500*	**84,99**	Resident Evil Directors Cut	84,99
International Super Star Soccer Pro	94,99	Risiko	84,99
Jersey Devil	**89,99**	Riven*	109,99
K-1 : The Arena Fighters*	**94,99**	Road Rage	84,99
		Rosco McQueen	89,99
		San Franzisco Rush*	**84,99**
		Shadow Master	89,99
		Sim City 2000	84,99









Deathtrap Dungeon
99,99 DM

Rascal
89,99 DM

SONY Playstation
295,00 DM



Sim City 3000*	a.A.	Mass Destruction	49,99
Skullmonkeys	89,99	Micro Machines V3	49,99
Spice World*	49,99	Porsche	79,99
Steel Reign*	79,99	Rayman	49,99
Streetfighter Coll.*	84,99	Ridge Racer Revolution	49,99
Streetfighter Ex Plus	84,99	Road Rash Platinum	49,99
Super Pan Coll.*	89,99	Soviet Strike Platinum	49,99
Tekken 2	**99,99**	True Pinball	49,99
Tekken 3*	99,99	Virtual Open Tennis	49,99
Test Drive 4	84,99	Wipe Out 2097	49,99
Tetris Plus	79,99	Worms	49,99
Theme Hospital*	89,99		
Time Commando	79,99		
Time Crises	144,99		
TOCA Touring Car Championchip	84,99		
Tomb Raider 2	99,99		
Total Driving	94,99		
Transport Tycoon	79,99		
Triple Play 99*	99,99		
Twisted Metall 2	84,99		
Ubik*	**89,99**		
V-Rally	**84,99**		
Versus*	94,99		
Viva Football*	84,99		
VMX Racing	89,99		
Warcraft 2	**79,99**		
Williams Arcade Greatest Hits	59,99		
Wrecking Crew*	94,99		
X2	**89,99**		
Z	**79,99**		

SONY Playstation **Platinum**

Actua Soccer	49,99
Bust a Move 2	49,99
Courier Crisis	49,99
Crash Bandicoot Platinum	49,99
Darkstalkers	49,99
Destruction Derby 2	49,99
Die Hard Trilogy Platinum	49,99
Fade to Black	49,99
International Track & Field	49,99

SONY Playstation **Zubehör**

120 Block Memory Card	59,99
360 Block Memory Card	79,99
720 Block Memory Card	99,99
Barracuda SV112 Analog Pad	69,99
Control Station Pad A/F	29,99
Game Buster	89,99
Link Kabel	24,99
Mad Catz Lenkrad	139,99
Predator Gun	59,99
RGB Scart Kabel	24,99
SONY Analog Joystick	109,99
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 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	59,99
SONY Spezialized Joystick	84,99
Verlängerungskabel PSXPad	24,99
VRF 1 Lenkrad mit Pedale	149,99

NINTENDO64 **weitere Titel lieferbar** NINTENDO64

Mario 64 84,99 Wave Race 64 84,99
FIFA 98 129,99
Goldeneye 149,99

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 erschienen. Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

G wie Geschichte

So etwas Leistungsfähiges wie die PlayStation bringt man nicht innerhalb weniger Wochen auf den Markt. So reichen denn auch die Wurzeln der Konsole bis in das Jahr 1983 zurück, als Sony bei der Entwicklung eines Werkzeugs namens "System G" involviert war (siehe auch 'Sony'). Dieses Teil erlaubte es den Fernsehstationen, 3D-Grafiken in Echtzeit zu manipulieren. Gegen Ende des Projekts machten sich einige Entwickler (darunter auch Ken Kuturagi) Gedanken darüber, wie man die bereits vorhandene Technologie weiterverwenden könnte. So kamen sie zunächst auf die Idee einer "Spielmaschine", die High-End-Grafiken darstellen kann. In seinen Erzählungen drückt es Ken Kuturagi folgendermaßen aus: "Wir wollten eine Art Synthesizer bauen, der jede beliebige Grafik in Echtzeit manipuliert und so die umwerfendsten Effekte darstellen kann." Aber erst 1994 waren die technischen Spezifikationen so weit fortgeschritten, daß die PlayStation in Angriff genommen wurde. "Unser Ziel war eine leistungsstarke und dennoch erschwingliche Konsole, die aufgrund ihrer internen Architektur alle Entwickler ansprechen sollte", weiß Mr. Kuturagi, "da der Erfolg einer neuen Spieleplattform eng mit der Anzahl der Entwickler zusammenhängt." Heute programmieren insgesamt 450 Unternehmen für die kleine graue Kiste.



H wie Hotlines

Oft die letzte Rettung vor dem totalen Frust: die Hotlines der Spielehersteller. Hier erhalten Sie nicht nur Hilfestellungen bei Problemen, sondern können auch den einen oder anderen Cheat in Erfahrung bringen. Einen ähnlichen Support bieten Ihnen auch die Webpages der Distributoren und Entwickler (siehe auch 'WWW').

Acclaim:	**01805/335555**
BMG Interactive:	**0180/5304525**
Bullfrog:	**02408/940555**
Eidos Interactive:	**0180/5223124**
Electronic Arts:	**02408/940555**
Funsoft/Softgold:	**02131/965111**
Gremlin:	**02131/965111**
GT/Warner Interactive:	**01805/254391**
Konami:	**069/95081288**
Laguna:	**06103/334444**
LucasArts:	**02131/965111**
Microprose:	**01805/252565**
Mindscape:	**02089/924114**
Ocean:	**06103/334444**
Origin:	**02408/940555**
Psygnosis:	**0190/578578**
Sony Spielehotline:	**0190/578578**
Virgin Interactive:	**040/39101300**

I wie Introsequenz

Mit einem Speicherplatz von knapp 650 MByte ist die CD-ROM nach wie vor der Massenspeicher überhaupt. Dies kommt vor allem den Spielefirmen zugute, da sie ihren Games aufwendige FMV-Sequenzen spendieren können. In der Ausgabe 11/97 stellten wir Ihnen die – unserer Meinung nach – besten Introschnipsel vor. Und der Gewinner war...

Command & Conquer

Im Gegensatz zu den meisten anderen Konkurrenten wurden die Schauspieler nicht mit irgendeiner Software wie "Softimage" oder "3D Studio" gerendert. Echte Menschen spielen bei Command & Conquer die Hauptrolle. Auch die Story ist cool: Nach einem Ausflug in die Liebesschmonzette zappt sich ein unsichtbarer TV-Zuschauer durch zahlreiche angedrehte Spartenprogramme. Zum Abschluß wird der Bildschirm von dem Logo der gewählten Seite beherrscht.

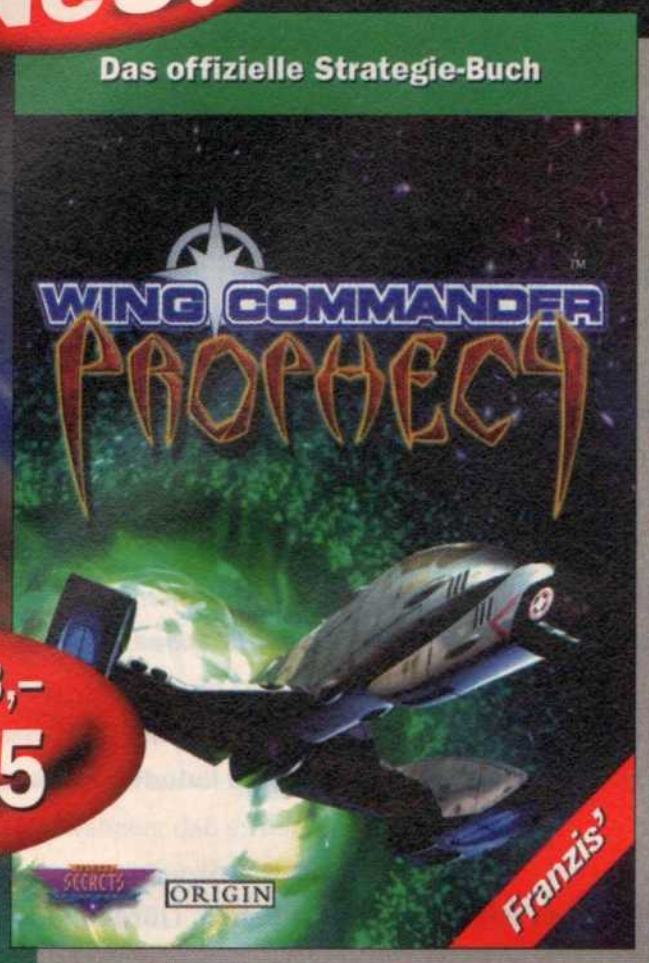


J wie Joypads

RGB-Kabel, Infrarot-Pad, analoges bzw. digitales Joypad, bunter Controller, programmierbares Joypad, Linkkabel, HF-Adapter, Joypad-Verlängerung, Maus, MultiTap, Memory-Card, GameBuster, ActionReplay, NeGcon, Namco Stick, Flight Force, Lightgun, Lenkrad. Haben wir etwas vergessen?

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!



Wing Commander: Prophecy
1998
ISBN 3-7723-**4373-2**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

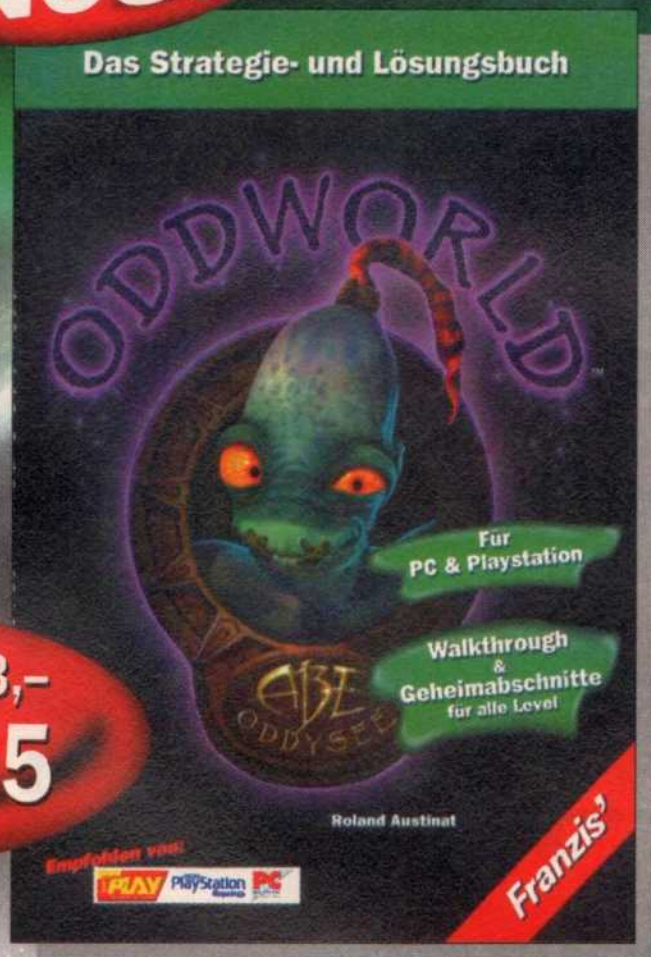
Neu!



öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

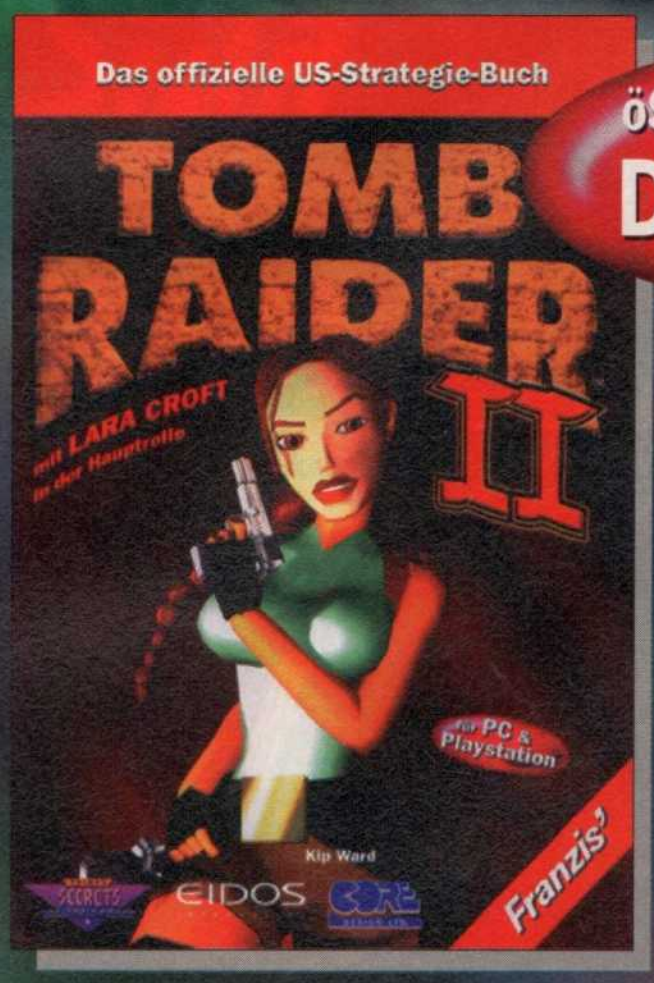
Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-**4393-7**

Neu!



Oddworld
1998
ISBN 3-7723-**8533-8**

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95



öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

Tomb Raider II
Ward, Kip; 1998
ISBN 3-7723-**4413-5**

Erhältlich bei: KARSTADT, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

K

wie Kult

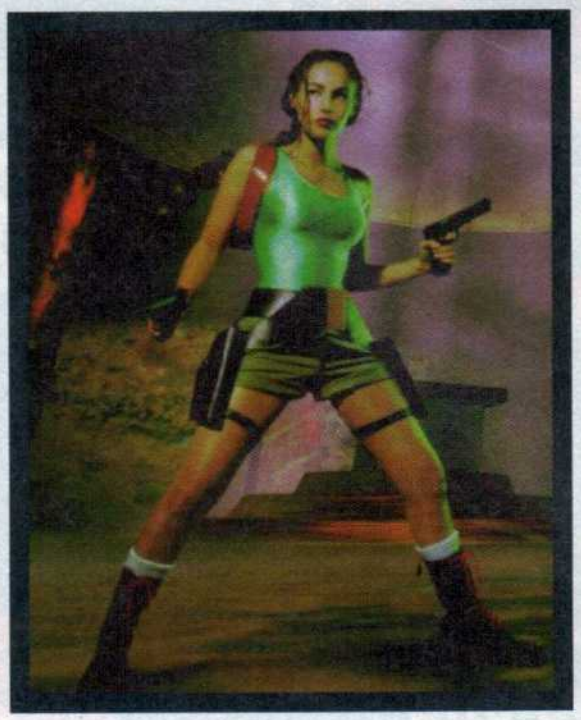
PlayStation ist Kult!

L

wie Lara Croft

Sie kam, sah und siegte: Lara Croft, oder der erste erfolgreiche Versuch, ein virtuelles Wesen zum Leben zu erwecken.
Die Engländerin Rhona Mitra bereiste als Lara Croft die Messen dieser Welt, plante Musikaufnahmen und träumte von einer Filmrolle. Im Januar erreichte uns plötzlich die lapidare Meldung, daß es einen Rollentausch gegeben hätte und nun die Französin Vanessa Demouy in Laras schwere Stiefel steigen würde. Da Mademoiselle Demouy nicht nur singt, sondern auch als Fotomodell posiert, erübrigt sich die Frage nach einem Nacktcheat...





M

wie Mental Kombat

Seit der Premiere in der Ausgabe 6/97 erfreut sich diese Rubrik wachsender Zuneigung. Angesichts unserer hochrangigen Kombattanten und deren wirklich schlagfertigen Antworten ist dies auch kein Wunder. Um Ihnen einen Überblick über die geistigen Meisterleistungen zu geben, stellen wir Ihnen die besten vor:

F: Wie lautet der Name der schwarzen PlayStation? – Yaroze –
A: Laßt mich raten: "Schwarze PlayStation"? (Martina Möller, GT Interactive)

F: Wie lautet der Titel der einzigen PSX-Fußballmanagementsim? – Player Manager –
A: Trappatoni vs. Klinsmann-Manager. (Stefan Luludes, Acclaim)

F: Der FC Bayern wurde Deutscher Meister, weil... – er so gut war! –
A: ...die Jungs heimlich mit ISS Pro geübt haben. (Jürgen Fröhlich, damals Konami)

F: Wo fand die diesjährige E3 statt? – Atlanta, Georgia –
A: Dort, wo Moritz nicht hinfahren durfte. (Michael Schmittner, Chefredakteur)

F: Vervollständigen Sie bitte diesen Satz: Ich spiele PlayStation weil... – es cool ist! –
A: ...ich mich sonst mit meiner Freundin unterhalten müßte. (Ingo Böhme, Autor)

F: Es gibt circa 20 Fußballspiele für die PSX. Welches trägt den längsten Namen? – ISS Pro –
A: Raninternationalfeverpitchvirtualactuaeurokickoffworldwide.... (Reza Abdolali, Virgin Interactive)
...greatestchampionshipleaguesoccercupdeluxe3-D (Reza Memari, Acclaim)

F: Lara Croft hat neue Kleider. Welche sind das? – Taucheranzug, Bomberjacke –
A: Das Hemd mit die Parfüm von letzte Nacht... (Alexander Folkers, Redakteur N64-Magazin)

F: Girlgroup und PlayStation! – Spice Girls –
A: Die Kelly Family! (Marcel Peters, Autor)

F: Die Abkürzung MDK steht für... – Max, Dr. Hawkins, Kurt –
A: Mikrokosmos durchgeknallter Kommandanten. (Sevgi Kirik, Empire Interactive)

F: Welches japanische Unternehmen entwickelte "Gran Turismo" – Team Yamauchi –
A: Toyota. (Sacha-Sam Zöttl, Mediaberater)

N

wie NTSC

Immer wieder erreichen uns Leserbriefe, in denen wir nach der genauen Bedeutung der Abkürzung NTSC gefragt werden.
NTSC (National Television System Comittee) ist die Bezeichnung für das US-amerikanische Fernsehformat (siehe auch 'Umbau'). Dieses stellt genau 525 horizontale Zeilen dar. Die Gesamtheit der Zeilen ergibt ein Einzelbild. Da ein Film oder ein Spiel aber nicht Bild für Bild dargestellt wird, aktualisiert sich dieses 60mal in der Sekunde – haben Sie in Physik aufgepaßt, wissen Sie, daß dies einer Frequenz von 60 Hz entspricht (siehe auch 'QNA').
Das europäische PAL-System bringt hingegen satte 625 Zeilen auf den Bildschirm. Bereits als Laie werden Sie bemerken, daß die Bildqualität damit weit höher als in den USA ist. Leider ist die Horizontalfrequenz hierzulande mit 50 Hz um 17,5% geringer als in Amerika. Aus diesem Grund laufen manche NTSC-Spiele etwas schneller. Halt! Deswegen müssen Sie sich keinen neuen Fernseher kaufen, da die meisten Entwickler die PAL-Spiele vor der Veröffentlichung optimieren. Achten Sie also beim Kauf auf den PAL-Aufdruck.
Der Vollständigkeit halber wollen wir erwähnen, daß es noch ein drittes System gibt: SECAM. Dieses ist allerdings nur in Frankreich sowie in einigen osteuropäischen Ländern vertreten.

O

wie Original

War es früher egal, ob Hinz und Kunz in einer Fußballmannschaft spielten, geht heutzutage nichts mehr ohne Lizenzen. Ob Eishockey, Basketball, Baseball, Football, Fußball, Autorennen oder Wrestling – Spiele, die auf echte Namen setzen, sind weitaus beliebter. Die einzige Ausnahme stellt hierbei "International Superstar Soccer Pro" dar, das trotz des Verzichts auf jedwede Lizenz zu den besten drei Fußballspielen zählt.
Allerdings garantiert auch der Lizenzkauf kein vollständiges Spielermaterial. Aktuellstes Beispiel stellen hier die Basketballsimulationen dar, die ohne den Superstar Michael Jordan auskommen müssen. Dies liegt daran, daß der absolute NBA-Überflieger über jeder Verbandslizenz steht und sich selbst vermarktet. Ähnliches gilt auch für Jacques Villeneuve, der sich erst kürzlich vom Formel-1-Dachverband FIA losgekauft hat.
Die wichtigsten Lizenzgeber sind die FIFA (Federation Internationale de Football Association), die NHL (National Hockey League) und deren Spielervereinigung NHLPA (National Hockey League Players Association), die NBA (National Basketball Association), die NFL (National Football League), die MLB (Major League Baseball) sowie die unzähligen Wrestlingverbände.

Unsere nächsten Anzeigenschlußtermine:

Heft 5
vom 15.04.1998 ist am 16.03.1998

Heft 6
vom 13.05.1998 ist am 14.04.1998

Heft 7
vom 10.06.1998 ist am 08.05.1998

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

Dein Dealer in VS-Villingen
WAHOO
Färberstr 54 * 78050 VS-Villingen Call 07721.411.5


Sony PlayStation 298,-
Analog Controller 59,-
Bloody Roar 85,-
Brahama Force 85,-
One 85,-
Parasite Eve JPN 139,-
Porsche Challenge 49,-
Resident Evil 2 98,-
Riven 108,-
Spice World 49,-
N64 Fighters Destiny 136,-
VHS Ghost in the Sh. 39,-
... Und viele mehr Call!
Laden&Versand Versandkosten DM 9,- per Post NN, Ladenpreise variieren

P

wie Platinum

Ältere Spiele, die ein durchaus hohes Funpotential besitzen, werden unter dem Platinum-Label vertrieben. Inzwischen ist diese Low-Budget-Reihe bei der dritten Generation angelangt. All jenen, die den einen oder anderen Titel nicht kennen, verraten wir hier, um welche Spiele es sich handelt.

Destruction Derby 2 (Rennspiel)

Platinum 1
Air Combat (Flugaction)
Ridge Racer Revolution (Rennspiel)
WipeOut 2097 (Future-Rennspiel)
Battle Arena Toshinden 2 (Beat'em-Up)
Tekken 2 (Beat'em-Up)

Platinum 2
Road Rash (Motorradrennen)
FIFA Soccer 96 (Fußballsimulation)
Fade to Black (Action-Adventure)
Alien Trilogy (3-D-Shooter)
Bust A Move 2 (Denkspiel)

Platinum 3
True Pinball (Flippersimulation)
Thunderhawk 2 (Flugaction)
Worms (hinterhältiges Partyspiel)
Rayman (Jump'n-Run)
International Track&Field (Sportspiel)
Soviet Strike (Hubi-Action)

Q

wie Q&A

Stellvertretend für all die Leserbriefe, die unbeantwortet blieben, geben wir Ihnen Auskünfte zu den drei am häufigsten gestellten Fragen.

Q: Warum laufen US-Spiele schneller als die europäischen Varianten.
A: Dies hat einzig und allein mit den unterschiedlichen Fernsehsystemen NTSC und PAL zu tun. Wie bereits erwähnt, baut sich das Bilde einer US-Konsole schneller auf. Früher liefen die NTSC-Versionen deswegen deutlich flotter. In letzter Zeit sind diese Unterschiede allerdings nahezu verschwunden.

Q: Mein Spiel will nicht starten oder ruckelt unaufhörlich.
A: Falls das erste Problem häufiger vorkommt, sollten Sie diese CD in einer anderen PlayStation testen. Klappt es dann immer noch nicht, könnte die Scheibe verschmutzt sein. In den meisten Fällen hilft eine vorsichtige Säuberung. Um es gar nicht soweit kommen zu lassen, sollten Sie Ihre Spiele immer in das Jewel Case legen. Das erspart Ärger und Frust. Zum Thema Ruckeln fällt uns nur der alte Umdreh-Trick ein.

Q: Warum bewerten Sie mein Lieblingsspiel mit einer schlechten Note?
A: Rezensionen sind in erster Linie subjektiv. An dieser Tatsache gibt es nichts zu rütteln, schließlich ist ein Artikel nicht der Weisheit letzter Schluß. Allerdings versuchen wir in unseren Artikeln präzise herauszustellen, warum ein Spiel gut bzw. schlecht bewertet wird. Persönliche Vorlieben rücken bei Spieletest natürlich an die zweite Stelle. Auch haben wir im Laufe unserer Arbeit ein Auge dafür bekommen, auf welche Punkte wir besonders achten müssen. Ein weiteres Hilfsmittel ist auch der direkte Vergleich zu Konkurrenzprodukten. Trotz dieser Sorgfalt werden auch in Zukunft auseinandergehende Meinungen nicht zu vermeiden sein. Geschmäcker sind schließlich verschieden (siehe auch Reaktionen).

R

wie Reaktionen



Nichts gegen berechtigte Kritik, aber daß bei all den Briefen, die wir täglich erhalten, auch die eine oder andere bitterböse Tirade dabei ist, können Sie sich sicher vorstellen. Glücklicherweise sind Entgleisungen aber die Ausnahme und werden mit einem Augenzwinkern abgelegt.
Die heißesten Themen sind neben den unter "Q&A" abgehandelten Fragen vor allem Veröffentlichungstermine, Cheatanfragen sowie die immer wieder aufflackernde Diskussion um den Test von Importspielen. Nahezu abgeflaut sind hingegen die Vorwürfe, "Sony´s Hauszeitschrift" zu sein und Spiele bestimmter Unternehmen generell zu gut zu bewerten. Offensichtlich konnten wir die Leser von der Unabhängigkeit unseres Magazins überzeugen.

Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadenlose Tests, objektive Zubehörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation-Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven CD-ROM für nur DM 20,- statt DM 38,40! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CP084

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 40 215 faxen oder unter weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

S

wie Sony

Der japanische Multi entwickelte sich in seiner 50jährigen Firmengeschichte von einem regionalen Transistorhersteller zum global operierenden Unternehmen, das im Film- und Musikbusiness ebenso vertreten ist wie im Bereich der Unterhaltungselektronik. Der im Jahre 1946 von Akio Morita und Masaru Ibuka gegründete Elektronikriese setzte im Geschäftsjahr 1995 stolze 44,758 Milliarden US-Dollar um. Die weltweit inzwischen 22,5 Millionen mal verkaufte PlayStation sowie die knapp 150 Millionen Spiele, die über den Ladentisch gingen, tragen einen nicht unerheblichen Teil dazu bei. Die komplette Sonystory können Sie übrigens in unserer Erstausgabe 8/96 nachlesen.





T

wie Top 5

Sie haben sich gerade eine PlayStation gekauft? Sie waren die letzten beiden Jahre auf der Raumstation Mir? Sie leiden an chronischer Amnesie? Dann sollten Sie sich die folgenden Zeilen besonders aufmerksam durchlesen. Damit Sie nicht zu den falschen Produkten greifen, verraten wir Ihnen, welche Spiele in keiner Sammlung fehlen dürfen.

1. Tomb Raider 2



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos Interactive
Entwickler: Core Design
Zitat: Die farbenfrohen Texturen und das ausgewogene Design machen den Ausflug nach Venedig zu einem der schönsten Level der gesamten Videospielgeschichte.
Gesamtwertung: 1,3 (Ausgabe 12/97)

2. Tomb Raider

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos Interactive
Entwickler: Core Design
Zitat: Die grandiosen Reflexionen, die realistischen Schattenwürfe und die geschmeidigen Schwimmbewegungen unserer Heldin erinnern mehr an einen Trickfilm als an ein PlayStation-Game.
Gesamtwertung: 1,4 (Ausgabe 12/96)

3. Final Fantasy VII

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SCEE
Entwickler: Squaresoft
Zitat: Was das Squaresoft-Team mit Final Fantasy VII auf die Beine gestellt hat, ist ein Meilenstein in der PlayStation-Geschichte.
Gesamtwertung: 1,4 (Ausgabe 11/97)

4. Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot

Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Virgin Interactive
Entwickler: Westwood
Zitat: Zwischensequenzen, realistische Explosionen und geschickt eingesetzte Sounduntermalung machen C&C 2 auch zu einem audiovisuellen Genuß.
Gesamtwertung: 1,4 (Ausgabe 12/97)

5. Rage Racer

Genre: Rennspiel
Hersteller: SCEE
Entwickler: Namco
Zitat: Gegen Namcos Sucht-Mix aus furioser Geschwindigkeit, göttlichem Gameplay und beispielloser Motivation kommt so schnell keiner an.
Gesamtwertung: 1,5 (Ausgabe 7/97)

Das ist der Wahnsinn!

Power Play für DM 4,90!



nur noch 4,90

+ Jetzt im Handel! ++ Jetzt im Handel! +

U

wie Umbau

Sobald Sie eine CD einlegen, die nicht der PAL-Norm entspricht, streikt Ihre PlayStation, da die Ländercodierung nicht erkannt wird. Aus diesem Grund lassen manche Spieler ihre Konsole umbauen. Wir raten jedoch davon in jedem Falle ab, da die Garantie Ihrer PlayStation nach einem solchen Umbau erlischt.

V

wie Virtual Reality

OK, hier haben wir ein wenig geschummelt. 3-D-Shooter haben mit der exakten Definition von Virtual Reality nicht allzu viel gemeinsam, vermitteln trotzdem das Gefühl, "mittendrin zu sein". Aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellung wird diese Art von Spielen ziemlich oft aus dem Verkehr gezogen (siehe dazu bekannte Spiele von id Software). Zu den besten Vertretern des Genres gehören "Exhumed", "Lifeforce Tenka" und "Disruptor".

W

wie WWW

Wie wir unseren Fragebogenauswertungen entnehmen können, besitzen circa 25% unserer Leserinnen und Leser einen Internetanschluß. Um Ihnen die Suche nach bestimmten Informationen zu erleichtern, verraten wir Ihnen die Adressen der wichtigsten Spielehersteller und Programmierer.



Spielehersteller

Acclaim:	www.acclaimnation.com
BMG Interactive:	www.bmginteractive.com
Capcom:	www.capcom.com
Eidos Interactive:	www.eidos.com
Electronic Arts:	www.ea.com
GT Interactive:	www.gtinteractive.com
Konami:	www.konami.com
Psygnosis:	www.psygnosis.com
Sony:	www.playstation-europe.com
Virgin Interactive:	www.vie.com



Programmierer

ASCI Entertainment (Felony 11-79):	www.asciient.com
Boss Game Studios (Spider):	www.bossgame.com
Codemasters (TOCA):	www.codemasters.com
Core Design (Tomb Raider 2):	www.core-design.com
DMA (Grand Theft Auto):	www.dma.co.uk
Empire Interactive (Pro Pinball Timeshock):	www.empire.co.uk
Gremlin (Actua Soccer 2):	www.gremlin.co.uk
Radical Entertainment (NHL Powerplay Hockey '98):	www.radical.ca
Squaresoft (Final Fantasy VII):	www.squaresoft.com
Westwood (Command & Conquer):	www.westwood.com

X

wie X-trem

Nachdem wir Ihnen bereits die "crème de la crème" der PlayStation-Games vorgestellt haben (siehe auch Top 5), geht es hier um das andere Extrem: Die fünf schlechtesten PlayStation-Games. Prägen Sie sich diese Titel gut ein, um eventuelle Fehlgriffe zu vermeiden, die auf Frühlingsgefühle, ein nettes Cover oder eine noch nettere Verkäuferin zurückzuführen sind.

1. NASCAR Racing 96



Gesamtwertung: 4,7 (Ausgabe 3/97)
Zitat: Die Steuerung der Autos erweist sich als unrealistisch und man vermißt jedes echte Nascar-Feeling, wo es einem auf dem harten Fahrwerk die Knochen nur so durchschüttelt.



2. The Note

Gesamtwertung: 4,6 (Ausgabe 2/98)
Zitat: Über was soll ich mich denn am meisten ärgern? Die absolut einschläfernde Atmosphäre, die vielen Grafikbugs oder die unnötig komplizierte Steuerung?

3. Player Manager



Gesamtwertung: 4,6 (Ausgabe 2/97)
Zitat: Im großen und ganzen ist der Player Manager also ein Spiel, das voll halbherziger Optionen und unwichtiger Statistikbildschirme ist.

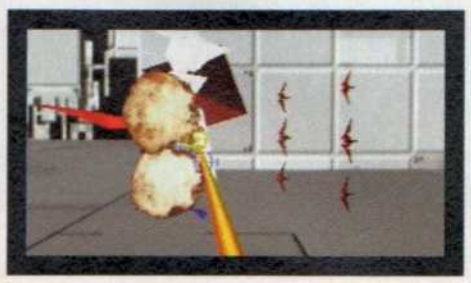
5. Konami Open Golf

Gesamtwertung: 4,6 (Ausgabe 2/97)
Zitat: Fades Gameplay, mickrige Soundkulisse und müde Animationssequenzen lassen einfach keinen Spaß aufkommen.



6. Galaxian 3

Gesamtwertung: 4,6 (Ausgabe 10/96)
Zitat: Mit diesem Spielspaß hat der Titel nicht einmal die Lebensdauer einer Eintagsfliege.



Y

wie Yaroze

Yaroze ist eine "schwarze" PlayStation, die an den PC angeschlossen wird und Ihnen die Programmierung eigener Games ermöglicht. Die bisher gezeigten Ergebnisse sind zwar allesamt noch ein wenig schmalbrüstig, im Laufe der Zeit wird aber mit Sicherheit der eine oder andere Überraschungserfolg dabei sein. Der eigentliche Sinn dieser Entwicklerkonsole liegt aber mehr in der Förderung programmierwilliger PlayStation-Fans, um auf diesem Weg an neue Ideen zu gelangen. In den achtziger Jahren spielte sich etwas Vergleichbares ab, da es zu Amigazeiten eine Vielzahl von Hobbyprogrammierern gab, die Spiele entwarfen. Die besten dieser Coder wurden dann von Spielefirmen geködert (Peter Molyneux) oder gründeten wie die Darling-Brüder – die besten britischen Programmierer des Jahres 1985 – eigene Unternehmen (Codemasters). Heutzutage klagen die Spieleschmieden über Nachwuchsmangel – die Yaroze soll dieses Manko beheben.



Z

wie Zukunft

Wenn PlayStation-Besitzer über die Zukunft diskutieren, dreht sich meist alles um zwei Themen: "Wann kommt der Titel XX" (siehe auch Reaktionen) und "Was hat es mit der PlayStation 2 auf sich"?
Zu den genauen Erscheinungsterminen bestimmter Titel können wir im allgemeinen herzlich wenig sagen, da sich der Release nicht selten verzögert oder die deutschen Dependancen US-amerikanischer bzw. japanischer Unternehmen den exakten Termin selbst nicht kennen.
Noch diffiziler gestaltet sich die Frage nach der nächsten PlayStation-Generation. Ob 64 oder gleich 128Bit, MPEG- oder DVD-Fähigkeiten, Taktfrequenz und Design gibt es völlig widersprüchliche Aussagen. Die einzigen, die hier Klarheit verschaffen könnten, sind die führenden Köpfe von Sony, doch die hüllen sich in tiefes Schweigen. So bleiben nur Spekulationen, Designstudien und Gerüchte. Da wir aber mehr auf handfeste Daten und Fakten setzen, lassen wir die Entwicklung lieber auf uns zukommen.

MENTAL KOMBAT

Endlich dürfen wir Ihnen wieder einmal die Geistesblitze zweier hochkarätiger Branchengrößen vorstellen. Diesen Monat messen sich die beiden räumlich nicht allzu weit entfernten PR Manager Michael Paul (Psygnosis Deutschland) und Jürgen Krenz (Sony Computer Entertainment).
Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Michael Paul, 28, PR Manager Psygnosis, hat ein Herz für reiselustige Redakteure und kennt alle Klassiker.



Jürgen Krenz, 38, PR Manager SCE, ist stolzer Vater und hat trotzdem Zeit zum Gamen.

FRAGEN	MICHAEL		JÜRGEN	
1. In welchem Game fahren Sie so illustre Karossen wie Stallion oder Porka Turbo?	Schweine im Weltall. *(Plant Psygnosis einen Muppet-Simulator?)*	0/1	Pig Racer. *(Schon wieder ein schweinisches Game!!)*	0/1
2. Welches Spiel basiert auf einer Romanvorlage von Ian Livingstone?	Upper Nil Adventures. *(Viel zu gefährlich!)*	1/1	Deathtrap Dungeon *(Righty right!)*	1/1
3. Welche Titel fallen Ihnen beim Stichwort Brettspiel ein?	Barbie 1, 2 und 3. *(Brett? Spiel? Barbie? Girl? Aqua?)*	0/1	Heißt es nicht Bettspiel? *(Nein! B-R-E-T-Tspiel)*	0/1
4. "The Real Driving Simulator" ist der Untertitel von...	Letzte Ausfahrt Brooklyn. *(Wäre sicher interessant)*	0/1	...GT, dem besten Videospiel aller Zeiten. *(Noch kein Testmuster da!)*	1/1
5. Das CART-Game "Newman Haas Racing" verdankt seinen Titel...	Häagen Dasz. *(Er kann es nicht nur essen, sondern sogar schreiben!)*	1/1	Kino-Paul und Renn-Ass-Haas. *(Nicht schlecht!)*	1/1
6. Was ist die Besonderheit des in Japan vertriebenen Analog-Pads?	Free Massage. *(Wenn man es so sieht...)*	1/1	Rüttle mich, schüttle mich... *(Den Martini?)*	1/1
7. Das meistverkaufte PlayStation-Game aller Zeiten ist?	F1 '97 *(Freudscher Verschreiber oder Joke?)*	1/1	Final Fantasy VII. *(Klar, wird auch von SCE vertrieben!)*	1/1
8. Wer arbeitet an Viper?	Chrysler, Detroit (USA). *(Michigan nicht vergessen!)*	0/1	Hein Sielman. *(Was? Der baut Schlangen?)*	0/1
9. Warum sind Oldiesammlungen derzeit so beliebt?	Wegen der vielen Jahresringe auf der CD. *(Best Answer ever!!!)*	2/1	Wegen der Öffnungszeiten der Museen. *(Kann man da zocken?)*	1/1
10. Nennen Sie uns bitte Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	M.U.L.E. (Atari 800), Killing Game Show (Amiga), Powerful Pro Baseball (PSX). *(Eigenwilliger Mix)*	3/3	Gran Turismo, Crash Bandicoot 2, Discworld. *(Alle PSX – haben Sie was anderes erwartet?)*	3/3
GESAMTPUNKTE	Angesichts der juvenilen Verweise auf die Muppets, Barbie und Eiscreme kommt Michael auf	9/12	Da Mr. Krenz sich nicht nur mit SCE-Titeln auskennt, erreicht auch er	9/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

QuizStation

Nun sind Sie wieder an der Reihe. Folgende drei Fragen haben wir uns für Sie ausgedacht:

Die Fragen

1) In "Metal Gear Solid" spielen Sie
a) einen Agenten
b) einen Klempner
c) eine Killertomate

2) Was bedeutet "Kula" auf deutsch?
a) Spaß
b) Killertomate
c) Ball

3) Was steuern Sie in "Megaman: Battle and Chase"?
a) Lastwägen
b) Karts
c) Rennboote

Diesmal haben wir für Sie eins von

20 "Rock'n Roll Racing 2"

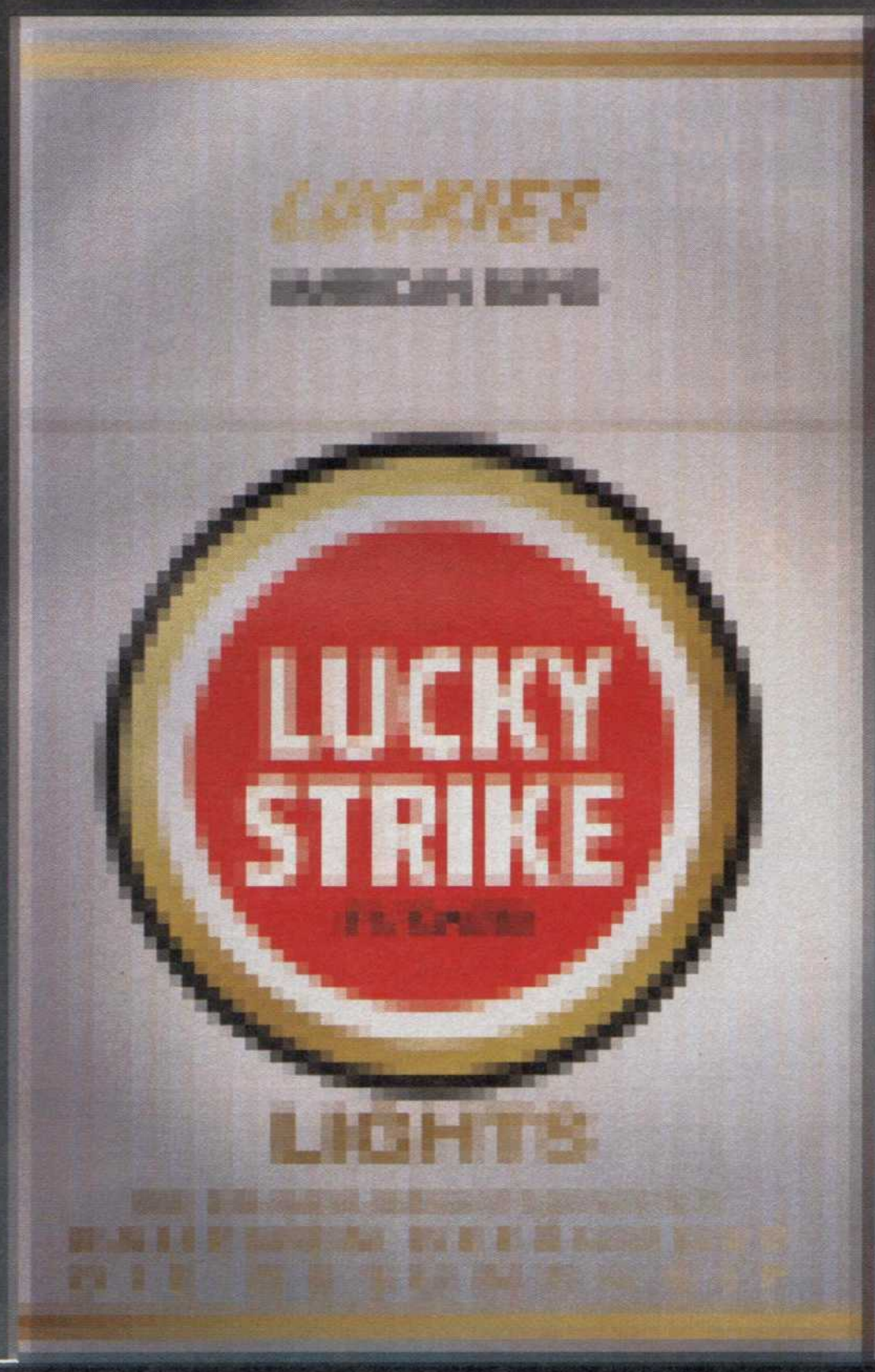
von

Acclaim



Bei den CDs handelt es sich um Promo-Versionen, es liegt also kein Handbuch bei. Das Spiel ist aber selbstverständlich vollwertig. Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen, schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 27.03.98 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Mental Kombat", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98, E-Mail: Aktion@PlayStation-Magazin.de. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen.

Je länger der Arm, desto schöner die *Lights*.





106-810

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.)

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

Auch diesen Monat konnten wir unserem Chefredakteur ganze zehn Seiten aus dem Kreuz leiern. Diesen Platz füllen wir nicht nur mit dem zweiten Teil der "Tomb Raider 2"-Secrets, sondern verraten Ihnen auch die Levelcodes von "Nightmare Creatures", "Z" und "Command & Conquer 2".

Tomb Raider 2 (Teil 2)

Nachdem wir Ihnen in der Ausgabe 3/98 die Geheimnisse der ersten Level eins bis acht verraten haben, stellen wir Ihnen nun die Secrets und Fundorte der Level neun bis 16 vor.

● Mission 9: 40 Faden

Willkommen in diesem ziemlich kleinen Level, der mit einer Vielzahl von Puzzles garniert ist. "40 Faden" erscheint nach der vorangegangenen, unglaublich stressigen Exkursion wie ein Erholungsurlaub. So müssen Sie in diesem Level nur einen einzigen Schlüssel aufspüren. Gehen Sie aber mit Ihrer Munition äußerst sparsam um. In den beiden nachfolgenden Missionen "An Deck" und "Das tibetanische Hochland" werden Sie jede einzelne Kugel benötigen.



Secret 1: Der Steindrache

Von der letzten Säule aus (in der ursprünglichen Anordnung) rennen und springen Sie vorwärts, um den Steindrachen auf dem Absatz zu Ihrer Rechten zu erreichen. Von hier aus verfahren Sie wie folgt: Rennen/Sprung Vorwärts/Festhalten und auf den Absatz hochziehen, auf den Sie ursprünglich zugingen. Achten Sie hier vor allem auf den schießwütigen Typ, der aus dem Gang auf Sie feuert.

Secret 2: Der Golddrache

Vom Ende des Ganges aus (im oberen Bereich, da wo der Arbeiter auftaucht) können Sie den Golddrachen erkennen. Seien Sie jedoch vorsichtig! Der einzig sichere Weg, um an das Secret zu gelangen, ist folgender: Springen Sie nach vorne, und ziehen Sie sich in den Bereich über der Halle hoch. Von hier aus lassen Sie sich durch den morschen Boden hinabfallen. Nun können Sie den Drachen in aller Ruhe an sich nehmen. Wenn Sie das Artefakt haben, gehen Sie durch das Glas und ziehen sich an dem Absatz darüber hoch. Dabei büßen Sie zwar ein klein wenig Energie ein, tödlich ist dies aber auf gar keinen Fall.

Secret 3: Der Jadedrache

Am Pool (in dem Gang, in dem Sie den Barracuda erschossen haben) sollten Sie in der niedrigeren Ecke eine zerbrechliche Kachel ausmachen. Sobald diese zu wackeln beginnt, ziehen Sie sich hoch, um der Attacke eines weiteren Killerfischs zu entgehen. Tauchen Sie anschließend durch die neu entstandene Passage nach draußen, wo auch schon der begehrte Drache auf Sie wartet. Wenn nur alle Secrets so einfach zu ergattern wären!

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Theaterschlüssel	Ist unter einer Kiste in der Grube versteckt.	Verschieben Sie die Kiste, um den Schlüssel zu erreichen.

● Mission 10: An Deck

Gewöhnen Sie sich zunächst einmal die lineare Denkweise ab – nun erwartet Sie ein völlig abgedrehtes, elliptisches Leveldesign. Der Lohn für die enormen Strapazen ist allerdings auch sehr hoch: Er besteht im "Seraph", einem wertvollen Artefakt, das Sie auch in den nächsten Missionen bei sich tragen werden. Keine Angst: Sie können diese Mission auch beenden, ohne den "Seraphen" aufzuspüren. Im Grunde genommen ist die Suche nach diesem Gegenstand Ihr geringstes Problem – viel schlimmer sind die Typen mit den Flammenwerfern. Diese bekämpfen Sie am besten mit dem Granatwerfer!

Secret 1: Der Steindrache

Wenn Sie auf der dem Floß gegenüberliegenden Seite

stehen, schwimmen Sie zunächst in die Tiefe und anschließend nach links. Im Schilf unter den Docks wartet der Steindrache auf Sie.

Secret 2: Der Golddrache
In der Stirnseite des Pools erkennen Sie eine andersfarbige Kachel. Sobald Sie in diese Richtung schwimmen, öffnet sich diese Geheimtür, und ein Froschmann trachtet Ihnen nach dem Leben. Klugerweise ziehen Sie sich aus dem Wasser hoch und schießen vom Rand des Pools auf den Taucher. Nachdem Sie den Fiesling erledigt haben, schwimmen Sie durch die Geheimtür und nehmen den hier versteckten Golddrachen mit.

Secret 3: Der Jadedrache
Im Gegensatz zu den ersten beiden Secrets ist dieser Drache nicht nur gut versteckt, sondern auch äußerst schwer zugänglich. Kurz vor dem finalen Sprung auf die orangefarbene Metallkonstruktion erkennen Sie rechts eine kleine Höhle. Hier ist der Jadedrache verborgen. Um an ihn heranzukommen, müssen Sie zunächst einen Sprung bis zur Spalte neben dem Eingang hinlegen. Anschließend hangeln Sie sich nach rechts und ziehen sich dann hoch. Da der Höhleneingang mit Glasscherben bedeckt ist, müssen Sie sich im Gehmodus in Richtung Drachen vorwärtstasten. Um wieder herauszukommen, gehen Sie rückwärts bis Sie knapp vor der ersten Scherbe stehen und legen abschließend einen spektakulären Rückwärtssalto hin. Auf diese Art und Weise verlieren Sie nur ein klein wenig Lebensenergie.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Heckschlüssel	Auf einem Absatz nahe dem Becken voller Barracudas.	Öffnet die Tür, die erst nach dem Verschieben der Kisten zugänglich wird.
Den Propeller passieren	In der seichten Wasserstelle.	Benutzen Sie den Heckschlüssel, um einen versteckten Tunnel zu entdecken.
Kabinenschlüssel	Auf dem Floß in der Mitte des unterirdischen Sees.	Lassen Sie sich mit voller Energieleiste durch das Loch in der Decke fallen.
Lagerschlüssel	Auf dem zentralen Bauwerk des Oberdecks (hinter den Rohren).	Öffnet den Ausgang – vergessen Sie den Seraphen nicht!

● Mission 11: Das tibetanische Hochland
Ein durch und durch cooles Level erwartet Sie mit dem "tibetanischen Hochland". Tödliche Eiszapfen, gewaltige Lawinen und jede Menge Schneemobile (noch besser: Schneemobile mit eingebauten Kanonen!). Und dazwischen jede Menge kaltblütiger Söldner. Es ist Zeit zum Bergsteigen – aber auf die harte Tour. Nur gut, daß Lara in diesem Level eine stilechte Bomberjacke trägt.

Secret 1: Der Steindrache
Der Steindrache wartet auf einem schmalen Sims außerhalb einer verriegelten Tür. Diese befindet sich in der Nähe der Hütte, rechts von dem zunächst versperrten Höhleneingang.

Secret 2: Der Jadedrache
Gehen Sie nach draußen zu der Stelle, an der Sie den zweiten großen Sprung hinlegen werden. Wenn Sie auf den Höhleneingang zurückblicken, sollte Ihnen auf der linken Seite ein kleiner Vorsprung auffallen. Nehmen Sie

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



! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

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

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Pro Lösung **nur 14,80 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
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
C & C - Sammlung (19,80)
"D", Evocation & Blown Aw.
Dark Earth
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 (PlayStation)
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80.-)
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1
Hexen 2 (i.B.)
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
Jewels of Oracle
King's Field
King's Quest 1 bis 7
KKND
Kyrandia 1 bis 3
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1-7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Lost Vikings 2 (i.B.)
LucasArts Sammlung (19,80)
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Might & Magic 3 bis 5
Monkey Island 1 bis 3
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Oddworld: Abe's Oddysee
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Ravenloft 1-2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rebel Assault und Privateer
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil - Director's Cut
Resident Evil 2
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
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
Warcraft 1+2 & Expansion
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM: Apocalypse & Terror...
Zork: Der Großinquisitor
Zork:Nemesis & R.t.Z.
"Z"

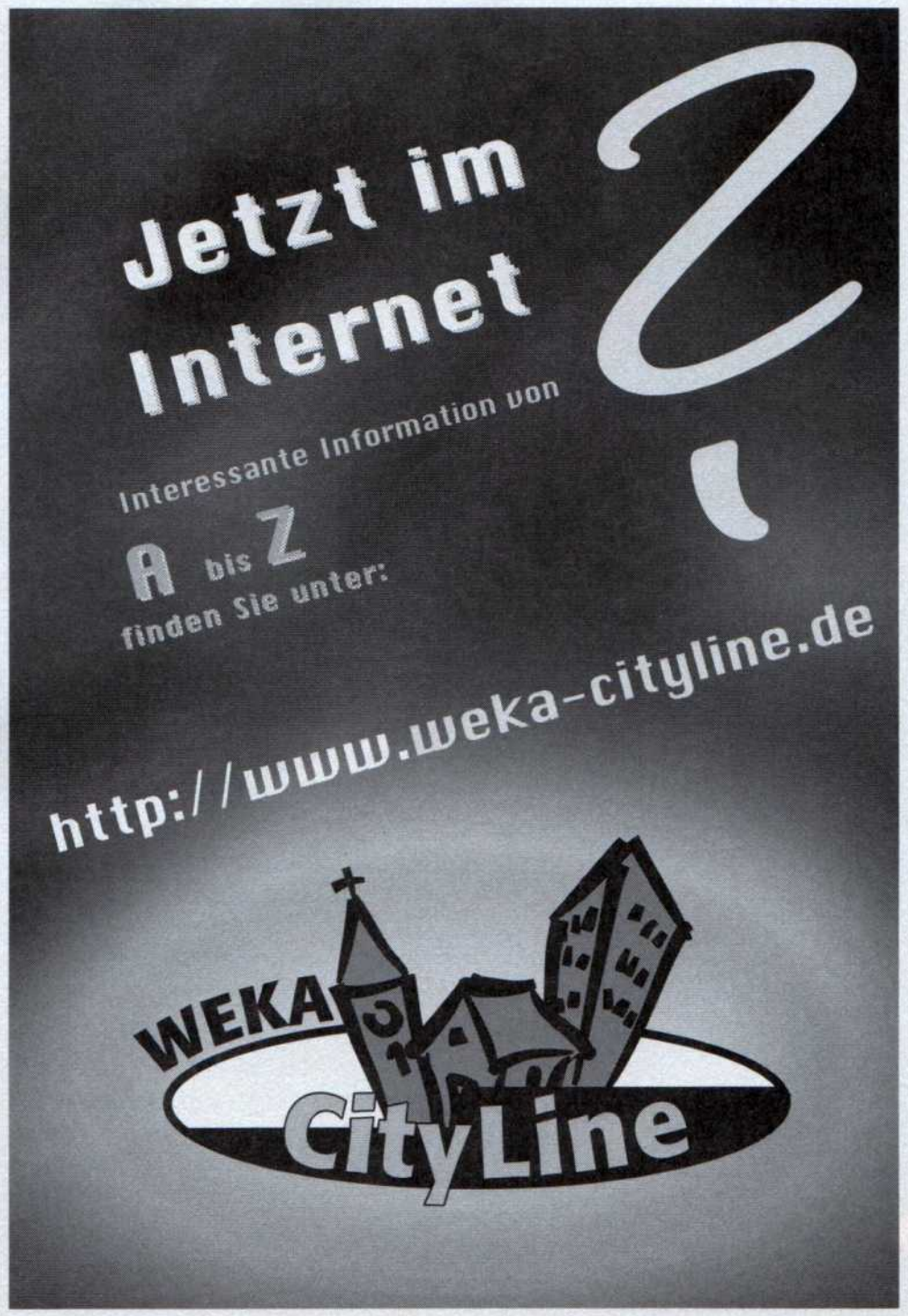
i.B. = in Bearbeitung

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



Cheats

Anlauf, und springen Sie auf diesen hinüber. Sobald Sie den Jadedrachen eingesackt haben, tauchen zwei Schneeleoparden auf. Vorsichtige Naturen schießen aus dieser sicheren Position auf die Raubkatzen, echte Abenteurer besiegen die Tiere aus nächster Nähe (UZI oder Automatik).

Secret 3: Der Golddrache
An der Stelle, an der Sie gerade ein weiteres bewaffnetes Schneemobil geentert haben, führt eine gut versteckte Eisleiter in eine Grube hinunter. Am Boden wartet ein schmaler Gang, an dessen Ende der Golddrache residiert. Sobald Sie unten aufkommen, springen Sie nach links, um der Schneeballfalle zu entgehen. Sind die beiden eisigen Rollen an Ihnen vorbei, schlendern Sie ganz locker in den Gang und krallen sich das goldene Secret.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Zugbrückenschlüssel	In einer Höhle unter dem Schneeballhügel.	Aktiviert die Zugbrücke.
Hüttenschlüssel passieren	Im zentralen Raum, allerdings erst nach dem Lawinenabgang.	Öffnet die Hütte am Anfang des Levels.

● Mission 12: Das Kloster von Barkhang
Von allen Orten, die unsere Heldin auf der Suche nach dem Dolch von Xian bereist, ist die Abtei die mit Abstand beeindruckendste Lokalität. Bevor Sie aber loslegen, müssen wir Sie noch über die Bedeutung der Mönche aufklären. Verwechseln Sie diese frommen Leute niemals mit den Bösewichten. Solange Sie die Mönche und Priester unbehelligt lassen, läßt man Sie in Ruhe im Klostergebäude umherwandern. Teilweise greifen Ihnen die gottesfürchtigen Tibetaner sogar unter die Arme. Wenn alles gut geht, darf Lara am Schluß der Mission den Seraphen aus Level 10 verwenden.

Secret 1: Der Golddrache
Der Golddrache wartet in einer kleinen Nische hinter der riesigen Statue. Folgen Sie dem grauen Weg, springen Sie vorwärts auf die Rampe, und ziehen Sie sich dann in die Nische hoch, um den Golddrachen zu ergattern.

Secret 2: Der Steindrache
Von der Stelle aus, an der Sie den Raum betreten, tauchen Sie ins Wasser und schwimmen dann zur entfernten Mauer. Hinter der Leiter sehen Sie hoch und nach links. Schwimmen Sie in die Öffnung hinein, und Sie finden, was Sie suchen – den Steindrachen.

Secret 3: Der Jadedrache
Verlassen Sie den Ort, an dem Sie den Schlüssel für die Falltür gefunden haben, in entgegengesetzter Richtung, und winden Sie sich geschickt durch die Halle mit den pendelnden Klingen. Auf jeder Seite des Saals befinden sich kleine Nischen, in die Sie sich stellen müssen, um nicht geköpft zu werden. Anschließend erreichen Sie auf der linken Seite einen kurzen Gang und aktivieren eine weitere Falltür. Stellen Sie sich so nahe wie möglich vor diesen Raum, und rollen Sie in dem Moment hinein, in dem sich die Türen öffnen. Hinter einem weiteren Eingang finden Sie den gesuchten Jadedrachen. Machen Sie sich wieder aus dem Staub, und kehren Sie in den Raum zurück, in dem Sie den Schlüssel für die Falltür gefunden haben. Setzen Sie Ihren Weg durch die Halle nach unten fort.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Haupthallenschlüssel	Auf der Plattform über dem Raum mit der riesigen Statue.	Gehen Sie durch die erste Tür auf der linken Seite des Korridors.
Kraftraumschlüssel	Die erste Tür auf der rechten Seite, wenn Sie genau vor der Statue stehen.	Öffnet eine Tür in der Nähe des Klostereingangs.
Dachschlüssel	Im Kraftraum.	Öffnet die Tür, die sich zwischen den zwei klingenbewehrten Rädern befindet..
Falltürschlüssel	Im Gang mit den zahlreichen Flammen- und Schwertfallen.	Entriegelt die Falltür in der Nähe der Statue.
Edelstein 1	In der Kiste hinter den Falltüren.	Setzen Sie den Stein ein, um die Tür zu einem Gebetsring zu öffnen.
Edelstein 2	In einer Kiste hinter der Doppelfalltür.	Setzen Sie den Stein in die Fassung, die sich über dem Kopf der Statue befindet, um die Falltür darunter zu öffnen.
Gebetsring 1	Hinter dem Pool mit dem Wasserstrudel.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 2	In dem Raum, den Sie mit einem Edelstein entriegelt haben.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 3	Hinter der Kiste im wasserüberfluteten Raum.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 4	Folgen Sie einfach dem Pfad hinter der Falltür.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 5	Außerhalb des Fensters am Ende der langen Treppe.	Löst das Endrätsel.
Endrätsel	Im Raum hinter der riesigen Statue.	Setzen Sie die fünf Gebetsringe ein, um das Portal zu öffnen.
Levelausgang	Hinter der mit den Gebetsringen geöffneten Türe.	Setzen Sie den Seraphen aus Level 10 in die dafür vorgesehene Fassung.

● Mission 13: Die Katakomben des Talion
Diese kompakte Ansammlung von Puzzles beginnt eigentlich ganz harmlos mit einem einfachen Geheimnis und endet mit zwei extrem harten Nüssen. Außerdem trifft Lara hier erstmals auf die sagenumwobenen Yetis. Achten Sie auch wieder auf die gefährlichen Eiszapfen, die Ihnen das Leben erschweren.

Secret 1: Der Steindrache
Im zweiten Raum des Levels ergreifen Sie den Riß zu Ihrer Linken und hangeln sich von dort aus nach rechts. Hier finden Sie den Steindrachen und einige Fackeln. Warum können nicht alle Geheimnisse so einfach zu knacken sein?

Secret 2: Der Jadedrache
Von der kleinen Plattform längs des Eis-Pools aus – von der aus Sie zu Ihrer Linken die Öffnung der Höhle erkennen – sehen Sie zunächst nach oben, um die Eisleiter zu entdecken. Klettern Sie diese hoch, und bewegen Sie sich dann nach rechts. Anschließend steigen Sie auf die bewegliche Plattform. Sobald Sie gelandet sind, springen Sie zweimal hintereinander (das zweite Mal von der Plattform auf der anderen Seite des Weges). Sie sollten auf flachem Terrain landen, von dem aus Sie den Jadedrachen sehen können. Um aus dieser prekären Lage

wieder heil herauszukommen, sollten Sie beim Rückweg darauf achten, nicht nur zu springen, sondern sich auch festzuhalten. Nur so erreichen Sie die Leiter ohne größere Blessuren.

Secret 3: Der Golddrache
Sobald Sie den Raum mit den Spitzen betreten, sehen Sie nach links, um eine verdächtige Textur an der Wand zu erkennen. Klettern Sie an dieser Stelle nach oben, um den Absatz darüber zu erreichen. Hier liegt auch schon der lange gesuchte Golddrache in greifbarer Nähe.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Tibetanische Maske 1	Im Käfig über dem Pool.	Erklimmen Sie die Leiter über den Stacheln, und springen Sie anschließend nach hinten. Öffnet die Tür unter dem Pool.
Tibetanische Maske 2	Im Pool am Fuße des Gletschers. .	Verwenden Sie diese Maske, um den Yetiraum zu öffnen.

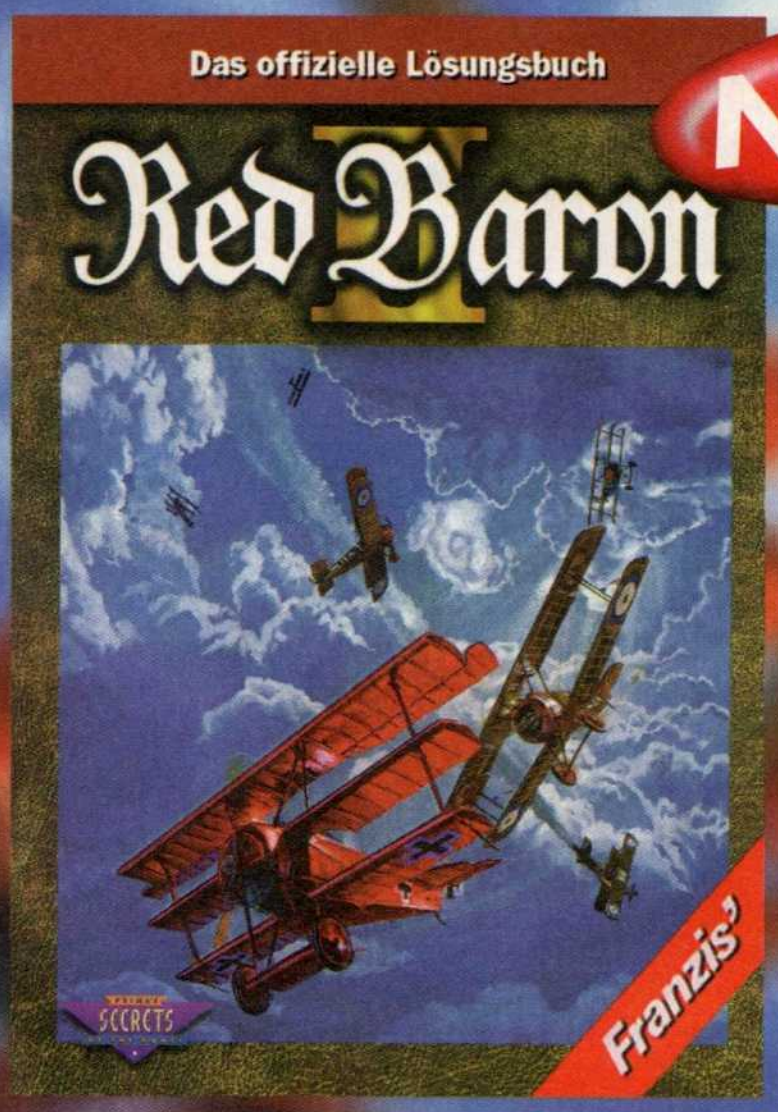
● Mission 14: Der Eispalast
Langsam aber sicher nähert sich Tomb Raider II seinem finalen Höhepunkt. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß Sie sich nun ordentlich anstrengen müssen, um weiterzukommen. Trotzdem ist die Bewältigung des Eispalasts kein Ding der Unmöglichkeit – obwohl Sie schon zu Beginn die Schreie der Yetis hören. Das Level ist um einen großen Showdown herum angesiedelt – dem Kampf mit dem Bewacher des Talion. Wenn Sie ordentlich Granaten eingesammelt haben, ist auch dieser Schurke schnell zu besiegen. Dafür erwartet Sie am Anfang des Levels eines der herausforderndsten Puzzles im ganzen Spiel.

Secret1: Der Golddrache
Nachdem Sie den Klotz gerade in den langen, schmalen Käfig geschoben haben... Wie wär's denn erst einmal mit einem kleinen Tip? Denken Sie an die Uzis, "Tomb Raider" und den Sprung ins Leere. Genau, ein unsichtbarer Weg führt vom ersten Absatz zu der Säule mit dem Golddrachen. Haben Sie diesen Weg bereits entdeckt, verdienen Sie Laras größten Respekt.

Secret 2: Der Steindrache
In der dunklen Passage rechts von der Höhle, kurz nachdem Sie den Yeti erledigt und die Fackeln bei dem Block gefunden haben, wartet der Steindrache. Sie können ihn von dem äußeren Bereich aus erkennen – neben der Stelle, an der der Yeti verblich. Entzünden Sie eine Fackel, um zu sehen, daß Sie zuerst noch über eine Rampe nach vorne springen müssen, um das gute Stück zu erreichen.

Secret 3: Der Jadedrache
Über den vier Kacheln (in der Richtung, aus der die Fässer kamen) können Sie in den abschüssigen Schacht springen. Vorsicht: Ein letztes Faß kann Ihnen den Erkundungsgang verderben. Sobald Sie sich auf den Vorsprung hinaufziehen, müssen Sie nach hinten springen.

Tollkühne Flieger, Fliegende Kisten ...



Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-4393-7

öS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95

Das offizielle Lösungsbuch

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004,2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

Cheats

Dann ein Sprung nach links, um dem Faß zu entgehen. Kehren Sie zu dem abschüssigen Gang zurück, und nehmen Sie den Jadedrachen an sich. Um aus dem Loch wieder herauszukommen, steigen Sie die Leiter hoch und springen rückwärts, um die flache Stelle an der Kante des Eisfeldes zu erreichen.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Tibetanische Maske	Auf einem Block in der Nähe des Levelbeginns – nachdem Sie hoch gestiegen sind.	Paßt in die Fassung, die sich auf dem Fußweg in der Nähe der Brücke befindet.
Gong-Hammer	Unter dem geschmolzenen Eis.	Zum Schlagen des Gongs, der die Tore des Eispalasts öffnet.
Talion	Innerhalb des Eispalasts.	Sobald Sie den Talion einsacken, erscheint der Wächter.

● Mission 15: Der Tempel des Xian

Der Tempel des Xian stellt die Krönung des Spiels dar – und zu allem Übel scheint das Level grenzenlos zu sein. Zwar ist erst der nachfolgende Kampf um den Dolch des Xian der eigentliche Showdown von Tomb Raider II, die Tempelanlage ist aber auch nicht zu verachten: Das ausgefallene Leveldesign wird nur noch von den knackigen Puzzles überboten.

Secret 1: Der Golddrache

In dem weiten Tunnel, in dem Sie auf den Pool mit der starken Strömung zurutschen, springen Sie zunächst rückwärts. In der Luft müssen Sie eine kleine 90°-Drehung vollführen. Während Sie zurückrutschen, greifen Sie nach der Kante vor dem Wasserfall. Hangeln Sie sich dann nach links, und ziehen Sie sich schließlich zum Golddrachen hoch.

Secret 2: Der Steindrache

Um den Absatz mit dem Steindrachen zu erreichen – in der großen Kammer, in die Sie über die Leiter im Pool am Anfang des Levels kommen – hangeln Sie sich einfach nach rechts den Riß entlang. Auf demselben Weg gelangen Sie danach wieder zurück, um an der Seite der großen Kammer weiterzugehen.

Secret 3: Der Jadedrache

Von der flachen Oberfläche, die sich auf der eckigen Struktur gegenüber der großen Drachenstatue befindet, springen Sie zu den weißen Ziegeln. Rutschen Sie diese hinunter, wobei Sie nach vorne in Richtung des Sprungbrettes schauen. Wenn Sie oben sind und sich auf der Plattform gegenüber des Jadedrachens postiert haben, rennen Sie nach vorne, springen und ziehen sich hoch, um den Drachen zu bekommen. Springen Sie anschließend wieder zurück, um auf der eckigen Struktur zu landen.

● Mission 16: Die schwimmenden Inseln

Bald haben Sie es geschafft! Sie müssen lediglich die mächtigsten Gegner im ganzen Spiel besiegen und ein paar knallharte Puzzles lösen. Doch keine Angst: Mit den nachfolgenden Tips wird das Ganze um ein Vielfaches einfacher!

Secret 1: Der Jadedrache

Nachdem Sie die mystischen Schilder innerhalb der Struktur aufgesammelt haben, suchen Sie den flachen Stein, der sich auf der Insel in Richtung des Baumes befindet. Springen Sie nach vorne, und ziehen Sie sich hoch. Der Drache gehört Ihnen.

Secret 2: Der Steindrache

Von der Brücke aus, die zu der verschlossenen Tür fuhrt, können Sie den Steindrachen in einer kleinen Nische auf der linken Seite erkennen. Hinter dem Baum am anderen Ende der Brücke befindet sich eine Öffnung. Drehen Sie sich mit dem Rücken zur Öffnung, und bewegen Sie sich seitlich so weit nach links wie möglich. Gehen Sie weiter nach hinten, und springen Sie dann rückwärts. Sie landen in einem Tunnel, der Sie direkt zum Steindrachen führt. Um wieder herauszukommen, stellen Sie sich auf die ebene Fläche rechts neben der Tunnelöffnung. Drehen Sie sich so weit herum, daß Sie genau in die Ecke springen können. Mit dem Rücken zur Wand sollten Sie mit einem Sprung sicher oberhalb der Rutschbahn landen. Am Ende des Tunnels müssen Sie nur noch über den kleinen Abgrund vor der Öffnung springen.

Secret 3: Der Golddrache

Das letzte Geheimnis! Ganz am Ende des Levels, kurz vor der Seilbahnfahrt, ziehen Sie an der Kiste (nur einmal). Springen Sie von hier aus zu den Felsen auf der linken Seite. Laufen Sie entlang des Vorsprungs nach rechts, und springen Sie dann über die Lava hinweg in die quadratische Mulde. Drehen Sie sich um, und springen Sie mit Anlauf in den Tunnel unterhalb des Vorsprungs. Um zurückzukommen, hüpfen Sie mit Anlauf zur Klippe neben der quadratischen Mulde und halten sich daran fest. Ziehen Sie sich hoch, und springen Sie nach hinten, um wieder auf dem Vorsprung zu landen. Falls Sie die Kiste bewegt haben, können Sie vorwärts springen und nach dem Vorsprung greifen, auf dem sie standen.

Der Kampf gegen den Drachen

Der Drache ist ein verdammt schwerer Gegner. Wie Sie sich sicher vorstellen können, kann er Feuer speien. Und wenn Sie ihm zu nahe kommen, zertrampelt er Sie einfach. Es gibt im Kampf gegen den Drachen keinen wirklichen Trick, aber einige Strategien, die normalerweise zum Erfolg führen:

– Der Drache kann sich nicht allzu schnell herumdrehen. Nutzen Sie diese Tatsache aus! Obwohl Sie ihm nicht zu Nahe kommen dürfen, können Sie an ihm vorbeilaufen, eine Rolle machen und wieder zurück zur gegenüberliegenden Seite rennen.

– Nutzen Sie die großen Säulen als Deckung.

– Nutzen Sie den wassergefüllten Bereich zum Löschen der Flammen. Außerdem finden Sie unter Wasser einige Uzi-Magazine (in diesem Fall die beste Waffe) und ein Paar große Medi-Packs.

– Versuchen Sie, woanders aufzutauchen, um den Drachen zu verwirren.

– Beobachten Sie die Wasseroberfläche: Wenn Sie der Drache ins Visier nimmt, speit er das Feuer stets von oben auf Sie. Gerade jetzt aufzutauchen ist keine besonders gute Idee.

Liegt der Drache erst einmal am Boden, besteht der Trick darin, ihn nicht mehr aufstehen zu lassen. Rennen Sie zur blutig roten Bauchwunde des Drachens, und ziehen Sie den

Dolch heraus, bevor das Biest erneut auf die Beine kommt. Wenn der Drache erst zu einem Schatten seines früheren Selbst reduziert wurde, gilt es nur noch, aus der Höhle zu entkommen, bevor alles in sich zusammenstürzt. Rennen Sie durch das Tor und dann geradeaus durch den Tunnel bis zum Levelausgang. Das war's fast...

● Epilog: Home Sweet Home

Kann eine Superheldin wie Lara nicht mal einen Moment lang seine Ruhe haben?

Glücklicherweise haben Sie den Schlüssel zum Waffenschrank im Falle eines Notfalls wie diesem immer in Reichweite: Er ist Teil Ihres Inventars. Der Waffenschrank befindet sich übrigens direkt neben dem Bett. Kümmern Sie sich im Vorgarten um die ankommenden Gauner – am besten mit der Schrotflinte und dem riesigen Vorrat an Schrotpatronen aus dem Waffenschrank.

Nachdem Sie das Haus durch die Vordertür verlassen haben, gehen Sie links um das Gebäude herum. Zünden Sie eine oder zwei Fackeln an, um die bösen Buben ausfindig zu machen. Sie werden den Boß erkennen, sobald Sie ihn sehen. Sobald Sie diese Type erledigt haben, ist die Zeit für eine Ruhepause gekommen.

● Gamebuster-Codes

Neben zahlreichen Anregungen und auch Kritik schickte uns B. Bude aus Düsseldorf auch eine ganze Reihe wichtiger Gamebuster-Codes.

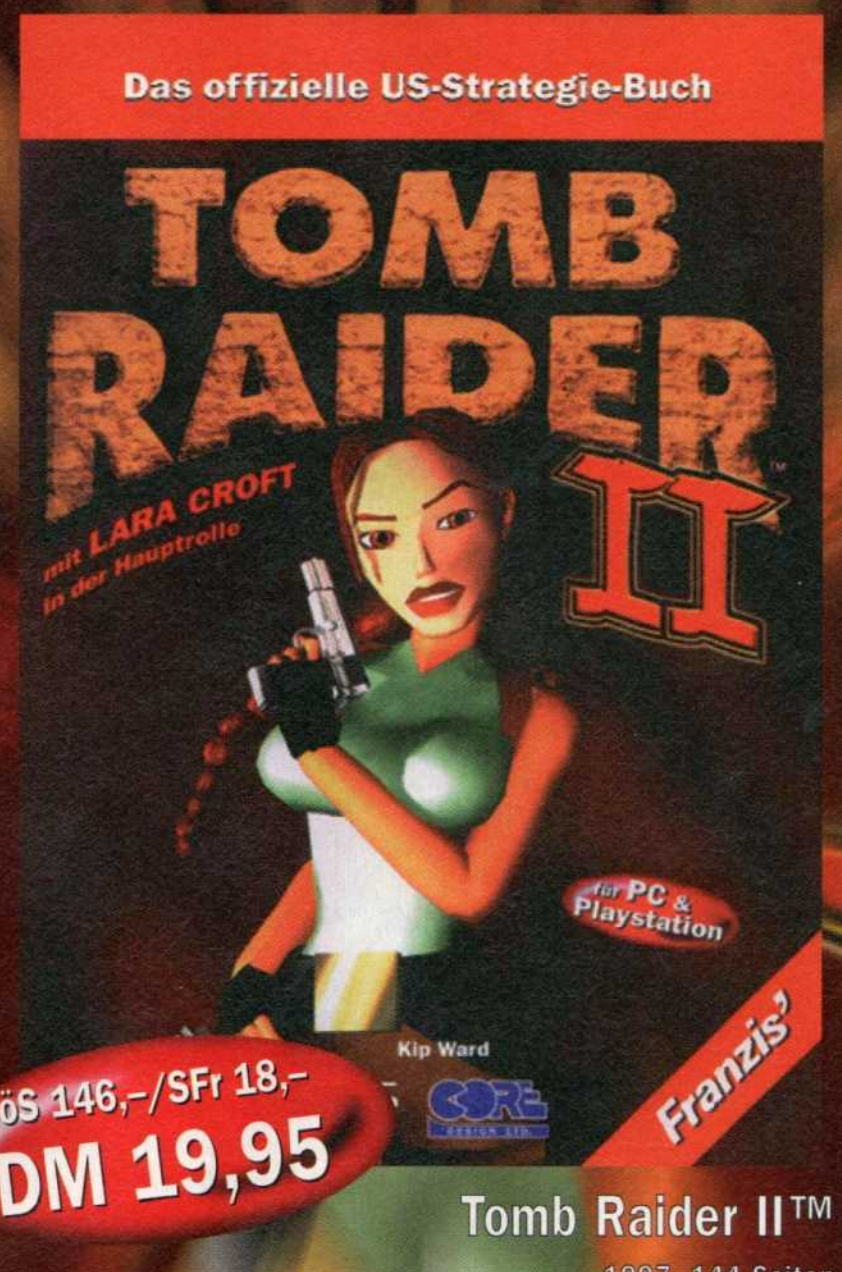
Unendlich viele Leben (für jedes Level aufs neue aktivieren)	
Die große Mauer:	8019D322 03E8
Venedig:	801C1DB6 03E8
Bartolis Versteck:	801D10DA 03E8
Das Opernhaus:	801CF62A 03E8
Der Bohrturm:	801BF056 03E8
Die Tiefe:	801BE172 03E8
40 Faden:	801BB816 03E8
Das Wrack der Maria Doria:	801D0212 03E8
Die Quartiere:	801B6D1A 03E8
An Deck:	801DD0F2 03E8
Das tibetanische Hochland:	801DBA9A 03E8
Das Kloster von Barkhang:	801E34EA 03E8
Die Katakomben des Talion:	801C5C22 03E8
Der Eispalast:	801C8816 03E8
Der Tempel des Xian:	801DB7D6 03E8
Die schwimmenden Inseln:	801D21CE 03E8
Der Hort des Drachen:	801A2E2E 03E8
Home Sweet Home:	801B309E 03E8
Unendlich viel Luft:	8008C66E 0708

Unendlich viel Munition
(Eine klare Zuordnung ist scheinbar nicht möglich)
8008C71C 03E8
8008C724 03E8
80088C72 03E8
80088C78 03E8
80088C7A 03E8
8008C720 03E8
8008C72C 03E8
80088C7C 03E8
8008C728 03E8
8008C730 03E8

Sie besitzen die drei Unterbrecher (Level 8): 80088D00 0003
Sie besitzen alle fünf Gebetsrollen (Level 12):
80088D02 0005

Das ist ALLES was Du brauchst

Das offizielle US-Strategie-Buch



öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

Tomb Raider II™
1997, 144 Seiten
ISBN 3-7723-4413-5

Das offizielle US-Strategie-Buch

Empfohlen von
POWER PLAY · PlayStation Magazin · PC PLAYER

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214
http://www.franzis.de

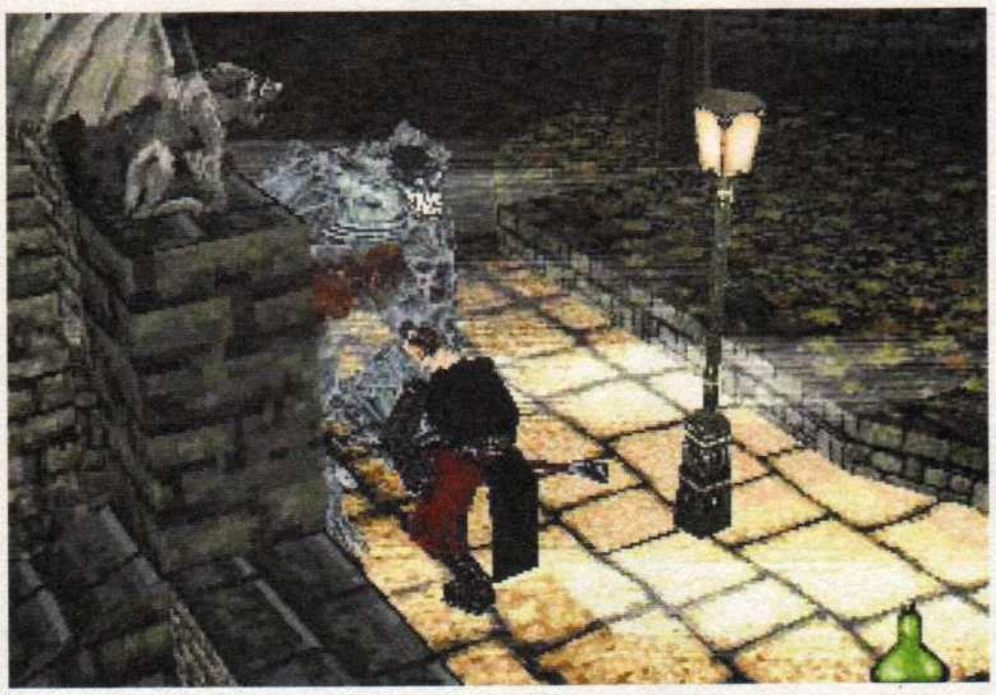
Franzis'

Cheats

Nightmare Creatures

Wer mit diesem äußerst heiklen Spiel seine Schwierigkeiten hat, gibt einfach eines der folgenden Paßwörter ein.

● **Ignatius Blackward**



Level 2 (Spitalfield): DREIECK, KREIS, KREIS, DREIECK, DREIECK, HOCH, X, HOCH
Level 3 (Sewer Snake): DREIECK, X, KREIS, HOCH, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, LINKS
Level 4 (Thames Tunnel): DREIECK, QUADRAT, KREIS, DREIECK, DREIECK, LINKS, HOCH, HOCH
Level 5 (India Docks): DREIECK, HOCH, DREIECK, LINKS, DREIECK, LINKS, RUNTER, QUADRAT
Level 6 (Highgate Cementary): DREIECK, RUNTER, DREIECK, X, DREIECK, RUNTER, LINKS, KREIS
Level 7 (Hampstead Heath): DREIECK, LINKS, DREIECK, LINKS, DREIECK, KREIS, DREIECK, QUADRAT
Level 8 (Queenhite Docks): DREIECK, RECHTS, DREIECK, X, DREIECK, DREIECK, KREIS, KREIS
Level 9 (City): KREIS, DREIECK, DREIECK, HOCH, KREIS, X, QUADRAT, QUADRAT
Level 10 (Smithfield): KREIS, KREIS, DREIECK, RECHTS, DREIECK, HOCH, RUNTER, RUNTER
Level 11 (Snowman): KREIS, X, DREIECK, RECHTS, DREIECK, RUNTER, LINKS, RUNTER
Level 12 (Regents Canal): KREIS, QUADRAT, DREIECK, RECHTS, DREIECK, LINKS, DREIECK, RUNTER
Level 13 (London Zoo): KREIS, HOCH, DREIECK, RUNTER, DREIECK, LINKS, KREIS, HOCH
Level 14 (Marleybone): KREIS, RUNTER, KREIS, KREIS, DREIECK, X, X, LINKS
Level 15 (Bloomsbury): KREIS, LINKS, KREIS, KREIS, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, LINKS
Level 16 (Pimlico): KREIS, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, HOCH, HOCH, LINKS
Level 17 (Jose Manuel): X, DREIECK, DREIECK, RUNTER, DREIECK, QUADRAT, RUNTER, HOCH
Level 18 (Westminster): X, KREIS, DREIECK, RUNTER, DREIECK, HOCH, LINKS, HOCH
Level 19 (Westminster 2): X, X, DREIECK, RECHTS, DREIECK, LINKS, DREIECK, RUNTER
Level 20 (The Roofs): X, QUADRAT, DREIECK, RUNTER, DREIECK, LINKS, KREIS, HOCH

● **Nadja F.**

Level 2 (Spitalfield): HOCH, KREIS, KREIS, DREIECK, DREIECK, HOCH, X, HOCH
Level 3 (Sewer Snake): HOCH, X, KREIS, HOCH, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, LINKS
Level 4 (Thames Tunnel): HOCH, QUADRAT, KREIS, DREIECK, DREIECK, LINKS, HOCH, HOCH
Level 5 (India Docks): HOCH, HOCH, DREIECK, LINKS, DREIECK, LINKS, RUNTER, QUADRAT
Level 6 (Highgate Cementary): HOCH, RUNTER, DREIECK, X, DREIECK, RUNTER, LINKS, KREIS
Level 7 (Hampstead Heath): HOCH, LINKS, DREIECK, LINKS, DREIECK, KREIS, DREIECK, QUADRAT
Level 8 (Queenhite Docks): HOCH, RECHTS, DREIECK, X, DREIECK, DREIECK, KREIS, KREIS
Level 9 (City): RUNTER, DREIECK, DREIECK, HOCH, KREIS, X, QUADRAT, QUADRAT
Level 10 (Smithfield): RUNTER, KREIS, DREIECK, RECHTS, DREIECK, HOCH, RUNTER, RUNTER
Level 11 (Snowman): RUNTER, X, DREIECK,RECHTS, DREIECK, RUNTER, LINKS, RUNTER
Level 12 (Regents Canal): RUNTER, QUADRAT, DREIECK,



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.

RECHTS, DREIECK, LINKS, DREIECK, RUNTER
Level 13 (London Zoo): RUNTER, HOCH, DREIECK, RUNTER, DREIECK, LINKS, KREIS, HOCH
Level 14 (Marleybone): RUNTER, RUNTER, KREIS, KREIS, DREIECK, X, X, LINKS
Level 15 (Bloomsbury): RUNTER, LINKS, KREIS, KREIS, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, LINKS
Level 16 (Pimlico): RUNTER, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, HOCH, HOCH, LINKS
Level 17 (Jose Manuel): LINKS, DREIECK, DREIECK, RUNTER, DREIECK, QUADRAT, RUNTER, HOCH
Level 18 (Westminster): LINKS, KREIS, DREIECK, RUNTER, DREIECK, HOCH, LINKS, HOCH
Level 19 (Westminster 2): LINKS, X, DREIECK, RECHTS, DREIECK, LINKS, DREIECK, RUNTER
Level 20 (The Roofs): LINKS, QUADRAT, DREIECK, RUNTER, DREIECK, LINKS, KREIS, HOCH

Z

Echtzeitstrategiefans dürften mit "Z" keinerlei Probleme haben. Trotzdem verraten wir Ihnen die Levelcodes.
Level 2: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, KREIS, X

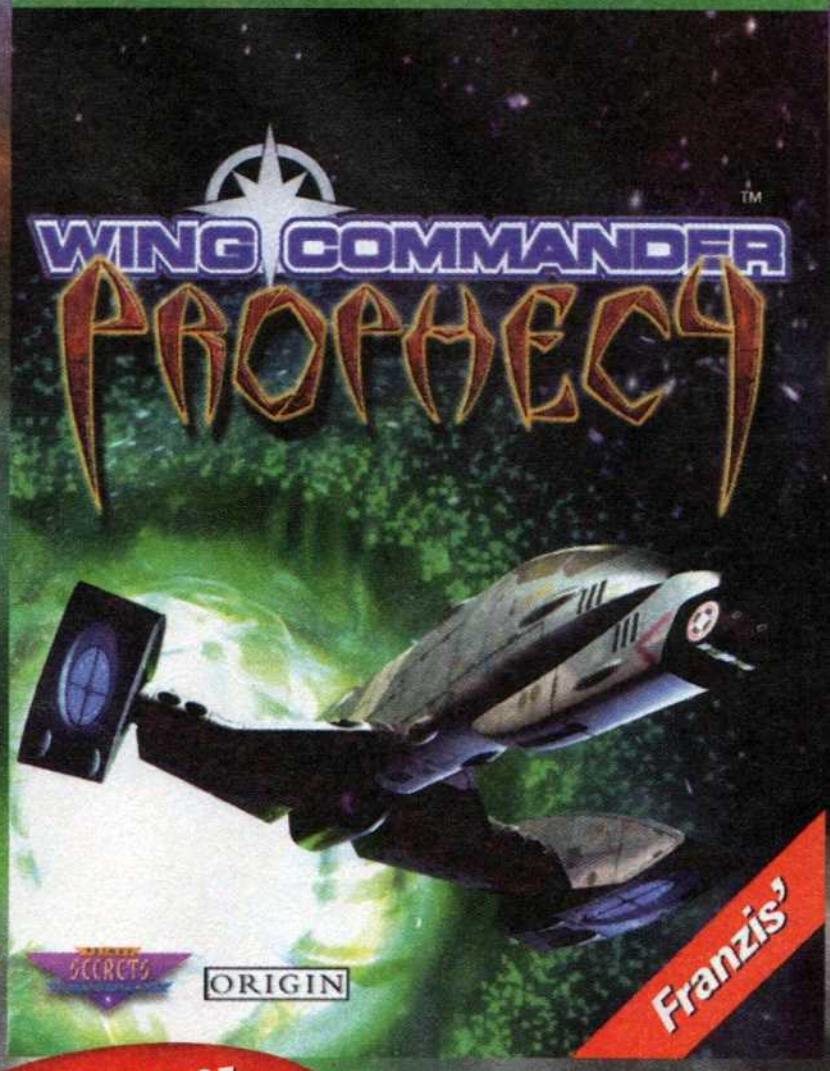


Level 3: QUADRAT, X, KREIS, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS
Level 4: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, KREIS, DREIECK, X, KREIS
Level 5: X, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS
Level 6: QUADRAT, KREIS, DREIECK, X, KREIS, X, QUADRAT, KREIS
Level 7: X, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK, D; X, KREIS
Level 8: X, X, KREIS, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, X
Level 9: KREIS, X, KREIS, QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, KREIS
Level 10: KREIS, DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, KREIS
Level 11: X, QUADRAT, KREIS, X, X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS
Level 12: X, X, KREIS, X, KREIS, X, QUADRAT, KREIS

Der schnellste Weg in neue Dimensionen

Neu!

Das offizielle Strategie-Buch



öS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95

Wing Commander Prophecy™
1998. 256 Seiten
ISBN 3-7723-4373-2

Das offizielle Strategie-Buch

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-14 44
Fax 08121/95-16 79
Compuserve 106004,2214
http://www.franzis.de

Franzis'

Cheats

Level 13: KREIS, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS
Level 14: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT
Level 15: QUADRAT, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, KREIS
Level 16: KREIS, X, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, X, QUADRAT, X
Level 17: KREIS, QUADRAT, DREIECK, X, DREIECK, X, KREIS, QUADRAT
Level 18: QUADRAT, KREIS, QUADRAT, X, X, KREIS, KREIS, DREIECK
Level 19: X, KREIS, X, KREIS, DREIECK, DREIECK, X, KREIS
Level 20: DREIECK, DREIECK, X, KREIS, DREIECK, DREIECK, X, KREIS

(Oliver M., aus Künzell)

Command & Conquer 2

Alle haben darauf gewartet – hier sind Sie: Die kompletten Levelcodes zu "Command & Conquer 2". Als nette Dreingabe verraten wir Ihnen auch einige hilfreiche Cheats rund um diesen absoluten Strategieknüller.

● Levelcodes Alliierte

Mission 1:	HFZNBSTWE
Mission 2:	PJ16L7XY2
Mission 3:	SLLURKWRK
Mission 4:	1QVRSH1Z6
Mission 5:	9BRWD22C8
Mission 6:	59EWLRS35
Mission 7:	BHAMCUEY6
Mission 8:	HX8AIU7PK
Mission 9:	T3TKUV8VB
Mission 10:	LH1TZRTC5
Mission 11:	T3TYR2RTC
Mission 12:	5RNHTXLRY
Mission 13:	4AMAC6RZG
Mission 14:	BUID7UJ1R
Mission 15:	DV798IQWG

● Levelcodes Sowjets

Mission 1:	PJJXGEZ5I
Mission 2:	DVW374V4Z
Mission 3:	UZWWXXP5X
Mission 4:	HFZNUGS13
Mission 5:	HFW8Q255M
Mission 6:	1Q4YTESDN
Mission 7:	P2Q7A5QMP
Mission 8:	XPMLLSKO6
Mission 9:	Z6I3TE1TX
Mission 10:	6SOQGGFGZ
Mission 11:	XNKFA970B
Mission 12:	XO22V376K
Mission 13:	DDEO4SBF2

(Andrea A., aus Berlin und Michael M., aus Gera)

● Viele Extras
Um die folgenden Cheats einzugeben, plazieren Sie im Baumenü den Cursor über den Symbolzeichen und bestätigen durch einen Druck auf die KREIS-Taste.

Zusätzliches Geld: QUADRAT, QUADRAT, KREIS, X, DREIECK, KREIS
Karte einsehen: QUADRAT, DREIECK, KREIS, X, DREIECK, QUADRAT
Atombombe: KREIS, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, DREIECK
Chronosphere: DREIECK, KREIS, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, X
Eiserner Vorhang: KREIS, QUADRAT, KREIS, X, QUADRAT, DREIECK
Fallschirmbomben: QUADRAT, X, KREIS, KREIS, X, DREIECK
Level siegreich beenden: X, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, DREIECK, KREIS

(Christian G., aus Hüllhorst)

MDK

Egal ob "MDK" nun "Murder, Death, Kill" oder "Max, Dr. Hawkins, Kurt" bedeutet – hier sind einige wichtige Schummeleien.

● Hilfreiches
Um eines der folgenden Extras zu aktivieren, pausieren Sie das Spiel und geben den entsprechenden Tastencode ein.

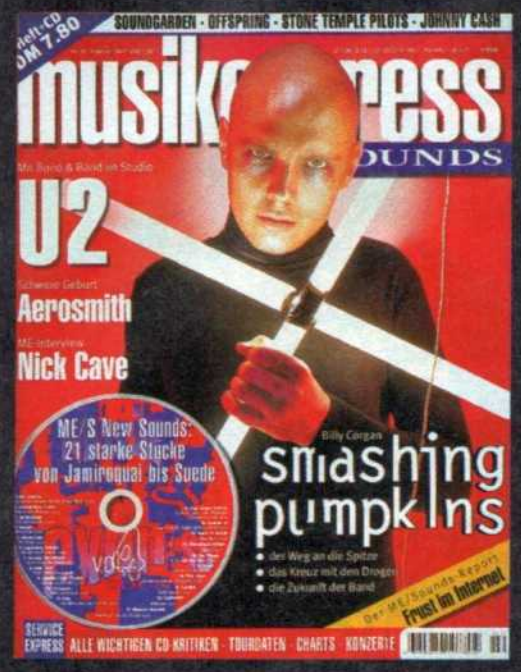
Air Strike: RUNTER, HOCH, KREIS, RUNTER, HOCH, RUNTER, L1
Cow Strike: HOCH, RUNTER, RUNTER, L1, RECHTS
Super Chain Gun: LINKS, L1, RUNTER, QUADRAT, DREIECK, HOCH, RUNTER
Thumper: RUNTER, HOCH, LINKS, LINKS, DREIECK, HOCH, RECHTS, RUNTER
Twister: RUNTER, L1, QUADRAT, DREIECK, RECHTS, HOCH, X
Granate: DREIECK, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, L1, RECHTS
Sniper Granate: HOCH, QUADRAT, L1, LINKS, KREIS, DREIECK, QUADRAT
Super Sniper Granate: LINKS, HOCH, X, DREIECK, L1, L1, RECHTS
Mörser: LINKS, L1, DREIECK, QUADRAT, RECHTS, KREIS, LINKS, LINKS
Die interessanteste Bombe der Welt: RUNTER, RECHTS, KREIS, KREIS, LINKS, LINKS, HOCH, QUADRAT, DREIECK

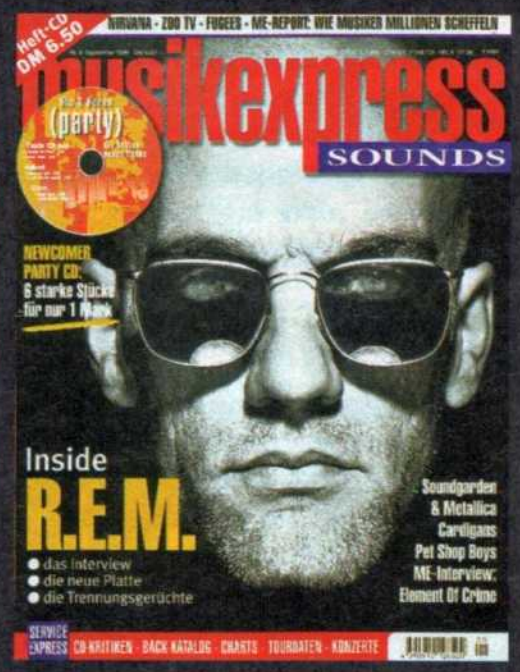
(Christian V., aus Hildesheim)



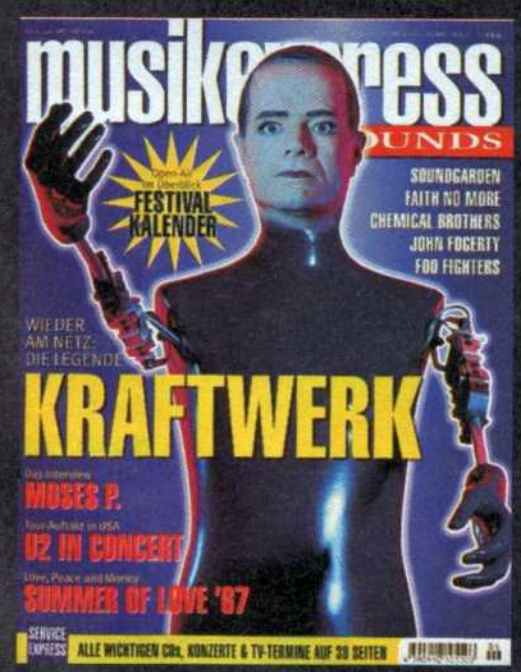


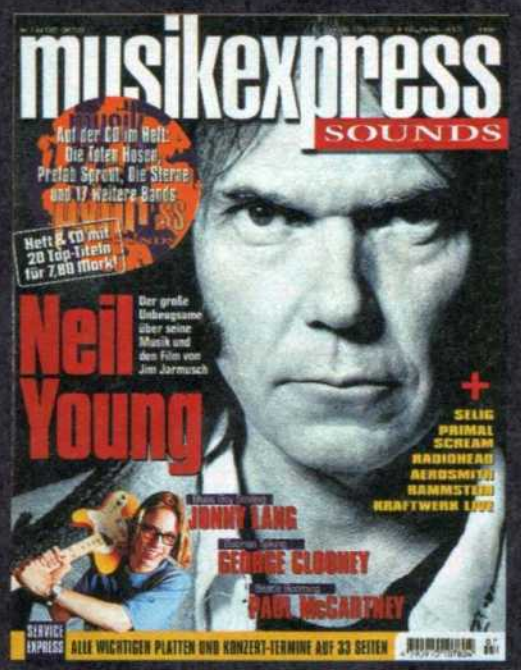
das ohr am puls der zeit

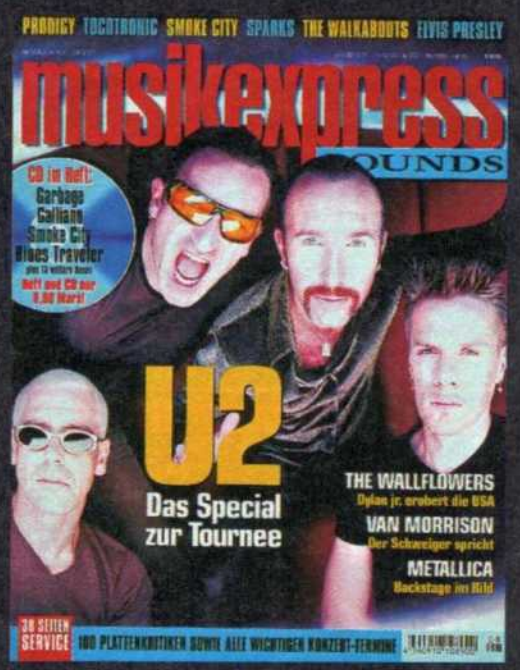






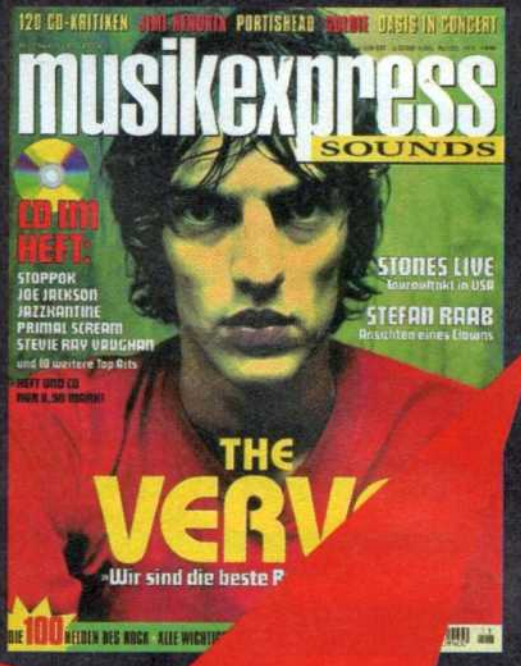


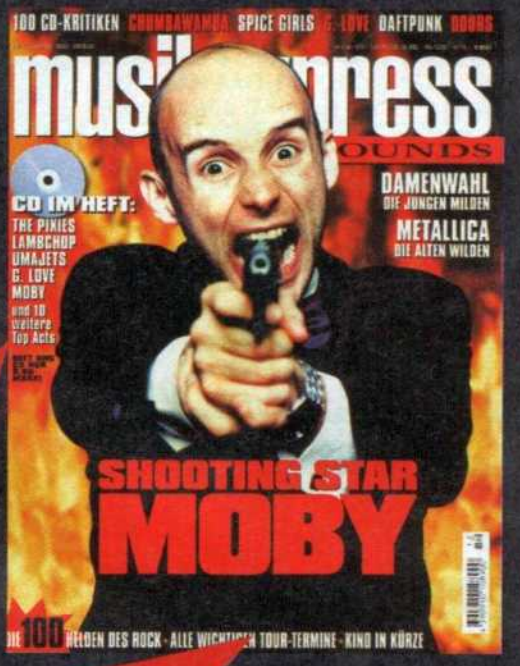
















Jeden Monat neu!

musikexpress SOUNDS

Das offizielle PlayStation Magazin 5/98 – ab 15. April am Kiosk



Resident Evil 2

Große Ereignisse werfen Ihre Schatten voraus. Schon jetzt hat sich Capcom mit "Resident Evil 2" eine goldene Nase verdient. Am ersten Tag verkaufte sich das Game allein in Japan 1,8 Millionen mal. Jeder wartet gespannt auf die deutsche Version. In unserer nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen voraussichtlich einen ausführlichen Test und sagen Ihnen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Forsaken

Nach einer längeren Durststrecke kommt endlich mal wieder ein richtig geniales Ballerspiel für die PlaySation. Was wir bisher gesehen haben, ist ein grafisch perfekter 3-D-Shooter im besten "Descent"-Stil. In unserer Rubrik Angespielt konnten Sie schon einmal einen kurzen Einblick in die Welt von "Forsaken" erhaschen. Was sich die Entwickler von "Probe" bis zur finalen Version noch alles einfallen lassen, verraten wir Ihnen nächsten Monat.



Diablo

In Diablo geht es höllisch heiß her. Der PC-Titel war ein riesen Hit, und nun zieht der Fürst der Finsternis aus, uns das Fürchten zu lehren. Es erwartet Sie ein atmosphärisch dichtes Rollenspiel, das Sie so schnell nicht mehr aus seinen dämonischen Klauen lassen wird. Halten Sie also die Augen offen und das Schwert griffbereit.



Lucky Luke

Er zieht schneller als sein Schatten. Mit seinem Pferd "Jolly Jumper" schlägt sich der Haudegen durch eine dreidimensionale Comic-Welt. Dabei trifft der glückliche Luke auf altbekannte Spielkameraden wie die Dalton-Bande. In der nächsten Ausgabe lesen Sie, ob der Revolverheld immer noch fit wie ein Turnschuh ist oder schon an Altersschwäche leidet.

Außerdem:
- **Gran Turismo**
- **Flying Corps**
- **Pitfall 3D**
- **Sentinel Returns**

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!



INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	41	Kranz Theo Versand	123
ACME	85	Media Markt	62,63
B.A.T. Cigaretten-Fabrik	111	Media Point Vertrieb	11
BMG Interactive Entertainment	45,73	Metropolis	81
CDG Media	91	Micronik	33
Codemasters	124	Miekro MultiMedia GmbH	39
Cross Computersysteme	93	MVG Medien Verlagsgesellschaft	121
Eidos Interactive	2/3	OKAY Soft	57
Electronic Arts	14/15	ORDER IN TIME O.I.T	29
Franzis Verlag	101,115,117,119	Pick and Play	77
Freak's Shop	13	PlayCom	95
Galaxy Mega Play	17	Psygnosis	67
Game It!	65	Roby Rob Shop	57
H&M Software-Vertr.	91	Sony Electronic Publishing	25
Hasbro Interactive	7	Stargames	103
Hint Shop	113	WAHOO Videogames	103
Interact of Eur. Jöllenbeck	9	Weka Consumer Medien	105,107,Beihefter
Jet Stream	99	Weka Informationsschr.	77,103
Joysoft	83	Wial Versand Service	79
Konami Deutschland	21,31,47,51,62,75		

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 RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg • Bahnhofstraße 28, Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

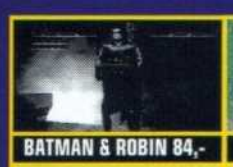
JETZT NEU!





PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	289,-
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (SONST S.O.)	299,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
CONTROL PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,-
JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY	89,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-


BATMAN & ROBIN 84,-


C & C 2 89,-


DEATHTRAP DUNGEON 89,-


Diablo 99,-

BATMAN UND ROBIN (MÄRZ)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLAZE N BLADE	89,-
BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BROKEN HELIX	99,-
BUGGY	94,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SERIES(MAI)	79,-
CHILL (MÄRZ)	79,-
CLOCK TOWER	99,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
CONSTRUCTOR (MAI)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (APRIL)	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-

DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-


FIFA 98 89,-


FINAL FANTASY VII 99,-


FORSAKEN (MAI) 89,-


GEX 3D 89,-

FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (MAI)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-


GRAN TURISMO 89,-


LUCKY LUKE (APRIL) 94,-


MASTERS OF... 99,-


NEWMAAN HAAS 89,-

GRAN TURISMO (MAI)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (MÄRZ)	89,-
ISNOGUD	94,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER	99,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER	89,-
MASTERS OF TERÄS KÄSI (MÄRZ)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MDK	84,-
MEDIEVAL	89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE(MÄRZ)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE	79,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APRIL)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK (MÄRZ)	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (MÄRZ)	99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ)	89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ)	89,-


ONE 94,-


PANDEMONIUM 2 59,-


PITFALL 3D 89,-


RIVEN-MYST 2 114,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOCCER PLAT.(MÄRZ)	49,-	RAYMAN - PLATINUM	44,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	RIDGE RACER REVOLUTION-PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,-	ROAD RASH - PLATINUM	44,-
CRASH BANDICOOT - PLATINUM (APRIL)	49,-	SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL)	49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLATINUM	49,-	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	44,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	44,-	THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	44,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,-	TIME COMMANDO	39,-
MASS DESTRUCTION	69,-	TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
MICRO MACHINES V3	49,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,-
PANDEMONIUM 2	59,-	WIPEOUT 2097 - PLATINUM (MÄRZ)	49,-
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM (MÄRZ)	49,-	WORMS - PLATINUM	44,-

NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL FACE OFF 98 (MÄRZ)	79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(MÄRZ)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (MÄRZ)	94,-
PAX CORPUS (MÄRZ)	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (MÄRZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ)	84,-
PREMIER MANAGER 98	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ)	79,-


RASCAL 89,-

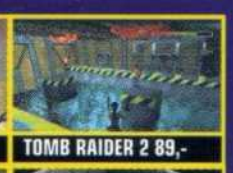
RASCAL (MÄRZ)	89,-
REBOOT (MÄRZ)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-



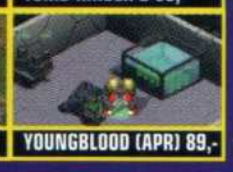
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-

RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2	114,-
ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW MASTER	84,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ)	84,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER 98 (MÄRZ)	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECT.(MÄRZ)	84,-
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,-


SKULL MONKEYS 89,-


TOMB RAIDER 2 89,-


WARHAMMER 2 89,-


YOUNGBLOOD (APR) 89,-

SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	84,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,-
UBIK	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-
VIGILANTE (MAI)	89,-
VIRTUAL BASEBALL 99	79,-
VMX RACING	89,-
VR 3000 (APRIL)	94,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN(MÄRZ)	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98(MÄRZ)	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MÄRZ)	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-
Z	79,-

SATURN

SATURN MAXI SET GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE ATLANTIS	299,- 99,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APRIL)	89,-
WINTER HEAT	94,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIGHTERS DESTINY (MÄRZ)	129,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ	89,-

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 Drucktehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

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

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

cybermedia 08233/3800

1,9
Offizielle PlayStation Magazin

10/10
Fun Generation

90%
"Gold Game" Mega Fun

Micro Machines V3

Das Kult-Rennspiel, Micro Machines® V3 jetzt als Platinum.

49.95 DM



„Das derzeit beste Multiplayer-Rennspiel!"
Mega Fun

Codemasters®
www.codemasters.com

PlayStation™ PLATINUM

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1997. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Galoob Toys, Inc. "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.