Das meistverkaufte Videospielemagazin (IVW IV/97)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

PlayStation

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

PlayStation™ Magazin

Nr. 5/98

FORSAKEN

IM TEST

Diablo
Resident Evil 2
Gex 3D

ANGESPIELT

Golden Goal '98
Bomberman World
Klonoa

IN DER MACHE

Men in Black
Abe's Exoddus
War Games



Zu gewinnen:
Handsignierte Lederjacke von Ian Livingstone!

AUF DER CD

Spielbare Demos:
- Auto Destruct
- Motorhead
- Newman Haas Racing
- Timeshock
- Terra Incognita *(Net Yaroze)*

Videos:
- Gran Turismo
- Kula World

Konsole als Heimkino?
Die Movie Card im Test.

4 394167 712804 05

DIABLO



ZUR HÖLLE MIT IHNEN!

Jetzt für PlayStation mit 2-Spieler-Modus!

Erleben Sie die Hölle auf Erden, wenn Sie versuchen, Diablo, den Fürsten der Finsternis, zu besiegen.



in Zusammenarbeit mit
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

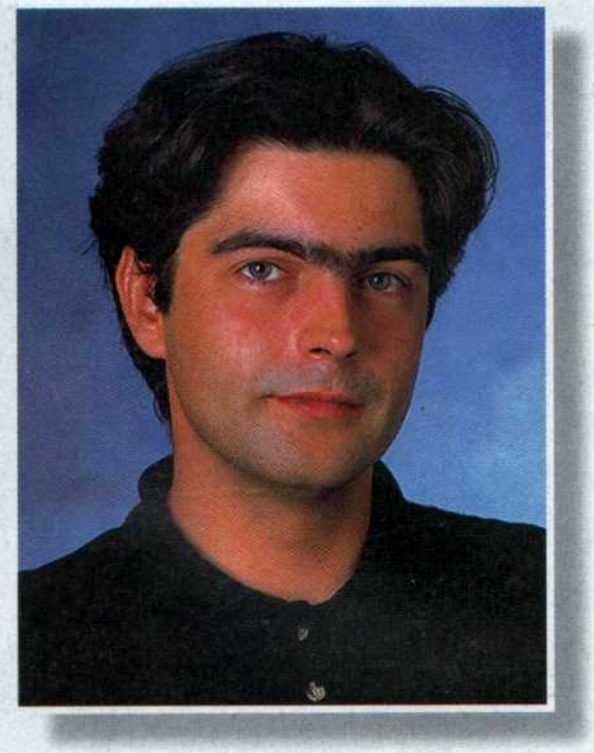
Vertrieb durch
ELECTRONIC ARTS™

PlayStation

Diablo™ Software ©1998 Electronic Arts. Teile ©1996 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Diablo ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Editorial

MADE IN JAPAN



Keine Frage: Hin und wieder hat unser Beruf durchaus seine Vorteile. Diesen Monat stand z.B. eine Reise nach Japan auf dem Programm. Auf Einladung von Sony Computer Entertainment ging's nach Tokyo – dem Mekka der Video Spiele-Fans. Natürlich verraten wir Ihnen, was wir auf der Tokyo Game Show und in den streng geheimen Entwicklungsstudios so alles gesehen haben – allerdings nicht in dieser Ausgabe; dazu war die Zeit bis zum Redaktionsschluß zu knapp (dieses Editorial entstand in einem Tokioter Hotelzimmer – drei Stunden vor Abflug).

Deshalb, in aller Kürze ein paar Infos vorab:

● Es ist amtlich: Sony bringt den "PDA" auch in Deutschland auf den Markt. Wann genau dieses coole Gadget bei uns verfügbar sein wird, steht leider noch nicht fest. Das kleine, eiförmige Gerät (von der Optik her eine Mischung aus Memory Card und Tamagotchi) verfügt über einen kleinen Bildschirm und eine Infrarot-Schnittstelle. So können z.B. Spielstände oder Charakter-Informationen zu einem anderen PDA "gebeamt" werden. Man darf schon sehr gespannt sein, welche Spiele den PDA als erstes unterstützen.



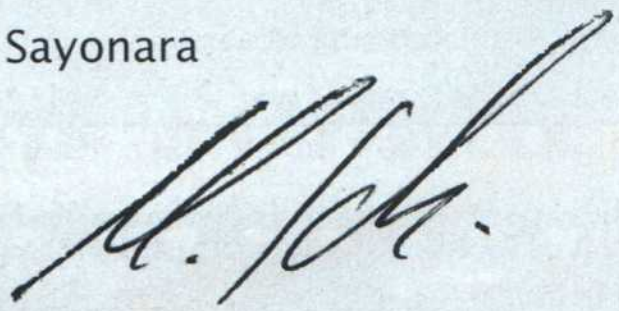
So könnte er aussehen: Der PDA von Sony

● Die PAL-Konvertierung von Grand Tourismo (GT) ist abgeschlossen. Im Mai kommen auch die deutschen Spieler in den Genuß dieses Racing-Hits. Einen ausführlichen PlayTest lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Zeitgleich wird Sony sein brandneues "Dual Shock"-Joypad anbieten. Unsere ersten Testfahrten ergaben: Mit dem vibrierenden Analog-Controller brettert es sich gleich doppelt so schön um die Kurven.

● Square Soft arbeitet derzeit mit Hochdruck an "Final Fantasy VIII". Mit etwas Glück kommt die japanische Fassung bereits Ende des Jahres auf den Markt. Die deutsche PAL-Version – hoffentlich ohne peinliche Übersetzungsfehler – wird dann mit Sicherheit auch nicht mehr zu lange auf sich warten lassen. Ob und wann es die anderen Spiele von Square Soft (z.B. "Final Fantasy V", "Parasite Eve", "Ehrgeiz" oder "Final Fantasy Tactics") nach Deutschland schaffen, steht dagegen noch nicht fest. Kleine Info am Rande: Square will definitiv ins Filmbusiness einsteigen. Die Dreharbeiten in den Studios in Honolulu laufen auf Hochtouren. Zeitgleich entstehen dort gerade vier Filme, die alle im "Final Fantasy"-Universum angesiedelt sind. Auf diese Premieren dürften nicht nur eingefleischte RPG-Fans gespannt sein.

Wie gesagt: Nächsten Monat präsentieren wir Ihnen einen ausführlich Bericht zum Thema "Made in Japan". Trotzdem wünsche ich Ihnen erst mal viel Spaß beim Lesen des aktuellen PlayStation Magazins.

Sayonara



Michael Schmittner

COLIN MCRAE - EIN

Colin McRae ist der erste britische Rallye-Weltmeister. Bereits im zarten Alter von zehn Jahren, als er mit seiner Motocross-Maschine durch's Unterholz pflügte, hat McRae den Grundstein für eine atemberaubende Karriere gelegt. Mit 24 Jahren gewann er die World Rallye Championship - und wurde zum jüngsten Sieger in der Geschichte dieses prestigeträchtigen Wettbewerbs.



Seit jenem denkwürdigen Tag im Jahre 1995 ist Collin McRae einer der Superstars des Rallye-Sports. Von seinen Fans auf der ganzen Welt wird er als geborener Sieger und furchtloser Haudegen gefeiert.



Rückblende: Zehn Jahre nach Beginn von McRae's Karriere, mitten im dampfenden Regenwald von Bagerpang, Sumatra. Ein Pulk erwartungsvoller Zuschauer hat sich am letzten Abschnitt eines knallharten Rallye-Parcours zusammengerottet. Starke Regenfälle haben den schlammigen Kurs in eine gefährliche Rutschbahn verwandelt.
Die Streckenführung ist mörderisch: Nach einer engen S-Kurve folgt eine



langgezogene Gerade, die nach hundert Metern in eine 90-Grad-Biegung mündet. Direkt dahinter lauert eine tückische Engstelle auf einer schmalen Brücke.

Das dumpfe Grollen eines mächtigen Vierzylinders kündet von einem weiteren Teilnehmer. Sekunden später donnert Collin McRae's blau-gelber Subaru mit brachialem Tempo um die Kurve. **Auf dem schlüpfrigen Untergrund, den ein normaler**



Personenwagen nicht mal mit 30 Stundenkilometern bewältigen könnte, hält McRae seinen Boliden durch konstantes Gasgeben in der Spur. Vor der S-Kurve tritt er mit voller Kraft auf



SCHNELL UND DRECKIG

- 12 Fahrzeugtypen je vier mit Zwei- und Allradantrieb und vier Classic Cars, wie der legendäre Audi Quattro
- 48 aufwendig gestaltete Rennstrecken und acht Super Special Stages in acht Ländern
- Unterschiedliche Klimabedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten
- Tag- und Nachtfahrten
- Unterschiedliche Fahrzeugeinstellungen
- Vier Kameraperspektiven, inklusive der spektakulären Helm-Kamera
- Fahrzeugschäden wirken sich direkt aufs Handling aus und werden an den Check-Points repariert
- Virtueller Beifahrer versorgt den Spieler per Sprachausgabe mit Streckenhinweisen, ohne ihm landet man im Acker
- Unterstützung von 3-D-Beschleunigerkarten

Codemasters, die Schöpfer von TOCA Touring Car Championship, präsentieren mit Colin McRae Rally die ultimative Rallye-Simulation für PlayStation und PC. Dieses beeindruckend realistische Rennspiel bringt die ganze Faszination des Rallye-Sports und die Fahrkünste des vielleicht schnellsten Fahrers aller Zeiten auf den Bildschirm.

Colin McRae Rally versetzt den Spieler direkt in die Schalensitze weltbekannter Rallye-Boliden, und läßt ihn den Geschwindigkeitsrausch und die Grenzen des Fahrzeug-Handlings bei einem Tempo von 260 Stundenkilometern am eigenen Leib verspüren. Im ständigen Kampf gegen ein gnadenloses Konkurrentenfeld und die Kraft der Elemente, muß der Spieler eng gesteckte Zeitlimits unterbieten, um alle 48 Kurse in 8 Ländern befahren zu können.

Rallye-Weltmeister Colin McRae hat all sein Expertenwissen in die Entwicklung des von ihm offiziell



© 1998 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. The words "COLIN MCRAE" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae in the UK. All rights reserved. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters, All other marks are trademarks of their respective owners.

E RALLYE-KARRIERE

die Bremse - so stark, als würden sich die Pneus auf knochentrockenem Asphalt befinden.

Dann wieder Vollgas - mit selbstmörderischer Geschwindigkeit sucht sich der Subaru auf der Ideallinie seinen Weg durch die Doppelkurve. Durch geschicktes Gegensteuern und virtuoses Spiel mit dem Gaspedal bekommt der Rallye-Profi das kurzzeitige Aufschaukeln seines Fahrzeugs in den Griff. Ein erleichtertes und anerkennendes Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer. Noch nie haben



lizenzierten Titels einfließen lassen. Dadurch ist sichergestellt, daß die Fahreigenschaften und das nervenzerfetzende Handling der Rallye-Renner - darunter auch der legendäre Subaru Impreza WRC - ganz nah am Original sind. Collin McRae Rally entführt den Spieler zu den anspruchsvollsten und exotischsten Rennstrecken der Welt - von Englands dichten Wäldern über Korsikas Gebirgsstraßen bis hin zu den schneebedeckten Kursen Schwedens und den staubtrockenen Pisten



Sie einen Fahrer erlebt, der einen 300 PS starken, mehr als eine Tonne schweren Viertürer derart rasant und gekonnt über die Strecke zirkelt. Der Weltmeistertitel ist der vorläufige Höhepunkt der Bilderbuch-Karriere des schnellen Briten. Auch in der letzten Saison hat ihm seine rauhe schnelle Fahrweise die meisten Siege eingebracht - leider streickte sein Bolide auf dem Weg zum zweiten Weltmeistertitel. Dennoch

COLIN MCRAE - SEINE ERFOLGE



1997: Network Q / RAC Rally, Tour de Corse, 555 Safari Rally, Sanremo Rally, API Rally Australien

Höhepunkte 1989-1996:

1996: World Rally Championship: Vize-Weltmeister
1995: World Rally Championship: Weltmeister
1994: Network Q / RAC Rally: Erster Platz
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz
1992: Britische Rally-Meisterschaft
1991: Britische Rally-Meisterschaft
1990: British Open Rally: Zweiter Platz
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

wurde eine Tatsache wieder und wieder bestätigt: Colin McRae ist der talentierteste Rallye-Fahrer der 90er Jahre - und einer der schnellsten aller Zeiten.



MCRAE'S KRAFTPAKET: SUBARU IMPREZA WRC

Motorbauart:	Boxer	**Getriebe:**	Sechgang H-Schaltung
Zylinder:	4	**Antriebsart:**	Allrad
Hubraum:	1994 cm2	**Leergewicht:**	1210 kg
Leistung:	300 PS bei 6500 U/min	**Beschleunigung:**	0 auf 100 km/h in 3,8 s
Max. Drehmoment:	450 Nm bei 4000 U/min		

Australiens. Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, kann der Spieler sein Fahrzeug vor dem Rennen ordentlich tunen: Das Spektrum reicht von verschiedenen Reifentypen über die korrekte Fahrwerksabstimmung bis hin zu Feinheiten wie der Bremsen-Justage.

Bei der Ausgestaltung der zahllosen Rennstrecken war die Balance zwischen Realismus und Spielspaß oberstes Gebot. Die fiktiven Kurse bieten dem Spieler einen optimalen Mix aus ungetrübter "Freude am Fahren" und knallharter Herausforderung.



Betrachten Sie die Bildschirm-Action aus vier verschiedenen Kamerawinkeln - inklusive der realistischen Helm-Kamera





Der erfolgreiche Subaru Impreza WRC von Colin McRae - hier als authentisches 3-D-Modell mit lebensnahen Crash-Eigenschaften.

PlayStation™

PC CD-ROM Windows 95

AB SOMMER '98



Codemasters®

www.codemasters.com

raphy text taken from COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER by David
iams, published by Haynes Publishing, Sparkford, Yeovil, Somerset, BA22 7JJ.

Inhalt

Das offizielle PlayStation Magazin

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, Ingo Böhme, Henrik Fisch, Artur Hoffmann, Mathias Locher, Mike Metzger, 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, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

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
E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31,
74523 Schwäbisch-Hall

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

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

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

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

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

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

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

Titel: Acclaim

Angespielt

20 In der Mache: Men in Black
22 In der Mache: B-Movie
24 In der Mache: Abe's Exoddus





26 In der Mache: Colin McRae Rally
28 Golden Goal '98
30 Klonoa
32 WRC Tommi Mäkinen
34 Perfect Assassin
38 WarGames
40 Bomberman World
42 Phat Air – Extreme Snowboarding
44 Brahma Force
46 V-Ball
48 World League Soccer





Titelthemen

24 Abe's Exoddus
Einer der größten – und zugleich bemitleidenswertesten – Stars der Jump'n-Run-Szene kehrt zurück: Ab September '98 tritt der sympathische Mukodon Abe erneut zur Rettung seiner versklavten Artgenossen an.

60 Forsaken
Tollkühne Männer auf ihren fliegenden Motorrädern: Acclaims knallharter 3D-Shooter "Forsaken" bietet atemlose Action, furiose Optik, starkes Gameplay und Spitzensound. Da gibt's nur noch eins: aufsitzen und durchstarten!

66 Diablo
Endlich ist sie da! Die Umsetzung des PC-Superhits "Diablo" soll nun auch auf der PlayStation Action- und Rollenspiel-Freunde gleichermaßen in ihren Bann ziehen.

90 Resident Evil 2
Mehr Blut, mehr Zombies, mehr Handlung: Das lange Warten auf die Fortsetzung des Horrorschickers "Resident Evil" hat sich gelohnt. Die gruselige Monsterhatz durch eine Zombie-verseuchte Kleinstadt übertrifft sogar das legendäre Original.

108 Movie Card
Was mit Segas "Saturn" bereits seit Anbeginn funktioniert und auf dem PC schon lange zum Standard-Repertoire für Multimedia gehört, geht nun auch mit der grauen Konsole: Schauen Sie Spielfilme auf Ihrer PlayStation – die "Movie Card" macht's möglich.

PlayTest

52 Gex 3D
58 Chill
60 Forsaken
66 Diablo
72 Alundra
75 Spawn
78 Dark Omen
82 Snow Racer
84 Pitfall 3D
90 Resident Evil 2
94 Riven: The Sequel to Myst
98 Reboot
100 actua Ice Hockey
104 Lucky Luke
108 Hardware im Test: Movie Card



Auf einen Blick

3 Editorial
6 Inhalt
8 News
12 Leserbriefe
16 Ran an den Puck – Sony sponsort die Frankfurt Lions
20 Angespielt
50 Verlosung "Deathtrap Dungeon"
52 Im Test
110 Mental Kombat
112 Schöne Bescherung: Produkte für 1998
124 Tips, Tricks, Cheats
138 Vorschau 6/98

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Auto Destruct



Motorhead



Newman Haas Racing





Timeshock

Außerdem:
Auch diesen Monat stellen wir Ihnen ein Spiel vor, das auf der Net Yaroze programmiert wurde:

Terra Incognita

Videos zu:

Grand Turismo (neu)
und
Kula World

! Spielbare Demo

selbstablaufende Demo

GEX 3D™

RETURN OF THE GECKO





Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



PlayTip PlayStation Magazin 5/98
1,6

10 von 10

PSG Top Game
90%

play BEST BUY!
10 von 10

GOLD GAME
88%



CRYSTAL DYNAMICS

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

PlayStation

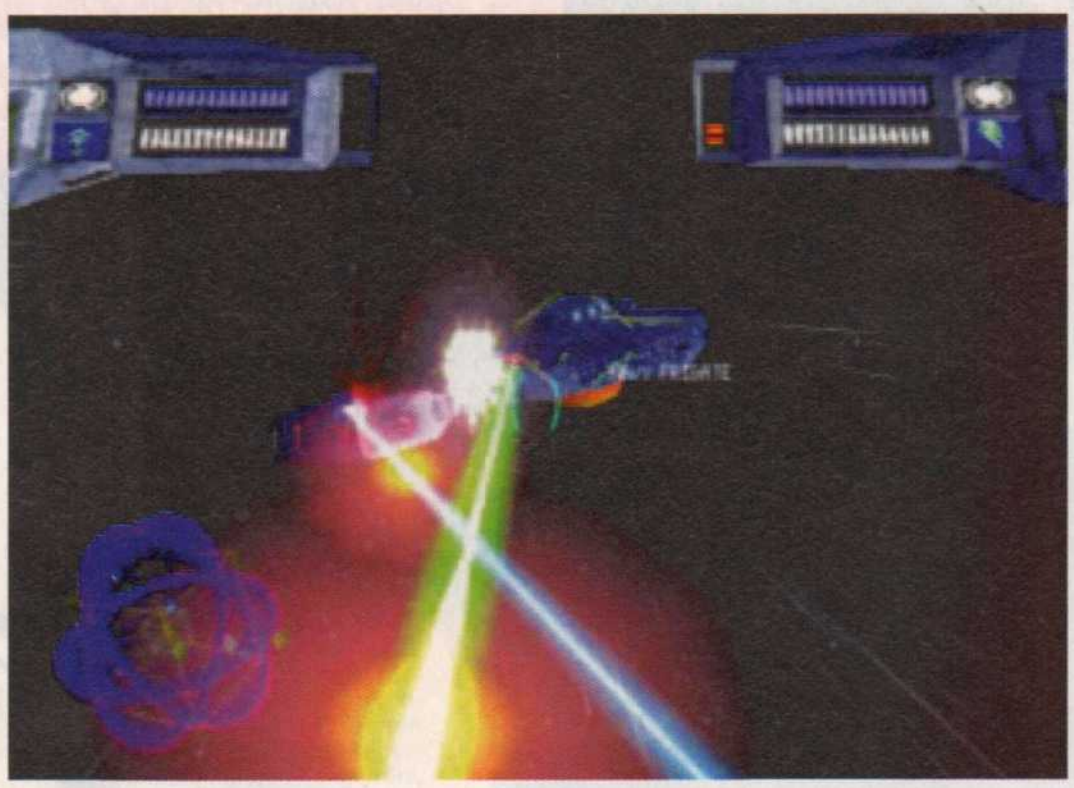
Update

Auf ein Neues

Colony Wars 2

Der erste Teil von "Colony Wars" war eine eher durchschnittliche Space Opera (PSM-Wertung: 2,3 in Ausgabe 1/98). Nun will Psygnosis Sie erneut in die unendlichen Weiten des Universums entführen: "Colony Wars 2 – Vendetta" (momentaner Arbeitstitel) ist im Anflug. Diesmal dürfen Sie zwischen zwei Charakteren wählen, wobei jeder seine Vorzüge und Schwächen hat. Außerdem entscheiden Sie sich für eines von vier Raumschiffen und bestücken es mit über 20 Waffen. Sogar hinsichtlich der Farbe, der Form der Tragflächen etc. dürfen Sie selbst gestalterisch aktiv werden. Es warten zirka 20 Level auf Sie, und mehr als 20 FMV-Sequenzen führen Sie durch die dichte und detaillierte Story. Auch die Grafik soll sich gegenüber dem Vorgänger (PSM-Grafik-Wertung: 1,0) noch einmal verbessern.

Die Informationen zum Spiel sind zwar noch recht dürftig gesät, aber alles in allem klingt es schon recht vielversprechend. Die Zutaten für einen stimmungsvollen Weltraum-Shooter sind zumindest gut gewählt. Wir werden sehen, was sich bei Psygnosis noch alles tut.



Der erste Teil von Colony Wars war grafisch allererste Sahne.

Besser spät als nie

Heart of Darkness

Mit reichlich Verspätung wird "Heart of Darkness" nun doch für die PSX realisiert. Nachdem Virgin das Produkt von den Amazing Studios bereits für PC Saturn und andere Konsolen umsetzen wollte, entschließt sich jetzt Bomico/ Laguna, Hand an zu legen. Es ist jedoch nur für PC und Sony PlayStation geplant und soll diesen Sommer in den Läden stehen.

Sie begleiten den Hauptcharakter Andy durch acht Level und suchen seinen Hund Whisky, der von den Mächten des Heart of Darkness entführt wurde. Glück im Unglück, denn eigentlich wollten sie Andy entführen.

So rätseln Sie sich mit Andy durch ein "grandioses 2D Jump`n-Run-Schießspiel mit über 150 Screens, die allesamt in aufwendigen Verfahren handcoloriert wurden". So zumindest war die Pressemitteilung von Laguna. Zur Atmosphäre trägt der Soundtrack von Bruce Broughton (u. a. "Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft" und "Silverado") bei, der vom London Symphony Orchestra gespielt wird.





(1) Andy und Whisky: Ein Herz und eine Seele. (2) Boom!



jetzt zum Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**

PlayStation

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. International Superstar Soccer PRO is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

News

Geht's noch?

PSX-Abdeckhaube

In dieser Ausgabe haben wir Ihnen schon die derzeit spektakulärsten und die praktischsten Zusatzgeräte für die PlayStation vorgestellt. Jetzt ist es an der Zeit, Ihnen einen Artikel zu präsentieren, der dem Wort "Sinnlosigkeit" neue Dimensionen verleiht. Hier ist er: Die PSX-Abdeckhaube. Sie wird Ihre PlayStation schützen – vor Staub und Kratzern, Karottensaft und Schweiß sowie vor allem Übel dieser Welt. Denn sie ist abwaschbar und darüber hinaus schaut sie auch noch (fast) gut aus. So gesehen, fanden wir gleich Anwendungsmöglichkeiten en masse. Dieses nützliche Utensil dürfen Sie sich z.B. auf den Kopf setzen oder legen es gar kunstvoll über Ihren Monitor. Was gerade zu Ostern sehr praktisch sein wird: Sie schmücken es mit Gras aus, legen Ihre Ostereier hinein und siehe da – Sie haben ein Osternest. So machen Sie Ihren Lieben für nur sage und schreibe 14,- Mark eine Freude.

Aber jetzt mal im Ernst: Wieso?, Weshalb?, Warum? (denn wer nicht fragt, bleibt dumm), sollte das irgend jemand brauchen? Die PlayStation kann man auch so abwischen.



Die PlayStation-Abdeckhaube: Muß man haben!?

Rubrik: Ausgefallenes

Das Zubehör für die Zukunft

Es ist schon erstaunlich, über was man teilweise so im Internet stolpert. Diesmal haben wir einige bahnbrechende PlayStation-Accessoires aufgetan. Sehen Sie selbst!

Thunderseat

Dieser Schalensitz wurde einst speziell für die Flugsimulatoren der US Air Force entwickelt und soll nun auch den PlayStation-Spielern zugänglich gemacht werden. Stellen Sie sich vor, Sie rasen mit Ihrem Auto wie der Blitz über die Piste, schrammen einen Ihrer Kontrahenten und kriegen dies auch noch bitter zu spüren. Um es zu verdeutlichen: Sie sehen und Sie hören nicht nur die leichte Kollision, sondern spüren an ihrem Körper, wie Sie das gegnerische Auto streifen. Möglich wird dies mittels Vibration. Daß es Joypads gibt, die die Schwingungen übertragen, dürfte mittlerweile bekannt sein. Aber der Action-Feedback-Sessel von Fimmersion übertrifft so ziemlich alles, was sich in der Rubrik "ausgefallenes Zubehör" tummelt. Und noch etwas: Im Sitz befinden sich Lautsprecher, die nicht nur den Klang nach außen hin abgeben, sondern auch die Musik und die Effekte durch das Polster leiten. Somit haben Sie eine Art Surround-Anlage, die das ganze Vergnügen abrundet. Was will man mehr?



Ich rüttle dich und schüttle dich.

Einziger Haken an der Sache ist – Sie werden es schon erraten haben – der hohe Preis von über 500,- Mark. Wer mehr wissen möchte, schnuppert mal ein bißchen im Internet: www.thunderseat.net.

Hard Case

Um Ihre graue Konsole vor Steinschlag, Radioaktivität und Bombenanschlägen zu schützen, brauchen Sie natürlich die richtige Verpackung. Das wird sich auch Cornmeer Services gedacht haben, und so brachten sie kurzerhand einen stabilen Koffer eigens für die PSX auf den Markt. Natürlich kostet Sie diese zusätzliche Sicherheit auch etwas: Mit ca. 30,- Mark sind Sie dabei.



Schutz in höchster Vollendung.

Headset

Unsere Redaktion war auch auf der Computermesse CeBit unterwegs, um für Sie nach interessanten Neuentwicklungen zu suchen. Dabei entdeckten wir das "VR Gear" vom italienischen Hersteller Video Computer S.p.A.. Dieser Helm ermöglicht es durch einen Infrarot-Sensor, die Bewegungen Ihrer Spielfigur mit dem Kopf zu steuern.

Die PC-Variante ist bereits fertig und wir konnten uns auf der Messe von der Funktionalität überzeugen – Kostenpunkt: 229,- Mark. Eine PlayStation-Version ist natürlich auch geplant, doch das wird wohl noch ein Weilchen dauern. Wir informieren Sie selbstverständlich, wenn sich da etwas tut.



Mit dem "Elektrischen Stuhl" wird "Gran Turismo" zu einem echten Erlebnis. Sie hören, sehen und fühlen alles.



NBA FASTBREAK™ '98

The fastest way into the NBA.™







NBA Fastbreak '98: Die realistischste Full-Motion-5-gegen-5-Simulation, die Du je gespielt hast. Denn wir haben die heißesten NBA-Spieler und ihre Bewegungen dupliziert. Jetzt hast Du sie in der Hand: Ein Rebound von Rodman, O'Neals Power Dunking, Stockton trickst Kerr aus, Hill bringt den Ball zum Korb, und Haradaway versenkt ihn gnadenlos! Es gibt nur eine Möglichkeit, Basketball realer zu erleben: Werde Spieler in der NBA!

www.midway.com

GT Interactive Software

MIDWAY

i love this stuff!

www.nba.com

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

NBA Fastbreak '98™ ©1997 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. Midway is a registered trademark of Midway Games Inc. Used under license. The NBA and individual NBA team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective 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. Developed by Visual Concepts Entertainment. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 5607-97

PlayStation

KIDS TO ADULTS K-A CONTENT RATED BY ESRB

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 Jan Binsmaier

Email der Redaktion

Was haben wir uns gewundert, daß wir in letzter Zeit keine elektronische Post von unsern Lesern bekommen haben. Nun wissen wir, warum: Leider war unsere Email-Adresse noch nicht freigeschalten – kein Wundern, daß uns die Leser nicht erreichten. Der Fehler ist behoben, hier nochmals die Adresse:

mail@playstation-magazin.de

Wir bitten vielmals um Entschuldigung!

Drohung!

Ich möchte auch gerne etwas zum Thema "Frauen an die Joypads" sagen. Meiner Meinung nach haben Typen, die sich über Frauen an der Konsole lustig machen, einen an der Waffel. Ich spiele z.B. ständig mit einer Freundin "Tekken 2" oder "Formel 1". Sie kann beides perfekt. Ich muß mir deswegen sogar einen neuen Gegner suchen. (Sie läßt mich nie gewinnen!) So, und wenn Sie diesen Brief nicht abdrucken, schreibe ich Ihnen einen 16-seitigen...

Tim K., Oberhausen

Na, bei solch einer Drohung mußte ich natürlich kapitulieren und Ihren Brief abdrucken... Wir haben auch diesen Monat einige Zuschriften zu diesem Thema bekommen (natürlich auch von weiblichen Wesen), die fast alle den Frauen Geschicklichkeit und Können im Umgang mit der PlayStation bescheinigen. Warum denn auch nicht? Ich habe mich ein bisserl erkundigt, aber kein Biologe oder Gentechniker wußte von der Existenz eines möglichen PlayStation-Chromosoms, das lediglich in den männlichen Zellen zu finden wäre. Rein biologisch ist eine männliche Dominanz also auszuschließen.

Eine neue amerikanische Studie (die sich generell mit Computerspielen beschäftigte) will herausgefunden haben, daß sich das weibliche Geschlecht aber dennoch deutlich weniger mit Games die Zeit vertreibt. Der Erklärungsversuch der Studie: Frauen würden weniger Wert auf den direkten Vergleich und die Konkurrenz mit anderen legen. Da sehr viele Spiele aber genau dies zum Ziel hätten (z.B. Action-Prügler, Renn- oder Sportspiele), würde der Markt zu wenig Frauen-typische Unterhaltung anbieten. Hmmm, doch was ist "Frauen-typische Unterhaltung"? Nur Puzzle- oder Knobelgames? Oder meint die Studie etwa eine "Koch-, Bügel- und Puppensimulation"? DAS wäre dann nun wirklich eine recht dreiste und frauenfeindliche Einstellung. Ich meine: Spieler sind Spieler, egal ob Männlein oder Weiblein. Übrigens: Nur ein einziger Einsender glaubte, im direkten Duell eines Mannes mit einer Frau würde stets der Mann gewinnen. Daß er damit vollkommen daneben liegt, beweist Ihr Brief.



Viele Fragen...

Ich bin seit kurzem Abo-Besitzer Eures Magazins – dem Besten überhaupt! Allerdings habe ich nun ein paar Fragen an Euch:
1.) Was ist mit Ihrer neuen Email-Adresse? Ich wollte diesen Brief eigentlich per Email an Sie schicken. Das ging allerdings daneben, denn die Mail kam zurück.
2.) Was ist mit Ihrer Homepage? Die gibt es nämlich anscheinend noch gar nicht!
3.) Zur Zeit werden ja viele PC-Spiele für die PlayStation umgesetzt. Ich denke da zum Beispiel an "Diablo" und "Flying Corps". Nun ja,



Natürlich gab es auch in der Ausgabe 3/98 wieder etwas zu gewinnen. Die Preise sind inzwischen bereits bei den Gewinnern eingetroffen.

Die exklusive "Wing Commander"-Bomberjacke trägt jetzt:
Alexander Z., Wiesbaden

Ein "Cool Boarders 2"-Fleeceshirt wärmt:
Björn R., Nürnberg
Simon S., Korntal
Katharina T., Mayen
Dirk B., Edertal-Giflitz
Andreas F., Gettdorf
Sirin C., Leutershausen
Thomas M., Bad Laasphe
Sven P., Thale
Kerin W., Salzgitter
Martin S., Stendal

Den "Cool Boarders 2"-Soundtrack haben gewonnen:
Patrick M., Weißenfels
Gordon T., Mönchengladbach
Christian O., Albbruck
Christian H., Kaltental
Luc T., Petange (Luxemburg)
Evelyn J., Bünde
Andrea H., A-Ebergassing
Thomas L., München
Florian W., Weichering
Philipp W., Ostritz

Jeweils ein Komplettlösungsbuch unterstützt:
Mirko W., Bremen
Palummo A., CH-Winterthur
Anje W., Markt Einersheim
Michael B., Brackenheim
Regina B., Bad Lauterberg
Claudius B., Berlin
Christian H., Osternienburg
Jörg R., Emsdetten
Tobias S., Goldach
Sabine S., Ehringshausen

Jeweils ein T-Shirt von Electronic Arts haben gewonnen:
Tun Cay Y., Berlin
Gerrit H., Goch
Francisco I., Nürnberg

FRÜHLINGSERWACHEN!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
adidas Power Soccer 2	89,99
Alundra *	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	89,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
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 *	109,00
G-Police	109,99
Hard Boiled *	89,99
Hercules	89,99
Hugo *	99,99
Indy 500 *	89,99
Iznogud	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 *	88,00
Madden '98 Football	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	89,99
MDK	85,99
Medievil *	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
NBA Fastbreak '98 *	79,99
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99
NBA Pro '98 *	99,99
Need for Speed 3 *	**88,00**
Newman Haas IndyCar Racing *	88,00
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Hockey '98 (EA Sports)	89,99
NHL Powerplay Hockey '98 *	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
PGA Tour Golf '98	89,99
Pitfall 3D *	99,00
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Powerboat Racing *	88,00
Premier Manager '98 *	99,99
Pro Pinball: Timeshock	89,99

Sony Playstation – Spiele

Rapid Racer	89,99
Rascal *	88,00
Rebel Assault 2	99,99
Resident Evil Director's Cut	85,99
Resident Evil 2 *	99,00
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
Snow Racer '98 *	77,00
Spice World *	49,99
Star Wars: Masters of Teräs Käsi *	**89,99**
Steel Reign	79,99
Super Match Soccer *	79,99
Super Pang Collection *	89,99
Syndicate Wars	89,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital *	89,99
Time Crisis *	89,99
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
Z	79,99
Zork Nemesis *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

adidas Power Soccer (Platinum Ed.)		49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)		39,99
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
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)		44,00
Int. Track & Field (Platinum Edition)		49,99
Lost Vikings 2	AKTION!	39,99
Micro Machines V3	**AKTION!**	**39,99**
NBA in the Zone 2	AKTION!	49,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition) *		44,00
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

Sony Playstation Grundgerät incl. Joypad	299,00
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:

Lucky Luke
Sony Playstation *
88,–

Pitfall 3D
Sony Playstation *
99,–

Unser Tip des Monats:

Forsaken

In Acclaims grafisch und spielerisch revolutionärem Endzeit-Epos ballern Sie sich in einer düsteren Zukunft mit einer bisher nicht bekannten Bewegungsfreiheit durch verzwickte Tunnel-Labyrinthe.

Sony Playstation *
88,–



Antons neueste Platinum-Hits:

Tekken 2
Sony Playstation *
49,99

Pandemonium
Sony Playstation *
44,–

Soul Blade
Sony Playstation *
49,99

Int. Superstar Soccer PRO
Sony Playstation *
44,–

Hier zählt nur eins: Geschwindigkeit!

Snow Racer '98
Sony Playstation *
77,–

Newman Haas IndyCar Racing
Sony Playstation *
88,–

Diese Mega-Hits sollten Sie sich jetzt schon mal sichern!

Resident Evil 2
Sony Playstation *
99,–

Gran Turismo
Sony Playstation *
109,–

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:

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

Berlin – Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644
U-Bahn Zoo+Ku-Damm
Bus 100,119,129, X9

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Media Point

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

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

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Mailbox

diese Spiele interessieren mich zwar nicht, dafür aber andere (z.B. "Outlaws", "F1 Racing Simulation" und "Anstoss 2").
4.) Kommt eigentlich dieses Jahr "Formel 1 ´98" auf den Markt? Wenn ja, dann sollten die Programmierer endlich auch Jacques Villeneuve mit einbauen. Es hört sich einfach dämlich an, wenn im Spiel erscheint "... und in Führung: Williams Nummer Eins...". Außerdem sollten die Crashs verbessert werden. Wenn man mit 200 Sachen gegen eine Mauer brettert, sollten zumindest die Räder wegfliegen oder das Auto auseinander fallen.
5.) Zum Schluß möchte ich noch wissen, ob ich die Hefte 8/96 bis 12/97 bei Ihnen nachbestellen kann. Die fehlen mir nämlich in meiner Sammlung – mein erstes Heft ist die 1/98.

Christian K., Mainz-Kostheim

Ne Menge Fragen, mal sehen, ob wir dazu auch Antworten haben:
zu 1.) Tja, die Email... Tatsächlich hatte unser Netzwerk-Server damit Probleme, die sollten aber jetzt endgültig aus der Welt sein: Unter **mail@playstation-magazin.de** können Sie uns direkt in der Redaktion erreichen.
zu 2.) NOCH nicht! Während ich diese Zeilen schreibe, wird fieberhaft an unserer neuen Homepage gebastelt. Natürlich wollen wir sie möglichst gut machen, und so eine Internet-Site dauert einfach ein wenig, wenn man "nebenbei" auch noch ein Heft machen muß. Wir werden aber wohl schon in der nächsten Ausgabe unsere Adresse bekannt geben können.
zu 3.) Wissen wir nicht. Denn manchmal rücken auch Programmierer nicht gleich mit allen Infos raus – ist auch ihr gutes Recht. Sobald wir aber von neuen Umsetzungen hören, werden wir Sie selbstverständlich darüber informieren und dann auch beim Hersteller nachhaken.
zu 4.) Laut unseren Informationen plant Psygnosis im Moment keine '98-Version. Wir geben Ihre Anregungen natürlich gerne weiter, doch im Falle von Jacques Villeneuve sehen wir schwarz: Denn der vermarktet seinen Namen selbst und kann daher auch selbst bestimmen, welche Produkte sich damit schmücken dürfen. Es liegt also nicht in der Macht von Psygnosis!
zu 5.) Klar, ältere Hefte sind natürlich auch noch zu haben. Einige davon sind leider schon total vergriffen; welche Ausgaben das genau sind, und welche Sie bestellen können, erfahren Sie unter der folgenden Adresse: PlayStation Magazin, Leserservice CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Telefon: (089) 202 402-50

Zweite CD?

Da ich es geschafft habe, meine Freundin fürs Zocken zu begeistern (C&C II im Linkmodus sei gedankt), würde es mich freuen, wenn mehr Hersteller diese Option unterstützen würden. Ich würde es dabei begrüßen, wenn diese Spiele gleich mit zwei CDs ausgestattet werden würden. Diese Linkspiele könnten ja eine Master-CD (auf der das Soloplay funktioniert) und eine Slave-CD (nur in Verbindung mit der Master-CD via Link spielbar) enthalten, um so mehr Leute gemeinsam an die Konsole zu locken. Was halten Sie von der Idee? Vielleicht können Sie ja die





Hersteller zu dieser Möglichkeit überzeugen. Denn zu zweit machen z.B. Rennspiele erst richtig Spaß (Split-Screen ist doch nur eine Notlösung). Der größte Clou wäre: Lara geht mit ihrer kleinen Schwester auf Schatzsuche! Auch könnte mir dann meine Freundin zu Hilfe kommen, wenn mir in anderen Spielen der Computergegner zu schwer werden sollte. Ich zähle auf Sie!

Peter R., Möllenhagen

Ha, schon wieder scheint ein weibliches Wesen Retter in der Not zu sein. Aber ich will nicht erneut damit anfangen... PlayStation zu zweit? Kein neuer Gedanke, und auch die Idee mit Master- und Slave-CD ist so jungfräulich nicht. Dennoch ist er sicherlich gut und würde auch dazu beitragen, daß sich (wie z.B. im PC-Bereich immer häufiger zu finden) mehr Spielefans mal zu einer Art Netzwerksession treffen würden. Wäre natürlich auch in unserem Sinne, und daher unterstützen wir hiermit die Idee! Doch ob das etwas nützen wird, sei erst mal dahingestellt. Eine zweite CD kostet definitiv mehr Geld, sei es wegen Produktions-, Verpackungs- oder auch Programmierkosten. Denn dann müßte auch das Spiel speziell dafür ausgelegt sein, und das erfordert andere Programmierstränge. Auch die Qualitätssicherung (Testverfahren würden ausführlicher werden etc.) wäre für den Hersteller spürbar aufwendiger. Lange Rede, kurzer Sinn: Dies würde garantiert Auswirkungen auf den Verkaufspreis haben. Und ein erhöhter Preis steigert sicherlich nicht die Verkaufszahlen. Es muß also für den Hersteller gut überlegt sein, ob er so ein Wagnis eingeht. Die Anregung geht in jedem Falle hiermit weiter an die Firmen.

Laras kleine Schwester? Einfach klasse, ich stelle mich als Testspieler auf jeden Fall sofort dafür zur Verfügung, wenn ich mit kleinen Zöpfen und mit rosa Kleidchen an der Seite "der Großen" auf Schatzsuche gehen darf!

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.

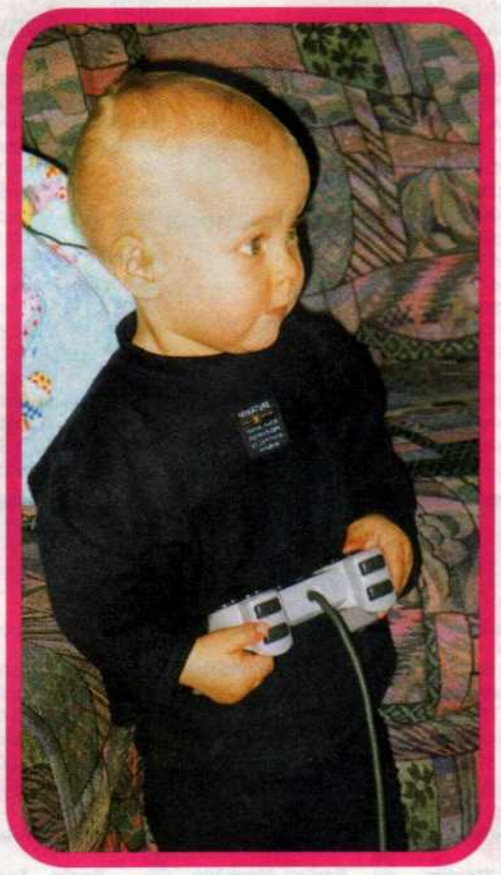
Neue Zielgruppe?

Auch unsere Tochter Weena Lucienne (16 Monate alt) ist schon begeisterte PlayStation-Spielerin! Wäre doch wert, es zu veröffentlichen, oder?

Familie W., Marbach

Aber sicher doch! Ich glaube zwar nicht, daß Ihre Tochter bereits zum Leserkreis unseres Magazins gehört, aber was noch nicht ist, kann ja noch werden. So in ein paar Jahren...

Als verantwortungsbewußter Fachredakteur rate ich aber erst mal von Prügelspielen ab. Und zwar in Ihrem eigenen Interesse, oder möchten Sie die nächsten 20 Jahre mit Beulen und blauen Flecken leben? *jb*



Großer Erfolg für Fanclub

In der letzten Ausgabe hatten wir den Leserbrief von Jan Hoffmann abgedruckt. Darin hatten wir seine Idee, einen Rollenspiel-Club ins Leben zu rufen, ein wenig unterstützt und seine Adresse veröffentlicht. Der Erfolg war riesengroß, denn der neugegründete Club umfaßt nun schon mehr als 180 Mitglieder, und sogar eine kleine Clubzeitung stellte Jan, zusammen mit seinem Kollegen Alexander Hilliger, auf die Beine. Als nächstes soll ein Gewinnspiel auf dem Plan stehen, und auch über ein Mitgliedertreffen wird nachgedacht. Der Club nimmt natürlich noch weitere Mitglieder auf, daher hier noch einmal die Adresse:

Jan Hoffmann
Northeimer Str. 30
28215 Bremen

Hut ab vor soviel Engagement! Wir wünschen dem Club viel Glück und vor allem viel Spaß beim Zocken!

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

	Name des Spiels	Punkte
1.	Tomb Raider 2	171
2.	FIFA '98 – Die WM Qualifikation	100
3.	Command & Conquer 2	99
4.	Final Fantasy VII	98
5.	Formel 1 '97	68
6.	Cool Boarders 2	64
7.	Resident Evil Director's Cut	39
8.	Resident Evil 2	33
9.	Tomb Raider	30
10.	V-Rally	27

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

Daniel Sousa M., Hamburg

Game It!

Titel des Monats April:
Newman Haas Racing* 89,95

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
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
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 5.3.98
* = *noch nicht verfügbar am 5.3.*
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
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
Agent Armstrong	74,95
Air Combat Platinium	39,95
Air Race	89,95
Alien Triology	42,95
Alundra*	79,95 N
Ark of time	79,95
Armored Core*	79,95 N
Atari Arcade Hits	69,95
Atari Arcade Hits 2	74,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
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
Blazing Dragons	74,95
Bleifuß 2*	69,95
Bloody Roar	79,95
Brahma Force	79,95 N
Breath of Fire*	84,95 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
Cart World Series*	74,95 N
Cheatbuch	**24,95**
Chill *	74,95 N
Clocktower	84,95 N
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders 2	84,95 P
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Courier Crises	79,95
Crime Killer	a.A.
Critical Depth	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Deathtrap Dungeon	89,95 P
Destruction Derby 2	39,95
Devil Deceiption	79,95
Diablo*	89,95
Discworld 2	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	79,95
Dynasty Warriors	89,95
Extreme Games 2	69,95
Extreme Snowbreak	79,95 N
Fade to Black	39,95
Felony 11-79	89,95
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
Forsaken*	84,95
Frogger	69,95
G-Police	89,95
Gex 3D*	87,95
Ghost in the Shell*	84,95 P
Gran Tourismo*	97,95 P
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	84,95
Heart of Darkness*	87,95 N
Hercules	79,95
Herks Adventure	84,95
Hexen	84,95
Hugo 1*	84,95 N
Indy 500*	79,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Isnogud	84,95 N
Jersey Devil	89,95
Jet Moto 2*	84,95
Jet Rider 2*	79,95
John Madden NFL 98	84,95
K 1 Fighting	89,95
Klonoa*	79,95 P
Kula World*	79,95 N
Kurushi	69,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Magic the Gathering	74,95
Marvel Super Heroes	79,95
Masters of Teräs Käsi*	79,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	84,95
MDK	79,95
Megaman X3	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Men in Black*	89,95 N
Micro Machines V3 Platin.	39,95 N
Midnight Run	89,95
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,95 N
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Motocross*	a.A.
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nagano Winter Olympics	99,95
Namco Museum 5	79,95
Nascar 98	79,95
NBA Fast Break*	69,95 N
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	89,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Faceoff 97	79,95
NHL Face Off 98	72,95 P
NHL Hockey 98	84,95 P
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	84,95
One*	84,95
Overboard	79,95
Pandemonium Platinium*	42,95 N
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Perfect Assasin*	79,95 N
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Pitfall 3D-Beyound the j.*	84,95 N
Point Blank*	79,95 N
Porsche Challenge Plat.*	39,95 P
Powerboat Racing*	89,95
Premier Manager 98	89,95
Pro Pinball - Timeshock	84,95 P
Pulse (Depth)*	74,95 P
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rampage World Tour	74,95
Rapid Racer	79,95
Rascal	87,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Resident Evil 2*	89,95 P
Return Fire	84,95
Ridge Racer Revolution Plat.*	39,95
Risiko	79,95
Riven	99,95 P
Road Rash	44,95
Road Rash 3D*	84,95
Rock'n'Roll Racing	79,95 P
Rosco McQueen	79,95
San Francisco Rush*	84,95
Sensible Soccer 2000*	79,95 N
Shadow Gunner *	79,95 N
Shadow Master	87,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n'Jam	74,95
Snowracer*	84,95 N
Soul Blade Platinum*	39,95 P
Soviet Strike Platinum	39,95 P
Spawn *	56,25 N
Spice World*	42,95 N
Street Fighter Collection	79,95
Street Fighter EX Plus	74,95 P
Street Racer	54,95
Suikoden	84,95
Supercross 98 feat.McG.*	79,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2 Platinium*	39,95 P
Tenka Life Force	84,95
Tennis Arena*	79,95 N
Test Drive 4	84,95
Tetris Plus	74,95
Time Crisis	79,95 N
Tilt	69,95
TOCA	84,95
Tomb Raider 1 Platinum*	39,95 N
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
Total NBA 98*	74,95 N
Transport Tycoon	74,95
Treasures of the Deep*	79,95 P
Tripple Play 99*	84,95
Twisted Metal World Tour	79,95
Ubik*	84,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Baseball 99	79,95
VMX Racing*	84,95
VR 3000*	79,95 N
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Warhammer 2:Dark Omen*	84,95 N
Wayne Gretzky 98*	74,95
WipEout 2097 Platinium	39,95 N
World Rallye Championship	79,95 N
Worms Platinium	44,95
Wreckin' Crew	89,95
X-Men	79,95
Xenogracy*	79,95 N
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

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	77,95
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
Umbauchip für US+Jap	**14,95**
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:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

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

Ran an den PUCK!

Werbung alleine bringt's schon lange nicht mehr – bei modernen Großfirmen heißt das Zauberwort "Sponsoring". Um den eigenen Markennamen positiv darzustellen, werden erfolgreiche Partner aus der Welt des Sports mit dem Produkt in Verbindung gebracht. von Jan Binsmaier



Sony Computer Entertainment mag Sport. Und zwar nicht nur bei den hauseigenen Sportspielen, die allesamt recht gut verkauft werden, sondern auch beim Sponsoring. So gehört die Firma z.B. zu den acht Hauptsponsoren der Fußball-Champions League (weitere drei Jahre sind garantiert), und auch der Football-Klub "Frankfurt Galaxy" wird sein Auftaktspiel am 5. April gegen die London Monarchs mit PlayStation-Werbebannern beginnen. Das Interesse von Sony an diesen Veranstaltungen ist aus werbetechnischer Sicht verständlich. Schließlich tritt das Logo der PlayStation hierbei mit Erfolg und Klasse auf! Um so verwunderlicher war es am Anfang der diesjährigen Eishockey-Saison, als Sony seine Liason mit den arg gebeutelten Frankfurt Lions bekannt gab.



Nach dem Heimspiel der Löwen gegen die Düsseldorfer EG war das offizielle PlayStation Magazin eingeladen, mit Geschäftsführung, Management und Spieler über die neue Partnerschaft und das deutsche Eishockey zu sprechen.

"Langfristig" und "unabhängig vom Tabellenplatz" wolle sich Sony engagieren. Doch der Erfolg stellte sich dank dem neuen Manager, der kanadischen Eishockey-Legende Bernie Johnston, schon dieses Jahr ein. Ganz oben spielen die Frankfurter Löwen nun mit – ein Erfolg, der freilich in erster Linie mit den geschickten Händchen des Managers und den neuen Spielern zusammenhängt, weniger mit dem Logo der PlayStation. Und doch: Irgendwie stehen die Finanzspritzen des Konsolenherstellers schon im Zusammenhang mit der positiven Situation des Klubs. Denn Geldgeber werden im Spitzensport immer gesucht, schließlich wandle sich das Profi-Eishockey immer mehr zur Business-Gesellschaft, so der Geschäftsführer der Frankfurt Lions, Bernd Kress. Dies schade jedoch dem Sport an sich keineswegs, schließlich würden durch starke finanzielle Partner auch neue Wege geschaffen, attraktive Spieler aus dem Ausland in die DEL zu holen und damit die Qualität der höchsten deutschen Liga zu heben. Und genau dies setzte der Frankfurter Klub auch sofort um, schließlich steht derzeit nur ein einziger Spieler im Kader, der in Deutschland geboren wurde. Maßgeblich dafür verantwortlich ist Bernie Johnston, der rigoros das frühere (erfolglose) Team aussortierte und dabei nicht nur deutsche Spieler vom Eis verbannte, sondern auch mehrere Finnen und andere internationale Spieler. Johnstons Credo klingt hart, aber verständlich:

"Mir ist es egal, woher ein Spieler kommt, oder wie alt er ist. Wichtig ist nur, welche Leistung oder Leistungsbereitschaft er als Profi aufbringt."







Kräftige Worte fand Johnston über einige deutsche Nachwuchs-Spieler:

"Viele junge Spieler fragen erst nach dem Gehalt, dann beschweren sie sich, weil sie für ihr Geld soviel leisten sollen."

Kein Wunder also, daß der deutsche Nachwuchs bei den Profi-Klubs nicht besonders gern gesehen ist. Die Konkurrenz unter den Vereinen ist stark, und die DEL wird von manchen Experten sogar als zweitbeste Liga der Welt nach der NHL angesehen. Viele Nationalspieler aus aller Herren Länder werden bei den deutschen Klubs beschäftigt, doch auch Bernie Johnston weiß, daß dies nicht der Weisheit letzter Schluß ist:



"Das Aushängeschild einer Liga ist immer die Nationalmannschaft. Doch genau für diese braucht Deutschland dringend neue junge Spieler."

Johnston wäre nicht Johnston, wenn er dafür nicht einen Vorschlag parat hätte. So sollte seiner Meinung nach jedes Team verpflichtet sein, mindestens einen deutschen Spieler unter 20 Jahre und einen unter 25 Jahre im Kader zu beschäftigen. Damit würden diese in einem professionellen Umfeld mit international erfahrenen Spielern aufwachsen und sich entfalten können.

Sicherlich würde diese Regelung sportlich gesehen den deutschen Nachwuchs in der DEL festigen, und auch die Identifikation der Fans mit den Eis-Cracks könnte damit noch besser vollzogen werden. Diese liegt praktisch allen Vereinen am Herzen; schließlich bestimmt die Anzahl der Zuschauer, ob sich eine Sportart weiter entwickelt oder nicht. Deshalb paßte nach Aussagen von Bernd Kress auch die Verbindung mit Sony genau: Schließlich könne so der Eishockey-Fan auch selber übers Eis flitzen und auf der eigenen Konsole den Puck ins Netz donnern. Natürlich wurden auch an die Frankfurter Spieler PlayStations von Sony verteilt. Der überwiegende Teil spiele auch fleißig zuhause, versicherte Bernie Johnston, wobei die Cracks lieber Rennspiele, Basketball oder Golf als Eishockey spielten. Der Grund:

"Eishockey ist unser Beruf, auf der PlayStation spielen wir zur Entspannung lieber etwas anderes."

Nur wegen der eigenen Kinder müssen die Löwen manchmal zum Eishockey-Gamepad greifen: Schließlich will auch der Nachwuchs manchmal den eigenen Papi in dessen Sportart schlagen! Sichtlich gut gelaunt wagten sich dann auch Bernie Johnston, Stürmer Ralf Hantschke und der finnische Nationaltorhüter in Diensten der Frankfurter, Jukka Tammi, an die bereitstehende PlayStation. Die gute Laune kam übrigens nicht von ungefähr: 41 Sekunden vor Schluß schossen die Lions schließlich den Siegtreffer gegen die Düsseldorfer EG zum 4:3 – glücklicherweise regiert halt doch nicht nur das Geld die Eishockey-Welt, sondern vor allem der sportliche Erfolg.

pat


HEIS
AUR
Super
erBra and all associated logos are trademarks o

NEED FOR SPEED™
HOT PURSUIT II

PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A.

Wer hat Angst vor'm schwarzen Mann?

Will Smith und Tommy Lee Jones schmeißen sich wieder in ihre lässigen, schwarzen Klamotten und sagen der Alienbrut erneut den Kampf an – diesmal auf der PlayStation. von Michael Schmithäuser



Im Herbst vergangenen Jahres räumten Will Smith und Tommy Lee Jones als "Men in Black" an den Kinokassen kräftig ab. Gremlin Interactive ergatterte seinerzeit die begehrte Filmlizenz und warf im Eiltempo einen unterdurchschnittlichen Action-Shooter für den PC auf den Markt. Auf der PlayStation soll alles anders werden: Wie Sie schon an den Bildschirmschnappschüssen auf diesen Seiten erkennen, wird sich das Action-Adventure für die PlayStation deutlich von der grottenschlechten PC-Version unterscheiden.

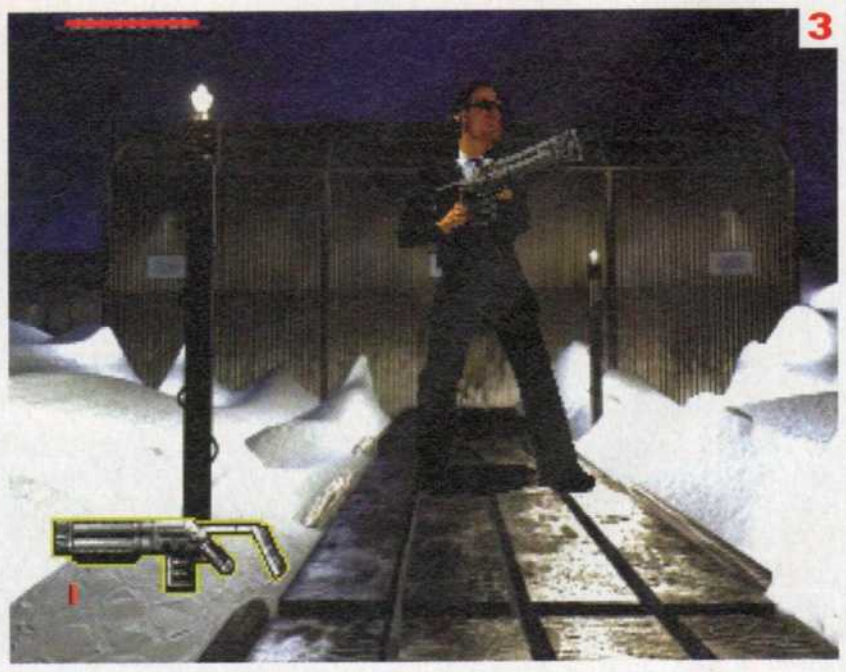
Die britische Entwicklerfirma Gigawatt greift für das Spiel zum Film auf ein Konzept zurück, das an einen Mix aus "Resident-Evil" und "Tomb Raider" erinnert. Der Spieler betrachtet die Helden Agent J und Agent K durch ein virtuelles Kameraauge, das die Protagonisten auf Schritt und Tritt verfolgt. Dabei schwenkt das Objektiv – wie es sich für ein anständiges 3D-Spiel moderner Machart gehört – je nach Spielsituation in andere Betrachtungswinkel. Laut Gary Priest, Chefentwickler bei Gigawatt, spielt das "Kino-Feeling" eine große Rolle bei Men in Black. "MiB ist ein actiongeladenes Adventure, das die besten Elemente beider Genres vereint. Der Spieler muß anspruchsvolle Puzzles lösen und sich im Kampf gegen die knallharten Alien-Gegner behaupten. Die realistisch wirkenden 3D-Charaktere, die wechselnden Kameraeinstellungen und die aufwendigen Beleuchtungseffekte sorgen für den dramatischen Kino-Touch."

Coole Alienhatz

Um den Pixel-Helden ein noch realistischeres Erscheinungsbild zu verpassen, hat Gigawatt mit einer neuen Texturen-Technik experimentiert. Laut Gary Priest projezieren spezielle Programmroutinen die Foto-Texturen exakter als je zuvor auf die Polygon-Modelle. Als Oberflächenstrukturen wurden zum Beispiel Original-

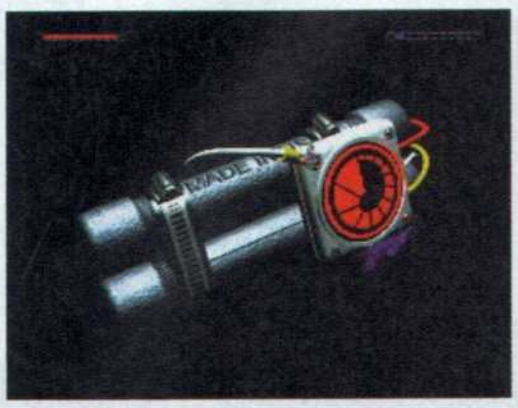


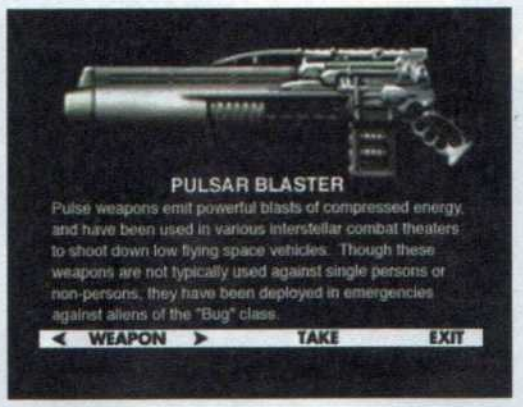


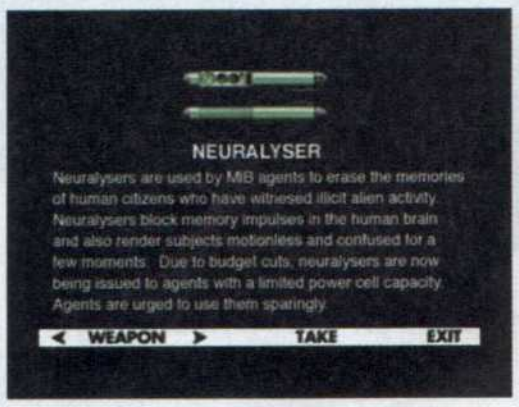


[1] Glanzvoll: In einer grafisch beeindruckenden Render-Kulisse geht der coole Will Smith auf Alienjagd. [2] Gespenstische Licht- und Schatteneffekte sorgen für Kino-Atmosphäre. [3] So kennen wir die Men in Black: Dunkler Anzug, lässige Sonnenbrille und ehrfurchteinflößende Super-Wumme.

■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Namco**	■ GENRE:	**2,5-D-Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**April '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**









Alte Bekannte: Agent J und Agent K verfügen über eine beeindruckende Grundausstattung, die Fans schon aus dem Kinofilm kennen. Mit von der Partie: Die vernichtende Pulsar-Wumme und der coole "Neuralyser" zum Auslöschen von Erinnerungen.

Gesichts-Scans von Tommy Lee Jones und Will Smith verwendet. Auch die Kulissen und Umgebungsdetails beeindrucken durch ihr "echtes" Aussehen.

Als letzte Instanz in Sachen Qualitätsprüfung haben die Entwickler prominente "Beta-Tester" verpflichtet: Die beiden Hauptdarsteller höchstpersönlich haben sich von der korrekten Umsetzung ihrer Bildschirm-Alter-Egos überzeugt.

Die Story orientiert sich in Grundzügen am Kinofilm, doch laut Gary Priest erleben die beiden Agenten der Spezialeinsatzgruppe gegen Aliens ein völlig neues Abenteuer, das sie mit anspruchsvollen Aufgaben und Gegnern konfrontiert. MiB-Fans werden sich über das komplette Arsenal an Waffen und Ausrüstungsgegenständen aus dem Film freuen – auch der beliebte "Neuralyser" zum Löschen von Erinnerungen ist mit von der Partie. Und mit dem mächtigen "Pulsar Blaster" verwandeln die Agenten in Schwarz selbst das fieseste Alien-Monster in ein rauchendes Häufchen Asche. Selbstverständlich haben auch die ebenso witzigen wie trockenen Kommentare der dunklen Männer ihren Weg in das Spiel gefunden.



Das grafisch aufwendige Action-Adventure geht gerade mit Riesenschritten seiner Vollendung entgegen – bereits Ende April soll es in den Händlerregalen stehen. Wenn alles glatt geht, präsentieren wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test des dreidimensionalen Agenten-Epos. *pat*



Unterschiedliche Kameraeinstellungen verstärken das Film-Feeling.

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

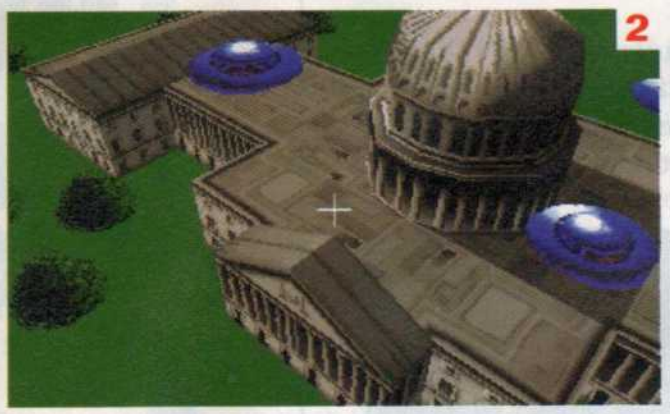
PlayStation ist eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

Die Marsianer kommen!



Knallbunte Raumschiffe schwirren in Scharen über den Köpfen der hilflosen Bevölkerung. Angst und Schrecken machen sich breit, und nur einer kann die Welt retten: Sie! Das ist ja typisch, mal wieder hängt alles an Ihnen. Und wie sollen Sie das schaffen? von Nico Hartmann





[1] Die Idylle wird von ein paar frechen Außerirdischen gestört. [2] Da plant wohl einer eine Invasion?



B-Movies werden in kurzer Zeit, mit wenig Geld und von unabhängigen Produzenten gedreht. Paradebeispiel hierfür ist der Kult-Streifen "Plane 9 from outer space". Der Film ist so schlecht gemacht, daß man noch die Requisiten aus Sperrholz sieht. Doch was ist von einem Spiel zu erwarten, das sich selber den Titel "B-Movie" gibt? Wird es auch in ein paar Tagen für 'nen Appel und 'n Ei entwickelt?

Einen ganz, ganz kleinen Einblick durften wir schon erhaschen, und der Titel scheint zu halten, was er verspricht. In bester "Mars Attacks"-Manier erscheint das Demo auf unserer grauen Konsole.

Das Spielprinzip klingt wie das eines alten Arcade-Automaten: Sie steigen in eins von zwölf Raumschiffen, die mit 20 aufrüstbaren Waffen bestückt sind, und schießen wild um sich. In der linken unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie ein Radar mit roten und grünen Punkten – die grünen stellen Menschen dar, die Sie mit Hilfe eines Traktorstrahls hochbeamen müssen, und die roten Pixel symbolisieren Gegner, die Sie davon abhalten wollen. Je mehr Sie von letzteren abschießen, um so mehr Raumschiffe und Waffen erhalten Sie. Bald werden Sie über ein erlesenes Arsenal von schweren Geschützen verfügen, wie z.B. Bomben, Lenkraketen, Plasmakanonen, Laser und Luftminen. Zeigen Sie Ihren Feinden, was eine Harke ist! Doch werden Ihre Widersacher nicht tatenlos zusehen, wie Sie ihren Plan, die Welt zu erobern, vereiteln wollen, sondern wie die Aasgeier über Sie herfallen.

Es ist nicht etwa so, daß hier und da mal ein gegnerisches Raumschiff über den Screen huscht; ganz im Gegenteil: Der Himmel ist übersäht mit Bösewichten. Sie können natürlich nicht überall zugleich sein, also müssen Sie in den sauren Apfel beißen und einige Gebäude und Erdlinge "opfern" – zum Wohl der Mehrheit, versteht sich.

Die Grafik und die Art und Weise, wie Ihnen die Missionen vorgestellt werden, sind im Stile der glorreichen 50er gehalten, in denen die Erkundung des Weltalls begann. Das heißt nicht, daß das Spiel total überholt ist und vor schlechter Grafik und üblem Sound nur so strotzt. Bei B-Movie steht der Spaß im Vordergrund. UFOs, Häuser, Brücken und Gegenstände sind bewußt kitschig programmiert, und das Arcade-Gameplay paßt dazu wie die Faust aufs Auge.





Sie steuern Ihr Raumschiff durch mehr als 20 Level, die in acht unterschiedlichen Regionen zu finden sind – angefangen von den Farmen im mittleren Westen der USA bis hin zu den Metropolen, in denen die Außerirdischen ihr Dasein fristen. Das verspricht Abwechslung und lang anhaltenden Spielspaß. Natürlich warten wieder geheime Level, Waffen und Raumschiffe darauf, gefunden zu werden.

pat



Vom Reißbrett zum fertigen Game: Artwork-Skizzen sind das Fundament eines guten Spiels.

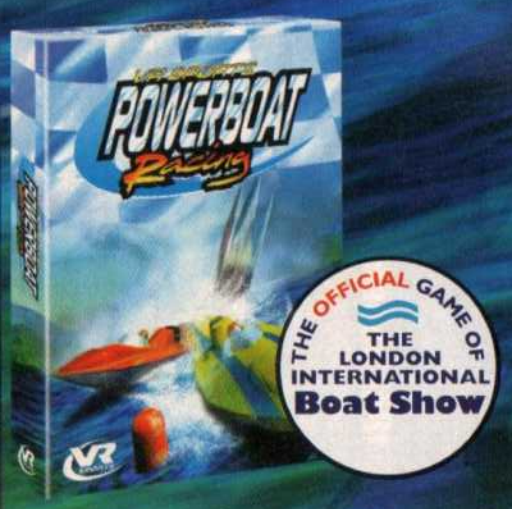


NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1.

ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!

83% VIDEO GAMES 03/98

2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98



THE OFFICIAL GAME OF THE LONDON INTERNATIONAL Boat Show

PlayStation

Designed for Microsoft Windows 95

VR SPORTS INTERPLAY

www.interplay.com

VR SPORTS POWERBOAT Racing

DISTRIBUTED BY Acclaim

Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. "PS" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Abe's Exoddus



Die Rückkehr des Mukodons

Einer der größten – und zugleich bemitleidenswertesten – Stars der Jump'n-Run-Szene kehrt zurück: Ab September '98 tritt der sympathische Mukodon "Abe" erneut zur Rettung seiner versklavten Artgenossen an. von Michael Schmithäuser

Der arme Abe kommt nicht zur Ruhe: Kaum hat er sich von den Strapazen in der Rupture Farm erholt, muß er schon wieder als Retter seines Volkes herhalten. Diesmal lautet der Auftrag, seine Artgenossen aus einer Brauerei zu befreien, in der die bösen Glukkons das begehrte Gesöff "SolmStorm Brew" herstellen. Ohne es zu wissen, hat Abe während seiner "Oddysee" mit der Vernichtung der Fleischfabrik Rupture Farm die wichtigste Rohstoffquelle für den leckeren Gerstensaft zum Versiegen gebracht – SoulStorm Brew besteht nämlich zu einem Großteil aus Mukodon-Knochen. Des weiteren sorgt eine ganz besondere Ingredienz für das volle Aroma: Mukodon-Tränen. Und so müssen sich die armen Mukodon-Sklaven in der Brauerei tagein, tagaus die Augen aus dem Kopf heulen. Schon allein dieser sprichwörtlich traurige Umstand würde Abes Einschreiten rechtfertigen. Doch als sich die Glukkons auch noch als Grabschänder betätigen, um sich in den letzten Ruhestätten der Mukodons mit Knochen zu versorgen, platzt Abe endgültig der Kragen. Und so sagt der pfeifende und brabbelnde Grünling den skrupellosen Glukkons erneut den Kampf an.

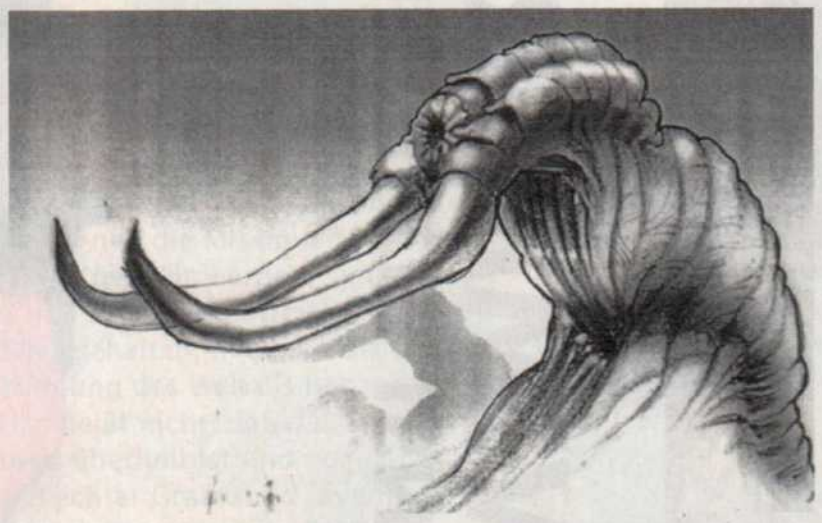


Neue Kulissen braucht das Land: Neben den stählernen Gewölben des Feeco Depot (Bild) muß sich Abe durch das gespenstische Necrum, die verwirrenden Slig Barracks und natürlich die riesige SoulStream Brauerei kämpfen.

Abe 1 1/2

Eigentlich sollte der zweite Teil der auf insgesamt fünf Folgen angesetzten Oddworld-Serie erst kurz vor der Jahrtausendwende erscheinen. Denn "Munch's Oddysee" läßt sich mit der aktuellen Hardware schlicht und einfach nicht realisieren. Deshalb will die Entwicklerfirma Oddworld Inhabitants bis zum Erscheinungstermin der PlayStation II warten. Doch der riesige Erfolg von "Abe's Oddysee" hat die Produzenten dazu veranlaßt, mit "Abe's Exoddus" eine Art Bonusspiel nachzuschieben.

"Mit Abe's Oddysee war unsere leistungsstarke Programm-Engine noch lange nicht ausgereizt," verrät Lorne Lanning von Oddworld Inhabitants. "Deshalb nutzen wir Abe's Exoddus zum Implementieren all der netten Features, die wir ursprünglich für den ersten Teil vorgesehen hatten. Abe kann nun viel mehr Gegner kontrollieren, um mit deren speziellen Fähigkeiten be-



Natürlich darf sich Abe mit jeder Menge neuen Monstern herumschlagen.

■ HERSTELLER:	**GT Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**UK**
■ ENTWICKLER:	**Oddworld Inhabitants**	■ GENRE:	**Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

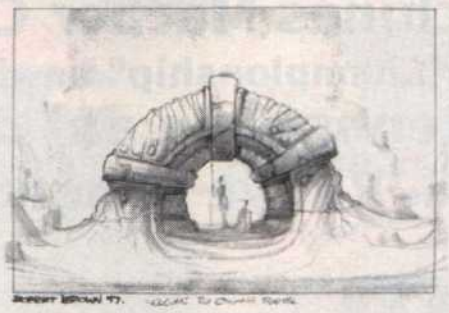
Der riesige Erfolg von "Abe's Oddysee" hat die Produzenten dazu veranlaßt, mit "Abe's Exoddus" eine Art Bonusspiel nachzuschieben.



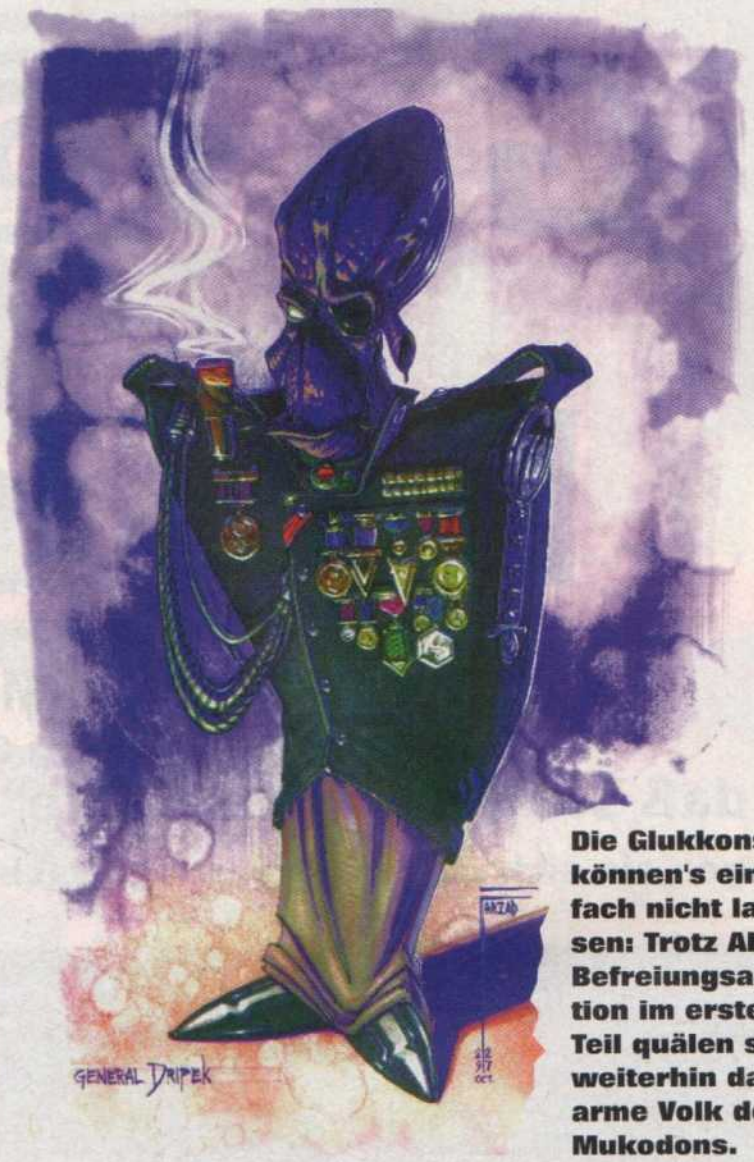
stimmte Aufgaben zu lösen. Außerdem ist er in der Lage, seine Furze zu lenken – mit ungeahnten und zerstörerischen Möglichkeiten." Na denn – Mahlzeit!

Laut Lorne Lanning spielt der Gefühlsaspekt in Abes neuem Abenteuer eine große Rolle. Alle Mukodons reagieren je nach Situation höchst unterschiedlich: glücklich, ängstlich, depressiv oder gar boshaft. Und mit der verbesserten "Game Speak"-Technologie bringen sie ihre Empfindung viel besser zum Ausdruck. Und der Held Abe kann mit seinem erweiterten Vokabular und seinen stark verbesserten Zauberfähigkeiten noch viel mehr anstellen als im ersten Teil.

Wie die Vorgängerversion setzt auch das neue Abe-Abenteuer auf hübsche Grafiken in zwei Dimensionen. Für einen Abe in 3D ist es laut Lorne Lanning noch viel zu früh. Zitat: "Wir werden kein Spiel veröffentlichen, in dem die Charaktere eine Ansammlung von klobigen Polygonen sind." Mal sehen – vielleicht kommt ja der nächste Oddworld-Held "Munch" in eineinhalb Jahren im schicken 3D-Gewand daher. Bis dahin vertreiben wir uns die Zeit gerne mit einem weiteren "flachen" Abe. *pat*



Welchem Zweck das majestätische "Edumm Portal" dienen wird, können wir Ihnen leider noch nicht sagen.



Die Glukkons können's einfach nicht lassen: Trotz Abes Befreiungsaktion im ersten Teil quälen sie weiterhin das arme Volk der Mukodons.

SPECIAL EDITION
RESIDENT EVIL 2



Eine stark limitierte Sonderauflage, die jedes Sammlerherz höher schlagen läßt.
Die „Resident Evil 2" Special Edition beinhaltet:
• Ein Special Edition T-Shirt • Einen S.T.A.R.S. Metall-Pin
• Eine „Resident Evil 2" Sammlerbox • Die deutsche PAL-Version „Resident Evil 2"

Die Special Edition ist nur für kurze Zeit erhältlich
und wird in einer hochwertigen Sammlerbox ausgeliefert.

Bestellannahme: Game Shop LKP, Tel. 0441-144 64 und
Game Express, Tel. 040-89 703 480, Fax 040-89 703 380

GAME EXPRESS
GAME SHOP LKP

Resident Evil 2 is a registered trademark of Capcom Co. Ltd. / Capcom is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

Colin McRae Rally



Nachdem die Micro-Machines-Macher Codemasters mit "Touring Car Championship" bewiesen haben, daß sie auch "ernsthafte" Rennspiele auf die Beine stellen können, wagen sie sich nun an eine ausgewachsene Rallye-Simulation heran. von Michael Schmithäuser





Nach dem Überraschungserfolg "TOCA Touring Car Championship" verläßt Codemasters das angestammte Fun-Racer-Terrain ("Micro Machines") und tastet sich immer weiter ins Simulations-Genre vor. Das realistische Tourenwagenspektakel war dabei nur der Einstand, denn jetzt geht's ans Eingemachte: Die britische Softwareschmiede will die realistischste Rallye-Simulation aller Zeiten herausbringen. Dafür hat man sich einen prominenten Beifahrer an Bord geholt: Colin McRae ist hierzulande zwar nicht gerade eine Berühmtheit, doch in Insiderkreisen wird er als Enfant Terrible der Rallye-Szene gefeiert. Sein superaggressiver Fahrstil hat ihm schon Hunderte von Blessuren und zwei Rallye-Weltmeisterschaften eingebracht. Dem Entwicklerteam stand er mit fachmännischem Rat zur Seite – und dabei scheint er ganze Arbeit geleistet zu haben. Denn bereits die frühe Beta-Version glänzt mit einer noch nie dagewesenen Fahrdynamik und einem hohen Grad an Realismus. Wie schon bei TOCA, fühlt man sich während des Spiels regelrecht in die harten Schalensitze der dynamischen Dreckschleudern versetzt.

Die ebenfalls aus TOCA bekannte, faszinierende Fahrerperspektive sorgt zusammen mit der überragenden Soundkulisse und dem höchst redseligen Beifahrer für eine packende Rallye-Atmosphäre.

Anders als der Genre-Platzhirsch "V-Rally" setzt Colin McRae Rally weniger auf effekthaschende Grafiken, sondern mehr auf absolute Realitätstreue. Dafür haben die Entwickler sogar auf den allseits beliebten Rennmodus mit mehreren Fahrzeugen verzichtet – man tritt ganz allein gegen die Unbillen der Natur an und versucht, eine möglichst gute Zeit herauszufahren.

Der Verzicht auf spannende Kopf-an-Kopf-Rennen und spektakuläre Überholmanöver ist angesichts der Optionsfülle leicht zu verschmerzen: Geplant sind 48 anspruchsvoll gestaltete Kurse in acht Ländern, zwölf Fahrzeugtypen, ein Werkstatt-Modus für Technik-Freaks und eine Rallye-Schule für Einsteiger. Die Rennsport-Freaks in der PSM-Redaktion sind schon ganz heiß auf die finale Version, die Anfang Juni in den Läden stehen soll. Wir halten Sie auf dem laufenden! *pat*



Macht den Allrad-Test: Rallye-Altmeister und Subaru-Werksfahrer Colin McRae stand dem Entwicklerteam fachmännisch zur Seite.





[1] Von den Staubwolken am Fahrzeugheck bis zu den sichtbaren Schäden an der Karosserie stimmt bei den Codemasters-Flitzern jedes Detail. [2] Kommt uns das nicht irgendwie bekannt vor? Ein schickes Straßencafé scheint bei einem Rallye-Spiel nicht fehlen zu dürfen. [3] Die gelungene Fahrerperspektive und die realistische Beschallung sorgen für das perfekte Rennerlebnis. [4] Nachts schreddert man mit effektvoller Halogen-Beleuchtung über die Kurse.

RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise







PlayStation

JIM HENSON'S CREATURE SHOP · LONDON ·

Traveller's Tales

PSYGNOSIS

- PlayStation - and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Golden Goal '98

Der goldene Schuß

BMG Interactive betritt Neuland und stellt mit "Golden Goal '98" eine hyperrealistische Fußballsimulation vor, die angetreten ist, um allen PlayStation-Fans zu beweisen, daß das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht ist. von Artur Hoffmann

Deutsche Fußballfans haben die Golden-Goal-Regel mit Sicherheit in bester Erinnerung, da Oliver Bierhoff mit seinem zweiten Tor im EM-Finale gegen Tschechien eine erneute Blamage wie im Jahre 1992 verhinderte. Bei der Suche nach einer zugkräftigen Lizenz erinnerte sich BMG Interactive an diesen denkwürdigen Abend und nahm prompt den Torschützen unter Vertrag, um ihr erstes Fußballspiel Golden Goal '98 aufzuwerten. Neben dem absoluten Sympathieträger Bierhoff stellt auch Andreas Köpke, Torwart der deutschen Nationalmannschaft, seinen guten Namen zur Verfügung. Nach den ersten ausgedehnten Spielchen stellen wir fest, daß die Manager der beiden Sportler eine gute Wahl getroffen haben, da Golden Goal '98 ein äußerst ansprechender Titel ist. Dies hängt vor allem mit dem exzellenten Gameplay und dem eminent hohen Realismusgehalt zusammen.

American Football?

Was berechtigt eigentlich ein US-amerikanisches Entwicklerteam dazu, eine Simulation einer Ureuropäischen Sportart zu programmieren? Wenn wir dem Z-Axis-Team Glauben schenken dürfen, handelt es sich bei den Typen um ein Konglomerat fanatischer Fans, die niemals ohne Fußball aus dem Haus gehen und in deren Träumen eine Lederkugel die Hauptrolle spielt. Zudem trifft sich die bunt gemischte Coderclique jeden Donnerstag zu einem kleinen internen Match, gleich neben dem Z-Axis-Hauptquartier in San Matteo, Kalifornien. Ange-



3



1



2



4

[1] Dieser Freistoß könnte das Remis bedeuten. [2] Der brasilianische Superstar wie er leibt und lebt. [3] Der englische Torwart ist ein echter "Diver". [4] Aus dieser Perspektive sieht das Stadion phänomenal aus.

■ HERSTELLER:	**BMG Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Z-Axis**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**

sichts der zahlreichen positiven Eigenschaften dieses Games gibt es keinen Grund, diese Aussage anzuzweifeln.

Say Cheese!

Neben diversen Goodies, wie einer neuartigen Vorteilsregel, der Implementation des passiven Abseits sowie der strikten Einhaltung der vorgegebenen Taktik, fällt vor allem die neuartige Torschußroutine positiv auf. Im Gegensatz zu allen anderen PSX-Fußballsimulationen reicht es bei Golden Goal '98 nicht aus, den Ball einfach aufs Tor zu dreschen und auf den lieben Fußballgott zu vertrauen. Nein, bei diesem Footie-Game müssen Sie die Lederkugel genau plazieren. Hierzu steuern Sie eine runde Markierung, die den Einschlagsort darstellt. Daß dies nicht unbedingt einfach ist, können Sie sich mit Sicherheit vorstellen. So kickten wir den Ball des öfteren über das leere Tor und mußten im direkten Vergleich mit britischen BMG-Mitarbeitern deftige Niederlagen einstecken. Dieser sehr ansprechenden Idee fiel leider die beliebte "Andreh-option" (After-Touching) zum Opfer. Das gleiche Schicksal widerfuhr auch dem Kommentator. Daß trotzdem keine Grabesstille herrscht, dafür sorgen die Spieler. Je nach gewähltem Team unterhalten sich die Akteure miteinander – und zwar in der jeweiligen Landessprache! Klingt komisch, ist aber echt cool.

Über 70 aktuelle und historische Teams, wie z.B. England '66, Brasilien '70 oder Deutschland '74, stehen Ihnen inklusive den echten Dressen zur Verfügung. Um sich mit der Konkurrenz zu messen, entscheiden Sie sich entweder für ein Freundschaftsspiel oder ein umfangreich konfigurierbares WM-Turnier. Das alles wird Ihnen im Hi-Color-Modus bei einer Auflösung von 512 x 256 präsentiert und kann sich wahrlich sehen lassen. Was uns bereits bei Konamis "International Superstar Soccer Pro" besonders gut gefallen hat – die gute Nachbildung der Spieler – erreicht durch den Einsatz von Gesichtstexturen neue Dimensionen. Die Spieler sehen ihren realen Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sie verhalten sich auch so: Hristo Stoichkov, der geniale und um so faulere Spielmacher Bulgariens, würde sich eher das Gehalt kürzen lassen, als in der Abwehr auszuhelfen. Weitere nette Details, wie z.B. die abgefahrenen neonfarbigen Leibchen des Mexikaners Jorge Campos oder Ronaldos unvergleichliche Jubelarien, runden die Detailwut ab. Das absolute Highlight stellt allerdings José Luis Chilavert, Torhüter von Paraguay, dar. Wie im richtigen Leben stiehlt sich auch sein polygonales Ebenbild aus Bits und Bytes nach vorne, um Standardsituationen, wie Freistöße oder Elfmeter, auszuführen. Das einzige Problem ist hierbei, daß Sie in Deutschland leider nicht in den Genuß der echten Spielernamen kommen. Außer den beiden lizensierten Nationalspielern besteht Ihr Team aus einem Haufen namenloser Doppelgänger. Ähnliches gilt auch für die beiden anderen europäischen Derivate "Bomba '98" (Italien) und "Mundiales '98" (Spanien). Lediglich die in England unter dem Titel "Three Lions" vertriebene Version hat keine derartigen Probleme. Angesichts der detaillierten Spieler dürfte dies allerdings ebenso wenig stören, wie bei ISS Pro. *pat*

Die Spieler sehen Ihren realen Vorbildern nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sie verhalten sich auch so!



So sieht also die Recherche aus!





[1] Welcher der drei bösen Buben hat den armen Brasilianer niedergestreckt? [2] Was für ein Duell: Pele gegen Gordon Banks. [3] Dieser Spieler macht sich locker. [4] Bierhoffs Schuß trifft das Lattenkreuz.





Armer schwarzer Kater...

Während sich die Anbieter von 3D-Jump'n-Runs gegenseitig die Haare ausreißen, setzt Namco auf Altbewährtes und präsentiert ein kunterbuntes Hüpf-Vergnügen in bestem "Pandemonium"-Stil. von Michael Schmithäuser



Obwohl 3D-Jump'n-Run's gerade groß in Mode sind, sind sie bestimmt nicht jedermanns Sache. Eigenwillige Steuerung, ungewohnte Blickwinkel, Probleme mit der Kameraeinstellung – so manch einer sehnt sich da nach guten, alten Hüpfspielen à la Pandemonium zurück. Die legendäre Crystal-Dynamics-Produktion hat es seinerzeit geschafft, den Charme der zweidimensionalen Jump'n-Runs mit dem modernen 3D-Look der 32-Bit-Ära zu vereinen. Diesen Weg geht auch Namco mit seinem neuesten Titel. Anders als bei den bisherigen Spielen der japanischen Automatenschmiede, handelt es sich bei "Klonoa – Door to Phantomille" nicht um eine Arcade-Konvertierung, sondern um Namcos erstes, speziell für die PlayStation entwickeltes, Produkt.

Ach wie niiiiiedlich...

In der brillanten Intro-Sequenz, einem perfekt gerenderten Trickfilm im japanischen Anime-Stil, stellt sich zunächst einmal der Hauptdarsteller Klonoa vor. Dieses putzige Tierchen läßt sich am ehesten mit einem Kater mit zu groß geratenen Ohren vergleichen. Klonoa wird immer wieder von einem seltsamen Alptraum geplagt (Ähnlichkeiten mit "Alundra" sind natürlich rein zufällig...): In den Glockenhügel seines Heimatdorfes schlägt ein riesiger Meteorit ein, woraufhin sich der Himmel über dem beschaulichen Örtchen verfinstert. Eines Tages wird aus dem Traum bittere Realität, und Klonoa macht sich zusammen mit seinem schwebenden Freund Huepow auf den Weg, um das Geheimnis des Glockenturms zu ergründen. Dort angelangt, trifft er auf den furchteinflößenden Bösewicht Ghadius, der den ganzen Planeten unterjochen und jeglichem Leben ein Ende setzen will. Diesen finsteren Plan wollen Klonoa und Huepow um jeden Preis vereiteln, und so verfolgen Sie Ghadius und seine Schergen durch 14 bezaubernde Welten.



Häufige Perspektivenwechsel sorgen für spielerische Abwechslung.



In der Introsequenz findet Klonoa den geheimnisvollen Ring und trifft auf seinen neuen Freund Huepow (Eine Seifenblase? Eine Christbaumkugel? Ein Smiley mit Glasaugen?).

■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Namco**	■ GENRE:	**2,5-D-Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**April '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**







[1] Die kunterbunten Level-Designs verwöhnen das Auge des Spielers mit hervorragenden 3D-Effekten. [2] Ab jetzt sind alle Diamanten für kurze Zeit doppelt so viel wert – mach' hin, Klonoa! [3] Die Gespräche finden nach althergebrachter Japan-Tradition in Textboxen statt. Ein witziges "virtuelles Sprachsystem" läßt die Stimmen der Darsteller dennoch ertönen – wenn auch nur in unverständlichem Kauderwelsch.

Was zunächst aussieht wie ein langweiliges Zeichentrick-Spiel für Kids im Vorschulalter, entpuppt sich gleich nach dem Spielstart als ausgeklügeltes, perfekt designtes Jump'n-Run.



Das Attribut "bezaubernd" ist für die kunterbunten Zuckerguß-Levels aus den Namco-Grafikwerkstätten fast noch untertrieben. Vor einer derart geballten Ladung Nippon-Kitsch müssen selbst ausgesprochene Anime-Hasser kapitulieren. Der weißblaue Himmel ist mit knuffigen Schäfchenwolken gesprenkelt, pinkfarbene Schmetterlinge tanzen über saftig grünen Wiesen, in den Felsvorsprüngen funkeln Edelsteine in allen Regenbogenfarben, und ab und zu kommt eine Pusteblume durchs Bild geflogen. Die Bewohner dieser bonbonbunten Weichspüler-Welt fügen sich perfekt ins plüschige Ambiente: Pummelige, rote Häschen, quietschgelbe Kücken und drollige, weiße Mäuse laufen dem schlappohrigen Helden allerorts über den Weg.

Doch was zunächst aussieht wie ein furchtbar langweiliges Zeichentrick-Spiel für Kids im Vorschulalter, entpuppt sich gleich nach dem Spielstart als ausgeklügeltes, perfekt designtes Jump'n-Run für Genre-Fans aller Altersklassen.

Klonoa läuft als zweidimensionales Sprite über dreidimensionale Wege, Brücken, Felsvorsprünge und Baumwipfel. Dabei muß er sich an den vorgegeben Weg halten, kann aber durchaus an einigen Stellen in die Tiefe des Bildschirms hineinlaufen. Die liebevoll ausgestalteten Kulissen – von der windigen Heimatstadt des gestiefelten Katers über dunkle Wälder und düstere Höhlensysteme bis hin zu feucht-fröhlichen Wasserwelten – beeindrucken durch spektakuläre 3D-Effekte. Und im Hintergrund dudelt ein perfektes Soundtrack-Arrangement, das sich der jeweiligen Spielsituation anpaßt.

Spieltechnisch gibt sich Klonoa wie ein Jump'n-Run der alten Schule: Der Held muß über knifflige Plattformkonstruktionen hinwegspringen, eingeschlossene Kameraden befreien, Edelsteine für ein Extraleben einsammeln und – schweren Herzens – die niedlich animierten Gegner aus dem Weg räumen. Dafür nutzt Klonoa die magischen Kräfte seines Rings, mit dem er auf kurze Distanz seine Kontrahenten anzieht und mit seinen kräftigen Armen über den Kopf hebt. Dann kann er die hilflosen Gefangenen in alle vier Himmelsrichtungen davonschleudern, damit weitere Gegner plattmachen oder sie als Trampolins für besonders hohe Sprünge mißbrauchen. Apropos Sprünge: Klonoa kann seine extralangen Ohren als Flügel verwenden und sich somit nach einem Sprung flatternderweise ein paar Sekunden lang in der Luft halten. Weitere nette Bewegungshilfen sind z.B. starke Luftströme, die den Kater nach oben tragen, oder Wasserstrahlen, auf denen er sicher nach unten gleiten kann.

Die superknuffige, technisch perfekte Grafik, die fesselnde Story und das gradlinige Spielkonzept machen Klonoa zu einem weiteren potentiellen Hit-Anwärter für die erfolgsverwöhnte Softwareschmiede Namco. Deshalb sollten Sie keinesfalls unseren ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe verpassen! *pat*



Taschentücher bereithalten: Die Schlußsequenz hat sich das Prädikat "Bewegendstes PlayStation-Video aller Zeiten" redlich verdient.

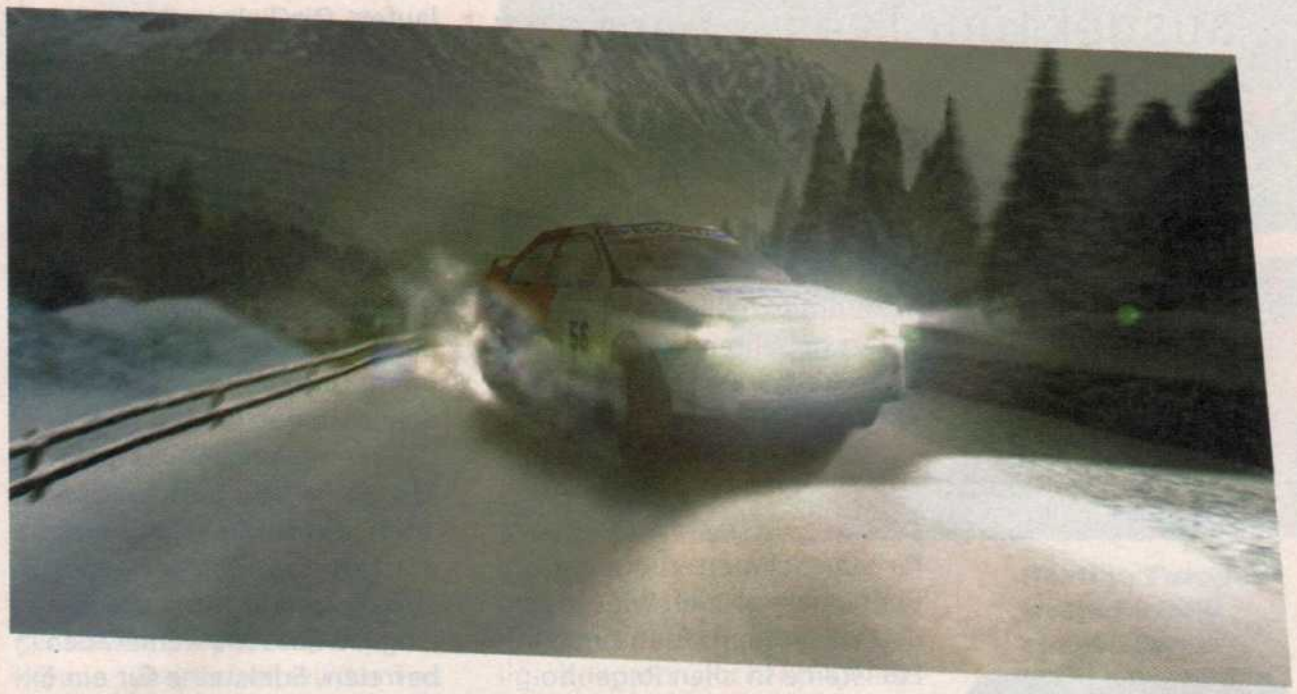
Tommi Mäkinen Rally



Sonntag 16.00 Uhr. Anstatt mit den Schwiegereltern auf gemütlicher Kaffeefahrt über die hiesigen Landstraßen zu schleichen, düst man mit guten 200 Sachen über Stock und Stein. Ein Wunschtraum? In der Realität bestimmt, nicht aber auf der Konsole. von Mike Metzger

Es ist noch gar nicht so lange her, da schunden sich die heute so beliebten Oldtimer über holprige, noch nicht geteerte Wege unseres schönen Landes. Die Blattfedern bogen sich wie die Dachbalken eines alten Einödhofes, und war der feste Kautschuk über den Holzfelgen einmal abgefahren, tat sich den Herrschaften damals ein echtes Problem auf.

Doch diese Zeiten sind vorbei, und heute sehnt sich eine nicht allzu kleine Menschheitsgruppe nach den Beschaffenheiten der damaligen Straßen. Einer dieser Heroen unserer Zeit ist Tommi Mäkinen, der unserer Generation das Off-roaden zumindest auf unserer heimischen Spielkonsole ermöglicht. "Tommi Mäkinen Rally" heißt das Werk der Softwareschmiede Europress, das unsere Träume von heißen Drifts abseits befestigter Wege erfüllen soll. Doch nicht nur der ambitionierte Freizeitgaser wird bei diesem Spiel gefragt sein, denn bevor es an den Start geht, muß man erst einmal ein paar Kleinigkeiten am Fahrzeug optimieren. Was heißt da am Fahrzeug!? Als erstes wird man die Qual der Wahl zwischen neun High-Tech-Flitzern haben, deren reale Gegenstücke auch tatsächlich in der Rallye-WM eingesetzt werden. Hat man sich dann einmal für den Wagen seiner Träume entschieden, ist das Setup an diesem zu erledigen.



Da soll dann so ziemlich alles, von der Lenkradsteue-



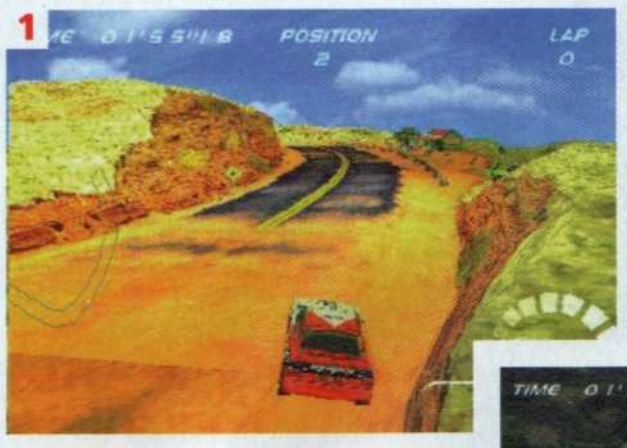
1



2

[1] Es wird Regen geben... [2] Das Eis sollten Sie nach Möglichkeit meiden!

■ HERSTELLER:	**Ubisoft**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Europress**	■ GENRE:	**Rallye-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**2. Quartal '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**vorauss. 1**



[1] Australien: Der Sandkasten am anderen Ende der Welt. [2] Vor dem "Strange Pub" lungern zwielichtige Gestalten herum. Nur gut, daß Sie so einen Affenzahn draufhaben! [3] Drift durch die Amerikanische Pampa. [4] Mit Vollgas durch die Steinwüste.







rung über die Federn bis hin zu den Reifen auf die verschiedenen Streckenprofile angepaßt werden können.

Mehr als acht abwechslungsreiche und sehr detailgetreue Strecken, die von Alaska bis Australien reichen, werden auf den Fahrer warten, der den nötigen Ehrgeiz besitzt sich mit dem nötigen Ehrgeiz und Biß gegen die starke Konkurrenz durchzusetzen. Die Pisten werden aber nicht nur durch ihre landschaftlichen Reize glänzen, sondern erfordern vom Fahrer auch die Flexibilität, sich auf die Tücken des jeweiligen Geländes einzustellen. So liegt in der Schweiz – wie könnte es auch anders sein – teilweise Schnee auf der Fahrbahn, in Alaska ist es vereist und schneit, und zu guter Letzt muß man in Australien mit Sandverwehungen auf der Straße rechnen. Bei diesen Verhältnissen sind halsbrecherische Manöver fast zwangsläufig vorprogrammiert.

Vom Rooky zum Champion

Wie im richtigen Leben, so wird man auch bei Tommi Mäkinens Rally nicht als Gott des Gaspedals beziehungsweise -knopfes geboren. So soll man in der Endversion die Wahl zwischen drei verschiedenen Varianten haben, angefangen vom Arcade- über den Meisterschaftsmodus bis hin zum Kopf an Kopfrennen. Bis Sie sich erst einmal an die diversen Bodenbeschaffenheiten gewöhnt haben, werden auf jeden Fall ein paar lange Übungsstunden zu absolvieren sein. Doch haben Sie sich erst einmal eingespielt, werden Sie sicher schnell relativ gute Rundenzeiten herausfahren.

Zuhause ist es doch am schönsten

Als besonderes Schmankerl wird Tommi Mäkinen Rally laut Angaben des Herstellers über einen eigenen Streckeneditor verfügen, so daß Sie sich Ihre Traumstrecke höchstpersönlich zusammenstellen können.

Alles in allem dürfen Sie sich auf eine rasante Rennsimulation freuen. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob sich der Titel gegen "V-Rally" behaupten wird. Der Anfang zu einer recht gut gelungenen Alternative wurde in jedem Fall gemacht.

Warten wir mal auf den direkten Vergleich!

mom

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

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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

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

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

Blondel Str. 10
52062 Aachen
0241/40 69 12

Münster Str. 11
53111 Bonn
0228/65 97 26

Kaiser Str. 54
53721 Siegburg
02241/6 80 45

Schloß Str. 16
56068 Koblenz
0261/30 96 34

Fahrgasse 87
60311 Frankfurt
069/91 39 83 71

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

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

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

LASO Soft
Bahnhof Str. 18
42781 Haan
02129/80 20

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

SOFTSITE
Schloß Str. 20-22
63065 Offenbach
069/82 36 90 45

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

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

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

SOFTPRICE
Friedleinsgasse 6
97877 Wertheim
09342/91 23 15

VERSAND
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel: 0221/
94 86 10 50
Fax: 0221/
94 86 12 22

Angebote nur solange der Vorrat reicht. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Obige Preise sind Versandpreise zzgl. Versandkosten. Preise der JOYSOFT POINT + JOYSOFT SHOP können abweichen.

Joyprice 89.90


RESIDENT EVIL 2
KOMPLETT DEUTSCH
INCL. ANSTECKER

Joyprice 99.90


RIVEN
KOMPLETT DEUTSCH
SPIELESPASS AUF 5 CD's!!

Joyprice 44.90


TOMB RAIDER 1
KOMPLETT DEUTSCH
SONY PLAYSTATION

MÄUSE SPAREN
FRAGEN SIE NACH DEN
Joyprice
DIE WELT DER SUPERPREISE
FÜR
FORSAKEN
PITFALL 3D
WARHAMMER 2
LUCKY LUKE
GEX 3D
FRANKREICH WM
DEATHTRAP
DUNGEON

Über 2.500 Artikel zu fairen Preisen, finden Sie in unserem Katalog oder erfragen Sie telefonisch bei
Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE
VERSAND & INFO TELEFON
0221/94 86 10 50
oder im Internet-Supershop: www.joysoft.de

Perfect Assassin

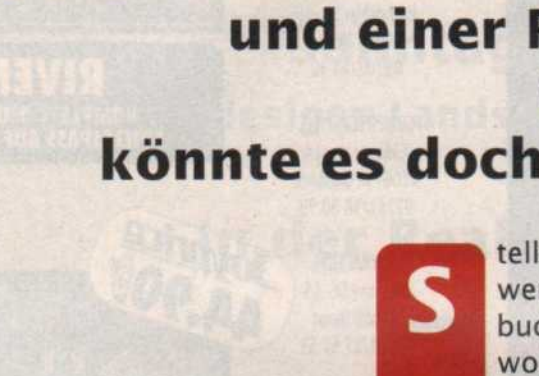
Interstellares Kauderwelsch

Man mische etwas Weltraum mit einigen Aliens, einem gehandicapten Terminator und würze das ganze mit ein wenig Denksport und einer Prise Action. Eine vielversprechende Idee. Wenn die Liste der Zutaten jedoch zehnmal so lang ist, könnte es doch des Guten ein wenig zuviel sein. von Ingo Böhme

Stellen Sie sich vor, Sie werfen ein Wörterbuch in einen Reißwolf, verrühren das Ganze zwei Minuten und kleben dann wahllos die Schnipsel zusammen. Was Sie dann lesen, entspricht ungefähr dem Wortschatz, der Sie in "Perfect Assassin" erwartet.

Zugegeben: Wir befinden uns auf einem fremden Planeten, und es geht um eine uralte Alienrasse. Daß diese nicht "Schmitties" heißen und auf "New Munich" leben ist ja noch einsichtig. Aber muß es gleich das andere Extrem sein? Denn die Story hört sich ungefähr so an: Die Pra'Min haben die Kobrai überfallen, wobei Arcophyte T'Promiel atomisiert wurde. Sie – Charon – müssen deshalb nach Kar-Naq um den Ul D'Grak zu finden. Dabei ist Ihnen Dah'Mon, der Besitzer des Lokals Moja Ladder in der Stadt Ka-Es-Taal behilflich. Alles klar? Wenn Sie aber denken, mit diesem Vokabular sei es getan – weit gefehlt. Denn wie in einem guten Adventure üblich spricht man mit jedem, den man trifft. Und ständig bekommen Sie neue Vokabeln um die Ohren gehauen, neue Fakten, die mit ebenso unaussprechlichen Bezeichnungen und Namen verknüpft sind. Da stellt sich doch die Frage: Wäre es nicht sinnvoller, die Landessprache Ihres Urlaubsziels '98 zu erlernen? Es dürfte – selbst wenn es sich um Japan handelt – kaum schwerer sein.

Wer es aber dennoch verstehen will: Die eine Alienrasse (böse) hat die andere (gut) niedergemetzelt. Ein unbekannter Dritter hat den Top-Killer Charon – Sie – engagiert, um das Universum wieder zurechtzurücken. Dumm ist nur, daß Charon an interstellarem Alzheimer leidet und sich absolut nicht mehr daran erinnern kann, wer er ist. Somit haben Sie also neben der Rettung der Galaxis auch noch den Auftrag, Charons Identität zurückzuerfragen. Und das ist das einzige, was an dem Spiel wirklich clever gelöst ist. Mit Hilfe der Fragewörter "wer", "wie" und "was" lassen sich nämlich alle Ungereimtheiten klären, sobald Sie einen kompetenten Gesprächstpartner gefunden haben. Dazu lavieren Sie Ihren blauen Hühnen durch Fels- und Straßenschluchten. Störend sind hier die ständigen Perspektivenwechsel. Klicken Sie am unteren rechten Rand und Ihr Held tritt aus dem Hintergrund auf Sie zu. Plötzlich schwenkt unvermittelt die Kamera und befindet sich dann in seinem Rücken. Da heißt es zunächst einmal, sich neu zu orientieren und nicht selten stellt sich die Frage: "Wo kam ich eigentlich her?".



Clever gelöst ist das Fragesystem, mit dem Sie in dem unbekannten Universum alle Ungereimtheiten klären.



Der Perspektivenwechsel von einer auf die andere Sekunde ist äußerst verwirrend.

Neben den klassischen Adventure-Elementen haben die Macher von Perfect Assassin ihrem Sprößling noch eine Prise Action mitgegeben. So heißt es, unterwegs jedwede Munition aufsammeln und in dem schier unendlich großen Rucksack zu deponieren. Kommt es dann allerdings zu einem Gefecht, ist dieses ziemlich enttäuschend und vermittelt nichts von dem Prickeln, das echte Shooter so beliebt macht.

Die sicher gut gemeinten Hintergrundgeräusche sind derart nervig, daß Sie spätestens nach fünf Minuten verzweifelt den Ton abstellen.

Warten wir ab, in welchen Punkten die finale Version noch ein bißchen Feinschliff erhält. *pat*





Kellogg's® KICKER -1:0 FÜR DICH!

Hol Dir das starke Fußball-Frühstück und spiel Dich in die Power-Liga.

NEU

KELLOGG'S KICKER ist ein Volltreffer. Mit vielen Getreide-Kohlenhydraten für jede Menge Energie und Ausdauer.

Und exklusiv auf jeder Packung: die Trainingstips der Fußball-Profis. Für eine bessere Technik und Deinen Vorteil im Spiel.



1 Woche Fußball-Training im kicker-Camp gewinnen.

Mit professionellen Trainern kicken – jetzt wird der Traum wahr. Verlost werden 10 Plätze im „kicker Camp" – dem bekannten Jugend-Trainingslager des Sportmagazins kicker.

Bei welchem Verein war Otto Rehhagel vor seinem Wechsel zum 1. FC Kaiserslautern?

COUPON

Lösung

Name

Vorname

PLZ

Ort

Straße

Einsenden an KELLOGG Deutschland, Auf der Muggenburg 30, 28217 Bremen. Einsendeschluß ist der 22.5.98. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

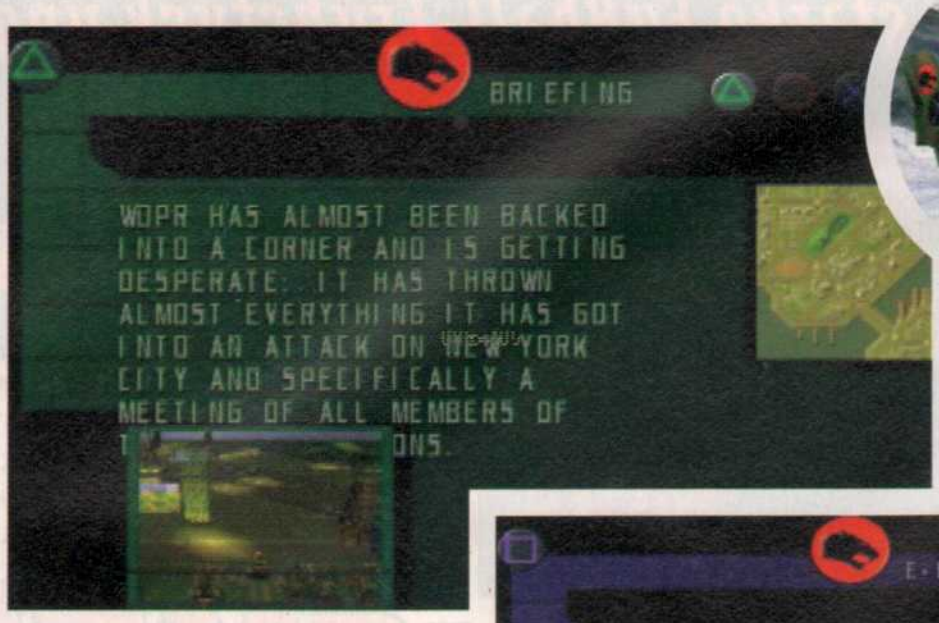
® KELLOGG Company USA © 1998 KELLOGG Company

KRIEG der KNÖPFE

Vor knapp 20 Jahren wollte der Supercomputer WOPR die Erde zerstören. Damals brauchte es einen kleinen Jungen, einen abgedrehten Wissenschaftler und ein Kinderspiel, um die Gefahr zu bannen. Jetzt ist WOPR zurück, und es liegt an Ihnen, unsere Zukunft zu retten. von Ingo Böhme

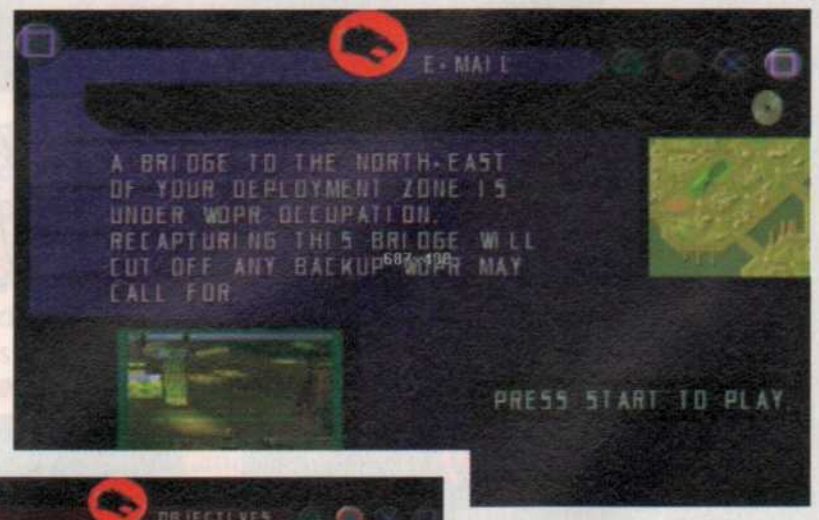
WOPR. Diesen Supercomputer (War Operations Planned Response = System zur Antwort auf kriegerische Handlungen) wählte vor knapp 20 Jahren ein pubertierender Jüngling namens David Lightman mit seinem Modem an. Nur um sich mit einem Online-Spiel die Zeit zu vertreiben. Weil es sich so nett anhörte, wählte er den Eintrag "Thermonuklearer Krieg". Als sowjetischer Aggressor griff er darin die USA an. Virtuell. So meint er zumindest. Denn tatsächlich hatte er sich in das echte Verteidigungssystem der US Streitkräfte eingewählt. Und den Herren Generälen rutschte das Herz in die Hose, als sie plötzlich auf ihrem taktischen Display die nahenden Atomraketen aus dem Osten sahen. Und kurz bevor nach dem Prinzip der "flexible response" – auch "Auge um Auge" genannt – das amerikanische Zerstörungsarsenal auf die UdSSR abgefeuert wurde, mußte David in die Schule und stoppte deshalb das Programm. Etwas verwundert und ein wenig enttäuscht pfiffen die US Generäle ihre Spielzeuge zurück. Als sich jedoch später WOPR selbst anschaltet, um das Spiel zu beenden, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit. Erst nach vielem hin und her löst David das Debakel mittels Tic Tac Toe. Nein, die Rede ist nicht von der Girlie-Group, sondern von dem Spiel, das Tausende von Schülern in langweiligen Mathestunden spielen. Und gerade dieses Spiel zeigt, daß man – egal, wie man auch vorgeht – nicht gewinnen kann. WOPR – seinerseits etwas verwirrt – erkennt seinen Fehler und den der Militärs. Die Gefahr ist gebannt, ein nukleares Armageddon verhindert. Film Ende. Endlich Frieden.

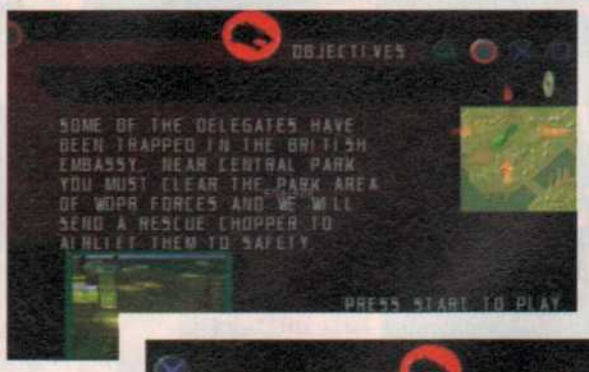
Denkste! Denn in den letzten 20 Jahren hat sich einiges getan. Nachdem der Kalte Krieg nur noch eine Horrorstory für kalte Winterabende und öde Geschichtsstunden ist, kauft David den Strategiecomputer nebst der

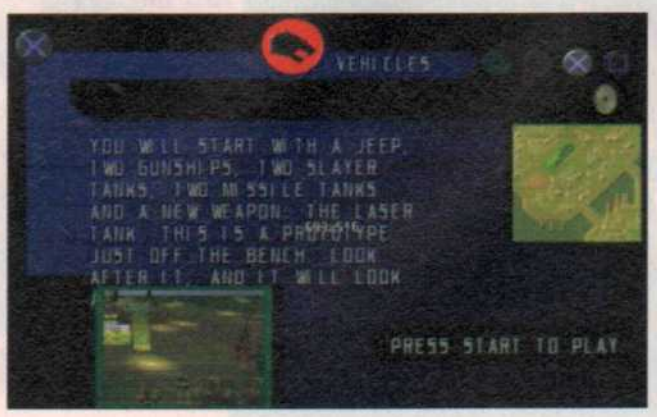




Vor einer Mission erhalten Sie eine gründliche Einweisung mitsamt dem historischen und taktischen Background.







■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Interactive Studios**	■ GENRE:	**Action / Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Spieleschmiede Protovision Inc. und setzt WOPR im Netz der Netze für Onlinespiele ein. Der Silikongigant beißt sich jedoch durch alle Sicherheitssysteme durch und geht auf Tour. Während einer Ära mit zwei großen Gegnern programmiert, ist WOPR etwas verwirrt, als er nun hunderte von kleineren Kriegsschauplätzen im Mittleren Osten, Nord Irland und Bosnien vorfindet. Seine Schaltkreise brennen durch, und so beschließt WOPR, selbst Hand anzulegen und die Sache wieder ins Lot zu bringen. Und die Ursache aller Kriege sind die Menschen. Also gilt es, diese zu vernichten.

Eine schöne Story. Nur leider hat sie so gar nichts mit dem Gameplay zu tun. Lediglich der bekannte Löwenkopf – das Markenzeichen von Metro Goldwyn Mayer – erinnert schwach an die Filmbranche.

Strategische Ernüchterung

Eigentlich hätte es ein Strategiespiel sein sollen. Und die PC-Version kommt mit ihren Funktionen auch ganz nahe an den König der Echtzeit-Action-Strategie – "Command & Conquer" – heran. Hier werden Gebäude gebaut und Ausrüstungsmaterial hergestellt. Die Gegner werden aufgespürt, ausspioniert und um Geld und Maschinen erleichtert. Wie gesagt: auf dem PC. Aber – so verkünden die Entwickler von Interactive Studios stolz – "WarGames" wurde für PlayStation und PC komplett unabhängig entwickelt. Um die Stärke des jeweiligen Systems bestmöglich auszunutzen.

Geht man von dieser Aussage und der PSX-Variante von WarGames aus, so eignet sich Sonys Konsole quasi nur zur Umsetzung actionlastiger Spielideen. Denn alle Strategieelemente, die WarGames in seiner PC-Umsetzung interessant machen, fehlen auf der schwarzen Scheibe gänzlich.

WarGames zelebriert den gewaltsamen Niedergang in einer grafischen Perfektion, die man nur selten in PlayStation-Actiongames sieht.



Im Zweispielermodus sehen Sie einen diagonal geteilten Splittscreen. [1] Im Radar links oben und rechts unten haben sich die Kontrahenten im Blick. [2] Einsetzender Regen erschwert das Manövrieren. [3] Auch bei geteiltem Schirm sind die Effekte vom feinsten und die Grafik flüssig.

Was übrigbleibt, ist ein Action-Game, bei dem es heißt, den Gegner zu vernichten. Zugegeben: In der einen oder anderen Mission lautet das Ziel etwas anders. Aber in letzter Konsequenz reduziert es sich auf den genannten Auftrag.

Hat sich der Frust darüber erst einmal gesetzt, daß WarGames kein echtes Strategiespiel ist, entpuppt es sich als ein durchaus bemerkenswerter Vertreter des Action-Genres. Das Gameplay baut auf einer echten dreidimensionalen Welt auf. Landschaft, Objekte und Fahrzeuge sind hier nicht nur Pixellappen, die über einen ebensolchen Hintergrund projiziert werden. Statt dessen handelt es sich sowohl bei dem feuerspeienden Panzer als auch bei jedem einzelnen Baum um ein texturiertes Polygon-Objekt. Was sich im ersten Moment nur wie technisches Geplänkel anhört, hat auch auf das Spieledesign Auswirkungen. Da alles dreidimensional ist, läßt sich das Geschehen auch aus beliebig vielen Perspektiven betrachten. Und das in perfekter Manier. Von der Detailfülle her erinnert es ein wenig an "Soviet Strike" respektive den Nachfolger "Nuclear Strike". Außer, daß Sie eben nicht nur einen Heli kommandieren, sondern ganze Trecks, die aus verschiedensten Kettenfahrzeugen, aber auch aus Hubschraubern bestehen. Oder es hören – falls Sie sich für die Seite der Bösen entscheiden – zweibeinige Stahlkolosse auf Ihre Anweisungen. Diese ähneln den ATAT-Läufern aus der Star Wars Saga.

Für jede Seite stehen Ihnen bis zu 16 verschiedene Angriffsfahrzeuge zur Verfügung.





Darunter befinden sich auch Jeeps – oder MG-Motorräder auf der WOPR Seite –, die zwar über keine gute Panzerung verfügen, dafür aber schnell und wendig sind. Mit den Panzern der zweiten Generation und deren Feuerwerfer lassen sich mit einem Schuß ganze Gebäude niederbrennen. Andere Kolosse jagen ihre Gegner mit Lenkraketen in die Flucht oder schicken sie mit einer Lasersalve in den Silikonhimmel. Aber nicht nur Fahrzeuge gehen in Flammen auf. Auch Gebäude brennen bis auf die Grundmauern ab, und Bäume lodern lichterloh. Allgemein zelebriert WarGames den gewaltsamen Niedergang in einer grafischen Perfektion, die man nur selten in PlayStation-Actiongames sieht. Gleiches gilt auch für die Geräusche, die Ihren Fernseher in ebensolche Vibration versetzen wie ein guter Actionfilm.

Die uns vorliegende CD ist eine sehr frühe Vorabversion. Daher gehen wir auch noch nicht auf die zahlreichen Grafik-, Steuerungs- und Logikfehler ein. Im Rahmen eines ausführlichen Tests wird sich die endgültige Version in einer der nächsten Ausgaben beweisen müssen.

pat

Bomberman World



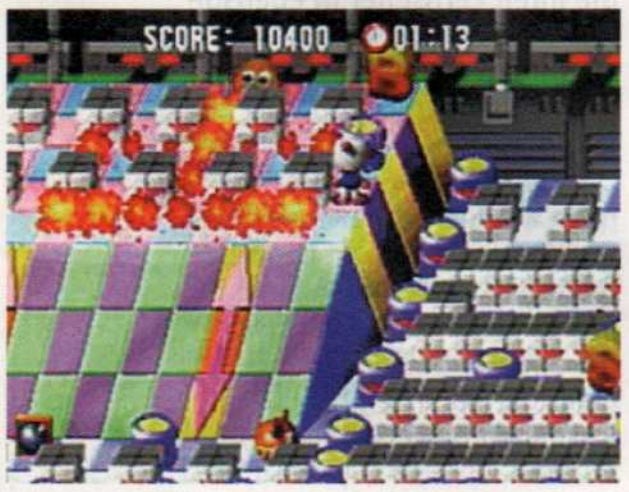
Eine Legende der Videospiel-Geschichte gibt sich die Ehre: Der quirlige "Bomberman" darf sich nun endlich auch auf der PlayStation den Weg durch knifflige Levels freisprengen.

von Michael Schmithäuser

Er hat 13 Jahre auf dem Buckel. Seine Abenteuer wurden für sieben Spielkonsolen umgesetzt. Er spielt die Hauptrolle in mehr als 25 Produktionen. Geschäftsleute vergnügen sich mit ihm auf dem PC, Globetrottern vertreibt er auf dem Gameboy die Langeweile. Wenn das kein wahrer Superstar ist...

Die Rede ist von Bomberman, dem quirligen Bombenleger, der 1985 auf dem Nintendo Entertainment System debütierte. Dank des genial einfachen Konzepts fesselte der japanische Softwarehersteller Hudson Soft eine ganze Generation von Videospielern an die Fernsehbildschirme. Man hetzt den kleinen Helden durch labyrinthartige Levels, sammelt Power-Ups und Bonusgegenstände ein, und achtet darauf, sich nicht von den wild herumwuselnden Gegnern erwischen zu lassen. Was zunächst klingt wie ein weiterer Pac-Man-Verschnitt, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als eigenständiges Game mit hohem Suchtfaktor. Denn der Protagonist kann kleine Bomben auf dem Spielfeld ablegen, die nach einer gewissen Zeit detonieren. Dabei breitet sich ein horizontaler und/oder vertikaler Feuerstrahl aus, der Hindernisse aus dem Weg räumt und lästige Gegner verbrutzelt.





In den Challenge-Levels kämpfen Sie gegen die Uhr.

Klassiker in drei Dimensionen

Nun hat die Videospiel-Legende endlich ihren Weg auf die PlayStation gefunden. Hudson Soft hat sich der großen Sony-Anhängerschar erbarmt und mit Bomberman World eine kräftig aufgepeppte 32-Bit-Version des Klassikers auf die Beine gestellt. Dabei betrachten Sie das vormals "flache" Geschenen aus einer leicht angeschrägten 3D-Perspektive von oben. Hochauflösende Spielfiguren, abwechlungsreichere Leveldesigns und ein wahres Fest der Farben sorgen für den zeitgemäßen Look. Am grundlegenden Gameplay hat sich nicht viel geändert: Bomberman muß sich immer noch unter Zuhilfenahme seiner explosiven Kugeln durch vertrackte Labyrinthe kämpfen. Allerdings sorgen in der PlayStation-Version vier unterschiedliche Spielwelten, eine witzige Hintergrundgeschichte und jede Menge Extras für mehr Abwechslung. Die Levels sind nun über mehrere Bildschirme verteilt und mit Hindernissen wie Drehtüren, Aufzügen oder Transporterfeldern bestückt.



1





2

Doch was wäre ein echter Bomberman ohne zünftige Mehrspieler-Duelle? Schließlich waren es die aggressionsfördernden Multiplayer-Varianten, die die Vorgängerversionen zu erstklassiken Partyknüllern gemacht haben. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß Sie sich auch auf der PlayStation mit einem menschlichen Mitstreiter anlegen können. Ob der Vier-Spieler-Adapter "Multitap" unterstützt wird, war allerdings bei Drucklegung noch nicht in Erfahrung zu bringen.

Die Preview-Version macht einen gelungenen Eindruck, so daß alle Bomberman-Fans (und solche, die es werden wollen) schon mal die Joypads vorwärmen können.

pat

[1] Gruseln in der Geister-Gruft: Mit dem bösen Zauberer sollte sich Bomberman besser nicht anlegen.
[2] In der Lavawelt bewegt sich Bomberman auf Schienen über glühendes Magma.



Doktorspiele



theme HOSPITAL™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Ziehen Sie Bilanz und die Betten ab. Das ansteckendste Spiel seit Theme Park.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PlayStation

www.bullfrog.co.uk



Phat Air – Extreme Snowboarding



"Phat Air" ist ein Snowboardspiel. Snowboardgames sind cool. Coole Spiele liegen voll im Trend. Folgt "Phat Air – Extreme Snowboarding" diesem Trend? von Artur Hoffmann

Rückblende: Vor genau einem Jahr war die Welt der PSX-Snowboarder noch in Ordnung. Mangels Masse zockten alle Fans "Cool Boarders" und erfreuten sich an spektakulären Jumps, halsbrecherischen Abfahrten und spannenden Rekordjagden. Negative Aspekte wie der fehlende Zwei-Spieler-Modus, die geringe Anzahl der Pisten und die nicht unbedingt gute Grafik, wurden zähneknirschend in Kauf genommen – es gab ja schließlich nichts anderes. Heute erreicht das Wintersportgenre fast schon Fußballspiel-Ausmaße. Ob auf dem Brett oder auf Skiern, olympisch oder spaßig, Rennen oder Freeride – jeder Fan kommt auf seine Kosten. Spitzenreiter ist derzeit Funsoft, die mit Phat Air – in Japan "ZAP! Snowboarding Trix '98" – bereits den zweiten Boardsimulator vorstellen. Im Gegensatz zu "Snow Racer '98" handelt es sich hierbei aber um ein reinrassiges "Brettspiel", das in vielen Punkten an den bisherigen Spitzenreiter "Cool Boarders 2" erinnert. Vor allem die grafische Darstellung weist unübersehbare – positive wie negative – Parallelen auf. Sichtbare "Nahtstellen" der Schneetextur, durchschimmernde Felsen und teilweise unübersichtliche Kameraperspektiven haben uns bereits bei Sonys Boardersaga gestört. Da es sich aber hierbei um eine Previewfassung handelt, heben wir uns weitere Kommentare für den endgültigen Test auf. Das ist nicht weiter schlimm, da es auch eine ganze Latte von Verbesserungen und innovativen Ideen zu vermelden gibt.

Der englische Kommentator drückt es bereits im Intro aus: "Sechs Snowboarder messen sich auf insgesamt zehn Pisten, um den ultimativen Boarder-King zu krönen." Dies geschieht vorrangig im Championship-Modus, in dem Sie die Pisten herunterbrettern und nebenbei Jumps ausführen.









[1] Die drehbare Karte sieht gut aus und ist hilfreich. [2] Mit dem "Kaiser" machen wir die Pisten unsicher. [3] Nein! Das ist nicht Cool Boarders 3! [4] Der Traum aller Freestyler: Die Halfpipe.

■ HERSTELLER:	**Funsoft**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**TVTokyo/Ponycanyon**	■ GENRE:	**Snowboardsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Aus der Kombination der guten Zeit und den Sprungwertungen ergibt sich Ihre Plazierung sowie die daraus resultierenden Extrapunkte. Diese dürfen Sie dann auf die fünf Eigenschaftswerte Ihres Boarders verteilen. Diese wirklich coole Idee garantiert langen Spielspaß, da Sie je nach Gusto die Höchstgeschwindigkeit heraufsetzen, das Kurvenverhalten verbessern oder die Power erhöhen.

Who's the Mack?

Falls Sie es ein wenig überschaubarer haben möchten, starten Sie zu einer "Time Competition", in der Ihr Können entweder auf Downhill- oder Slalomfähigkeiten abgeklopft wird. Bei den beiden Slalomvarianten Dual- bzw. Super-Dual fällt vor allem die Regelung positiv auf, verpaßte Tore mit einer Strafzeit zu belegen, anstatt den Fahrer sofort zu disqualifizieren. Somit halten sich die anfänglichen Frustphasen in Grenzen.

Weitaus spaßiger, aber nicht minder realistisch, geht es in den Free-Style-Gefilde zu. Ob Halfpipe oder der Sprung von der Schanze, beide Varianten verlangen ein gutes Timing und den Einsatz der diversen Trickbuttons. Der große Unterschied zu CB2 besteht darin, daß Sie in der Pipe nur fünf Jumps ausführen dürfen – das macht die Rekordjagd nicht unbedingt einfach. Auch sollten Sie 1080-Grad-Drehungen ganz schnell vergessen!

Selbstverständlich wartet das Game auch mit einem speziellen Zwei-Spieler-Modus auf, der durch einen vertikal geteilten Bildschirm visualisiert wird. Sechs Kurse (vier mal Downhill, Dual bzw. Super-Dual-Slalom) warten auf packende Multi-Player-Duelle.

Ein Sonderlob gebührt der musikalischen Untermalung. Die Tracks stellen eine funky Mischung aus flottem Rap und heavy Gitarrenriffs dar. Nicht einmal bei längeren Sessions – und die werden Sie mit Sicherheit einlegen – werden Sie in die Versuchung kommen, den Sound zu deaktivieren. *pat*





[1] Perfekte Haltungsnote für diesen Carver. [2] Eine Schanze darf natürlich nicht fehlen.

Hingehört!

Der Sound von Phat Air bietet wesentlich mehr, als einfach nur Hintergrundmusik zu einem Spiel. Das ist wohl auch der Grund, warum er – wie so viele vor ihm – bald als Audio-CD in den Händlerregalen stehen wird. Was Sie genau erwartet, verraten wir Ihnen voraussichtlich in der nächsten Ausgabe im Rahmen unseres Phat Air-Tests.

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Jetstream more than Games

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

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte je 14,80 DM

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

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

SONY Playstation

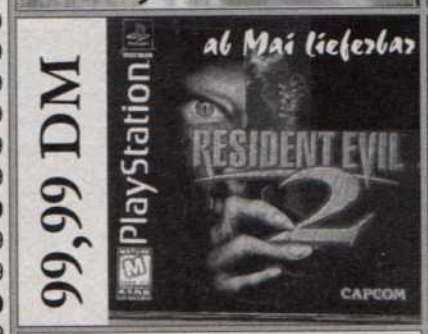
Abe`s Oddysee	74,99	Hercules	89,99	Super Pang Coll.*	79,99
Actua Soccer 2	89,99	Indy 500*	84,99	Test Drive 4	84,99
Adidas Power Soccer 2	84,99	International Super Star Soccer Pro	94,99	Tetris Plus	79,99
Alundra*	**89,99**	Isnogud	94,99	**Theme Hospital***	**89,99**
Arc of Time	79,99	Jet Moto 2*	79,99	Time Crises incl. Gun	144,99
Auto Destruct	89,99	Master of Teras Kasi*	84,99	TOCA Touring Car Championchip	**84,99**
Ayrton Senna Kart Duel 2*	84,99	Maximum Force	89,99	**Tomb Raider 2**	**94,99**
Baphomets Fluch 2	89,99	**MDK**	**54,99**	Triple Play 99*	89,99
Beast Wars	84,99	Megaman 8*	79,99	**V-Rally**	**74,99**
Bloody Roar	**84,99**	Megaman Battle & Chase*	79,99	Versus*	94,99
Brahma Force	84,99	**Monopoly**	**84,99**	Warcraft 2	79,99
Broken Helix	99,99	Moto Racer	84,99	Wayne Gretzky Hockey 98*	74,99
Bug Riders	74,99	Nagano Winter Olympics 98	99,99	X-Men & Children of the Atom	79,99
Bushido Blade	**89,99**	Nascar 98	89,99	Z	79,99
Bust a Move 3	69,99	NBA 98	84,99		
Castlevania	89,99	**NBA Pro 98***	**99,99**		
Ceasars Palace	89,99	Need for Speed 3*	89,99		
Chill*	79,99	New Haas Cart*	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		
Croc - Legend of the Gobbos	84,99	Nuclear Strike	89,99		
Dark Ohmen	**84,99**	Overboard	89,99		
Deathtrap Dungeon	99,99	Pax Corpus	89,99		
Discworld 2	89,99	**Premier Manager 98***	**94,99**		
Dungeon Keeper*	**84,99**	Pro Pinball Time Shock	84,99		
Extreme Snowbreak*	79,99	Rapid Racer	89,99		
Felony	99,99	**Rascal***	**89,99**		
Fifa 98	84,99	Reboot*	84,99		
Fighting Force	94,99	Resident Evil Directors Cut	84,99		
Final Fantasy 7	99,99	**Risiko**	**84,99**		
Final Fantasy Tactics (US)	**109,99**	Road Rash 3D*	89,99		
Formel 1 97	99,99	Shadow Master	89,99		
Frogger	84,99	**Skullmonkeys**	**89,99**		
Grand Theft Auto	**84,99**	Snowracer*	89,99		
Herc`s Adventure	89,99	Spawn*	79,99		
		Steel Reign	79,99		
		Streetfighter Coll.*	84,99		
		Super Football Champ	69,99		

















SONY Playstation **Zubehör**

120 Block Memory Card	59,99	RGB Kabel + Audio	59,99
360 Block Memory Card	79,99	RGB Scart Kabel	34,99
720 Block Memory Card	94,99	SONY Analog Joystick	24,99
Barracuda Analog Pad	29,99	SONY Arcarde Combat Stick	109,99
Control Station Pad A/F	64,99	SONY Controler	99,99
Dominator	89,99	SONY Controler Analog	44,99
Game Buster	79,99	SONY Controler Rauchgrau	44,99
Link Kabel	69,99	SONY Controler Schwarz	44,99
Master Pad	24,99	SONY Controler Weiß	44,99
Predator Gun	39,99	SONY HF-Adapter	49,99

SONY Playstation **Platinum**

Actua Soccer Platinum	49,99	SONY Kopfhörer	29,99
Adidas Power Soccer Platinum	49,99	SONY Leerhülle	3,99
Bust a Move 2	49,99	SONY Maus	54,99
Courier Crisis	49,99	SONY NeGcon	39,99
Crash Bandicoot Platinum	49,99	SONY Spec. Ascii Pad	79,99
Darkstalkers	49,99	V3 Racing Wheel	59,99
Destruction Derby 2	49,99	Verlängerungskabel	24,99
Disruptor	49,99		
Exhumed	49,99		
International Track & Field	49,99		
Mass Destruction	49,99		
Micro Machines V3	49,99		
Pandemonium*	49,99		
Pandemonium 2	49,99		
Porsche Platinum	49,99		
Ridge Racer Revolution Platiunum	49,99		
Road Rash Platinum	49,99		
Soviet Strike Platinum	49,99		
True Pinball	49,99		
Wipe Out 2097 Platinum	49,99		

SONY Memory Card
Grau, Rauchgrau, Blau, Rot, Cherry Rot, Schwarz, Orange, Weiß, Gelb, Grün, Durchsichtig
39,99 DM

NINTENDO64 **NINTENDO 64** **399,99 DM**
incl. Mario 64 & Waverace 64

Ab 250,00 DM Spielebestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1.50 DM Rückporto. 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.

Brahma Force



Aller guten Dinge sind drei, besagt ein Sprichwort.

Ob das wohl auch für die "Kileak"-Serie zutrifft? von Nico Hartmann

Um es vorweg zu nehmen: Die Entwickler Genki, bekannt durch "Kileak The Blood" und das weiterentwickelte "Epidemic", haben es versäumt, ein wirklich originelles Spiel zu kreieren. Statt dessen setzt man lieber auf altbewährtes – frei nach dem Motto: "Was gestern gut war, kann heute nicht schlecht sein". Das mag ja zutreffen, doch hat es uns schon stark verwundert, wie sehr sich die Entwickler an den Vorgängern orientiert haben. Bleibt noch abzuwarten, ob "Brahma Force" wenigstens Verbesserungen vorzuweisen hat.

Hervorragende FMV-Sequenzen führen den Spieler durch die außergewöhnliche Story, bei der sich alles um Viren im All, überlaufene Weltraumstationen und Schizophrenie dreht. Die Programmierer fanden eine gute Mischung aus Action und Strategie. Sie dürfen z.B. Ihren Kampfroboter je nach Auftrag mit unterschiedlichen Waffen und Schlüsseln ausrüsten. Die grafische Gestaltung der Level ist jedoch immer noch so schlecht wie bei den Vorgängern. Heutzutage, wo Lightsourcing-Effekte und feine Oberflächentexturen schon fast zum Standard zählen, sollten Türen, Wände und Gänge nicht wie Lego-Bausteine aussehen. Wenn man sich dagegen die atmosphärischen FMV-Sequenzen ansieht, versteht man die Welt nicht mehr. Ein weiterer Schwachpunkt ist die fehlende Abwechslung.

Hinein ins Getümmel

Das äußert sich vor allem in den immer gleich aussehenden Leveln und den auf Dauer einfallslosen Missionen. Am Anfang eines neuen Abschnitts weist Sie eine kühle Frauenstimme in Ihren Auf-













(1) Eine Szene des exzellenten Intros. (2) Zum Glück sind jede Menge Power-Ups im Level verstreut. (3) Bitte begrüßen Sie Ihren Gastgeber Peter Bond. Er wird heute wieder das Glücksrad für Sie drehen. (4) Das ist Burt Reynolds, und er hat eine ganz besondere Nachricht...nur für Sie! (5) Hier dürfen Sie Ihren Spielstand speichern. (6) Ein kleiner, raffinierter Kumpel.

■ HERSTELLER:	**JVC**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Genki**	■ GENRE:	**Shoot'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] Die Karte gibt Ihnen jede nur erdenkliche Hilfe, die Sie brauchen. Außerdem dürfen Sie Ihre Umgebung aus verschiedenen Perspektiven betrachten. [2] Diese gepanzerte "Rüstung" macht schon was her.

trag ein, aber Sie müssen schon ganz genau hinhören, um große Unterschiede zum vorhergehenden Einsatz festzustellen.

Gibt es denn auch irgend etwas Originelles in Brahma Force? Ja, wenn auch wenig: Sie tragen quasi einen Roboteranzug, mit dem Sie beachtliche Sprünge hinlegen – eine Anlehnung an "Jumping Flash". Des weiteren unterstützt Sie ein exzellentes Karten-Feature, das zu Anfang eines neuen Levels erscheint und im späteren Spielverlauf jederzeit zur Verfügung steht.

Haben Sie sich auch schon gefragt ...

Um es auf den Punkt zu bringen: Brahma Force ist eine Mischung aus einem Shoot'em-Up im Stile von "Alien Triology" und dem strategiebetonten "MechWarrior 2". Zum einen rüsten Sie Ihren Roboter nach und nach auf und bedienen die Computer der Raumstation, zum anderen hasten Sie durch die Gänge und versuchen verzweifelt, das gegnerische Feuer zu erwidern.

Zum jetzigen Stand der Dinge konnte uns das Game noch nicht überzeugen. Lediglich die tiefgehende und originelle Story ist beeindruckend. Aber in Anbetracht der vielen interessanten Vertreter dieses Genres werden sich die Entwickler nochmal gehörig ins Zeug legen müssen. *mom*

PlayStation



TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!
Das offizielle Strategie-Buch
WING COMMANDER PROPHECY
ORIGIN
Franzis'
öS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95

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

Das offizielle US-Strategie-Buch
TOMB RAIDER II
Lara Croft
EIDOS
Franzis'
öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

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

Neu!
Das offizielle Strategiebuch
SIERRA
PRO PILOT
THE COMPLETE FLIGHT SIMULATOR
Franzis'
öS 219,–/SFr 25,–
je DM 29,95

Pro Pilot
1998
ISBN 3-7723-**4253-1**

Neu!
Das offizielle Lösungsbuch
Red Baron II
Franzis'

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

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/951-444 • Fax 08121/951-679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

Franzis'

V-Ball – Beach Volley Heroes

GRANATEN IM SAND

Mit Strapsen und Pumps am Block, im NATO-Kampfanzug beim Aufschlag und im Seidenkimono zum Hechtbagger ansetzen. Bei der PlayStation-Variante "V-Ball – Beach Volley Heroes" handelt es sich mehr um ein Fun-Spiel als um eine Sportsimulation. von Ingo Böhme







[1] Wenn die Soldiers gegen die Schönheitsprinzessinnen punkten, ist das schon einen Schenkelklopfer wert. [2] Die Gegnerinnen stecken es nicht so leicht weg. [3] Im Gegenzug bekommen auch die Machos eins auf die Mütze.

Während bei uns noch allmorgendlich das Scheibenkratzen angesagt ist, vergnügen sich an der Westküste Amerikas bereits die braungebrannten Schönlinge am Strand mit einem Zeitvertreib, der längst nichts mehr mit dem hiesigen Mannschaftsspiel zu tun hat. Denn während Volleyball in unseren Breiten immer in der Halle, mit sechs aktiven Spielern und einem knapp 2,5 Meter hohen Netz gespielt wird, ist Beach-Volleyball sozusagen die Sparvariante. Das Feld ist kleiner, das Netz niedriger, und zu guter letzt besteht ein Team auch nur noch aus zwei Spielern. Wer aber glaubt, daß es sich hier nur um eine Zerstreuung für die Urlaubszeit handelt, ist ziemlich auf dem Holzweg. Denn auch beim Beach-Volleyball gibt es mittlerweile recht hoch dotierte Meisterschaften und eine stetig wachsende Fangemeinde, die nicht nur aus vollbusigen Cheerleadern besteht, wie uns einige Seifenopern glauben machen wollen. Und weil alles, was im realen Leben erfolgreich ist, auch gleich für Sonys Powerkonsole umgesetzt wird, gehört jetzt auch Beach-Volleyball zu den Sportarten, die auf die kleine, schwarze Scheibe gebannt sind.



Wenn die Sexies gegen die Fußballer spielen, sind die Regeln eher leger.

Erwarten Sie jetzt eine Sportsimulation wie im echten Leben, sollten Sie besser gleich weiterblättern. Denn mit den strengen Regeln beim Beach-Volleyball nehmen es die V-Baller nicht so genau. Auch deren Erscheinungsbild ist nicht gerade das, was man

Während Soldier Bob seine Granate übers Netz treibt, bereitet sich Sexy Maria hüftwackelnd auf die Antwort vor.

■ HERSTELLER:	**Funsoft**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**American Technos**	■ GENRE:	**Sportsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**April**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**

normalerweise am Strand von Kalifornien erwartet. Da sind Ninja-Kämpfer im asiatischen Kampfdress, Soldaten in Nato-Oliv, Girlies in Schuluniform und aufgestrapste Vamps in Latex mit roten Lack-Pumps. Alle in bester japanischer Zeichentrick-Manier, die man auch nachmittags in RTL2 beäugen darf oder von zahllosen Prügelspielen wie "Toshinden" oder "Street Fighter" her kennt. Die bunte Mischung an Charakteren sowie die verschiedenen Optionen versprechen jedem flexiblen PlayStation-Zocker kurzweilige Nachmittage unter der virtuell sengenden Sonne.

Spaß erst auf den zweiten Blick

Der erste Blick auf V-Ball ist enttäuschend. Zwar ist das Spielfeld komplett dreidimensional und auch die restliche Szenerie recht ansprechend, dafür sind die Akteure ein Witz. Die Arme und Beine der Figuren sind derart kantig, daß selbst ein Würfel noch rund wirkt. Wenigstens haben die Entwickler die Extremitäten vernünftig texturiert, was beim laufenden Spiel diesen Makel etwas verwischt, denn die Animation in allen drei Dimensionen ist recht flüssig. Ist dann das Spiel im Gange, werden Sie keine Zeit mehr haben, sich über grafische Mankos aufzuregen. Denn wie in der Realität ist Volleyball auch in der Simulation ein extrem schnelles Spiel.

Mit dem Steuerkreuz manövrieren Sie Ihre beiden Volleyballer übers Feld. Dabei erhält automatisch derjenige Akteur den Fokus, der nach den Regeln an der Reihe wäre. Da bei manchen Spielzügen – z.B. nach einem gegnerischen Block – auch mal derselbe Spieler zweimal hintereinander dran sein kann, gibt es natürlich auch die Option, den aktiven Sportler selbst zu bestimmen.

Geschlagen, angenommen, geblockt und gebaggert wird mit nur zwei Tasten. Die eine ist für alle Schläge von oben, und die andere für alle von unten verantwortlich. Eigentlich recht leicht. Und recht bald ziemlich öde. Gäbe es da nicht die Special-Moves. Denn nicht nur das Aussehen der Figuren haben die Entwickler von den Beat' em-Ups entliehen. Auch die Idee, das Spiel durch neue Bewegungsabläufe mit komplizierten – größtenteils undokumentierten – Tastenkombinationen interessanter zu gestalten, stammt aus diesem Genre. Aber damit kommen dann auch ganz schön gewitzte Spielzüge zustande. Vom einhändigen Hechtbagger über den Schmetterball aus der zweiten Reihe bis hin zu wirklich unglaublichen Spezialattacken. Und gemäß ihrer Bezeichnung haben natürlich die Teams wie "Sexies", "Soldaten" oder "Fußballer" ganz individuelle Überraschungen auf Lager – vom Fallrückzieher bis hin zur – wörtlich gemeinten – Granate.

Das ganze Treiben wird mit gutem Sound untermalt, der vom Soul über den Blues bis hin zum Funk reicht. Damit Sie das Geschehen immer im Auge behalten, haben Sie die Wahl zwischen fünf verschiedenen Kammeraperspektiven. Allerdings unterscheiden diese sich nur marginal, so daß zwei davon völlig ausreichen.

Während Ihnen im Turniermodus strenge Regeln diktiert werden, haben Sie in der Freizeit-Variante verschiedene Optionen zur Auswahl. Ob Sie mit drei Gewinnsätzen à sieben Punkte oder fünf Sätzen à 15 Punkte ein Match entscheiden, liegt gänzlich in Ihrer Hand. Schade nur, daß es keinen echten Trainigsmodus gibt, in dem man die Fähigkeiten der einzelnen Teams ein wenig besser unter die Lupe nehmen kann. *pat*



Jedes der neun Teams spielt vor einer eigenen Kulisse.

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES

Alle Hefte komplett in Deutsch!

Je Heft 14,80 DM

LÖSUNGS-HEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Helix*
Casper
Castlevania
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Ständig Neuheiten!

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

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

Bushido Blade	99,00	Skull Monkeys	89,00
Resident Evil 2*	**99,00**	**Game Buster**	
Riven - Myst 2	119,00	**inkl. Codeheft**	**99,-**

US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM: Alundra, Crash Bandicot 2, Final Fantasy Tactics, Goldeneye, Resident Evil 2 uvm.

RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-
FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-
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!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafleish GmbH.

www.Spieleloesungen.de 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



World League Soccer '98

WM der Vereinsmannschaften

Die Programmierer von "Silicon Dreams" sind nicht nur für das coole Snowboardspektakel "Chill" verantwortlich, sondern werkeln auch an einem neuen Fußballspiel. von Artur Hoffmann



Daß nicht alle Spiele aus dem Hause Eidos Interactive absolute Knüller sind, wissen Fußballfans spätestens seit dem etwas unglücklichen "Olympic Soccer". Kleine, wuselige Spieler rannten über ein – im Verhältnis – viel zu großes Spielfeld und kickten um die Medaillen. Auch das im Ansatz eigentlich witzige "All Star Soccer" konnte keinen Fan hinter dem Ofen hervorlocken. Also machten sich die Mannen des Silicon Dreams-Entwicklerteams an die Arbeit, um allen Fußballfans zu beweisen, daß es auch besser geht. Gerade jetzt, da die Weltmeisterschaft vor der Türe steht, will man natürlich ein standesgemäßes Game im Portfolio haben. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß Robert Palfreman, Produzent von "World League Soccer '98", bester Laune ist. Auf die Frage nach der herausragenden Eigenschaft des Spiels erklärt er stolz, daß sie "sowohl auf die grafischen Qualitäten als auch die Spielbarkeit geachtet haben. Wir haben aus früheren Fehlern gelernt."

UNO Soccer

Die 194 Mannschaften sind in elf Ligen untergebracht, die nicht nur in den Fußballhochburgen (Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien) beheimatet sind. So dürfen Sie sich auch in der amerikanischen, japanischen und schottischen Meisterschaft behaupten. Die restlichen Teams wurden sinnigerweise in die beiden fiktiven Ligen "International 1 bzw. 2" eingeordnet. Hier werden Sie z.B. von Kickern aus Marokko, Jamaica oder Griechenland erwartet.









[1] Die deutsche Liga ist komplett vertreten. [2] Vor dem Anpfiff machen sich die Spieler warm. [3] Dieser Flachschuß trifft das Tor. [4] Die Freude der Bayernspieler ist verständlich.

■ HERSTELLER:	**Eidos Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**UK**
■ ENTWICKLER:	**Silicon Dreams**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**



Da World League Soccer '98 im Moment noch ohne Lizenz auskommen muß, entsprechen die Spielernamen natürlich nicht der Realität. Bei den Vereinsnamen fällt dies nicht so schwer ins Gewicht, da der Name der Stadt ausschlaggebend ist (München bzw. Bayern München).

Bevor Sie sich in ein Freundschaftsspiel, eine Pokalrunde oder die Meisterschaft stürzen, sollten Sie sich die Aufstellung Ihres Teams genauer ansehen. Da die Spieler durch elf Eigenschaftswerte repräsentiert werden, könnte es sein, daß ein – in Ihren Augen – stärkerer Akteur auf der Bank versauert.

Da aber im Fußball die Wahrheit auf dem Platz liegt, müssen Sie sich zunächst einmal mit der Steuerung anfreunden. Passen, Flanken und Schießen sind dabei ebenso schnell erlernt wie Flugkopfbälle, Volleyabnahmen und Fallrückzieher. Alles nur eine Frage des Timings.

Grafisch orientiert sich das Game an den besten Vertretern des Genres. Durch Motion-Captures des englischen Nationalspielers Les Ferdinand zum Leben erweckte Polygonspieler, detaillierte Dressen und spektakuläre Stadien entsprechen dem heutigen Standard. Über das Gameplay können wir im Moment nur spekulieren, da unsere Previewversion einem sehr frühen Entwicklungsstadium entspricht – da stört schon noch die eine oder andere Ungereimtheit. Trotzdem wirkte das Spielfeldgeschehen bereits recht ansehnlich. Vor allem die Tatsache, daß der computergesteuerte Gegner immer wieder über die Flügel angreift, anstatt tumb durch die Mitte zu kommen, läßt auf eine ausgewogene Künstliche Intelligenz schließen. Überrascht waren wir aber auch über die ziemlich hohe Spielgeschwindigkeit. Zu diesem Thema meldet sich wieder Mr. Palfreman zu Wort: "WLS '98 ist eine Mischung aus Arcade und Simulation. Neben dem Gameplay ist auch die Grafik entscheidend. Aus diesem Grund läuft das Spiel mit konstanten 50 Frames pro Sekunde – selbst bei eingeschalteten Spezialeffekten wie Regen, Schnee oder Lens-Flare". Angesichts all dieser vollmundigen Versprechungen zählen wir die Stunden bis zum Eintreffen der endgültigen Testversion. *pat*





[1] Der Linienrichter ist immer auf der Höhe. [2] Der Mindestabstand wird nicht eingehalten.

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

WARUM woanders MEHR bezahlen?

+ + PSX Games + +

Abe's Odyssee	DV	78,90	Dynasty Warriors	DA	75,00
Ace Combat 2	DA	82,90	Everybody's Golf *		75,90
Actua Golf 2	DA	83,90	Extreme Snowbreak	DV	78,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Felony 11-79	DV	89,90
Actua Tennis *	DA	89,90	Fifa 98 - WM Qualifik.	DV	79,90
Adidas Power Soccer 2 *	DV	82,90	Fighting Forces	DV	89,90
Agile Warrior: F-111 X		82,90	Final Fantasy VII	DV	96,90
Air Race	DA	89,90	Flottenmanoever *	DV	82,90
Alundra *	DA	82,90	Fluid *	DA	75,90
Ark of Time	DV	79,90	Formel 1 '97	DV	96,90
Armoured Core *	DA	82,90	Forsaken *	DV	86,90
Atari-Arcade Great. Hits	DA	55,00	Frogger	DV	82,90
Auto Destruct	DV	82,90	G-Police	DV	96,90
Ay. Senna Kart Duel 2 *	DV	78,90	Gex 3D *	DV	85,90
Baphomets Fluch 2	DV	82,90	Ghost in the Shell *	DA	82,90
Batman & Robin *	DV	88,90	Gran Turismo (Jap.V.)		146,90
Beast Wars	DV	79,90	Gran Turismo *	DA	99,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Grand Theft Auto	DV	78,90
Bloody Roar	DA	82,90	Hercules	DA	82,90
Brahma Force	DA	79,90	Herks Adventure	DA	84,90
Broken Helix	DA	89,90	Hugo 1 *	DV	87,90
Bubble Bobble 2 *	DA	77,90	Int. Super Star Soc. Pro	DV	45,90
Bushido Blade		82,90	Jersey Devil	DA	85,90
Bust a move 3	DA	62,90	Jet Rider 2 *	DA	75,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	94,90	J. Johns. Am.Football *	DA	83,90
Caesars Palace	DA	82,90	Judge Dredd	DA	85,90
CART World Series *	DV	74,90	K-1 Arena Fighters	DA	89,90
Castlevania	DA	83,90	Klonoa *	DA	82,90
Chill	DV	77,90	Kula World *	DA	82,90
Clock Tower	DA	89,90	Kurushi	DA	74,90
Colony Wars	DV	82,90	Lifeforce Tenka	DV	89,90
Command & Conquer	DV	89,90	Lost Vikings 2	DA	45,90
Constructor *	DV	87,90	Lucky Luke *	DV	85,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Mageslayer *	DA	79,90
Crash Bandicoot 2	DA	82,90	Magic the Gathering	DV	79,90
Critical Depth	DA	73,90	Manic Karts *	DA	75,90
Croc	DA	79,90	Marvel Super Heroes	DA	81,90
Crypt Killer	DV	89,90	Match Day 3 *	DA	85,90
Dark Omen *	DV	84,90	Maximum Force	DA	79,90
Deathtrap Dungeon *	DV	90,90	MDK - incl. Soundtrack	DV	69,00
Devil's Deception	DV	65,00	Mechwarrior 2	DV	85,90
Diablo *	DV	82,90	Medievil *	DA	82,90
Die Stadt d. verl. Kinder	DV	75,00	Megaman 8 *	DA	80,90
Discworld 2	DV	82,90	Megam. Battle+Chase *	DA	80,90
Disruptor	DV	45,90	Men in Black *	DA	89,90
Dodgem Arena *	DA	82,90	Midnight Run	DA	89,90
Dungeon Keeper *	DV	86,90	Monopoly	DV	82,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

PSX tOP 20

1	Resident Evil 2 *	93,90
2	FiFa' 98 Qulifikation	79,90
3	Resident Evil Dir. Cut	79,90
4	TOCA Touring Car Ch.	82,90
5	Nagano Olympics'98	92,90
6	Skull Monkeys	83,90
7	Nightmare Creatures	82,90
8	Gran Turismo *	99,90
9	NHL 98	79,90
10	Destruction Derby 2	45,90
11	Cool Boarders 2	82,90
12	Diablo *	82,90
13	Tomb Raider 2	89,90
14	Riven: Sequel to Myst	109,90
15	Wipeout 2097	45,90
16	Wing Commander 4	79,90
17	Abe's Odyssee	78,90
18	Theme Hospital *	83,90
19	Deathtrap Dungeon	90,90
20	Timeshock Pro Pinball	82,90

PSX hArdWare

Konsole & Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
Game Buster	78,00
V3 Racing Wheel	128,90
MK 2 Steering Wheel	128,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	52,90
Controller, farbig	43,90
Interactor	91,90
Kopfhörer SONY	27,90
Memory Cards:	
- farbig 1 MB	29,00
- 15 Blöcke -SONY	38,90
- 120 Blöcke	49,00
- 360 Blöcke	67,00
- 720 Blöcke	89,00
RGB-Kabel	19,00
Link Kabel	18,00
X-Tender (Verlängerung)	18,90
PSX - Leerhülle	2,85

PSX Bücher

Das Lösungsbuch		35,90
Auf ca. 400 Seiten Komplettlösungen		
Final Fantasy VII	Spieleberater	26,90
PSX Cheatbuch		21,90
LÖSUNGSHEFTE		9,90
z.B.: Abe's Odyssee, Final Fantasy VII, Tomb Raider...		

PLATINUM: Crash Bandicoot 1, Destruction Derby 2, Micro Machines V3, Pandemonium 1 / 2, Ridge Racer Revolution, Soviet Strike, Tomb Raider, True Pinball — je 45,90

DANKE: Wir danken allen Wächtern über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf uns haben:
* Grosshändler, die sich um unsere Preise sorgen
* Jugendschützer, die unsere Jugend schützen
* Verlage, die sich um unseren Inhalt kümmern

Multinorm Set 35.90
Bootchip* & RGB/Scart Kabel
Boot Chip * 18.90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

PC-CD

Mysteries o.t.Sith	DA	37,90
Starcraft	DA	81,90
Anno 1602	DV	71,90
Age of Empire	DV	84,90
- germ. Offensive	DV	24,90
- Die neue Epoche	DV	26,90

N64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Nagano Winter Olymp.	136,90
Yoshi's Story	87,90
FiFa 98	125,90
Rumble Pak LX4	28,90
Diddy Kong Racing	85,90

+ + + kOmplett-Liste natürlich kOstenlOs + + +

+ + PSX Games + +

Moto Racer	DV	79,90	Riven: Sequel to Myst	DV	109,90
Motocross F. J.McGrath *		89,90	Road Rash 3D *	DV	86,90
Myst	DA	82,90	Rock'n Roll Racing 2	DA	82,90
Nagano Olymp G.' 98	DV	92,90	San Francisco Rush *	DA	79,90
Namco Museum 4	DA	74,90	Shadow Master	DA	82,90
Namco Museum 5	DA	74,90	Skull Monkeys	DV	83,90
Nascar 98	DV	82,90	Snowracer *	DV	85,90
NBA '98	DV	79,90	Spawn *	DA	75,90
NBA Hangtime *	DA	85,90	Spice World *		45,90
NBA Live 97	DA	59,90	Spider		77,90
NBA Pro '98 *	DA	89,90	Star Wars: Masters o.T. *	DA	82,90
Need for Speed 2	DV	79,90	Steel Reign	DA	74,90
Need for Speed 3D *	DV	84,90	Streetfighter Collect. *	DV	79,90
Newman Haas Racing *	DA	82,90	Super Pang Collection *		80,90
NHL '98	DV	79,90	Super Puzzle Fighter 2	DA	65,90
NHL Face off '98 *	DA	75,90	Super Sonic Racers 2XS *	DV	82,90
NHL Powerpl. Hock.98 *	DA	82,90	Tennis Arena	DV	89,90
Nightmare Creatures	DA	82,90	Test Drive 4	DV	79,90
Nuclear Strike	DV	79,90	Tetris Plus	DA	75,90
Olympic Games	DV	75,90	The Note	DV	77,90
One *	DA	85,90	Theme Hospital *	DV	83,90
Overboard	DA	65,00	Tilt	DV	75,90
Pandemonium	DA	45,90	Time Crisis + Lightgun	DA	133,90
Pandemonium 2 *	DV	44,90	Timeshock (Pro Pinball)	DV	82,90
Panzer General 2	DA	82,90	TOCA Tour. Car Champ.	DV	82,90
Parappa the Rappa	DA	74,90	Tomb Raider	DV	45,90
Pax Corpus	DA	79,90	Tomb Raider 2	DV	89,90
PGA Tour 98	DA	83,90	Toshinden 3	DA	82,90
Pitfall 3D *	DV	85,90	Total Driving	DA	84,90
Player Manager	DV	83,90	Total NBA '98 *	DA	75,90
Point Blank *	DA	82,90	Total NBA' 97	DA	74,90
Populouse-3rd Coming *	DV	86,90	Transport Tycoon	DA	77,90
Powerboat Racing *	DV	88,90	Treasures of the Deep *	DA	82,90
Poy! Poy! *	DA	83,90	Triple Play 99 *	DA	84,90
Premier Manager 98 *	DA	89,90	Twisted Metal W. Tour	DA	82,90
Raging Skies		89,90	Ubik *	DV	83,90
Rally Cross	DA	74,90	V-Rally	DV	84,90
Rampage World Tour	DA	73,90	Vergessene Welt	DA	79,90
Rapid Racer	DA	82,90	Virtual Pool	DA	82,90
Rascal *	DA	82,90	VMX Racing	DA	84,90
Ray Storm	DA	74,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90
Rebel Assault 2	DV	89,90	Warcraft 2	DV	78,90
Reboot *	DV	82,90	WCW vs. The World	DA	88,90
Resident Evil 2 *	DV	93,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Resident Evil Dir. Cut	DV	79,90	Wing Over	DA	82,90
Risiko	DV	82,90	Wrecking Crew *	DV	89,90

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

Deathtrap Dungeon-Gewinnspiel

Die Fantasy-Bücher von Ian Livingstone sind Kult pur. Als Action-Adventure namens "Deathtrap Dungeon" kommt die virtuelle Fassung jetzt auch auf die PlayStation; und die Herstellerfirma EIDOS sorgt dafür, daß Sie richtig gerüstet sind. von Patricia Beischl

Sie lieben die Bücher von Ian Livingstone? Sie können die Veröffentlichung von Deathtrap Dungeon kaum noch erwarten? Dann verkürzen Sie sich die Wartezeit, und nehmen Sie an dem großen Gewinnspiel teil. Gestiftet hat die Preise allesamt EIDOS.

Fast einmalig: die von Ian Livingstone handsignierte Deathtrap Dungeon-Lederjacke!

Dabei handelt es sich nicht einfach um eine Jacke mit passendem Motiv. Nein, das edle Stück existiert weltweit überhaupt nur 32 Mal. 24 davon tragen das englische Entwicklerteam, eine der Meister persönlich und insgesamt gibt es nur sieben Stück mit Unterschrift. Ein echtes Sammlerstück!



Gut gerüstet sind Sie auch mit den fünf Taschen mit Deathtrap Dungeon-Logo.



Einmal gibt's das handsignierte Deathtrap Dungeon-Buch.



Damit die Geselligkeit nicht zu kurz kommt: Zehnmal stehen DD-Kartenspiele zur Verfügung.





Fünf T-Shirts zum Thema warten auf Sie.

Wollen Sie an der großen DD-Verlosungsaktion teilnehmen? Beantworten Sie einfach die folgenden Fragen:

1.) **Wie heißt die Buchvorlage, auf der Deathtrap Dungeon basiert?**
2.) **Wie heißen die beiden Autoren, die die Fantasy-Abenteuer-Spiel-Bücher in Deutschland berühmt gemacht haben?**

Senden Sie uns Ihre Antwort als Fax, Postkarte (bitte keine Briefe!) oder E-Mail, und Sie nehmen auf jeden Fall an der Verlosung teil (WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Deathtrap Dungeon", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist der 30.04.1998; Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen.

DER WINTER GEHT!
TROTZDEM: SCHNEE SATT UND

NEU SPEED

WIE NOCH NIE!

PlayStation™

PC CD-ROM

Auf Board oder Skiern geht's in vier Leveln und auf 15 Pisten downhill mit Top-Speed:

Alpiner Abfahrtslauf

Snowboard Racing

Free Ride

Nicht genug?

- Zwölf verschiedene Charaktere stehen zur Wahl
- Über 20 verschiedene Grabs und Jumps
- Ultraschnelle Grizzly-Engine-Grafik
- 2-Spieler-Split-screen



NIDECKER SNOWBOARDS

DYNASTAR

ocean

© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 PAM Development.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GEX 3D
ENTER THE GECKO



Der coole Gecko "Gex" ist wieder da – wieder auferstanden in strahlender 3-D-Pracht. Bewaffnet mit Fernbedienung und frechem Mundwerk, macht er auf der Jagd nach Superbösewicht Rez die Fernsehkanäle der Nation unsicher. von Michael Schmithäuser

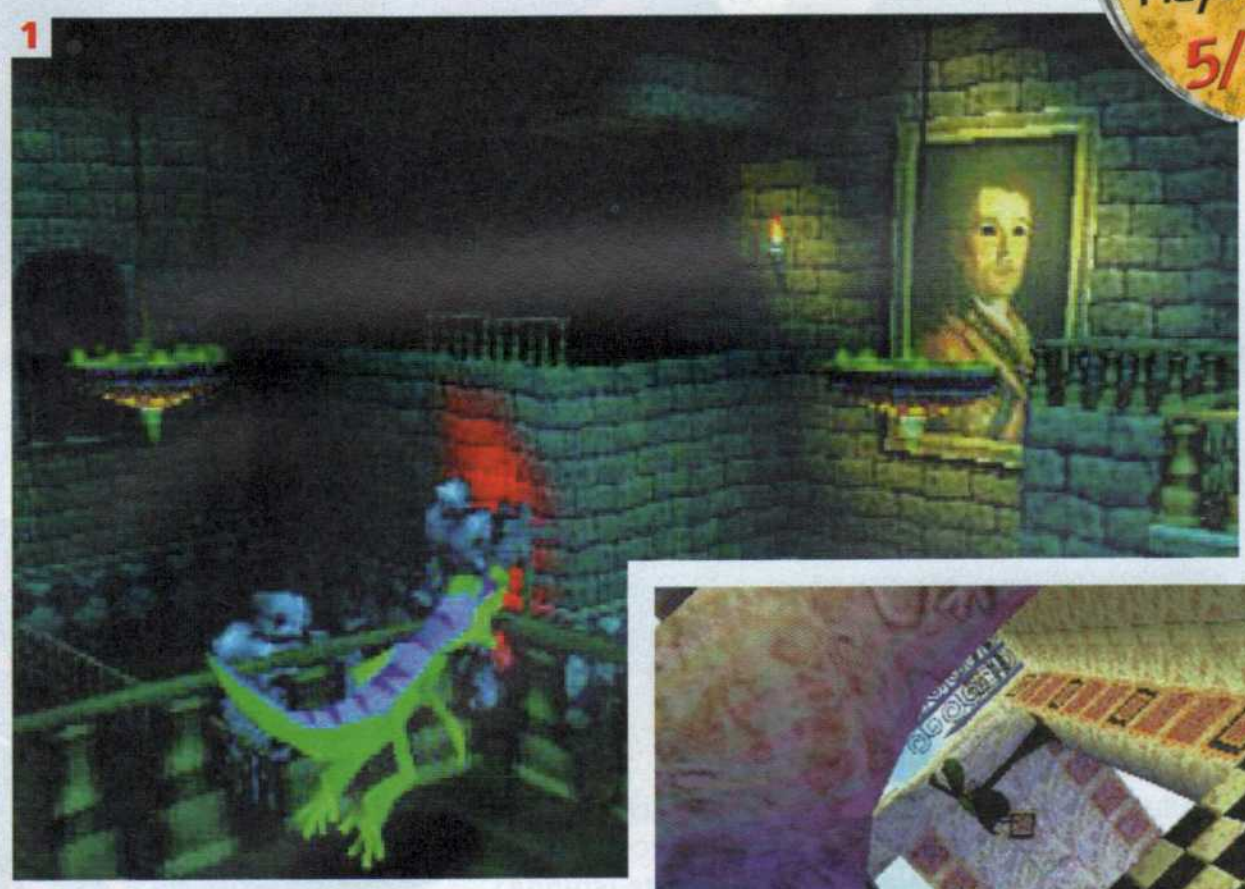
PlayTip PlayStation Magazin 5/98

Seit seiner ersten Reise durch die Welt des Fernsehens – mittlerweile gut eineinhalb Jahre her – führt der grüne Gecko Gex ein eher beschauliches Leben. Tagein, tagaus klebt er vor dem Fernseher und verputzt tonnenweise chinesisches Fastfood. Doch eines Tages ist es vorbei mit der Ruhe: Zwei düstere Typen vom Geheimdienst statten ihm einen Besuch ab und verschleppen ihn in ihr Hauptquartier. Nun sitzt der völlig verstörte Gecko im Verhörzimmer des Secret Service und muß sich irgendwelche abenteuerlichen Storys über einen Superbösewicht namens Rez anhören, anstatt zuhause vor der Flimmerkiste süßsaures Huhn aus der Pappschachtel zu genießen. Doch sein Desinteresse am Weltfrieden weicht ganz schnell, als die finsteren "Men in Black" einen Koffer voller Geld 'rüberwachsen lassen. Binnen Sekunden wird aus dem lethargischen Couch-Potato ein hochmotivierter Geheimagent mit einer lebensgefährlichen Mission. Gex' Auftrag: Mit Hilfe einer magischen Fernbedienung in die Welt des Fernsehens eindringen und die Störaktionen des fiesen Rex ein für alle Mal beenden.

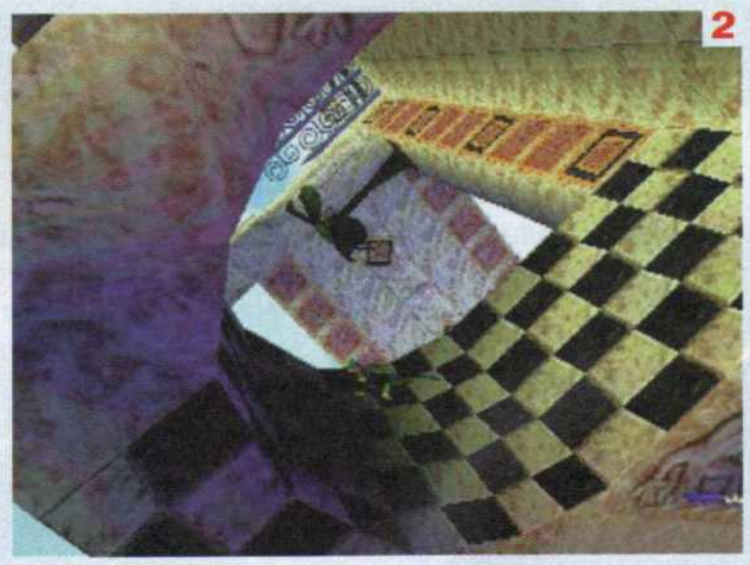
Warten auf Gex

Soweit zur Hintergrundgeschichte des langerwarteten 3-D-Hüpfspiels "Gex 3D – Enter the Gecko". Nach "Croc", "Jersey Devil" und "Rascal" komplettiert die Crystal-Dynamix-Produktion nun endlich das Quartett der angesagten 3-D-Jump'n-Runs für die PlayStation. Gut Ding will Weile haben: Schon seit über zwei Jahren bastelt das Entwicklerteam an den Abenteuern des grünen Reptils. Bereits zur E3 im Mai vergangenen Jahres präsentierte Crystal Dynamics eine fortgeschrittene Beta-Version, und dennoch verzögerte sich die endgültige Auslieferung bis zum Frühjahr '98 – trotz der bedrohlichen Konkurrenz

1



2



[1] Die hochauflösenden Texturen und die fantastischen Lichteffekte machen Gex 3D zu einem optischen Genuß erster Güte. [2] Achtung, Looping: Die frei schwebende Kamera setzt die wunderschönen Kulissen perfekt in Szene.











von Psygnosis und Fox Interactive, die ihre Titel schon viel früher auf den Markt geworfen hatten. Doch wer Gex 3D zum ersten Mal sieht (und vor allen Dingen selbst spielt), erkennt schnell, warum sich die Programmierer und Designer soviel Zeit gelassen haben. Die Grafik wurde auf Hochglanz poliert, Gameplay und Steuerung präsentieren sich auf höchstem Niveau – doch alles schön der Reihe nach.

Kampf in der Flimmerkiste

Die fröhliche Jagd auf Rez führt den kauzigen Helden durch 12 TV-Kanäle, hinter denen sich großangelegte, thematisch unterschiedliche Spielwelten verstecken. Im "Prähistorischen Kanal" bekommt es Gex mit Dinosauriern zu tun, während er sich im Horror-Kanal "Scream TV" mit Gespenstern herumplagen muß. "Toon TV" besteht aus kunterbunten Pappmaché-Kulissen, in denen es vor skurrilen Zeichentrick-Gegnern nur so wimmelt. Im Science-Fiction-Spartenkanal "Rocket Channel" verteidigt sich Gex im Darth-Vader-Kostüm mit seinem Lichtschwert gegen Rez' Alienbrut, während er im "Kung Fu Theatre" als Bruce-Lee-Verschnitt agiert. Passend zu seinen Verkleidungskünsten fallen die markigen Sprüche des frechen Lurchs aus. Für nahezu jede erdenkliche Situation hat das vorlaute Kerlchen einen flotten Spruch auf den Lippen.

Die intelligent konstruierten Level und die qualitativ hochwertigen Videosequenzen stotzen nur so vor witzigen Anspielungen auf die Glitzerwelt von Film & Fernsehen. Während des Verhörs durch die Geheimagenten schlägt Gex lasziv die Beine übereinander – "Basic Instinct". Im Geisterschloß kommt der Lurch an einem Schild mit der Aufschrift "Geh' ins Licht!" vorbei – "Poltergeist". In den Kulissen einer kunterbunten Cartoon-Welt verwandelt sich Gex in einen langohrigen Mümmelmann – "Roger Rabbit". Diese Aufzählung ließe sich noch endlos weiterführen – Gex 3D steckt voller Überraschungen, die jeden Filmfreak zum Schmunzeln bringen.



Trotz seines ungesund hohen Fernsehkonsums der letzten Monate präsentiert sich Gex höchst sportlich. Er schickt seine Gegner mit einer 360-Grad-Schwanzattacke ins Nirwana, erklimmt dank der Saugnäpfe an seinen Händen steile Wände und springt meterhoch. Mit seiner langen, klebrigen Zunge schnappt er sich nicht nur einen kleinen Imbiß aus der Luft, sondern zieht sich auch bei knappen Sprüngen am Rand einer Plattform hoch, um einem schmerzhaften Absturz zu entgehen. Zahlreiche Power-Ups wie Extraleben oder kurzzeitige Unverwundbarkeit helfen Gex bei seinem beschwerlichen Weg durch die Fernsehkanäle.

Augenschmaus

Während seiner Aktivitäten wird Gex stets von einer schwebenden 3-D-Kamera ins Visier genommen.





[1] Gex schreckt auch nicht vor 10-Meter-Sprüngen zurück. [2] Im Cartoon-Level verwandelt sich Gex in einen buntgefleckten Mümmelmann. [3] Gex checkt die Lage im Toon-Kanal. Oben auf dem Wasserspeicher wartet ein TV-Gerät mit einem Power-Up auf den grünen Helden. [4] Gex und sein böser Widersacher Rez. [5] Na sowas – Gex wird doch wohl nicht mit der Pandemonium-Nikki ein Schäferstündchen halten wollen? [6] Gex in einer seiner zahlreichen Verkleidungen: Hier ahmt er gerade "Karate Kid" nach.

















Zwei "Men in Black" machen Gex zum Geheimagenten wider Willen.

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Ein Spieler

Das Objektiv sorgt automatisch für die richtige Einstellung – atemberaubende Schwenks und Zooms zeigen Gex mal von schräg oben, mal von vorne oder in der klassischen 3-D-Perspektive von hinten. Der Spieler kann per Druck auf die Dreieck-Taste unter drei verschiedenen Kameravarianten auswählen und den Betrachtungswinkel mit den L- und R-Tasten nach eigenem Gusto verändern. Dabei wird die doch schon recht betagte Hardware der PlayStation zu Höchstleistungen getrieben: Die rasanten Schwenks über die detailreichen und kunterbunten Kulissen gehen ohne nennenswertes Ruckeln vonstatten. Überhaupt ist die hochauflösende 3-D-Grafik von Enter the Gecko die reinste Augenweide: Bauten und Hintergrundgrafiken sind mit wunderschönen Texturen überzogen und werden in Echtzeit beleuchtet. In dieser Disziplin muß sich die Crystal-Dynamics-Produktion lediglich von dem Grafik-Hammer "Rascal" knapp geschlagen geben. Dafür bietet Gex 3D größere und bedeutend abwechslungsreichere Spielwelten.

Was die Steuerung betrifft, gibt sich Gex 3D ein wenig gewöhnungsbedürftig. Oft ist das Zusammenspiel von Joypad und Kamera nicht optimal gelöst. Manche Sprünge geraten aufgrund der hochempfindlichen Kollisionsabfrage zum reinen Glücksspiel. Auch die Attacken mancher Gegner kommen sehr unverhofft und werfen den frustrierten Spieler ein halbes Level weit zurück. Doch dank zahlreicher Checkpoints und der gelungenen Speicheroption läßt sich dieser Umstand verschmerzen.

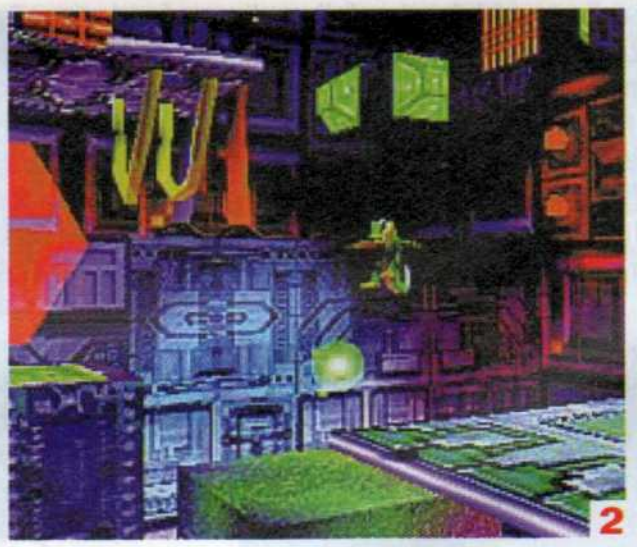
Gex 3D steckt voller Überraschungen, die jeden Filmfreak zum Schmunzeln bringen. Fantastische Grafik, aufwendig gestaltete Levels, gelungenes Gameplay und viel Witz machen Gex 3D zum derzeit besten 3-D-Jump'n-Run für die PlayStation.

Unterm Strich ist "Gex 3D – Enter the Gecko" trotz dieser Wermutstropfen eine lohnende Investition für alle Fans des Jump'n-Run-Genres. Die Kombination aus fantastischer Grafik, aufwendig gestalteten Level, gelungenem Gameplay und viel Witz macht die Abenteuer des grünen Lurchs zum derzeit besten 3-D-Jump'n-Run für die PlayStation. *mom*



Programmvielfalt: Von Kampfsport über Technik bis hin zu Horror und Science Fiction – das TV-Programm von Gex 3D bietet für jeden Geschmack das richtige.





[1] Mit seiner langen, roten Zunge hält sich Gex an Mauervorsprüngen fest. [2] Auch das Innenleben eines Computers wird vom neugierigen Gex erforscht.

Gex 3D – Enter the Gecko

Meine Meinung: Mit dem neuesten Gex-Abenteuer präsentiert Crystal Dynamics ein rundum gelungenes 3-D-Jump'n-Run für alle Altersklassen. Der vorlaute Lurch ist um Welten lässiger als das zuckersüße Knuddel-Krokodil "Croc" (Zielgruppe: Kids von 6 bis 10 und begeisterungsfähige Freundinnen) und sorgt für zehnmal höheren Spielspaß als das widerspenstige Blag "Rascal" (Zielgruppe: Kids von 6 bis 10 und unverbesserliche Grafik-Fetischisten). Optisch reicht Gex 3D zwar nicht ganz an die Psygnosis-Konkurrenz heran, und hier und da sorgen ein paar Steuerungs- und Perspektive-Patzer für geringfügige Frust-Momente – dennoch ist die ebenso vergnügliche wie abwechslungsreiche Jagd auf Rez das beste, was das Mode-Genre der 3-D-Jump'n-Runs auf der PlayStation zu bieten hat.

Michael Schmithäuser

GENRE:	3-D-Jump'n-Run
VERFÜGBAR AB:	April
HERSTELLER:	BMG Interactive
ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	1,5
GRAFIK:	1,5	PREIS/LEISTUNG:	1,5
SOUND:	1,0		
PRÄSENTATION:	1,0		
GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	1,6

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 GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.

SHOT

NINTENDO64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

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

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member team indentifications 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.

identität

Chill



Yep, Chill ist da! Nun zeigt sich, ob die Lobeshymnen, die wir im Preplay angestimmt haben, berechtigt waren oder sich im nachhinein als verkaterte Trauergesänge entpuppen. von Artur Hoffmann

Wer ist der beste Boarder des Chill Valleys? Der ziegenbärtige Zen-Fan Goat, der kahlgeschorene Speedfreak Bone, die durchtrainierte Geistesgröße Trix oder die verhätschelte Kampfsportlerin Yoyo? Diese Entscheidung liegt ganz in Ihrer Hand!

Jingle Bells

Nach der Auswahl eines Charakters plus passender Klamotten (zwei Sets pro Fahrer) geht es an die wichtigste Entscheidung, die ein Boarder treffen muß: Welches Brett schnalle ich an? Diese Gewissensfrage wird durch die große Auswahl zusätzlich erschwert. Zwar unterscheiden sich die originalen Burton-Boards einer Klasse nur in Puncto Design und Länge voneinander – bei vier verschiedenen Modellen, wie Twins (Freestyle), Alp (Freeride), Custom (Allround), und Supermodel (Alpin), fällt die Wahl trotzdem nicht leicht.

Sobald Sie aber begriffen haben, worum es primär geht – die Einstellung der Speed- und Trickrekorde auf zunächst drei unterschiedlichen Pisten –, wird alles ein wenig einfacher. Um z.B. die vorgegebene Spitzenzeit des Kurses "Wintersport" zu unterbieten, entscheiden Sie sich für ein Raceboard und brechen die Piste ohne Rücksicht auf Verluste herunter. Um die ganze Sache ein wenig diffiziler zu gestalten, teilen sich die Strecken des öfteren auf. Welcher Weg nun der kürzeste ist, müssen Sie ganz alleine herausfinden. Und genau hier liegt der größte Reiz dieser Snowboardsimulation: Falls Sie mal keine große Lust auf Zeiten- oder Punktezwänge verspüren, carven Sie die Pisten just for fun hinunter. Als netten Nebeneffekt dieser zwanglosen Boardeinlagen entdecken Sie möglicherweise Sprungmöglichkeiten, die Sie im Rennstreß übersehen haben. Diese sind um so wichtiger, da die Jumppunkte, die zur Qualifikation benötigt werden, ziemlich viel Einsatz verlangen. Es reicht nicht aus, wenn Sie permanent 100% sichere Sprünge hinlegen. Ein astreiner "1440 Front Flip" bringt zwar 5000 Punkte, allerdings beträgt bereits die Hürde der ersten Piste stolze 50.000 Trickpoints. Um hier zu bestehen, müssen Sie die Jumps, die durch die hinteren Zusatztasten ausgelöst werden, auswendig kennen.

Falls Sie sich zur Entspannung mal mit einem menschlichen Gegner messen wollen, starten Sie ein Split-Screen-Rennen. Einzelgänger fahren gegen einen Ghostrider.

Wie bereits in der vergangenen Ausgabe erwähnt ist der Schnee, der die Hänge von Chill Valley bedeckt, eine echte Augenweide. Kein zweites Wintersportgame kann hier mithalten. Auch die Darstellung der Streckenobjekte, wie z.B. die unvermeidlichen Tannenbäume, diverse Hütten oder Polizeifahrzeuge, die über die Landstraße brausen, ist in Ordnung. Opti-









[1], [2], [3] Nach Auswahl des Freestyleboards wundern wir uns über die unterschiedlichen Geschwindigkeiten. [4] Hoppla! Der Berg verschwindet. [5] Wer hat das Sichern-Menü gestohlen?



Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler

Den Entwicklern scheint der Sinn eines Freestyle-Boards unbekannt zu sein, da die Geschwindigkeit im Fakie-Modus drastisch abnimmt.

sche Höhepunkte sind der Yeti, der Ihren Weg kreuzt, sowie die punktgenaue Landung per Fallschirm, der sich am Schluß der Abfahrt bei einem besonders hohen Sprung ausbreitet.

Das gibt's doch gar nicht!

Bei so vielen netten Details ist es um so schlimmer, wenn sich Fehler eingeschlichen haben. Und die gibt es zuhauf. Während unserer Testsessions überkam uns immer wieder das Gefühl, vor einem noch nicht ganz ausgereiften Spiel zu sitzen. Diese Ahnung begann mit den ersten Grafikbugs (durchschimmernde Texturen), verdichtete sich nach Entdeckung eines falsch beschrifteten Menüs (Steuerungskonfiguration anstatt Sichern) und wurde durch die fehlerhaften Fahreigenschaften zur Gewißheit. So wird die Twins-Klasse im uns vorliegenden Handbuch als ein Brett beschrieben, "das immer gleich bleibt – egal, wie herum Sie es fahren". Gerade dies macht ein solches Board zum idealen Untersatz für alle Freestyler. Den Entwicklern scheint das unbekannt zu sein, da die Geschwindigkeit dieses Bretts im Fakie-Modus – Sie fahren "verkehrt" herum – drastisch abnimmt. Das hat mit der Realität nichts zu tun und zerstört die ganze Motivation! Da interessiert es kaum noch, daß sich z.B. die unterschiedliche Länge eines Alp-Boards (145 bis 171 cm) nicht auf das Kurvenverhalten auswirkt. Schade, denn ohne diese Bugs wäre Chill ein motivierender und vor allem abwechslungsreicher Titel. *mom*

PlayStation





[1] Ein legendärer Sprung von Trix. [2] Berge und Schnee sehen phantastisch aus. [3] Nicht mal Hütten bleiben von Boardern verschont.

Chaotenclique

Um sich selbst ein Bild von den grundverschiedenen Boardern zu machen, stellen wir Ihnen diese etwas seltsamen Jungs und Mädels ein wenig genauer vor.



Name: **Goat**
Beruf: **Holzfäller**
Charakter: **mystisch**
Hobby: **"Skunk Tail"-Bier**



Name: **Bone**
Beruf: **Boarder**
Charakter: **unberechenbar**
Hobby: **Angeben**



Name: **Trix**
Beruf: **Ex-Biathletin**
Charakter: **zynisch**
Hobby: **Schießen**



Name: **Yoyo**
Beruf: **Diplomatentochter**
Charakter: **ausreichend**
Hobby: **Fallen stellen**

Chill

Meine Meinung: Chill ist in meinen Augen ein wenig zu früh auf den Markt geworfen worden. Hätten sich die Entwickler mehr Zeit genehmigt, um zumindest die größten Bugs (Fahrverhalten, Speicherroutine und Animation der Boarder) auszumerzen, wäre dies sicher ein erstklassiger Titel geworden. Angesichts all dieser unglaublichen Schnitzer fallen die leichten Grafikfehler kaum noch ins Gewicht. So bieten sich denn auch genügend Ansatzpunkte für eine eventuelle Nachfolgeversion. Diese könnte auch gleich eine Aufstockung der Standardpisten vertragen. Das alles ist um so trauriger, da wir alle auf eine echte Alternative zu "Cool Boarders 2" gehofft hatten. Nun müssen wir einen weiteren Monat aussitzen, um möglicherweise in "Phat Air – Extreme Snowboarding" eine neue Herausforderung zu finden. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	**Sportsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**Mai**
HERSTELLER:	**Eidos Interactive**
ENTWICKLER:	**Silicon Dreams Studio**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



PlayTip PlayStation Magazin 5/98

Tollkühne Männer auf ihren fliegenden Motorrädern: Acclaim's knallharter 3D-Shooter "Forsaken" bietet atemlose Action, furiose Optik, starkes Gameplay und Spitzensound.

Da gibt's nur noch eins: aufsitzen und durchstarten! von Michael Schmithäuser

Man nehme eine postapokalyptische Weltuntergangs-Story, einen Haufen schräger Typen auf abgespaceten Hoover-Bikes und ein ehrfurchteinflößendes Waffenarsenal. Das Ganze wird in eine höllisch schnelle 3D-Engine gerührt und mit betont coolen Soundtrack-Rhythmen abgeschmeckt. Als Sahnehäubchen obendrauf gibt's noch eine Prise Erotik – fertig ist Forsaken, der ultimative Action-Knüller für das Jahr 1998.

Verdammte Erde

Als Hintergrundgeschichte hat sich Acclaim ein besonders düsteres Endzeit-Szenario einfallen lassen: Im Jahre 2113 entdeckt die Menschheit die ergiebigste Energiequelle aller Zeiten: kleinste subatomare Teilchen. Ganze Scharen von Wissenschaftlern machen sich augenblicklich an die Erforschung der Lösung aller Energieprobleme. Leider gerät schon das erste Kernspaltungs-Experiment außer Kontrolle und führt zu einer Kettenreaktion, die binnen weniger Minuten wie das Jüngste Gericht über den ganzen Planeten fegt. Die Ozeane verdampfen, alles Leben an der Erdoberfläche wird vernichtet – so long, das war's dann wohl. Natürlich bekommen alle raumfahrenden Völker des Universums Wind von der Sache und machen sich auf den Weg zur toten Erde, um den einstmals so blühenden blauen Planeten als gigantisches Ersatzteillager zu mißbrauchen. Und so kommt es, daß die übelsten Gesellen des ganzen Universums auf der Suche nach Reichtum und Abenteuer die ausgedehnten unterirdischen Schachtsysteme der Erde auf ihren schwebenden Hoover-Bikes durchpflügen. Und einer dieser rauhbeinigen Abenteurer sind Sie.

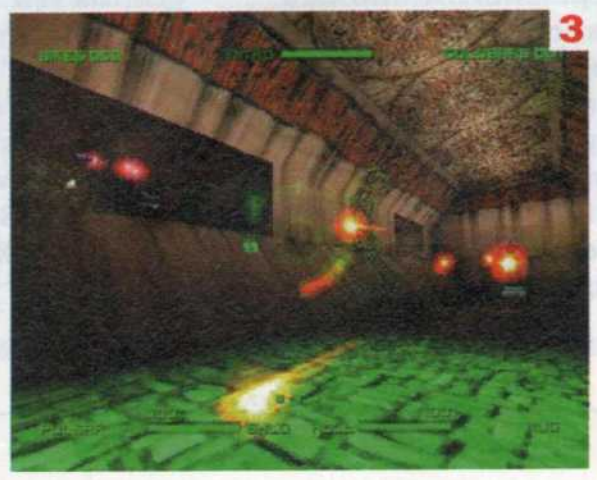
Sie schlüpfen in die Rolle einer von 16 höchst unterschiedlichen Charakteren. Die Protagonisten lassen sich grob in drei

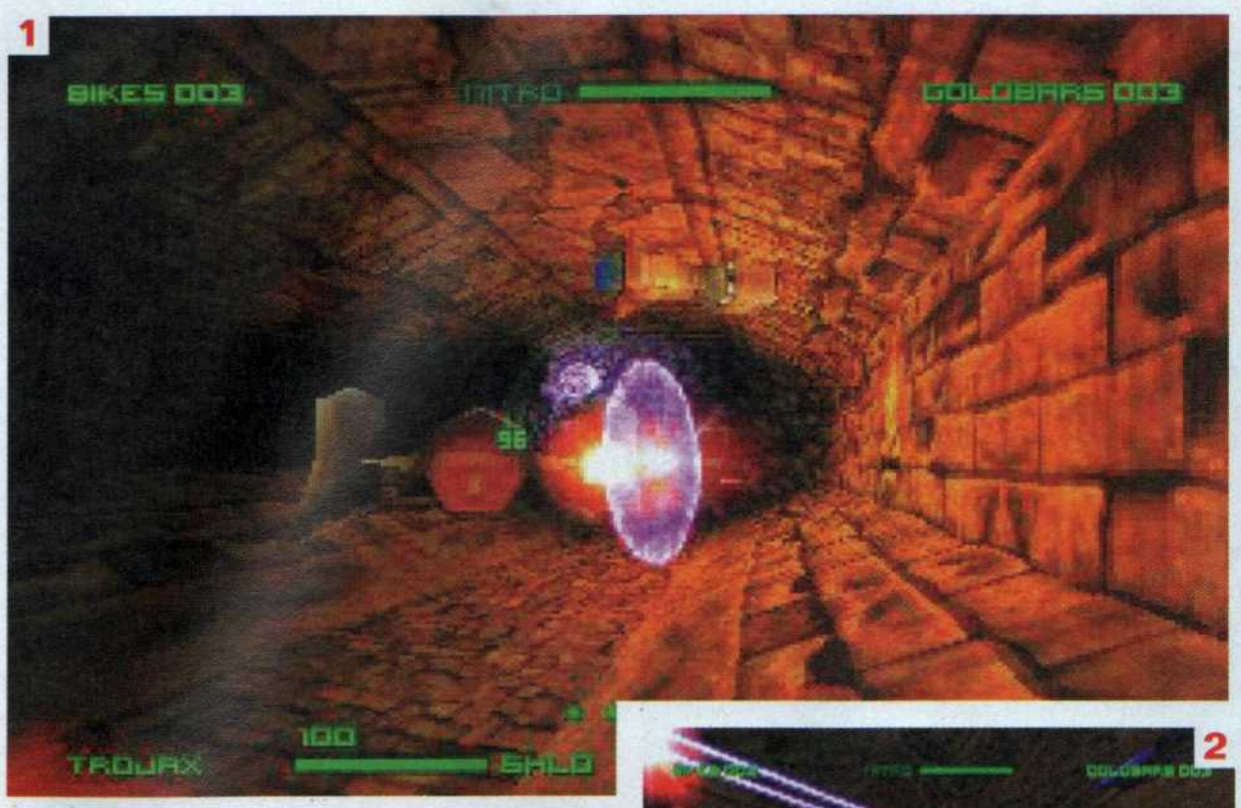
Forsaken ist ein echter Augenschmaus, der selbst verwöhnte PlayStation-Zocker zu fassungslosem Staunen hinreißt.



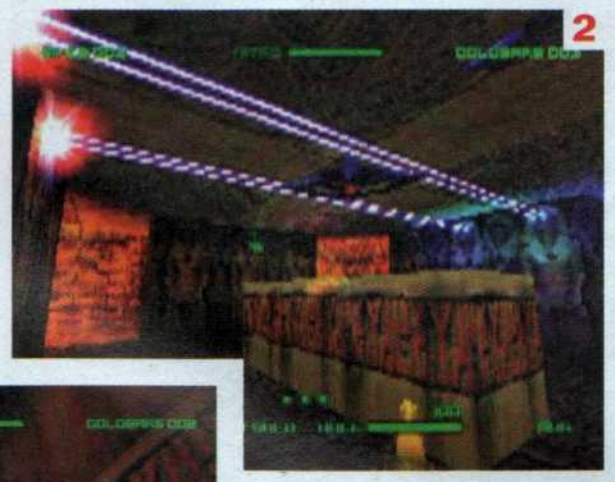
[1] Das Mündungsfeuer der Pulsar-Kanone erhellt die düstere Szenerie. [2] Enge Tunnelsysteme wechseln sich ab mit luftigen Hallen wie dieser – hier sind die wild herumfliegenden Gegner nur schwer zu treffen. [3] Lensflare-Lichteffekte und feine Oberflächentexturen (man beachte die kunstvoll gestaltete Decke) machen Forsaken zum absoluten Augenschaus.







1



2

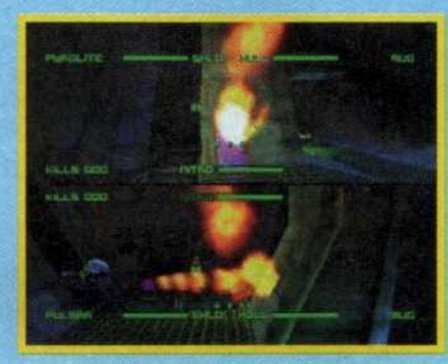


3

[1] Lichtspiele: Das gelungene Echtzeit-Lightsourcing sorgt für ein unvergleichliches Farbenspiel. [2] Vorsicht, Falle: Im antiken Tempel lauern diese Typen mit einem sprichwörtlich durchdringenden Blick... [3] Effektvoll: Dieser fliegende Gegner attackiet Ihren Biker mit einem gefährlichen Energie-Schirm.

Kleines Duell gefällig?

In Forsaken heizen Sie nicht nur alleine durch die Tunnelsysteme, sondern messen sich auch im gepflegten Duell mit einen menschlichen Mitspieler. Dazu hat Probe auf den beliebten Split-Screen-Modus zurückgegriffen, der den Bildschirm in zwei Hälften teilt. In speziellen "Death Match"-Arenen jagt man sich gegenseitig durch die Tunnel und versucht, sich Power-Ups abzuluchsen. In Sachen Grafik und Geschwindigkeit halten sich die Unterschiede zur Solospieler-Variante stark in Grenzen.



Kategorien aufteilen: Harte Männer, scharfe Mietzen und bemitleidenswerte Mutanten. Jeder der Abenteurer ist mit seinem persönlichen Hoover-Bike ausgestattet, das blitzschnelle 360-Grad-Turns durchführen, in drei Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen und mit allerlei interessanten Waffensystemen ausgestattet werden kann.

Nachdem Sie sich für Ihren Lieblingsbiker entschieden haben, geht's auch schon los. Sie finden sich in einem Schacht im Bauch von Mutter Erde wieder und betrachten das Geschehen mit den Augen des Bikers. Mit einem beherzten Tritt auf's Gaspedal machen Sie Ihrer Maschine Dampf und fegen mit einem Affenzahn durch enge Tunnel, finstere Höhlen und riesige Räume. Dabei genießen Sie volle Bewegungsfreiheit: Sie können Ihr Bike um 360 Grad drehen und in jede beliebige Richtung fliegen – Schwindelanfälle garantiert.

Die mit viel Liebe zum Detail konstruierten Level verwöhnen das Auge mit realistisch wirkenden Oberflächenstrukturen, atmosphärischen Lichtspielen und einem Feuerwerk an Special-Effects. Das Mündungsfeuer der Bordkanonen beleuchtet finstere Ecken, Rauchschwaden verdecken die Sicht und gleißend helle Energieblitze mit Lensflare-Effekt lassen den Spieler unwillkürlich zur Sonnenbrille greifen. Transparente Gegner schimmern bedrohlich vor glühenden Lava-Strömen, die Kontrolleuchten von Computerterminals tauchen die Szenerie in tiefrotes Flackerlicht und funkensprühende Kabel sorgen für ein gespenstisches Ambiente. Auf den Punkt gebracht: Forsaken ist ein echter Augenschmaus, der selbst verwöhnte PlayStation-Zocker zu fassungslosem Staunen hinreißt.



Power für Biker

Mit einer Unmenge an Power-Ups verwandeln Sie Ihr Bike Schritt für Schritt in eine unschlagbare Killer-Maschine. Hier eine kleine Auswahl:



Schild. Mit Abstand das wichtigste Power-Up in Forsaken – versorgt angeschlagene Schilde mit neuer Energie.

Power Pod. Da freut sich der Waffennarr: Power Pods erhöhen die Durchschlagskraft der Bordkanonen.

Energy Pods. Diese Energiespeicher versorgen die Strahlen-Waffen mit dem nötigen Saft.

Ammo Belt. Munition für die Projektilwaffen.

Nitro. Hochkonzentrierter Treibstoff, der aus den Bike-Triebwerken das absolute Maximum herausholt.

Rasante Tunnelhatz

All die grafischen Details bewegt die superflotte 3D-Engine in einem Höllentempo über den Bildschirm – auf daß Ihr Gleichgewichtssinn so richtig schön durcheinandergebracht wird. Doch die Entwickler von der renommierten Softwareschmiede Probe Entertainment haben sich nach der Fertigstellung der famosen 3D-Grafik nicht selbstzufrieden zurückgelehnt, sondern auch das Gameplay-Potential bis auf's Letzte ausgereizt. Die Steuerung der Bikes durch den dreidimen-

Laß' krachen, Kumpel!

Hier eine kleine Übersicht über das Waffenarsenal aus Forsaken:



Pulsar. Mit dieser recht schwachen Standardwaffe sind alle Bikes von Anfang an ausgerüstet.



Suss Gun. Sieht aus wie ein mechanisches Maschinengewehr aus dem ausgehenden 19. Jahrhundert, verschießt aber todbringende Partikelschwärme mit hoher Reichweite.



Trojax. Je länger Sie den Feuerknopf vor dem Abfeuern dieser Waffe gedrückt halten, desto vernichtender fällt der gleißend helle Energieblitz aus.



Laser. Kein Ballerspiel ohne Laserwaffe – zeichnet sich durch Doppellauf und extrem hohe Reichweite aus.



Pyrolite. Stellen Sie sich den Pyrolite wie ein überdimensionales Feuerzeug vor: Alles, was sich vor dem Mündungsrohr befindet, wird gründlich geröstet.



Transpulse. Durchschlagsstarke Luxus-Ausgabe der Pulasar-Kanone.



Mugs. Geradeausfliegende Schnellfeuer-Raketenprojektile.



Solaris. Infrarot-Zielsuchraketen - werden von der Hitzeabstrahlung gegnerischer Vehikel angezogen.



Gravgon Missile. Erzeugt nach der Detonation ein starkes Gravitationsfeld, das getroffene oder hindurchfliegende Gegner festhält.



Scatter Missile. Sorgt dafür, daß bei einem Gegnerkontakt all dessen Waffensysteme in der Gegend verstreut werden. Fröhliches Einsammeln!



Multi Rocket Launcher. Dieser Raketenwerfer feuert eine große Anzahl Projektile in kürzester Zeit ab.



Titan Missile. Setzt nach der Detonation eine große Zahl kleinerer Schrapnell-Geschosse frei, die schwerste Schäden anrichten können.



Purge Mine. Diese Standard-Mine detoniert bei Kontakt oder Erschütterung.



Pine Mine. Die Pine-Mine feuert auf alle innerhalb eines bestimmten Radius vorbeifliegenden Bikes eine Raketensalve ab.



Quantum Mine. Sehr gefährliche Mine mit vernichtender Sprengkraft.

Nicht nur die Grafik, sondern auch das Gameplay-Potential wird bis auf's Letzte ausgereizt.

sionalen Raum ist hervorragend gelöst: Mit dem Steuerkreuz drehen Sie Ihr futuristisches Fluggerät um alle drei Achsen, die Aktionstasten leiten horizontale und vertikale Flugmanöver ein, bei den R-Tasten handelt es sich um die Abzüge für Kanonen und Raketen, und mit den L-Buttons beschleunigen Sie Ihr Bike nach vorne oder im Rückwärtsgang. Besitzer des Sony-Analog-Controllers dürfen sich über eine besonders ausgereifte und feinfühlige Steuerung freuen, bei der beide Joysticks zum Einsatz kommen.

Ihre unterirdischen Exkursionen führen Sie durch das Innere eines aktiven Vulkans, eine stillgelegte Nuklearfabrik, eine antike Tempelanlage oder ein abgewracktes Gefängnisraumschiff. Insgesamt 15 ausgedehnte Level auf der Erde und im Weltraum warten darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Dabei bekommen Sie es mit einer Vielzahl lästiger Gegner zu tun, die sich durch hohe Intelligenz auszeichnen – mit schlichtem Herumballern ist es in Forsaken nicht getan. Die gegnerischen Fluggeräte, Roboter und Panzer entziehen sich geschickt Ihren Attacken, verstecken sich hinter Säulen oder in unzugänglichen Nischen, und versuchen Ihren Biker gezielt in die Enge zu treiben. Eine Vielzahl von Waffensystemen und Power-Ups hilft Ihnen dabei, der Gegnerschar Herr zu werden. Darunter finden sich mächtige Bordkanonen, intelligente Raketen und sogar Minen, die Sie an strategisch günstigen Stellen ablegen.

Schießen & Rätseln

Obwohl der Action-Aspekt in Forsaken eindeutig überwiegt, darf auch geknobelt werden. Verschlossene Türen, versteckte Schalter, verwinkelte Labyrinthe und



Fliegende Wächter, laufende Roboter, fest installierte Lasergeschütze und stark gepanzerte Bodenfahrzeuge lauern Ihrem gestressten Biker überall auf.

powered by NRJ ENERGY

D-OFFICE

GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE

COMING SOON

PlayStation

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

Z-AXIS

Memory card kompatibel | Analogpad kompatibel | Zwei Spieler

Die Biker-Gang

In den Tiefen der Höhlensysteme tummeln sich die unterschiedlichsten Charaktere. Hier die vier schillerndsten Gestalten aus der Forsaken-Gang:

Beard – der Rocker



Der ewig gestrige Beard hat den Anbruch des 21. Jahrhunderts schlichtweg verschlafen. In steinalten Rocker-Klamotten fegt er durch den Weltraum und lauscht dabei knallharten Hardrock-Rhythmen.

Ex-Cop – der Bulle



Keiner kennt seinen richtigen Namen – alle nennen ihn nur "Ex-Cop". Der einstmalige Drogenfahnder verlor seinen Job, weil er ein ganzes Rudel Punks abknallte – dummerweise waren auch drei seiner Kollegen unter den Opfern.

Nim Soo Sun – "The Babe with the Blades"



Ihren Spitznamen "Das Mädchen mit den Klingen" hat Nim Soo Sun in den menschenverachtenden Show-Darbietungen des "Xeno-Circus" erworben. In den modernen Gladiatoren-Wettkämpfen tranchierte sie ihre Gegner regelrecht.

Nubia – die eisklate Killerin

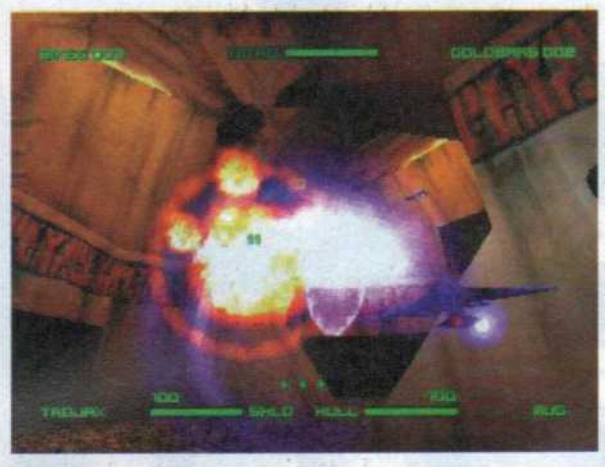


Nubia betört alle Männer mit ihrer exotischen Schönheit. Doch hinter der umwerfenden Fassade steckt eine eiskalte Seele, die weder Mitleid noch Erbarmen kennt. Nubia arbeitet schon seit geraumer Zeit als Auftrags-Killerin.

hinterhältige Code-Schlösser machen Ihnen das Biker-Leben schwer. Erschwerend kommen jede Menge böser Fallen hinzu, die einem unbedarften Hoover-Piloten schnell den Garaus bereiten. Erdbeben lassen riesige Gesteinsblöcke von der Decke stürzen, gewaltige Luftströmungen reißen die Vehikel manövrierunfähig mit sich, mächtige Ventilatoren machen aus den Maschinen Kleinholz und überraschend auftauchende Flammensäulen produzieren röstfrische Hoover-Fahrer.

Wir könnten Ihnen noch seitenlang von den innovativen Gameplay-Elementen, den perfekt konstruierten Spielwelten, den zahllosen Power-Ups, den abwechslungsreichen Gegnern, der umwerfenden Grafik und, und, und erzählen – doch der einzige Weg, diesen richtungsweisenden 3D-Shooter richtig kennenzulernen, besteht im Selbst-Ausprobieren. Also, worauf warten Sie noch? *pat*

PlayStation





Bezwungene Gegner verabschieden sich mit spektakulären Explosionen.

Forsaken

Meine Meinung: Verdammt, jetzt mußte ich mich doch glatt von der PlayStation losreißen, um diesen Beitrag in den Computer zu hämmern. Drüben im Wohnzimmer wartet der coole "Beard" im Pause-Modus darauf, daß ich ihn endlich aus dem Labyrinth der unterirdischen Waffenfabrik herausbringe. Also, machen wir's kurz, damit mein Freund Beard nicht so lange ausharren muß: Forsaken ist der beste 3D-Shooter, der mir seit langem in die Finger gekommen ist. Die rasend schnelle Grafik – fantastisch. Der coole Drum'n-Bass-Sound und die zahllosen Sprachsamples des Bordcomputers – groovy. Das verschachtelte Level-Design – brillant. Die ausgefeilte Steuerung – phänomenal. So, jetzt gehen mir die Superlativ-Attribute aus, und ich muß weiterspielen. Beard, ich kommeeee...!

Michael Schmithäuser

GENRE:	3D-Action
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Probe Entertainment
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

ACTIVISION®

MANCHMAL MUSS MAN EINFACH ZUPACKEN

Mit der Stimme von Val Kilmer !

PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE™

PlayStation

DYNAMIC SYSTEMS

ABC SOFTWARE

NBG VERLAG

Tel. 09471-70170

www.maxupport.de/activision

Activision Support, täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,20/min.) - Technischer Support: 01805 - 225155 - E-Mail: Support@activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Activision und PITFALL! sind eingetragene Warenzeichen und Pitfall 3-D: Beyond the Jungle ist ein Warenzeichen von Activision, Inc.© 1997 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



PlayTip PlayStation Magazin 5/98

Endlich ist es da! Die Umsetzung des PC-Superhits "Diablo" soll nun auch auf der PlayStation Action- und Rollenspiel-Freunde gleichermaßen in ihren Bann ziehen. von Moritz Menzel

Nachdem Diablo letztes Jahr bereits zahllosen Angehörigen der PC-Gemeinde schlaflose Nächte bescherte, ist nun endlich die lang angekündigte PlayStation-Fassung fertig. Blizzard Entertainment versprach während der Entwicklung, den Titel 1:1 auf die graue Konsole zu portieren, und sie haben ganze Arbeit geleistet! Allerdings kommen bei so einem Produkt die Unterschiede und Vorzüge der beiden Plattformen ganz besonders deutlich zum Ausdruck. So wartet die PC-Version mit einem Online-Multiplayer-Modus auf, von dem PlayStation-Besitzer nur träumen können. Da sich die PSX nun mal nicht so einfach an die Telefonbuchse anschließen läßt, müssen Sie auf diese Option natürlich verzichten.

Außerdem erscheinen die meisten Spiele zunächst einmal für den PC. Das ist zweifellos ärgerlich, hat aber oft auch Vorteile. So haben die Entwickler Zeit, in der Umsetzung Fehler zu korrigieren oder noch zusätzliche Features und Verbesserungen einzubauen. Auch an Diablo wurde in der PlayStation-Version etwas Feintuning vorgenommen. Wenn Sie aus dem Dungeon wieder auf die Oberwelt zurückkehren, werden Sie, je nach "Tageszeit", z.B. unterschiedliche Lichtverhältnisse ausmachen – auf dem PC war dieser Effekt noch nicht implementiert.

Sie kommen in die Hölle!

Erschöpft kehren Sie von einer langen Reise in das friedliche Dörflein Tristram zurück. Sie freuen sich auf ein kühles Bier bei Ogden, dem Wirt, und ein geistreiches Gespräch mit Cain, dem Dorfältesten. Doch als Sie an den ersten Häusern vorbei kommen, bietet sich Ihnen ein schrecklicher Anblick. Überall Leichen und zerstörte Häuser. Die Bäume wurden als Galgen für die friedliebenden Bewohner mißbraucht. Entsetzt





[1] In die Übersetzung hätte man ruhig noch etwas Zeit investieren können. Das kostet Punkte bei der "Präsentation". [2] ...des völligen Manas? Was will uns der Übersetzer damit wohl sagen?

und angewidert gehen Sie weiter und gelangen zu einer Handvoll verschreckter Überlebenden. Wie Sie den Erzählungen entnehmen, haben sich schreckliche Monster und Untote aus den Tiefen erhoben und sind unter der Führung von Diablo, dem Fürsten der Dunkelheit, über die Stadt hergefallen. Wut steigt in Ihnen auf, und Sie beschließen, selber in die Tiefen der Dungeons hinab zu steigen, um den Horden gegenüber zu treten.

Sie folgen der Beschreibung der hilfsbereiten Dorfbewohner und gelangen zu einer Kathedrale, die als Passage zum ersten der 16 Level fungiert. Jedes einzelne ist vollgestopft mit furchterregenden Kreaturen, und je tiefer Sie sich vorkämpfen, desto hartnäckiger und mächtiger werden Ihre Gegner. Die Dungeons sind außerdem in vier Bereiche eingeteilt, die die Art der Monster bestimmen. Zunächst müssen Sie in der Kathedrale aufräumen, wo z.B. Kobolde und Skelette auf Sie warten. Ab dem fünften Level gelangen Sie in die Katakomben unter der Stadt. Vier Treppen tiefer müssen Sie sich in den gefährlichen Höhlen zurechtfinden, und danach erwartet Sie die Hölle. Diese Bezeichnung paßt extrem gut, denn hier lauern Monster, die Sie bisher nicht einmal in Ihren schlimmsten Träumen heimgesucht haben. Im letzten Level schließlich stehen Sie der Inkarnation des Bösen gegenüber: Diablo höchstpersönlich. Glauben Sie allerdings nicht, daß er dort allein auf Sie wartet, denn so viel Ehrenhaftigkeit gehört sich nicht für die dunkle Seite der Macht. Im Gegenteil, er hat eine ganze Armee Todesritter um sich geschart, die alle denselben Auftrag haben: Na, raten Sie mal...

Der direkte Zugang zu den einzelnen Abschnitten – also dem fünften, dem neunten und dem dreizehnten Level – öffnet sich erst dann, wenn Sie sich auf dem normalen Weg bis dorthin vorgekämpft haben. Und

Das dynamische Duo

Wie so viele Titel in letzter Zeit spielt auch die PC-Version von Diablo einen der größten Trümpfe im Vergleich PC-PSX aus: Multiplayer im Internet. Auf Blizzards kostenlosem Server "Battlenet" treffen sich täglich unzählige Diablo-Begeisterte, um in Grüppchen zu maximal vier Abenteurern gegen die Scharen der Finsternis anzutreten. Daß Ihre Gefährten dabei schon mal 10.000 Kilometer weit entfernt sind und Sie sich zuvor im Normalfall gar nicht kannten, übt dabei erst den ganz besonderen Reiz aus.

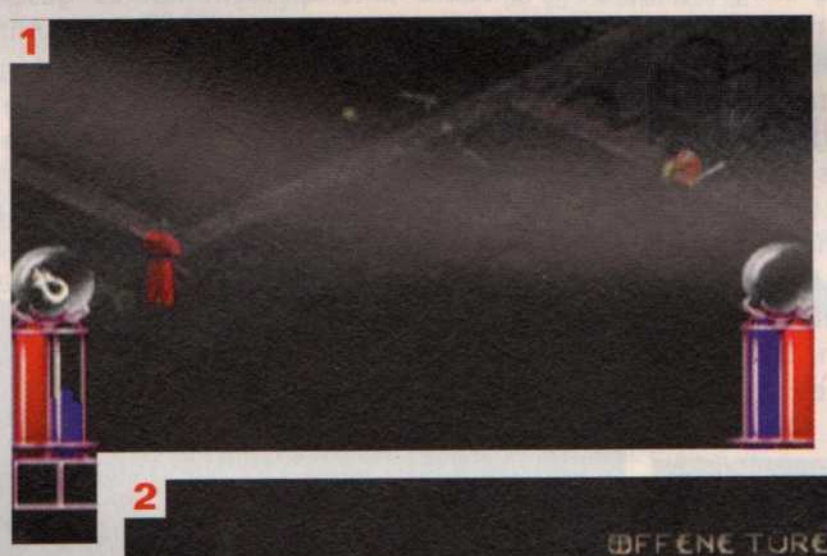
PlayStation-Besitzer müssen zwar auf diese innovative Spielvariante verzichten, doch immerhin dürfen zwei Helden Seite an Seite die Brut Diablos bekämpfen. Dabei wird weder der Screen geteilt noch benötigen Sie zwei Konsolen. Hier passiert alles auf einem Bildschirm. Das ist im Prinzip ein Vorteil, da Sie einfach loslegen dürfen und sich nicht mit dem halben Fernseher begnügen müssen.

Doch auch diese Lösung hat ihre Nachteile. Wenn ein Charakter stehenbleibt, dann muß der andere warten – sonst würde er ja den Bildausschnitt verlassen. Besonders unangenehm ist das in Dungeons, wenn eine Wand oder Ecke zwischen Ihnen und Ihrem Waffenbruder liegt. Der eine kämpft z.B. gerade und kann seine Stellung nicht ohne Weiteres aufgeben. Dann passiert es schon mal, daß der andere völlig bewegungsunfähig ist: Links ist die Wand und rechts ist der Screen zu Ende. Besonders gerne entsteht so eine Situation nach einem Teleport. Glück, wenn Sie dann nicht gerade angegriffen werden! In so einem Fall muß der Eingekeilte warten, bis der zweite Charakter sich dazu herabläßt, ihm ein wenig "entgegen zu kommen" (siehe Screenshots).

Um in ein anderes Level zu gelangen, reicht es komischerweise, wenn einer von beiden eine Treppe hochgeht oder durch ein Portal schreitet. Das ist zwar etwas seltsam, doch kann man sich hierdurch zum mehrfachen Lebensretter mausern. Denn wenn Ihr Kumpane in Bedrängnis ist, und Sie stehen neben einer Treppe, dann befördern Sie ihn aus der Gefahrenzone, indem Sie einfach alleine die Stufen erklimmen.

Abgesehen von diesen kleineren Unstimmigkeiten ist der Zwei-Spieler-Modus durchaus gelungen und verspricht wochenlangen Spielspaß.

1



2



3



[1] Nichts geht mehr: Der Spieler rechts ist eingekeilt. [2] Nur wenn sich Ihr Waffenbruder dazu herabläßt, Ihnen ein Stück entgegen zu kommen, werden Sie aus dieser mißlichen Lage befreit. [3] Das Level ist bereits beendet, wenn einer die Stufen erklimmt.

1



2



3



[1]-[2] Beim erstklassigen Intro werden Ihnen kalte Schauer den Rücken hinunter laufen. [3] Wählen Sie Ihren Charakter. Wie Sie sehen, ist der Krieger zwar enorm stark, aber dumm wie Brot.

das macht auch durchaus Sinn, denn als Anfänger sollten Sie nicht gleich in der Hölle einsteigen! Dies bedeutet, daß Sie nur im jeweils ersten Dungeon eine Treppe zur Stadt vorfinden werden. Wollen Sie also zwischendrin mal Ihre Beute verkaufen oder Heiltränke besorgen, dann müssen Sie entweder bis zum letzten Einstiegslevel zurücklaufen, oder Sie benutzen ein "Town Portal". Dieser Zauber öffnet ein Tor, das Sie direkt in die Stadt befördert. Wie bei allen anderen Sprüchen müssen Sie auch diesen natürlich erst einmal beherrschen. Dazu benötigen Sie entweder ein Buch, von dem aus Sie ihn in Ihr eigenes Zauberbuch übertragen können. Oder Sie verwenden eine Schriftrolle, die allerdings nach einmaligem Gebrauch verschwindet. Beides finden Sie in Dungeons oder kaufen Sie bei Adria, der Hexe, wo Sie auch Zauberstäbe und Manatränke zum Auffrischen Ihrer Magiefähigkeiten erwerben. Wollen Sie Waffen und Rüstungen erstehen oder zu Geld machen, dann ist Griswold, der Schmied, Ihr Mann.

Die dritte Person in Tristram, die Sie wohl des öfteren aufsuchen werden, ist Peppin, der Heiler. Bei jedem Besuch füllt er gratis Ihre Lebensenergie auf und bietet Ihnen Heiltränke an – diese allerdings nur gegen Bares.

Die Qual der Wahl

Bevor Sie sich ins Geschehen stürzen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Rolle eines Zauberers, Kriegers oder einer Jägerin übernehmen. Der Magier kennt sich am Besten mit den Sprüchen aus, der Kämpfer ist der Stärkste und die Jägerin am geschicktesten. Diese Wahl wirkt sich auf das gesamte Spiel aus, daher sollten Sie gut darüber nachdenken. Im Gegensatz zu einigen anderen RPGs haben Sie nämlich nicht die Möglichkeit, nach und nach mit jeder Charakterklasse auf dieselben Werte zu kommen. In Diablo stoßen Sie als Krieger im Bereich Magie also sehr schnell ans Maximum, während sich Ihre Stärke erst um ein Vielfaches später nicht mehr steigern läßt.

Gott sei Dank dürfen Sie in Diablo an jeder beliebigen Stelle Ihr Spiel speichern. Das belegt leider den Großteil einer ganzen Memory-Card, was sich sehr unangenehm im Geldbeutel und bei den Ladezeiten bemerkbar macht. Doch zusätzlich wurde Ihnen die Option eingeräumt, Ihre Einstellungen und Ihren Charakter extra zu sichern. So dürfen Sie mit einem erfahrenen Helden z.B. ein ganz neues Spiel beginnen. Hierbei werden, wie

Blizzard Entertainment hat es geschafft, das Gameplay eines Actionspiels mit der Herausforderung eines RPGs zu verbinden.

in der PC-Version, jedesmal alle Level komplett neu generiert – das steigert die Langzeitmotivation natürlich ganz erheblich. Oder Sie besuchen mit der Cartdridge in der Hand einen Freund, um gemeinsam ins Dungeon hinab zu steigen.

Von der Rolle

Blizzard Entertainment hat es geschafft, das Gameplay eines Actionspiels mit der Herausforderung eines RPGs zu verbinden. Sie sehen sich in der schrägen Vogelperspektive durch Dungeons schleichen wie einst im Arcade-Klassiker "Gauntlet" und fiebern mit, wenn die Fähigkeiten Ihres Alter Egos steigen.

1



2



3



4



[1] Hier sehen Sie einen der Aufträge, um deren Ausführung Sie von den Dorfbewohnern gebeten werden. Meist winkt eine hohe Belohnung in Form eines Ausrüstungsgegenstandes. Also überlegen Sie nicht lange! [2] Wunderschöne Effekte, wie hier eine erstklassige Spiegelung auf der Wasseroberfläche, runden den guten Gesamteindruck ab. [3] Rösten Sie Ihre Gegner mit Magie! [4] Es steht Ihnen auch frei, kurzerhand schmerzhafte Flammenwände zu errichten, um sich die Monster vom Leib zu halten.

Memory card kompatibel

Zwei Spieler

Eingefleischte Rollenspieler werden allerdings ein wenig enttäuscht sein, wenn sie sich von Diablo tiefgehende RPG-Elemente erwarten. Denn der Schwerpunkt liegt eindeutig beim Kampf. Doch um in selbigem zu bestehen, kommen Sie nicht umhin, Ihre Werte hochzutreiben und sich eine geeignete Ausrüstung zuzulegen. Hierbei werden Ihnen neben zahlreichen "normalen" Gegenständen aus dem Alltag jedes besseren Helden maximal 300 magische Waffen über den Weg laufen. Und die mächtigsten Magier beherrschen ganze 22 durchschlagende Zaubersprüche – damit läßt sich schon eine recht große Armee plätten.

Die besten Ausrüstungsgegenstände bringen Sie entweder durch den Sieg über einen Zwischengegner in Ihren Besitz oder durch einen der zahlreichen Aufträge, die Sie zu bestimmten Zeitpunkten von den Dorfbewohnern angeboten bekommen. Sie müssen zwar nicht jeden einzelnen durchführen, doch sorgt dieses typische Rollenspielelement für Auflockerung, da Sie dann mit einem konkreten Ziel auf die Monster einschlagen. *pat*

PlayStation

Diablo

Meine Meinung: Diablo ist momentan einer meiner absoluten Favoriten auf der PlayStation. Die Grafik ist wunderschön, der Sound atmosphärisch und die Kombination aus Rollenspiel- und Hau-Drauf-Anteilen ist in meinen Augen genau richtig abgewogen. Die größte Gefahr ist, daß die Spieler das Gefühl haben, nichts Halbes und nichts Ganzes in den Händen zu halten. Bei Diablo entsteht dieser Eindruck nicht. Auch haben die Entwickler die Steuerung hervorragend auf das Joypad optimiert. Abgesehen von der – natürlich – fehlenden Online-Option steht die PSX-Fassung des Topprodukts der PC-Vorlage in nichts nach. Ausserdem ist der Zwei-Spieler-Modus im Rahmen des Möglichen gut gelungen. Die komplette Änderung des Levelaufbaus bei jedem neuen Spielstart bringt eine extrem hohe Langzeitmotivation. ***Markus Strippo***

■ GENRE:	**Action-Rollenspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**April '98**
■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**
■ ENTWICKLER:	**Blizzard Entertainment**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**Deutsch (viersprachig)**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**Deutsch**

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

Bernd Herfurth

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

FREAK'S SHOP

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

Ace Combat 2	89,95
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 & Joypad	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

Über 50.000 Videospielartikel auf Lager !!!

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 Crises	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killer*	89,95
Critical Depth	79,95
Croc	89,95
Dark Omen*	89,95

a = Ausländische Anleitung

Deathtrap Dungeon*	89,95
Devils Deception	84,95
Diablo*	89,95
Disc World 2	89,95
Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warrior	89,95

Play Station & 2. Joypad & Memory Card & Grid Run oder Slam'n Jam 333,-

Excalibur	69,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 <a>	69,95
Final Fantasy 7 <a> & dt. Spielberater	89,95
F. Fantasy Tactics <us>	119,95
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 Dual 2*	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lifeforce Tenka <a>	69,95
englisch & ungeschnitten	
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
MDK	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Ch.*	89,95
Men in Black*	89,95
Midnight Run	89,95
Monopoly	84,95
Nagano Winter Games	99,95
Nascar Racing '98	89,95
NBA - In the Zone 2	69,95
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*	94,95
Overblood <a>	59,95
Pandemonium & Pad	79,95
Pax Corpus*	89,95
Perfect Assasin*	89,95
PGA Tour Golf '98	89,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboat Racing*	89,95
Power Soccer 2	89,95
Pro Pinball Time Shock	89,95
Pulse*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	69,95
Reboot*	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Resident EVIL 2*	99,95

* geplante Neuheit / Platinum



Resident Evil 2* & farb. Spielbarater 114,95

Return Fire	59,95
Risiko	84,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rash 3*	89,95
Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	89,95
Sim City 2000	89,95
Skull Monkeys	89,95
Steel Reign	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex	79,95
Strikepoint	59,95
Suikoden	69,95
Swagman	69,95
Tetris Plus	79,95
Theme Hospital*	89,95
Toca Touring Car	89,95
Tokyo Highway Battle	59,95
Tombraider 2	89,95
Total Driving	84,95
Treasure of the Deep*	89,95
Ubik*	89,95
UEFA Soccer*	89,95
V-Rally	79,95
Vandal Hearts	69,95
Virtual Pool	69,95
VMX Racing*	89,95
VR 3000*	89,95
Wild Arms*	89,95
Wing Over	89,95
Wreckin' Crew*	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children	89,95
Xenocracy*	89,95

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Casper	49,95
Cheesy	49,95
Crash Bandicoot*	49,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	49,95
Destruction Derby 2*	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Hour	49,95
Grid Run	49,95
Inredible Hulk	39,95
Micro Machines V3*	49,95
NBA Jam Extreme	49,95
Pandemonium 2*	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge*	49,95
Primal Rage	49,95
Ran Soccer	39,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	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
Starfighter 3000	39,95

Sonderangebote

Supersonic Racer	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnittene PAL-Version	
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
Gun "Pistole"	39,95
Gun & Laseraufsatz	89,95
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 16 MB	79,95
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!

So leicht seid Ihr aus der Ruhe zu bringen.

99 mal in Deutschland.

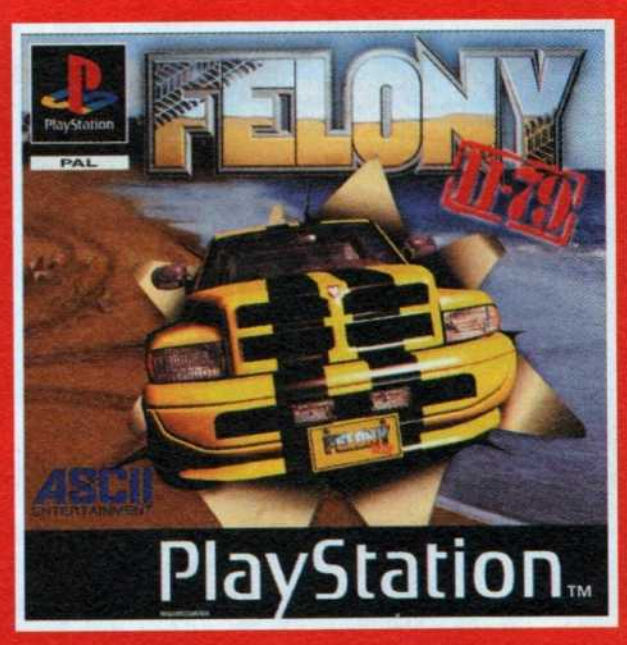
http://www.mediamarkt.com

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.

99.-



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

99.-



MIDNIGHT RUN
Der Arcade-Hit jetzt auch für die Playstation. Wählen Sie Ihren Lieblingswagen und rasen Sie durch den nächtlichen Straßenverkehr Tokyo's. Wahnsinnige Verfolgungen, rasante Überholmanöver, gekonnte Kurvenfahrten und dramatische Zieleinfahrten - aufregender können Autorennen nicht sein.

99.-



AIR RACE
Das erste Air Racing Game für Sony Playstation. Fliegen Sie durch tückische Canyons und Häuserschluchten oder schneebedeckte Berglandschaften, den Gegner im Rücken und das Ziel im Blick. Von knatternden Flugveteranen bis zu modernsten High-Tech-Maschinen steht Ihnen eine breite Palette verschiedenster Fluggeräte zur Verfügung.

99.-



CLOCK TOWER
Das Grusel-Adventure der Spitzenklasse. Fahnden Sie nach einem Serienkiller in den teuflischen und äußerst realistischen Gegenden von England und Norwegen. Hochauflösende Grafik, mit ungewöhnlichen Licht- und Spezialeffekten kombiniert mit einer außergewöhnlichen Soundbegleitung wird Sie in den Bann dieses Adventures ziehen.

MediaMarkt

Alundra

Mit "Alundra" gibt es einen weiteren Titel für die PlayStation, der das Zeug zu einem Evergreen hat. Daß dabei schamlos von dem Nintendo-Hit "Legend of Zelda" abgekupfert wurde, tut dem Spielspaß keinen Abbruch. von Henrik Fisch

Es hätte eine schöne Reise werden können – schließlich hatte der Elfenjunge Alundra sich so auf die Schiffsfahrt gefreut. Bis zu dem Moment, als der Sturm loslegte und der Blödmann von Kapitän die Sache nicht mehr so recht im Griff hatte. Alundra wird von Bord geschleudert und verliert das Bewußtsein. In seinem Traum erscheint ihm Ralf, ein Hüter der sieben Siegel. Der informiert unseren Helden, daß er der einzige ist, der die Siegel beschützen und die Welt retten kann.

Nach dieser erfrischenden Erfahrung erwacht Alundra im Haus eines freundlichen Dorfschmieds, der ihn bewußtlos am Strand gefunden hat. Neben einigen wertvollen Tips versorgt der gute Mann den Helden im weiteren Spiel mit Waffen. Außerdem schreibt hier Alundra seinen bisherigen Abenteuerverlauf in ein Buch – PlayStation-Spieler nennen diesen Vorgang weniger lyrisch "Spielstand speichern".

Das Dorf erscheint bei einer ersten Erkundung schon recht groß – ist aber nichts im Vergleich zur umliegenden Landschaft. Anders als bei Rollenspielen gibt es keine Übersichtskarte des Geländes. Ob im Dorf, im Gelände oder in den Höhlen: Alles spielt sich in derselben Perspektive ab. Allerdings stehen einer ausgiebigen Erkundung einige handfeste Hindernisse im Weg. So kann Alundra bei Spielbeginn nur flache Hügel hochspringen; höhere Plateaus bleiben ihm verwehrt. Zumindest solange er nicht entsprechend kräftige Schuhe trägt. Andernorts versperrt ein umgefallener Baumstamm eine Brücke, ein Dornengebüsch blockiert den Weg, oder massive Felsbrocken verhindern das Fortkommen. Mit der entsprechenden Ausrüstung verschafft sich der Elf dann aber doch seinen Weg – nur muß man die erst einmal besitzen.





[1] Das Action-Adventure "Alundra" beginnt in einem friedlichen Dorf, [2] in dem man sich vor allem viel mit den Bewohnern unterhalten sollte. [3] Außerhalb der Ortschaft bleibt die Perspektive gleich. [4] Wie kommt man an diese Kiste? Erst wenn man entsprechende Sprungschuhe sein Eigen nennt.





Beim Rumstöbern sammelt der Held dann auch die ersten Erfahrungen mit den Einwohnern des Geländes: üble Schleimbatzen, verärgerte Bienen und ab und zu auch mal ein grimmiger Troll. Frei nach dem Motto "Wer zuerst haut, ist besser dran" prügelt sich unser Held also durch die Pampa. Die Besiegten hinterlassen ab und zu mal Geldstücke oder besser "Gilder", wie die hiesige Währung heißt. Bei einem Treffer des



1

[1] Wer mal gar nicht mehr weiter weiß, läßt sich bei der freundlichen Dorfzauberin seinen nächsten Aktionen erklären [2] und sogar auf einer Übersichtskarte zeigen, wo es weitergeht. [3] Heiltränke und Kräuter ersteht man beim Händler. Einfach aufheben, auf die Theke knallen und über den Preis staunen. [4] Das Ganze geht solange, bis das Inventory voll ist. [5] Waldrodung für Anfänger: [6] Einfach mal in die Büsche schlagen [7] und sehen, was so alles herausgeflogen kommt.



2





3

Gegners werden unweigerlich Lebenspunkte abgezogen. Zu Beginn hat Alundra davon nur zehn, kann diese aber im Spielverlauf durch entsprechende "Container" erhöhen. Verbrauchte Lebensenergie frischt der Kämpfer durch rote Kristalle wieder auf, welche die Widersacher ebenfalls gelegentlich spendieren.

Gilder und Kristalle finden sich manchmal in Büschen, die durch einen saftigen Hieb zerbröseln. Diese Waldrodung ist zum Glück nicht von Dauer: Verläßt der Recke das Gelände, wachsen die Büsche wieder nach. Das Geld gibt man am besten für Heiltränke und Rüstungen aus, die man an verschiedenen Orten kaufen kann. Beides findet man auch in herumliegenden Kisten, die sich, anders als die Büsche, nicht wieder regenerieren: Einmal geplünderte Truhen bleiben für den Rest des Spiels leer.

Den Zaster investieren Sie darüber hinaus auch in Tränke und neue Waffen. Ein Geschäft mit entsprechenden Utensilien findet sich zum Beispiel im Dorf. Einige Sachen darf Alundra so oft kaufen, bis die Tasche voll oder der Geldbeutel leer ist, andere werden nur einmal feilgeboten.

Mit den Leutchen im Dorf sollte man generell ausgiebig plaudern. Nur so erfährt man nämlich, was eigentlich als nächstes zu tun ist. Sollte es mal überhaupt nicht weitergehen, gibt es noch einen Notanker: die Hütte der freundlichen, alten Dorfzauberin. Dort teilt man Ihnen unverblümt mit, was Sie als nächstes unternehmen sollen. Wer es immer noch nicht rafft, schaut sich eine Karte bei der Alten an, auf der ein dickes, leuchtendes Kreuz den Ort der nächsten Untersuchung markiert. Das kostet dann allerdings etwas Knete. Als Dreingabe werden alle Lebenskristalle und auch die Zauberkraft von Alundra aufgefüllt.

Ja, zaubern kann man auch in diesem Spiel. Entsprechende Sprüche wollen allerdings erst gefunden werden – die nötigen Kisten sind meistens an besonders fies zu erreichenden Stellen deponiert. Gezaubert wird dann auf Knopfdruck, so als würde man einen beliebigen anderen Gegenstand benutzen. Der Spuk funktioniert aber nur dann, wenn Alundras Zauberkraft voll aufgefrischt ist.

Neben den normalen Aktionen wie ge-



4



5



6



7

Memory card kompatibel

Ein Spieler

hen, springen, kämpfen und Gegenstände benutzen kann unser Held auch gewisse Objekte hochheben und werfen. Das ist praktisch im Kampf gegen starke Gegner, denn so ein geworfener Felsbrocken hat mehr Power als ein Schlag mit Mamis Obstschäler. Außerdem gibt es hin und wieder einige Rätsel, bei denen diese Fähigkeit dringend benötigt wird. So muß man etwa Steine auf Bodenplatten stellen oder Treppen aus Kisten bauen. Einige Truhen und Töpfe zerbröseln nach einem Wurf und geben eventuell wieder Gilder und Lebenskristalle preis. Sehr praktisch ist auch die "Bombe". Diese detoniert erst nach einer gewissen Zeit und erledigt Monster, sprengt Wege frei und löst Schalter aus. *pat*

PlayStation



Hier müssen die Steinsymbole im richtigen Moment auf die Platten geworfen werden.

Alundra

Meine Meinung: Wer kennt noch das gute, alte Legend of Zelda auf Super-Nintendo? Alundra ist ein hundertprozentiger Clone und macht mindestens ebenso viel Spaß. Es ist einfach phantastisch, welche Wege sich im Spielverlauf auftun. Je nachdem, ob man schon höher springt oder entsprechende Waffen besitzt, um sich die Wege freizusprengen, findet man immer neue Bereiche, und zwar auch in Orten die man eigentlich als "längst bekannt" abgehakt hatte. Der zweite Jubelruf erschallt bei mir wegen der vielen großen und kleinen Rätsel. So viel ist mir bisher noch in keinem Spiel untergekommen. Allerdings sind diese teilweise auch recht knackig – da hätte doch das eine oder andere Wort der Erklärung Wunder getan. Trotzdem: Wer Action-Adventure mag, sollte sich sofort ein Exemplar sichern.

Henrik Fisch

■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**
■ HERSTELLER:	**Psygnosis**
■ ENTWICKLER:	**Sony/Working Designs**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

DAS DUNKLE ZEITALTER

WIRFT SEINE SCHATTEN VORAUS

DARK OMEN™ GIBT ES JETZT AUCH FÜR DIE PLAYSTATION MIT REVOLUTIONÄRER 3D-TECHNOLOGIE. VOR IHNEN LIEGT EIN MÖRDERISCHER WEG: KÄMPFEN SIE SICH DURCH EIN NEUES ZEITALTER DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE.







WARHAMMER DARK OMEN™

Zitrone des Monats

Spawn



[1] Von vorne ist er ja ganz fesch, unser Held. [2] Sein Pendant im Film ist allerdings deutlich furcht-einflößender.



"Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Niemand. Wenn er aber kommt?" Er, das ist Al Simmons alias "Spawn", ermordet von seinen Ex-Auftraggebern, auferstanden von den Toten zu richten den Tyrannen Malebolgia, der im "Turm der Hölle" auf Simmons wartet... von Marcel Peters

Nach den mehr oder weniger verunglückten Lizenzspielen der jüngsten Vergangenheit, wie dem leider unausgegorenen Actiontitel "Fantastic Four" oder dem grottenschlechten "The Incredible Hulk", dachten wir, daß es nicht schlimmer kommen könnte – zumindest hegten wir diesen schlichten Wunsch. Doch wir wurden eines besseren belehrt.

Zuerst sollte man die Frage klären: Wer oder was ist Spawn? Spawn ist ein Comic respektive eine Comicfigur, die von Todd McFarlane erdacht wurde. Die Erstauflage kam im Frühjahr 1992 in Amerika auf den Markt und fand besonders beim jugendlichen Publikum reißenden Absatz. Schnell erlangten die düster und blutrünstig gezeichneten Papiervorlagen Kultstatus. Alsbald konnten Spawn-Fans ihren Helden auf der Kinoleinwand und in einem Zeichentrickfilm bewundern. Merchandise-Produkte gibt es wie Sand am Meer: Von der Spawn-Tasse und Spawn-T-Shirts bis hin zu Spawn-Bettwäsche finden Fans so ziemlich alles, was das Herz begehrt. Was bislang zum vollendeten Glück fehlte, war das passende Comic-Spiel für die PlayStation. Blenden wir drei Jahre zurück: Vielleicht erinnern sich noch manche von Ihnen an das erste Spawn-Spiel – ein horizontal scrollendes Prügelgame, das auf dem Super NES wenig Aufsehen erregte. Nun stieg Sony in das Geschäft mit den Filmlizenzen ein – das Adventure-Genre haben die Programmierer aber sicher nicht neu erfunden.



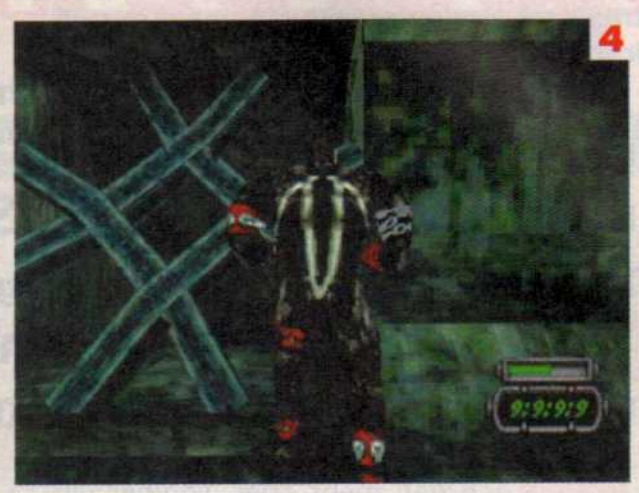
Software © 1998 Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Teile von Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Artwork und Bilder © 1998 Games Workshop Ltd., von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen 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.

PlayTest









[1] Ohne Worte... [2] Grafikschwächen wie dieser Clipping-Fehler links im Bild sind in Spawn an der Tagesordnung. [3] Hier stimmt noch alles... [4] ...Doch drehen Sie die Kamera ein wenig nach rechts stehen Sie plötzlich hinter den Mauern, die gerade noch vor Ihrer Nase waren!

Unweigerlich drängt sich der Vergleich mit dem Referenz-Titel "Tomb Raider" aus dem Hause Core auf. Die Unterschiede: In Spawn sind sämtliche Texturen unglaublich häßlich geraten. Eine dermaßen verunglückte Farbwahl ist bei aktuellen PSX-Games des noch jungen Jahres 1998 eher selten der Fall und fällt dadurch besonders negativ auf. Ein Beispiel: In einem der 18 Level, die in drei Zeitzonen unterteilt sind, führt der Weg Al Simmons in die Gänge einer kargen Kanalisation. Die dortigen Abflußrohre werden aber nicht als 3D-Objekte dargestellt, sondern sind lediglich auf die Wand "gemalt". Das mag zwar recht originell gemeint sein, gibt aber einen nicht unerheblichen Abzug bei der Präsentation des Spiels. Der Hauptdarsteller stapft wie ein tolpatschiger Gorilla durch die Landschaft und verfügt während der First-Person-Darstellung im Gegensatz zu Tomb Raider über ein sehr begrenztes Repertoire an Bewegungen. Der Held kann lediglich Purzelbäume schlagen (lustig, aber meistens unbrauchbar), springen, Schalter drücken und mit Faust- und Beinschlägen Kisten bzw. Schränke zerstören, die sich meistens in Luft auflösen. Dahinter verbergen sich Power-Ups mit skurrilen Bezeichnungen wie z.B. Necroplasmic Sphere, Hell Gauntlet und Pyromatic Orb. Sie frischen die Lebensgeister von Spawn auf oder machen ihn für einige Sekunden unsichtbar, was aber nicht weiter von Bedeutung ist. Via Kameraschwenks um 360° machen Sie sich ein Bild der näheren Umgebung und sehen vielleicht einen der wenigen, dumm agierenden Gegner.

Lebender Toter im roten Mantel

Sobald sich unser untoter Held einem feindlich gesinnten Gegenspieler nähert, wechselt die Kamera in eine 2D-Position. Spawn breitet sein Accessoire, ein rotes Mäntelchen, aus und ist zum Kampf bereit. Nebenbei erwähnt: Ist es denn nicht normalerweise so, daß Helden ihre Jacken oder Mäntel ausziehen, wenn sie Gegner verdreschen? Auf einem Balken am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Lebensenergie, die nach jedem Treffer schwindet. Ist sie aufgebraucht, haucht Al Simmons sein einziges Bildschirmleben aus. Doch darüber brauchen Sie sich wirklich keine ernsthaften Sorgen zu machen, denn die Aktionen der Gegner werden vom spielerischen Geschick eines Dreikäsehochs im Alter von etwa fünf Jahren bei weitem überflügelt. Spawn verfügt zwar über Special-Moves, aber warum sich die Finger verrenken, wenn schon wenige Knopfdrücke den Gegner auf den Boden befördern? Gähn! Spätestens hier erlischt langsam aber sicher das Verlangen, die nachfolgenden, streng linear aufgebauten Level zu erforschen. Die Handlung des Spiels beschränkt sich auf Durchmarschieren der Gänge, Schalter drücken, Schlüssel suchen (sehr spannend, was?), sinnlos Einrichtungsgegenstände wie z.B. Regale zertrümmern (muß nicht sein, geht aber als Beschäftigungstherapie vollkommen in Ordnung) und die Kisten nach Power-Ups durchforsten. Abwechslung wird nur durch die vereinzelten Kämpfe geboten, die aber in nullkommanix gewonnen sind. Die als "enorm gefährlich" titulierte 3D-Welt ist nicht mehr als eine triste Landschaft ohne Akzente. Objekte wie zerstörbare Telefonzellen, Müllcontainer, Registrierkassen, Stühle et cetera sind nicht mehr als Dekorationsgegenstände. Sogar der abgebrühteste Spawn-Fan wendet sich an dieser Stelle ab und versinkt für eine halbe Stunde in ein Comic, das weitaus spannender ist als das ganze Spiel. *mom*

Meine Meinung: Hand aufs Herz, liebe Leserinnen und Leser – was wollen wir wirklich? Spiele, die die hart verdienten Kröten wert sind und nicht noch am selben Tag anfangen, im Regal Staub anzusetzen! Was Spawn betrifft, kann ich Ihnen nur raten: Finger weg von dieser gurkigen Comicumsetzung! Die Grafik: (Pixel)Schnee von anno dazumal – das bekannte "Ameisenrennen" bei ausgestöpselter Fernsehantenne hat fast mehr Charme. Die Spielidee: Welche Spielidee? Ach so, Sie meinen Mülltonnen, Regale und Telefonzellen zerdeppern, sich mit Gegnern herumprügeln, die den IQ eines Brötchens haben, Schlüssel und Power-Ups suchen? Du meine Güte, das lockt doch wirklich niemanden mehr hinterm Ofen hervor. Was bleibt, ist ein ödes Gameplay, gruselig gezeichnete Level und abtörnende Spielfiguren. ***Marcel Peters***

Spawn

GENRE:	Action-Adventure
VERFÜGBAR AB:	April '98
HERSTELLER:	SCE
ENTWICKLER:	SCE
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Manche mögen's

...Du auch?

NEWMAN HAAS™ RACING

Faszination indy car

PSYGNOSIS

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™

Warhammer – Dark Omen

Mit dem Fantasy-Epos "Dark Omen" schickt Electronic Arts den zweiten Teil der "Warhammer"-Saga auf die Sony-Konsolen der Welt. Eine gute Story, beispielhaft inszeniert und gewürzt mit Echtzeit-Strategie vom Feinsten. von Ingo Böhme

Dark Omen ist der zweite Teil der Warhammer Saga. Wieder handelt die Geschichte von Hauptmann Bernhard, der als Kommandant einer Söldnerarmee seine Truppen in den Kampf führt. "Führt" deshalb, weil er – im Gegensatz zu echten Generälen – immer selbst dabei ist. Unterstützt wird er – wie bereits im ersten Teil – von seinem Waffenmeister Klaus, der sich um die Aufträge und die Bücher kümmert. Waren es bislang jedoch normale Schar-

> Makabererweise ergibt sich die Höhe Ihres Soldes aus dem Verhältnis der getöteten Gegner zu den gefallenen Recken auf Ihrer Seite.

mützel, geht es diesmal gegen die Mächte der Finsternis. Denn der "Dread King" ist aus der Unterwelt auferstanden und mit ihm alle Gefallenen. Und deren gab es viele in einer Welt, die nur aus Kampf zu bestehen scheint. Als Zombies, Mumien, Skelettreiter und –bogenschützen kehren sie zurück und verbreiten Angst und Schrecken.

Bernhard merkt zunächst nichts davon. Lediglich die Angriffe der Grünhäute – das sind die Gegner aus dem ersten Teil – und deren Drängen in Richtung Altdorf läßt ihn hellhörig werden und macht ihn skeptisch. Und dies ist dann die Geschichte des ersten von fünf Kapiteln, in die die Handlung unterteilt ist. Jedes einzelne besteht wiederum aus bis zu zehn Schlachten, Missionen genannt. Während es bei "Command & Conquer" – dem Klassiker unter den Echtzeit-Simulationen – dazugehört, Werke zu bauen, Soldaten und Fahrzeuge zu konstruieren und ganz nebenbei den Feind zu schlagen, scheint die Idee hinter Dark Omen eher simpel: Erfülle Deine Mission. Töte so viele Gegner wie möglich und verliere tunlichst wenig eigenes Material. Das Resultat spiegelt sich in barer – goldener – Münze wider. Makabererweise ergibt sich die Höhe Ihres Soldes aus dem Verhältnis der getöteten Gegner zu den gefallenen Recken auf Ihrer Seite. Mit dem Erlös komplettieren Sie Ihre Mannen, erwerben Rüstung sowie neue Söldner und begeben sich in die nächste Schlacht. Aber aufgepaßt! Denn manche Armeen trennen sich zuweilen wieder von Ihrem Kampfverband. Haben Sie diese gerade noch mit Ihrem letzten Geld ausstaffiert, hören Sie noch ein "Danke", und Söldner sowie Ausrüstung sind für Sie verloren. Sollten Ihre Erfolge nur mäßig sein und in Ihrer Kasse Ebbe herrschen, lassen sich alle Gegenstände sowie Ihre waffengewaltigen Tagelöhner wieder zu Geld machen.

Neben den konventionellen Waffen sind es zwei Zauberer und verschiedene magische Objekte, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Erstere schließen sich Ihnen zu bestimmten Zeiten an, wenn sich gerade Ihre Wege kreuzen. Der Feuerzauberer hantiert mit Energiestrahlen und der Angst der Gegner, der zweite ist Herr über Blizzards, Eis und Stürme. Beide sind sehr effektiv. Aber auch sehr wehrlos. Da ihr Aktionsradius klein ist, heißt es, sie vorsichtig und besonnen einzusetzen.

Die Zauberobjekte hingegen sind nicht nur auf die Magier beschränkt. Richtig bei Ihren Truppen eingesetzt, verschaffen sie Ihnen fast vollständige Unverwundbarkeit, den Mut eines Ertrinkenden oder die Kraft eines Wahnsinnigen. So hat etwa die

1

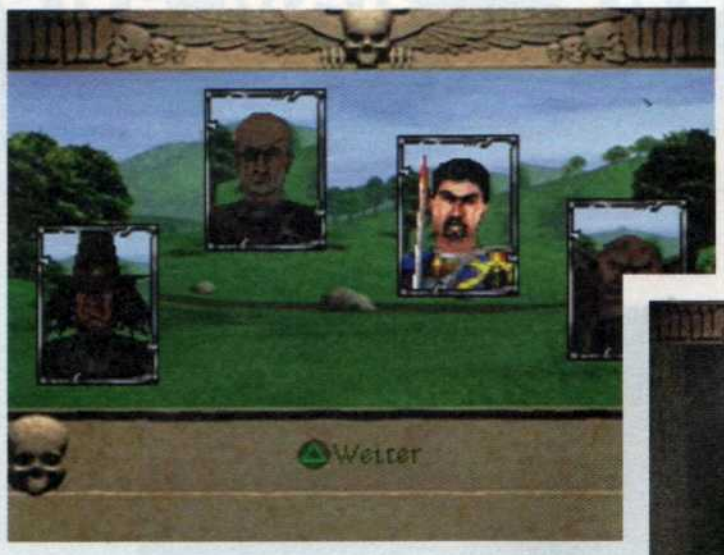

2


3


4


5


Jedes der fünf Kapitel spielt auf einer eigenen Landkarte. [1] Lernen Sie die Bedrohung durch die Untoten kennen. [2] Befreien Sie die Comtesse aus den Fängen des sylvanischen Grafen. [3] Finden Sie die "Hand von Nargasch". [4] Suchen Sie in Bretonia nach dem schwarzen Gral... [5] ...und stellen Sie sich dem "Dread King" persönlich.



Zwischen den Schlachten sind Sie bei den Unterhaltungen zwischen Bernhard und seinen Vasallen zugegen.



Bernhard erhält ein Angebot für einen Auftrag ... und entscheidet sich dagegen.

Grollbringer Kavallerie das gleichnamige magische Schwert. In diesen gewaltigen Beidhänder wurden von einem Feuerlord Runen eingraviert. Im Nahkampf läßt es sich genauer und effektiver gegen den Feind führen. Außerdem kann es einmal pro Zauberzyklus einen Feuerball auf Ihre Kontrahenten abschießen, der sich in deren Reihen verheerend auswirkt.

Zwischen den Schlachten erfahren Sie aus den Gesprächen, die Bernhard mit Klaus und anderen Akteuren des Epos führt, wie sich die Story weiterentwickelt. Und da kommt es schon mal zu hitzigen Tiraden, z.B. wenn der Inquisitor Matthias erscheint und mit Bernhard streitet. Oder auch, wenn die Grollbringer Armee sich weigert, einem Bittsteller ihre Waffengewalt zur Verfügung zu stellen. Denn von Zeit zu Zeit haben Sie die Wahl, welchen Weg Sie einschlagen. Dadurch ergeben sich zahlreiche Handlungsvarianten, die das Spiel auch beim zweiten und dritten Mal noch interessant machen.

Ein markanter Unterschied, der Dark Omen klar von dem Kassenknüller C&C der Westwood Studios abhebt, ist, daß Ihre Truppen im Ganzen kämpfen. Somit ergibt sich ihre Überlegenheit aus der Kombination von der Anzahl der Krieger sowie deren Kampferfahrung und Rüstung.

Auf in den Kampf ...

Bevor die Schlacht beginnt, bringen Sie Ihre Truppen in Aufstellung. Im ersten Schritt wählen Sie dabei all jene Verbände aus, die sich am Gefecht beteiligen sollen. Bis zu acht Einheiten – Kavallerie, Artillerie oder Infanterie – dürfen Sie pro Mission verwenden. Was anfangs mangels unterschiedlicher Einheiten noch großzügig erscheint, stellt Sie bereits zu Beginn des dritten Kapitels vor die Frage "Setze ich besser die Grollbringer Armbrustschützen oder die Imperialen Großschwerter ein?". Diese Antwort müssen Sie sich selbst geben. Am besten speichern Sie zuvor den Spielstand und versuchen es beim Miß-

1



2



Ihre Siege tragen Sie – ebenso wie Ihre Niederlagen – schwarz auf weiß davon.

Galaxy Mega Play
Bestell Hotline 02323 451885

TEKKEN 3 JP.	119,90
DEAD OR ALIVE JP.	139,90
TENCHU JP.	139,90
BUSHIDO BLADE 2 JP.	139,90
PARASITE EVE JP.	139,90
GRAN TOURISMO JP.	119,90
RESIDENT EVIL 2 US.	139,90
RE. EVIL 2 HINT BOOK	39,90
F. F. TACTICS US.	109,90
NEED FOR SPEED 3 US	119,90
RGB KABEL	19,90
LINK KABEL	19,90
PADVERLAENGERUNG	19,90
ARCADE GUN - GUN CON	139,90
JUST A GUN LASERP.	99,90
THUNDER GUN	99,90
SONY ANALOG PAD	59,90
SONY DUAL SHOCK	129,90
BARRACUDA ANALOG	69,90
INFRAROT CONTROLLER	69,90



PITFALL 3 D US.	119,90
SAGA FRONTIER US	119,90
SPAWN US.	129,90
DEATHTRAP DUNG. US.	119,90
X MEN VS STREET US.	119,90
GEX 3 D US.	129,90
DIABLO US.	129,90
THEME HOSPITAL US.	119,90
BATMAN - ROBIN US.	129,90
EVANGELION JP.	139,90
EDGE PAD	29,90
ULTRA RACER WHEEL	69,90
GAMAR MOVIE CARD	229,90
15 BLOCK MEM. CARD	39,90
120 BLOCK MEM. CARD	59,90
360 BLOCK MEM. CARD	89,90
720 BLOCK MEM. CARD	109,90
GAME BUSTER DATAFL.	89,90
V 3 RACING WHEEL	139,90
PC LINK SET	89,90

Maus kompatibel | Memory card kompatibel | Ein Spieler







[1] Zunächst versorgen Sie Ihre Armeen, [2] wählen dann die Verbände, die in die Schlacht ziehen, [3] und stellen sie dann strategisch so auf, daß sie Ihren Gegner in die Zange nehmen.

erfolg noch einmal auf die andere Art.

Als nächstes heißt es die gewählten Truppen in Position bringen. Im unteren Bereich des Schlachtfeldes haben Sie dazu Ihr Lager mit weißen Fahnen abgesteckt. Innerhalb dieser Grenzen starten Ihre Einheiten. Die Landschaften, in denen die Scharmützel ausgetragen werden sind vielfältig. Verschneite Eisebenen gehören ebenso dazu wie steile, felsige Canyons. Hier gilt es, die Kavallerie so zu postieren, daß sie schnell vorpreschen kann, und die im Nahkampf wehrlose Artillerie möglichst weit hinten zu plazieren. Schon zu Beginn richten Sie Ihre Einheiten auf die Primärziele aus. Nur dann werden Sie der Situation Herr, die nach dem Start der Handlung an Hektik kaum zu übertreffen ist. Denn waren es zu Anfang noch weniger als fünf gegnerische Verbände, sind es bereits zu Beginn des dritten Kapitels mehr als ein Dutzend. Das Gefährliche an der Sache ist, daß Sie anfangs nicht alle Gegner sehen. Haben Sie sich an den ersten Truppen aufgerieben, stößt plötzlich Verstärkung hervor, die Ihnen das Leben – im wahrsten Sinne des Wortes – zur Hölle macht.

Während Sie auf die Gefechte selbst keinen Einfluß haben, läßt sich durch die Aufstellung Ihrer Verbände und deren Angriffsrichtung das Blatt zu Ihren Gunsten wenden. Und wie in der Realität, werden auch Ihre eigenen Leute Opfer Ihrer Kanonenkugeln. In vielen anderen Games sind Ihre Mitstreiter nur durch Gegner verletzbar.

Wenn es darum geht, Ihre Legionen schnell zu versetzen, ist das Joypad – wie bei allen Spielen dieses Genres – der Maus unterlegen. Dennoch haben es die Entwickler geschafft, die komplette Steuerung mit den einfachen Standardtasten ohne Doppelbelegung zu realisieren. Deren Einsatz ist dabei sehr intuitiv und wird durch ein Steuerpad auf dem Bildschirm noch weiter erleichtert. Alle Menüs sind als verständliche Symbole dargestellt und zusätzlich noch mit Text unterlegt. *pat*

PlayStation









Ihre Gefechte tragen Sie [1] auf grünen Ebenen, [2] in felsigen Schluchten, [3] bei Nacht und [4] in den Eiswüsten von Praag aus.

Warhammer – Dark Omen

Meine Meinung: Dark Omen besticht. Die wunderschönen Videosequenzen erzeugen, ebenso wie die Geräuschkulisse und die Zwischenszenen, ein passendes, leicht schauriges Ambiente. Die Vielfalt der Einheiten besteht nicht nur äußerlich, wie bei vielen Spielen. Und die "magischen" Elemente bringen noch einen ganz besonderen Kitzel. Ich hatte allerdings so meine Schwierigkeiten mit der Geschwindigkeit. Wenn plötzlich Mumien und Skelettreiter von drei verschiedenen Seiten angreifen, kommt man mit dem Joypad ganz schön ins Schwitzen. Aber mal abgesehen von der Bewegung selbst ist die Steuerung der Handlung hervorragend gelungen. Endlose Tastenkombinationen muß man sich nicht merken, und alle wesentlichen Bedienungselemente sehen Sie direkt auf dem Bildschirm. ***Ingo Böhme***

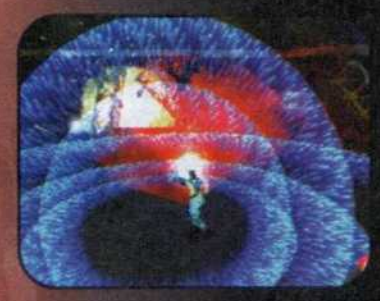
GENRE:	Echtzeit-Strategie
VERFÜGBAR AB:	April '98
HERSTELLER:	Electronic Arts
ENTWICKLER:	Mindscape
SPRACHE DES SPIELS:	Deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	Deutsch

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

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

play PLAYSTATION BEST BUY! 9 von 10

GOLD GAME 87%

PlayTip PlayStation 2/98 1.8

PSG Top Game 85%

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE

ASC GAMES

VISUAL CONCEPTS

PlayStation

USK Geeignet ab 16 Jahren









[1], [2], [3] Unser französischer Boarder ist ein Sprungtalent. [4] Selbst Felsen werden als Piste mißbraucht.

Snow Racer 98

Wie in der vergangenen Ausgabe erwähnt, wird dieses Spiel trotz des friedlichen Zusammenlebens von Skifahrern und Snowboardern nicht für den Friedensnobelpreis vorgeschlagen. Ob es zum Ausgleich wenigstens für eine gute Gesamtwertung reicht? von Artur Hoffmann

Die Gänseblümchen blühen, die Vögel singen unüberhörbar, und auch die Anzahl der Snowboardspiele, die uns den Tag versüßen wollen, geht schrittweise zurück. Alles sichere Anzeichen für einen milden Frühling – ohne Bretter. Bevor wir uns aber an diversen sommerlichen Trendsportarten erfreuen, steht noch eine Menge Arbeit in Gestalt von Infogrames Wintersportsimulation "Snow Racer 98" an. Hierbei handelt es sich um eine Kombination aus Ski- und Snowboardvergnügen, die auf originales Sportgerät setzt. Nahezu alle wichtigen Hersteller sind mit ihren aktuellen Produkten vertreten. Auf diese Art und Weise vermittelt das Game ein nicht unerhebliches Maß an Realismus, ohne aber den Fun zu vergessen.



Combo

Was sich bereits im Rahmen des Preplays abzeichnetet, wurde zur Realität: Snow Racer 98 ist eine spannende Mischung aus arcadelastigen Actioneinlagen und dem realen Leben entliehenen Elementen. Ob Sie dabei auf einem Board oder zwei Brettern unterwegs sind, spielt nahezu keine Rolle – der Spielspaß steht ganz klar im Vordergrund.

Zunächst entscheiden Sie sich für das bevorzugte Sportgerät (Ski oder Freeride bzw. Alpin) sowie die Art der körperlichen Ertüchtigung. Skifahrer und Alpinboarder machen sich entweder für die Abfahrt oder den Super-G warm, Freestyler wählen den Freeride-Wettbewerb oder springen von der Schanze. Der Höhepunkt ist die Kombination der jeweiligen Wettbewerbe. Hier können Sie zeigen, ob Sie ein echter Wintersportler sind. Da die Qualifikationskriterien bereits in der mittleren Schwierigkeitsstufe recht hoch angesetzt sind, sollten Sie zunächst im "Time-Trial-Modus" einige Sonderschichten einlegen. Dies ist natürlich vor allem für die Boarddisziplinen wichtig, da Jumps wie z.B. "Front" bzw. "Back-Flips", "Nosegrabs" oder "Melon" jederzeit perfekt ausgeführt werden sollten.

Als Skifahrer interessieren Sie die Tricks natürlich herzlich wenig. Hier geht es einzig um allein um die Ideallinie. Auch an dieser Stelle hatten die Entwickler einen wirklich guten Einfall: Die kommenden Tore werden Ihnen durch zwei zoomende Kreise angezeigt. So bleibt genug Zeit, um eventuell nötige Kurskorrekturen durchzuführen. Profis schalten diese Hilfestellung im Optionsmenü aus.

Im Ziel entscheidet sich schließlich, ob Sie schon für die nächste Strecke reif sind oder noch einmal nachsitzen müssen. Die coolsten Szenen führen Sie sich beim anschließenden Replay zu Gemüte.

Na ja!

Die hervorragend animierten Charaktere flitzen recht ansehnlich über Stock und Stein und führen dabei spektakuläre Tricks aus oder passieren die Slalomstangen in der richtigen Reihenfolge. Ebenso positiv fallen auch die wirklich gut dargestellten Streckenobjekte auf. Ob diverse Hütten, verschneite Tannenbäume oder die inzwischen unvermeidlich gewordenen Werbetafeln – alles sieht einen Tick realistischer aus als bei der Konkurrenz.



Im Ziel entscheidet sich schließlich, ob Sie schon für die nächste Strecke reif sind oder noch einmal nachsitzen müssen.



[1] Paßwörter sind out! [2] Der coole Replaymodus ist sehenswert. [3] Trotz des Rechtschreibfehlers sind wir mit der Leistung zufrieden. [4] Heißes Duell der beiden Raceboarder. [5] Markierungen weisen Sie auf die kommenden Tore hin.











Hierzu tragen auch die Lens-Flare-Effekte bei. Snow Racer 98 hat aber auch einige unschöne Seiten. Vor allem die teilweise ungenaue Kollisionsabfrage (bei Bäumen ebenso wie bei Felsbrocken) sowie einige Grafikfehler nerven. Zur Ehrenrettung müssen wir aber erwähnen, daß diese keine allzu großen Auswirkungen auf den Spielablauf haben. Es ist vielmehr so, daß Sie bestimmte Streckenobjekte eben ein wenig "enger" anfahren können, als dies im wirklichen Leben möglich wäre.

Als weitaus nerviger entpuppten sich die langen Ladezeiten, die dem Spielfluß nicht unbedingt förderlich sind. Auch die Vergabe von Paßwörtern ist nicht mehr zeitgemäß.

Der Vollständigkeit halber wollen wir nicht verschweigen, daß sich ein kleiner Rechtschreibfehler in unsere Version eingeschlichen hat – "Punktzhal" anstatt Punktzahl. Das für Puristen, die alles ganz genau wissen wollen.

pat

PlayStation

Snow Racer 98

Meine Meinung: Snow Racer 98 ist eine gelungene Mischung aus arcademäßiger Pistenhatz und biererner Simulation. Überrascht hat mich vor allem die Tatsache, daß die Abfahrt auf Skiern fast ebensoviel Spaß macht wie auf einem Snowboard. Jumps sind zwar Mangelware, dafür macht es aber Laune, durch die nicht übertrieben fies gesteckten Tore zu wedeln. Getrübt wird der insgesamt gute Eindruck nur durch die angesprochenen Fehler (Kollisionsabfrage, Grafikblitzer). Als richtig störend empfinde ich aber die langen Ladezeiten. Falls Sie auf der Suche nach dem ultimativen Speedkick sind, sollten Sie ein kleines Rennen wagen. Wer es ein wenig realistischer haben will, greift zu "Cool Boarders 2" oder bucht gleich eine Woche Ski/Boardurlaub im Hotel Rindererhof am Hintertuxer Gletscher.

Artur Hoffmann

GENRE:	Sportsimulation
VERFÜGBAR AB:	April
HERSTELLER:	Infogrames
ENTWICKLER:	Power and Magic Development
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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



Pitfall 3D – Beyond the Jungle

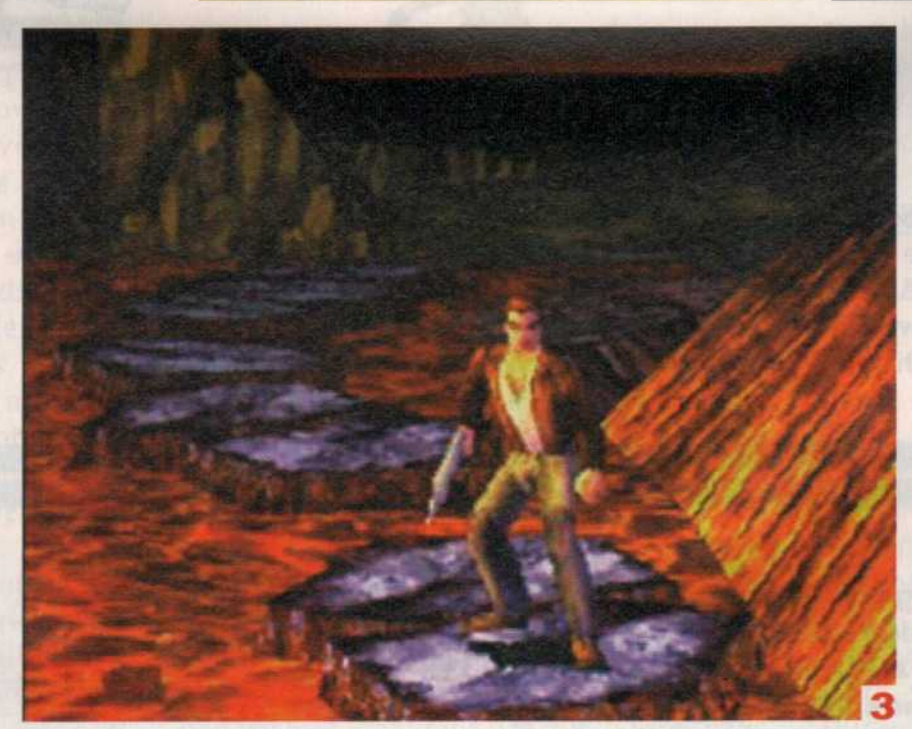
Pitfall Harry ist wieder da! 16 Jahre nach dem Konsolen-Debüt seines legendären Vaters zieht es diesmal **Harry Junior in die geheimnisvolle Welt des Dschungels. Der Sprößling des wackeren Pixel-Abenteurers** geht mit der Zeit und **kommt im feschen 3D-Look daher.** von Michael Schmithäuser

Schlechte Nachrichten: "Pitfall Harry Jr., Sohn des berühmten Abenteurers Pitfall Harry Sr., gilt als vermißt. Er war zuletzt in seinem Camp in Oxaca, Mexiko, beim Erklimmen einer Felswand gesehen worden. Laut Aussagen von Mitgliedern seines Teams trägt der bekannte Forscher nur einen Steinpickel mit sich und verfügt weder über Wasser- noch über Lebensmittelreserven. Da sich die Berichte über rätselhafte, angriffslustige Kreaturen aus der Gegend von Oxaca mehren, müssen wir leider vom Schlimmsten ausgehen..."

Da haben die Berufspessimisten von der Presse die Rechnung ohne Pitfall Harry Jr. gemacht: Der zähe Überlebenskünstler denkt gar nicht daran, einen stilechten Abgang hinzulegen. Schließlich steht er seinem berühmten Vater in nichts nach – unerschrocken schwingt er sich an Lianen über gähnende Abgründe, furchtlos nimmt er es selbst mit den übelsten Monstern auf, und geschickt erklimmt er jede noch so steile Felswand. Im neuesten Action-Adventure "Pitfall 3D – Beyond the Jungle" stehen Sie Harry bei seinen Abenteuern hilfreich zur Seite.







[1] Ganz der Vater: Harry Jr. schwingt sich todesmutig über ein gähnendes Treibsand-Loch. [2] Die gelungenen Echtzeit-Beleuchtungseffekte sorgen für ein gruseliges Ambiente. [3] Der arme Harry mußte sein gewohntes Regenwald-Terrain verlassen und darf sich nun durch karge Lava-Landschaften kämpfen.

Vom Dschungel in die Parallelwelt

Diesmal verläßt Harry Jr. die gewohnten Trampelpfade seines Vaters und dringt in eine geheimnissvolle Parallelwelt ein. Denn in der Nähe seines Basiscamps stößt er auf einen Riß im Raum/Zeit-Gefüge. Ein überaus hübsches Mädchen – die sich später als Anführerin einer Rebellen-Bewegung herausstellt – bittet den smarten Indiana-Jones-Verschnitt um seine Unterstützung beim Kampf gegen eine mächtige Zauberin, die die antike Kultur der "Moku" zerstören will. Natürlich kann Harry dem weiblichen Charme der Hilfesuchenden nicht widerstehen und folgt ihr in die andere Dimension. Wenig später bereut er seinen Entschluß zutiefst: Gegen die gefährlichen Terrains und furchterregenden Kreaturen in der Parallelwelt nehmen sich die einstigen Abenteuer seines Vaters wie ein sonntägliches Kaffeekränzchen aus.

Harry Jr. muß sich durch 20 vertrackte Level kämpfen, bevor es zum Showdown in der dunklen Festung der Zauberin kommt. Monsterverseuchte Regenwälder wechseln sich ab mit endlosen Lava-Seen und riesigen antiken Städten. Überall lauern Gefahren auf den wackeren Abenteurer: Gähnende Schluchten müssen auf beweglichen Plattformen überbrückt werden, Treibsand-Löcher drohen Harry in die Tiefe zu ziehen, und unkontrolliert herumrollende Baumstämme lauern darauf, den Helden unter sich zu begraben. Wie schon sein Vater, kann auch der Filius die überall präsenten Lianen zu Hilfe nehmen, um sich in bester Tarzan-Manier über besonders knifflige Abschnitte zu schwingen.

Neben den Widrigkeiten des Geländes machen dem Pixel-Tarzan allerlei fiese Parallelwelt-Bewohner das Leben schwer. Das Spektrum reicht von Kleingetier wie giftigen Skorpionen, überdimensionalen Libellen und angriffslustigen Schlangen bis hin zu den riesigen, furchterregenden und nahezu unbesiegbaren Endgegnern. Da

WAS ZUM SPRINGEN



JERSEY DEVIL

- 3D Jump'n'Run Spaß mit 100% Bewegungsfreiheit
- 11 trickfilmartige Missionen
- 60 intelligent agierende Charaktere

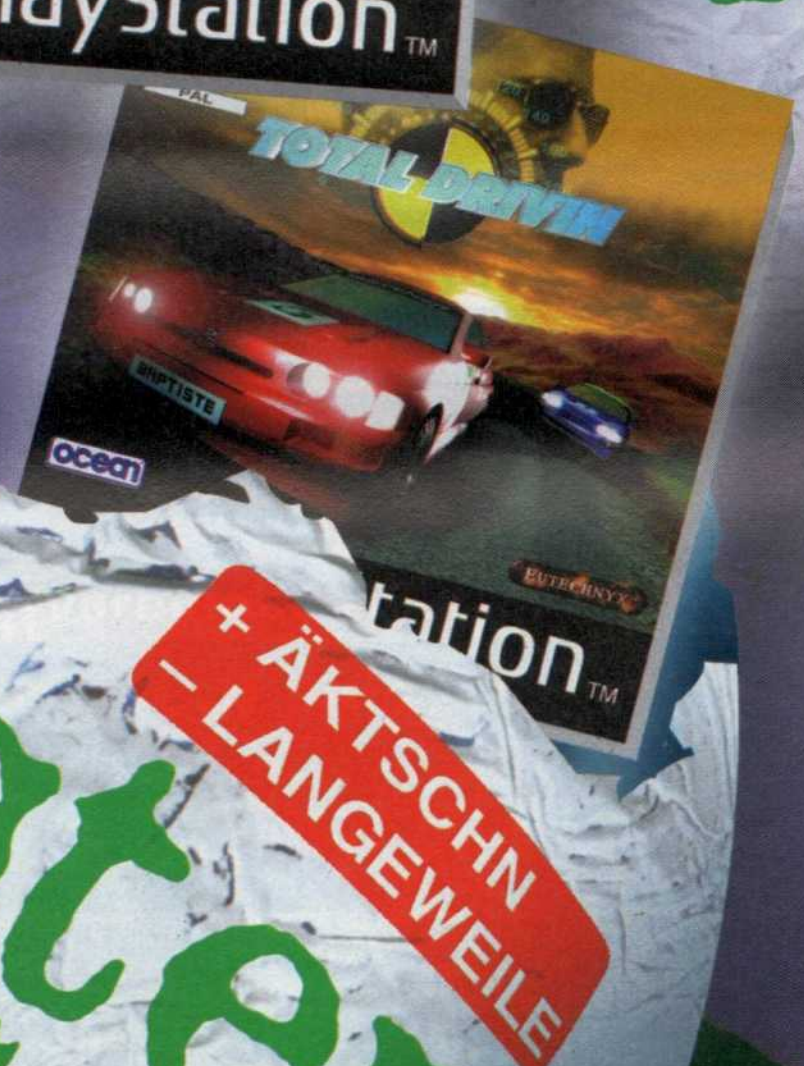
KÄMPFEN



DYNASTY WARRIORS

- 13 knallharte historische Kämpfer
- Realistisches Angriffs- und Verteidigungssystem
- Rasantes Gameplay mit 50 Bildern pro Sekunde

FAHREN



TOTAL DRIVIN'

- Abwechslung pur durch 5 Rennsportarten
- PS Power auf 42 internationalen Strecken
- Wetterveränderungen, Stunt-Kurse und Off-Road Spaß

+ ÄKTSCHN
– LANGEWEILE

0'ster ÜBERRASCHUNG

Gefülltes Vollgas-Entertainment.
Besonders reichhaltige Spaßfüllung
mit zahlreichen spannungs-
fördernden Zutaten.

ocean

© 1997 KOEI CO Ltd.
© 1997 Malofilm Interaktive
© 1997 Ocean Software Ltd.

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

Harry lediglich mit einer winzigen Spitzhacke bewaffnet ist, muß er den Kreaturen des Dschungels mit geschickten Angriffstaktiken und gekonnten Ausweichmanövern zu Leibe rücken.

Pitfall in drei Dimensionen

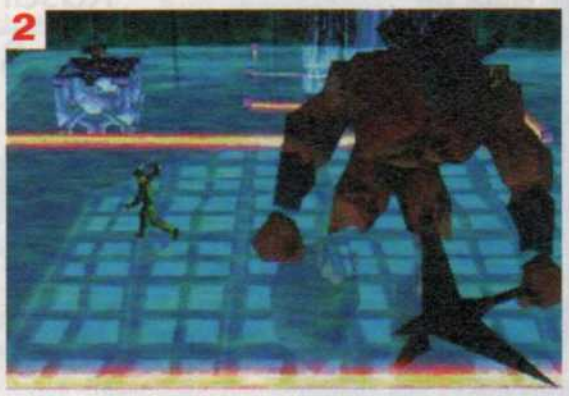
Vom Spielprinzip her wirkt Pitfall 3D wie eine Mischung aus "Tomb Raider", "Pandemonium" und "Croc". Harry kann sich zwar relativ frei in den riesigen Leveln bewegen, doch das Prädikat "3D-Jump'n-Run" bleibt dem Titel verwehrt. Das liegt zum einen an den oftmals relativ weitwinklig ausgelegten Kameraperspektiven, die den Helden meist aus großer Entfernung präsentieren und zum anderen am gradlinigen Leveldesign, das sich stark an klassische Hüpfspiele und Action-Adventures anlehnt.

Grafisch überbietet der junge Harry seinen alten Herrn um Längen – "Beyond the Jungle" demonstriert auf eindrucksvolle Art und Weise, welche Fortschritte die Technik in den letzten 16 Jahren gemacht hat (siehe Bilder im Kasten "Pitfall – eine Karriere"). Die detailliert gestalteten 3D-Welten zeichnen sich durch realistische Beleuchtungseffekte, schöne Texturen und fließende Animationen aus. Lediglich die bereits erwähnten, relativ statischen Kameraeinstellungen lassen den letzten 3D-Kick vermissen. Auch die Bewegungen des Helden selbst bieten Anlaß zur Kritik – Harry stolpert arg ruckelnd durch die Level. Die Soundkulisse kann dagegen auf ganzer Linie überzeugen – bedrohliche Buschtrommel-Rhythmen werden von witzigen Sprachsamples und atmosphärischen Soundeffekten unterlegt.

1



2



3



[1] Die furchterregenden Levelwächter haben es in sich... [2] Der zehn Meter hohe "Gladiator" kann Harry wie ein Insekt zerquetschen... [3] Gegen die Attacken dieses Bösewichts hilft nur blitzschnelles Ducken.

Pitfall – eine Karriere

Schon seit den frühen 80ern treibt der furchtlose Abenteurer Harry sein Unwesen auf verschiedenen Konsolen. Hier eine kleine Retrospektive:

1982



"Pitfall!". David Crane's Meisterwerk entwickelt sich auf dem Atari VCS 2600 zu einem Klassiker der Jump'n-Run-Geschichte. Die Grafik war seinerzeit State of the Art, und die spieltechnischen Innovationen (Lianen, Treibsandlöcher, unterirdische Bereiche) fesselten die ganze Videospiel-Gemeinde an die Fernseher.

1984



"Pitfall 2: Lost Caverns". Die Fortsetzung des Mega-Sellers setzte auf bewährte Tugenden. Am Spielprinzip änderte sich nicht viel, allerdings wurde der Fokus diesmal auf die weitläufigen unterirdischen Höhlensysteme gelegt.

1995



"Pitfall: The Mayan Adventure". Nach fast zehnjähriger Bildschirm-Abstinenz erscheint eine neue Folge der erfolgreichen Serie. Harry Senior hat sich bereits zur Ruhe gesetzt, diesmal schwingt sich sein Sohn durch ein grafisch hübsch aufbereitetes 2D-Jump'n-Run für Windows-PCs.

1998



"Pitfall 3D – Beyond the Jungle". Nach seinem Abstecher in die PC-Welt landet Harry Jr. endlich wieder in vertrauten Konsolen-Gefilden. Allerdings läßt das Spiel im zeitgemäßen 3D-Look das ausgefeilte Gameplay der Vorgangerversionen vermissen.

Während die altehrwürdigen Atari-Versionen einen wahren Ausbund an Spielbarkeit darstellten, scheinen die Entwickler von Pitfall 3D über das ganze Grafik-Brimborium das Gameplay vergessen zu haben. Schon von der ersten Spielminute an darf sich der Hobby-Abenteurer vor dem Bildschirm auf eine ganze Reihe von Frust-Momenten einstellen. Das beginnt bei der superpingeligen Kollisionsabfrage, die jeden Sprung zum pixelgenauen Herumgefummel ausarten läßt, und endet bei der völlig danebengegangenen Schlagpräzision von Pitfall Harry. Oft attackiert ein Monster unseren Helden drei- bis viermal, bevor er durch das wilde Herumfuchteln mit der Spitzhacke einen Zufallstreffer landet. In dieser Disziplin läßt das neueste Pitfall-Abenteuer den spieltechnischen Feinschliff seiner Vorgänger vermissen. Schade drum.

Was bleibt, ist ein durchschnittlicher Mix aus Action-Adventure und Jump'n-Run mit hübscher Grafik, netter Soundkulisse und frustrierend hohem Schwierigkeitsgrad. Fans der Serie und Hardcore-Zocker, die sich nicht von der unausgegorenen Steuerung abschrecken lassen, können gerne zugreifen. Alle anderen sollten unbedingt erstmal probespielen. *pat*

PlayStation

Pitfall 3D – Beyond the Jungle

Meine Meinung: Mein Gott, Harry, was haben sie mit Dir gemacht! Sie haben Dich inmitten einer gefährlichen und auf Hochglanz polierten 3D-Welt ausgesetzt – und Dir im selben Atemzug Deine beeindruckenden Koordinationsfähigkeiten aus alten Zeiten weggenommen... Warum fuchtelst Du denn so hilflos mit Deiner Spitzhacke herum? Und warum stürzt Du Dich denn immer todesmutig in die Tiefe, wenn Du eigentlich auf einer Plattform landen sollst? Vielleicht solltest Du lieber zuhause in der Großstadt bleiben, statt Dich in Deinem Zustand in Parallelwelten herumzutreiben. Wie wäre es mit ein paar Übungsstunden beim Bewegungstherapeuten? Harry, ich kenne da ein paar Leute, die Deinen Job übernehmen könnten. Da gibt es einen gewissen Mario. Und Gex würde sich im Dschungel sicher sehr wohl fühlen.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	**Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**
■ HERSTELLER:	**Activision**
■ ENTWICKLER:	**Activision**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

■ SPIELIDEE:	2,0	■ MOTIVATION:	4,0
■ GRAFIK:	2,0	■ PREIS/LEISTUNG:	3,0
■ SOUND:	1,5		
■ PRÄSENTATION:	2,0		
■ GAMEPLAY:	4,0	GESAMTWERTUNG:	**2,7**

WIR HABEN DIE GUTEN !!!!

RGB-KABEL
IMPORTSPIELE in FARBE !
mit Entstörfilter !!!
Stück nur 20 DM
ab 3 Stück je 18 DM
ab 5 Stück je 15 DM
ab 10 Stück je 13 DM
ab 25 Stück je 11 DM
größere Mengen auf Anfrage



RF-MODULATOR
mit Antennenweiche
Stück nur 28 DM
ab 3 Stück je 26 DM
ab 5 Stück je 25 DM
ab 10 Stück je 23 DM
ab 25 Stück je 21 DM
größere Mengen auf Anfrage


LINKKABEL
Verbindet zwei Playstations
Stück nur 17 DM
ab 3 Stück je 15 DM
ab 5 Stück je 14 DM
ab 10 Stück je 13 DM
ab 25 Stück je 12 DM

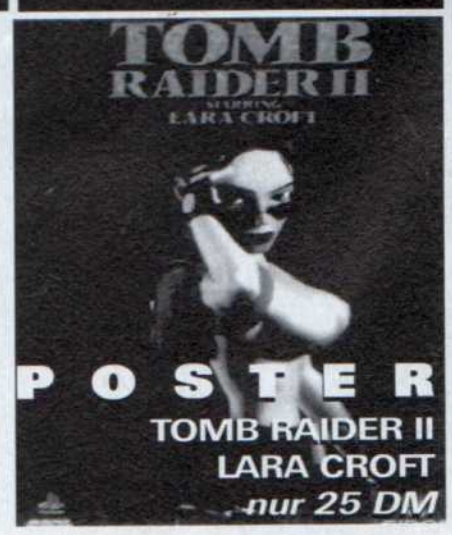

JOYPAD verlängerung
meeehr Plaatz
Stück nur 15 DM
ab 3 Stück je 13 DM
ab 5 Stück je 12 DM
ab 10 Stück je 10 DM
ab 25 Stück je 9 DM


NTSC-KONVERTER
wandelt das NTSC-Signal von Importspielen auf PAL um
liefert Antennen- und Videosignal !
Stück nur 95 DM
ab 3 Stück je 90 DM
ab 10 Stück je 85 DM


SUPERPADS
Dauerfeuer & Slow Motion
In transparent oder grau
Stück nur 33 DM
ab 2 Stück je 30 DM
ab 5 Stück je 28 DM
ab 10 Stück je 25 DM


1MB MEMORYCARD
Stück nur 25 DM
ab 5 Stück je 22 DM
ab 10 Stück je 19 DM
8MB MEMORYCARD
Stück nur 35 DM
ab 5 Stück je 32 DM
ab 10 Stück je 29 DM

ALLE INFOS-ALLE PREISE
Faxabruf **030 - 399 031 58**
Internet **www.infopool.com**
Demnächst: Diverse Controller/Joypads, Infrarot-Joypad/Joystick, Lightgun, Topgun, Carry Case PSX/N64, PowerBag PSX/N64, N64 RGB-Kabel, N64 Joypadverlängerung, N64 Controller/Joystick/Joypad, N64 Rumble Pack, Rumble Pack mit Memory-Card.....
IRRTUM UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN !



POSTER
TOMB RAIDER II
LARA CROFT
nur 25 DM

12C508PIC
Stück 20 DM ab 2 je 15 DM
ab 5 je 12 DM ab 10 je 10 DM
ab 25 je 9 DM ab 50 je 8 DM
Set mit **RGB-KABEL** 30 DM
ab 5 Sets je 27 DM, ab 10 Sets je 25 DM

BUS 341 (Solinger Str.) / **U9-Hansaplatz**
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 10 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM
*G*press data service
Levetzowstr. 12a
10555 **BERLIN**
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

RESIDENT EVIL 2

Mehr Blut, mehr Zombies, mehr Handlung:
Das lange Warten auf die Fortsetzung des Horrorschockers "Resident Evil" hat sich gelohnt.
Die gruselige Monsterhatz durch eine Zombie-verseuchte Kleinstadt übertrifft sogar das legendäre Original. von Michael Schmithäuser

PlayTip PlayStation Magazin 5/98









Sie fürchten sich im Dunkeln? Dann blättern Sie weiter. Sie leiden unter Schlafstörungen und Alpträumen? Dann ignorieren Sie diesen Beitrag. Sie können kein Blut sehen? Dann halten Sie sich die Augen zu und legen dieses Heft ganz langsam und vorsichtig zurück in den Zeitungsständer. Denn jetzt wird's furchtbar gruselig – Willkommen bei "Resident Evil 2"!

Über ein Jahr lang hat Capcom die Horror-Fans auf die Folter gespannt. Eigentlich sollte das Sequel zum blutigsten Action-Adventure aller Zeiten schon im vergangenen Jahr erscheinen, doch die Entwickler zeigten sich mit der Ur-Version unzufrieden. Mit erstaunlicher Konsequenz wurde das fast fertige Spiel in die Tonne getreten und von Grund auf neu programmiert. Der hohe Qualitätsanspruch der Capcom-Truppe hat sich ausgezahlt – Resident Evil 2 hat es wahrhaft in sich.

Schockerscheibe im Doppelpack

RE 2 kommt auf zwei schwarzen Scheiben ins Haus – eine enthält den Handlungsstrang des Polizei-Novizen Leon Kennedy, die andere präsentiert das Geschehen aus der Sichtweise der hübschen Hobby-Detektivin Claire Redfield. Warum die Story auf zwei Disks verteilt wurde, erklärt die furiose Introsequenz:

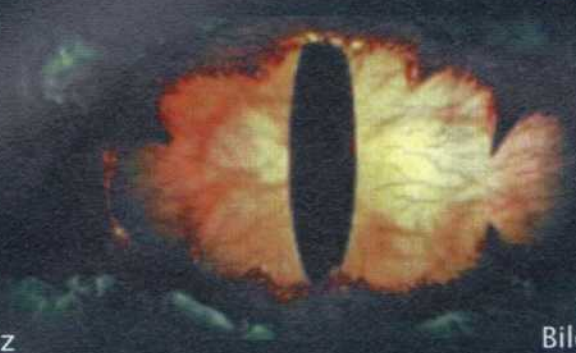
Kurze Zeit nach den mysteriösen Vorfällen im Villenanwesen am Stadtrand von Racoon City, bei dem ein Großteil der Einsatztruppe S.T.A.R.S. ums Leben gekommen ist, will der Frischling Leon Kennedy seinen Dienst in der Polizeistation des verschlafenen Nests antreten. Bevor er sich über die trügerische Stille im Ort wundern kann, wird seine Fahrt von einer mitten auf der Straße liegenden, blutüberströmten Leiche unterbrochen. Wie es sich für einen anständigen Freund & Helfer gehört, entsteigt er seinem Jeep und untersucht seinen grausigen Fund. Sekunden später bereut er seinen Entschluß zutiefst: Eine ganze Horde furchtbar entstellter Zombies stürzt sich auf den jungen Officer. Von Panik ergriffen, sucht er Zuflucht in einem nahegelegenen Haus – und schießt beinahe die hübsche Claire über den Haufen. Noch bevor sich die beiden richtig miteinander bekanntmachen können, hetzen sie zum Polizeiwagen und ergreifen mit qualmenden Reifen die Flucht. Dummerweise hat es sich ein Untoter im Fond des Fahrzeugs bequem gemacht – wegen des nachfolgenden Handgemenges kommt es zu einem spektakulären Crash. Doch damit nicht genug: Vom anderen Ende der Straße nähert sich ein außer Kontrolle geratener Tanklastzug – im letzten Moment vor der Kollision können sich Claire und Leon durch einen beherzten Sprung aus dem Polizeiwagen in Sicherheit bringen. Kurz darauf bohrt sich der Tanklastzug in den Wagen und explodiert. Eine lodernde Flammenwand teilt die Straße in zwei Hälften – auf der einen Seite kauert Leon, auf der anderen Claire. "Da ist kein Durchkommen! Wir treffen uns im Polizeipräsidium!" ruft Leon seiner neuen Freundin durch



das lodernde Flammenmeer zu – die Horror-Odyssee kann beginnen.

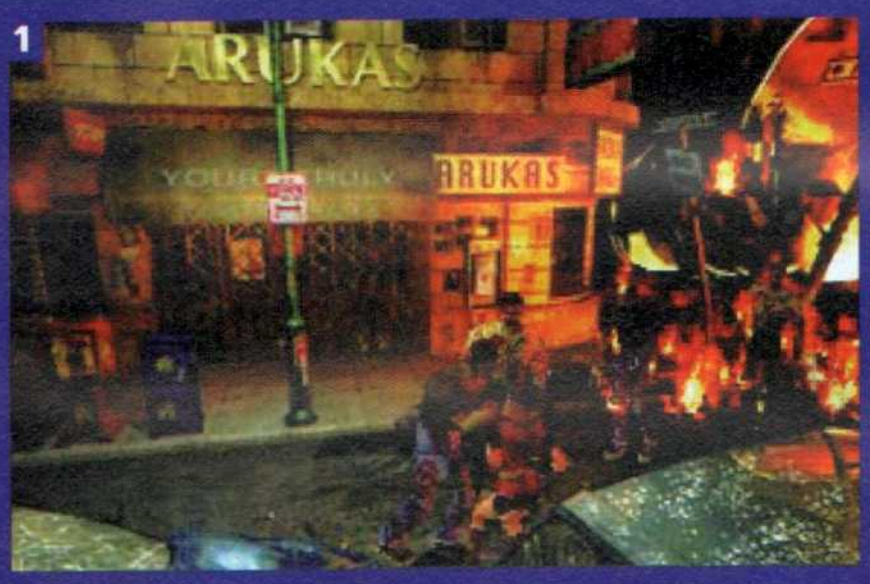
Schlachtfest

Von diesem Zeitpunkt an sind Sie Freiwild für die blutrünstigen Zombies und Monster in Racoon City – egal, ob Sie sich zunächst für die Rolle der Claire entscheiden oder in Leons Uniform schlüpfen. Schon während der ersten Spielminuten wird deutlich, daß Capcom im Gegensatz zur eher beschaulichen Vorgängerversion den Fokus auf die Action gelegt hat. Während Ihnen in RE 1 ab und zu mal ein verlorener Untoter über den Weg getorkelt ist, fallen im zweiten Teil ganze Zombie-Horden über Sie her. Dank der verfeinerten Steuerung lassen sich die fauligen Widersacher zwar leichter aufs Korn nehmen, doch der begrenzte Munitionsvorrat und die große Überzahl der Gegner zwingt Sie des öfteren dazu, Fersengeld zu geben. Neben den allgegenwärtigen Zombies stoßen Sie auch auf bis zur Unkenntlichkeit verstümmelte Mutanten, langzüngige "Licker"-Monster und schwer zu knackende Riesen wie den "Golem".



Bei der Darstellung und den Grundprinzipien der Steuerung ist alles beim alten geblieben. Mit dem Steuerkreuz drehen Sie Ihre Spielfigur und bewegen sie vor und zurück, nach einem Druck auf die Quadrat-Taste legt Ihr Bildschirm-Alter-Ego einen Spurt hin, mit der R1-Taste nehmen Sie die Waffe in Anschlag, und die Kreuz-Taste dient als Abzug. Auch der aus RE 1 bekannte Auswahlbildschirm ist weitgehend erhalten geblieben. Verlassen Sie einen Schauplatz, wird übergangslos zum nächsten Ort des Geschehens überblendet. Dabei sorgen unterschiedliche, teils dramatische Kameraeinstellungen für ein überragendes Film-Feeling. Jeder Bildschirm ist ein kleines Kunstwerk aus dem Render-Computer – die Detailfülle der Schauplätze und die gelungenen Licht- und Schatteneffekte beweisen, daß die Capcom-Grafiker ihr Handwerk perfekt beherrschen. Trotz der starren Optik wirkt Resident Evil 2 weitaus realistischer als so mancher effekthaschende 3D-Shooter.

Neben der überragenden Grafik trägt auch die atmosphärische Soundkulisse einen großen Teil zum packenden Spielerlebnis bei. In bester Dolby-Surround-Qualität ächzen und stöhnen die rastlosen Untoten aus allen Kanälen, während im Hintergrund drohend anschwellende Synthie-Weisen für Gänsehaut sorgen. Doch bei wohligen Schauern, die kribbelnd den Rücken hinunterlaufen, bleibt es nicht:





[1] In den Straßen von Racoon City herrscht das reinste Chaos. [2] Ein abgestürzter Helicopter hindert die langbeinige Claire am Weiterkommen. [3] Der Pixelblutfaktor ist bei Resident Evil 2 noch höher angesetzt als bei der Vorgängerversion. [4] Diese eklige Mutation setzt Leon schwer zu.







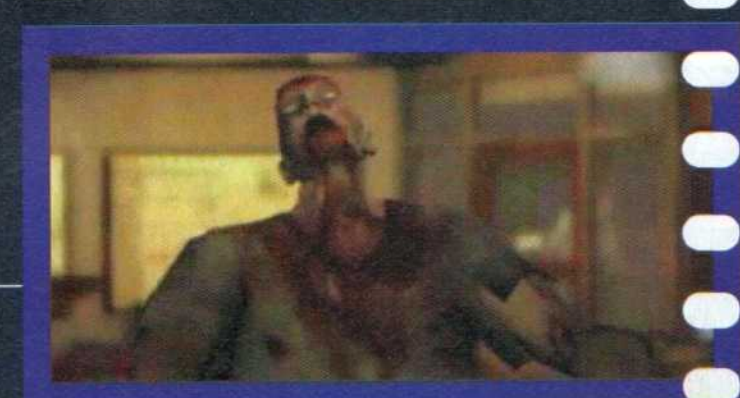
























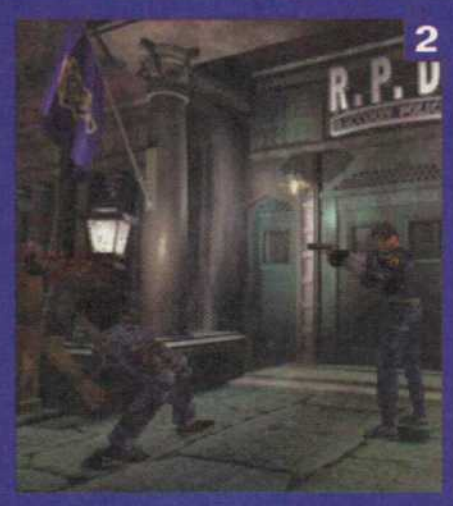
Knallharte Schockeffekte lassen Ihnen das Blut in den Adern gefrieren. Wenn z.B. Leon durch einen düsteren Gang schleicht und ohne Vorwarnung gierige Zombie-Hände aus einem Bretterverschlag heraus nach ihm greifen, sollten schwächere Gemüter unbedingt ihre Herztropfen bereithalten.

Neben gepflegtem Gruseln, blutigem Monstermeucheln und atemlosen Schrecksekunden steht bei Resident Evil 2 das Erforschen der ausgedehnten Bauten und das Lösen sporadischer Puzzles auf dem Programm. Eine Automap sorgt dafür, daß Sie nicht verlorengehen, und dank der File-Funktionen sparen Sie sich das Mitschreiben gefundener Dokumente und Hinweise. Der Puzzle-Aspekt beschränkt sich auf ein absolutes Minimum. Aufgrund des logischen und linearen Aufbaus der gestellten Aufgaben kommen auch Einsteiger recht flott und ohne großes Kopfzerbrechen durchs Spiel.

Würdiger Nachfolger

Damit die Motivation auch nach dem einmaligen Durchspielen auf höchstem Niveau gehalten wird, haben die Entwickler neben dem zweiten Charakter (neue Puzzles, Lösungswege und Waffen) auch zwei Nebendarsteller, zwei Schwierigkeitsgrade und einen ver-





[1] Vier blutrünstige Zombies und nur noch drei Patronen im Magazin. Nichts wie weg! [2] Nur nicht den Kopf verlieren: Mit gezielten Feuerstößen aus seiner Pistole hält sich Leon einen lästigen Untoten vom Leib. [3] Ein haariges Krabbeltier will Claire in den Rücken fallen.



Resident Evil 2 ist der beste Horror-Schocker, den es je auf einer Spielkonsole zu erleben gab.



Vier Freunde müßt ihr sein: Leon Kennedy, Claire Redfield, Ada Wong und die kleine Sherry Birkin versuchen hinter das Geheimnis des G-Virus zu kommen.

Dolby Surround | Memory card kompatibel | Ein Spieler

steckten Helden eingebaut. In die Rolle des gasmaskenbewehrten "Hunk" dürfen Sie erst dann schlüpfen, wenn Sie RE 2 innerhalb eines eng gesteckten Zeitlimits mit möglichst wenig Zwischenspeicherungen bewältigt haben. Auf diese Art und Weise verlieren auch absolute Action-Adventure-Profis, die das erste Leon-Szenario in fünf bis sieben Stunden bewältigen können, nicht so schnell die Lust am Spiel.

Fühlen Sie sich dazu in der Lage, durch die chaotischen Straßen der verseuchten Kleinstadt zu wandern? Sind Sie Manns genug, die unheimlichen Kellergewölbe der Polizeistation zu erforschen? Schrecken Sie nicht davor



zurück, dem Geheimnis des G-Virus in den "Umbrella" Forschungslabors auf die Spur zu kommen? Dann fassen Sie sich ein Herz, besorgen Resident Evil 2 bei ihrem Softwarehändler und tauchen ein in den besten Horror-Schocker, den es je auf einer Spielkonsole zu erleben gab. *mom*

PlayStation

Resident Evil 2

Meine Meinung: Resident Evil 2 ist der blanke Horror – und das meine ich keineswegs im negativen Sinne. Capcom hat es geschafft, in Sachen Qualität auf den ohnehin schon überragenden ersten Teil noch einen draufzusetzen. Die brillante Grafik, der gelungene Sound und das eingängige Gameplay verschmelzen zu einem spannungsgeladenen Thriller, der auf der PlayStation seinesgleichen sucht. Auch wenn viele Hersteller erst das Aneinanderschnipseln von stundenlangen Videosequenzen als "interaktiven Spielfilm" bezeichnen – Resident Evil 2 ist der spielgewordene Horrorfilm. Was den Gewaltaspekt betrifft: Ausnahmsweise gehe ich mal mit der USK-Empfehlung (ab 18) konform. Alle mündigen Leser müssen für sich selbst entscheiden, ob ihnen das angerichtete Blutbad zu heftig ausfällt.

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Action-Adventure**
VERFÜGBAR AB:	**Mai '98**
HERSTELLER:	**Virgin Interactive**
ENTWICKLER:	**Capcom**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch (Untertitel)**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Tollkühne Flieger, Fliegende Kisten ...

Das offizielle Lösungsbuch

Neu!

Red Baron II



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

öS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95

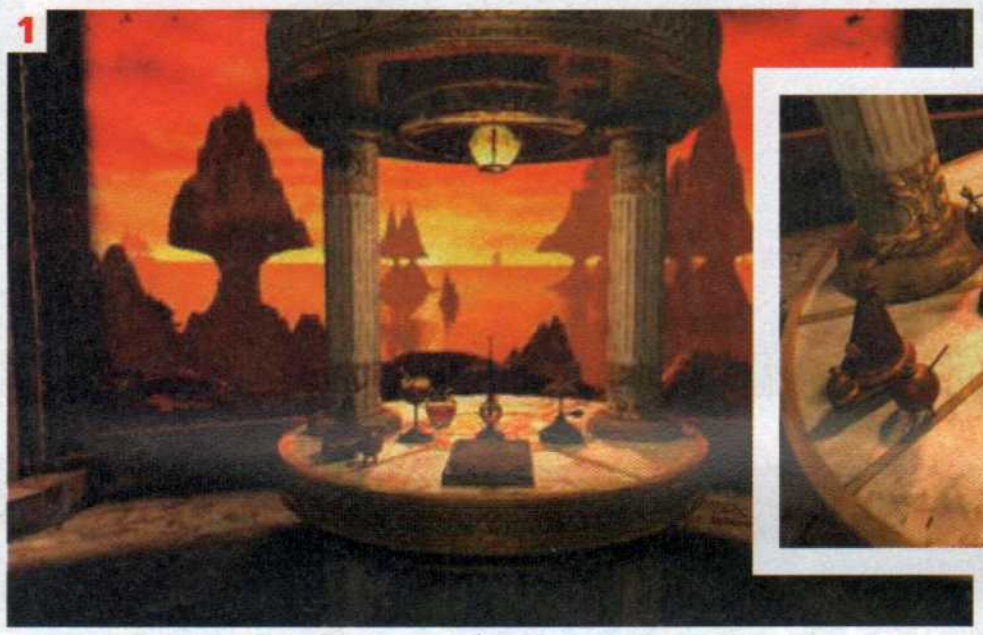
Das offizielle Lösungsbuch

Franzis'

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

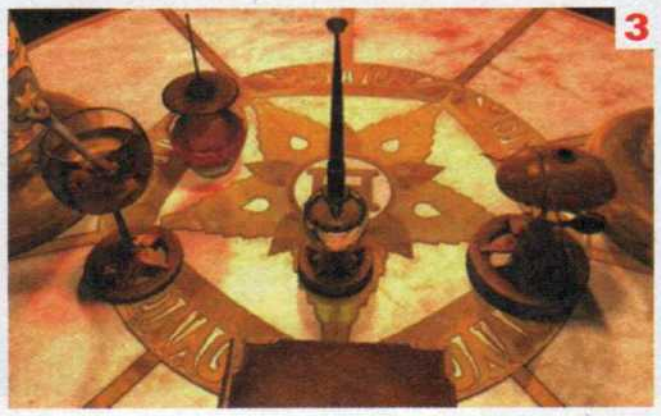
Riven – The Sequel To Myst

Einen Sonderpreis hat der offizielle "Myst"-Nachfolger bereits gewonnen: Das abstrakte Grafikabenteuer wird auf insgesamt fünf CDs ausgeliefert. Das soll mal einer nachmachen! von Artur Hoffmann



Vier Schritte auf dem Weg zur genauen Besichtigung.







Als die PC-Version von Myst das Licht der Welt erblickte und das Genre der Renderadventures begründete, machte sich zunächst eine gewisse Skepsis breit: Kann ein Adventure, das auf statische Grafiken setzt und dem Spieler ein nicht unerhebliches Maß an Lesearbeit zumutet, überhaupt Spaß machen? Ja! Der enorme Erfolg läßt sich nicht nur an den hohen Verkaufszahlen, sondern auch an der Vielzahl der zumeist lächerlich schlechten "Nachbauten" ablesen, die dem Original in keinster Weise das Wasser reichen konnten. Dabei stellte die Grafikpracht das kleinere Problem dar – die wirklichen Unterschiede liegen im Puzzledesign. Hier begeisterte Myst durch die Vielfalt der Denkaufgaben. Die Spanne der zumeist technisch orientierten Puzzles reichte vom Umlegen der richtigen Schalterkombination, über das Nachspielen einer Melodie bis hin zum Entschlüsseln von Geheimschriften. Nun ist endlich ein Game da, das Myst den Rang abläuft: "Riven".

Urlaub in Riven

Wie im ersten Teil dieses epischen Adventures verschlägt es Sie in eine abgedrehte Welt, deren Kultur Sie erst nach und nach durchschauen. Dieses Verständnis ist aber wichtig, da Sie bei der Lösung einiger Puzzles "um die Ecke denken müssen". An weitere Informationen gelangen Sie durch gewissenhaftes Inspizieren der Umgebung sowie dem Schmökern in zahlreichen Büchern. Die hier abgedruckten Texte, Zeichnungen und Skizzen geben Ihnen viele wertvolle Hinweise zur Lösung der zumeist technischen Puzzles, deren Anspruch mit zunehmendem Spielverlauf ansteigt. Unfair sind diese Denkaufgaben aber niemals.

Die grafische Ausarbeitung der Standbilder verdient das Prädikat exzellent. Ob die extreme Nahaufnahme eines Schalters, ein farbenfrohes Küstenpanorama oder die pompöse Wandverkleidung eines Zimmers – alles sieht so unglaublich real aus, daß Sie glauben könnten, es handelt sich um eine Fotografie. Schade nur, daß diese Grafikpracht nicht im Vollbildmodus zu bewundern ist.

Am Sound gibt es nicht das geringste auszusetzen. Meeresrauschen, Vogelgezwitscher sowie die zahlreichen "typischen" Geräusche, die beim Betätigen von Schaltern, Hebeln und Schlüsseln ertönen, klingen unglaublich gut. Das gleiche Lob gebührt den deutschen Sprechern, die den Charakteren Leben einhauchen.

Selbst das größte Problem lösten die Entwickler mit Bravour: Da nur zwei Tasten belegt sind, ist der Unterschied zwischen Joypad und Maus minimal, zumal sich der Cursor sehr schnell über den Bildschirm steuern läßt (mit L2/R2 springen Sie direkt an den linken bzw. rechten Rand) und die Suche nach einem versteckten Objekt niemals in ein zeilenweises Absuchen der Örtlichkeit ausartet.





HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AYRTON SENNA CART DUEL 2	**KD**	**85,90**
BALLBLAZER CHAMPIONS	DA	85,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	**KD**	**89,90**
BLOODY ROAR	DA	85,90
BREATH OF FIRE 3 (05/98)	**DA**	**85,90**
BUSHIDO BLADE 2	**KD**	**79,90**
BUST A MOVE 3	DA	69,90
CHILL	**KD**	**79,90**
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
DARK OMEN	**KD**	**89,90**
DEATHTRAP DUNGEON	**KD**	**99,90**
DIABLO	**KD**	**89,90**
DUNGEON KEEPER (04/98)	**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
FORSAKEN (05/98)	**DA**	**89,90**
FRANKREICH 98 - DIE FUßBALL-WM	**KD**	**89,90**
G-POLICE	KD	99,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	**DA**	**89,90**
GOLDEN GOAL 98 (05/98)	**DA**	**85,90**
GRAN TURISMO	**KD**	**99,90**
GRAND THEFT AUTO	**KD**	**79,90**
HERCULES	KD	89,90
HUGO	**KD**	**89,90**
INDY 500 (05/98)	**DA**	**79,90**
ISNOGUD	KD	89,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
LUCKY LUKE	**KD**	**89,90**
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MOTO RACER	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC GAMES	**KD**	**89,90**
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	**KD**	**89,90**
NEWMAN HAAS RACING	**KD**	**89,90**
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	**KD**	**85,90**
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
ONE	**KD**	**89,90**
PAX CORPUS	DA	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	**KD**	**89,90**
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	**DA**	**85,90**
RASCAL	**DA**	**89,90**
REBOOT	KD	89,90
RESIDENT EVIL 2 NTSC-VERSION	**E**	**139,90**
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	**KD**	**99,90**
ROAD RASH 3D	**KD**	**89,90**
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	49,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	**KD**	**89,90**
SNOWRACERS 98	**DA**	**85,90**
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	**KD**	**85,90**
STEEL REIGN	**KD**	**79,90**
STREETFIGHTER COLLECTION	**KD**	**85,90**
SUPER PANG COLLECTION	**DA**	**85,90**
TEST DRIVE 4	KD	89,90
THEME HOSPITAL	**KD**	**89,90**
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
UBIK	KD	85,90
V-RALLY	KD	89,90
VMX RACING	**KD**	**85,90**
WARCRAFT II	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	**KD**	**89,90**
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

PLATINUM RANGE

ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	44,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	**DA**	**44,90**
DESCENT 2 PLATINUM	**KD**	**44,90**
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	**KD**	**44,90**
INT. TRACK & FIELD	**DA**	**44,90**
LOST VIKINGS 2 PLATINUM	**KD**	**44,90**
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	**DA**	**44,90**
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	**KD**	**44,90**
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	**DA**	**44,90**
ROAD RASH PLATINUM	DA	44,90
TOMB RAIDER 1	**KD**	**44,90**
WIPEOUT 2097 PLATINUM	**KD**	**44,90**
WORMS PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS



ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	**DA**	**109,90**
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL	**DA**	**29,90**
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		**79,90**
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	**DA**	**59,90**
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	**DA**	**24,90**
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER		**29,90**
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

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 4.90 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24.00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

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 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

NEU AB 02.04.1998!!!

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
-Direkt am Schloss-
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

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

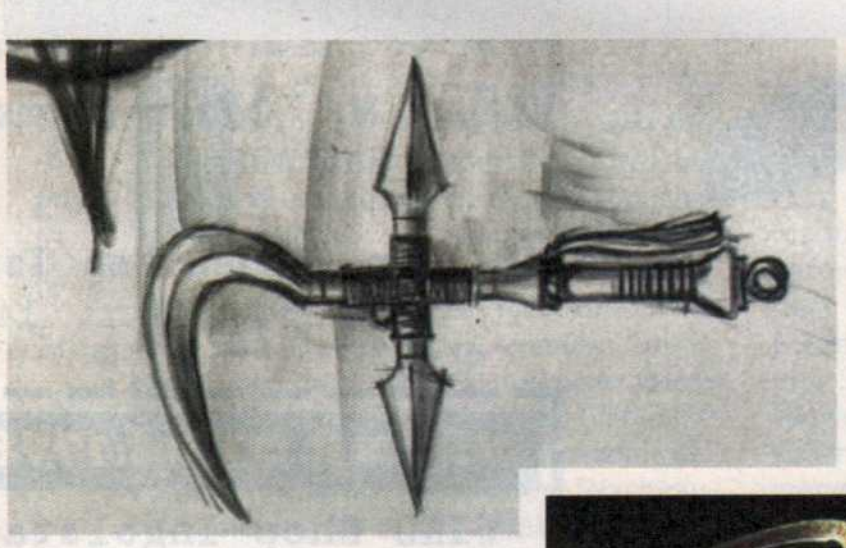
PSX Mag 05/98

Riven – Das Interview

Zwei Entwickler stehen für Erfolg: Die Brüder Robyn und Rand Miller schufen die Bestseller Myst und Riven. Rand Miller stand uns Rede und Antwort:

PSM: Hatten Sie nicht Angst, nach dem Riesenerfolg von Myst eine Fortsetzung zu machen?

Rand Miller: (lacht) Natürlich waren die Erwartungen hoch. Aber wir wollten einige Schwächen von Myst ausmerzen und zudem neue Technologien einsetzen. So sind z.B. die Grafikdetails um den Faktor zehn angestiegen. Wie Sie sehen, gibt es ein Leben nach Myst – uns hat einfach die Herausforderung gereizt, ein noch schöneres Spiel zu machen.



PSM: Und? Ist es Ihnen gelungen?

Rand Miller: Das entscheiden letztlich die Spieler. Tatsache ist, daß wir im technischen Bereich deutlich zugelegt haben. An Myst arbeiteten fünf Leute, bei Riven waren 27 im Einsatz. Dies war auch nötig, da Riven mehr als 4.000 Grafiken beinhaltet, die konzipiert, gerendert und schließlich nachbearbeitet wurden. Allein das Rendern einer Einzelgrafik dauerte im Schnitt eine Stunde, anschließend ging es an das zeitaufwendige Feintunig. Wenn ich das hochrechne, kann ich noch immer nicht glauben, daß wir fertiggeworden sind. (lacht)

PSM: Wow! Das ist 'ne Menge Zeit!

Rand Miller: Ja, das liegt vor allem daran, daß wir uns zum Ziel gemacht haben, jeden Screen einzigartig zu machen. Es ist doch so: Eine Mauer besteht aus vielen Ziegelsteinen. Wenn man aber genau hinsieht, dann gleicht keiner dem anderen. Einfach einen Stein entwerfen und ihn dann immer wieder verwenden, das wollten wir nicht. Jede Felswand, jedes Holzstück, einfach alle Objekte sind einzigartig – so wie in der Wirklichkeit.

PSM: Sehr viel Aufwand für ein Adventure!

Rand Miller: Naja, es ist ja auch kein Adventure im üblichen Sinne...



PSM: Sondern?

Rand Miller: Weder Myst noch Riven wurde für Hardcore-Zocker konzipiert. In den Spielen geht es nicht primär darum, einzelne Gegenstände aufzusammeln und sie mit anderen zu kombinieren, um letztlich irgendwo den Weg freizumachen. Vielmehr leben die Games von der Atmosphäre. Man kann die Gegend frei erkunden, wunderschöne Orte besuchen und sich dabei erholen. Eher eine Art spannender Urlaub vor dem Bildschirm, als harte Denkarbeit.

PSM: Keine Rätsel?

Rand Miller: Doch, natürlich! Nur sind sie nicht so abgedreht wie in manch anderen Adventures. Wir wollten ein Spiel machen, das sich jeder zu Gemüte führen kann. Natürlich sind auch einige Rätsel für Freaks dabei, auf diese treffen Sie aber erst gegen Ende des Spiels. So wird frühzeitiger Frust vermieden. Der wichtigste Punkt war und ist die Atmosphäre, daher auch der gewaltige Grafikaufwand.

PSM: Ist das auch der Grund dafür, warum Sie keine freie 3D-Umgebung gewählt haben?

Rand Miller: Exakt. Natürlich würde eine freie Darstellung den Eindruck einer virtuellen Welt fördern, bei dem heutigen Technikstand hätten wir aber riesige Einbußen in der Grafikqualität hinnehmen müssen. Die Rechenleistung reicht einfach noch nicht aus, um unsere Detailfülle flüssig darzustellen. Durch die festen Grafiken entscheiden wir, was der Spieler sieht, ähnlich wie ein Kameramann. Und natürlich haben wir darauf geachtet, daß der Spieler nur unsere beste Seite zu sehen bekommt. (lacht)

PSM: Wir danken für das Interview! ***pat***







[1] Über sieben Brücken müssen Sie gehen... [2] Nein, das ist nicht das Bernsteinzimmer. [3] Ein etwas antiquierter Hubschrauber.

Maus kompatibel | Memory card kompatibel | Ein Spieler

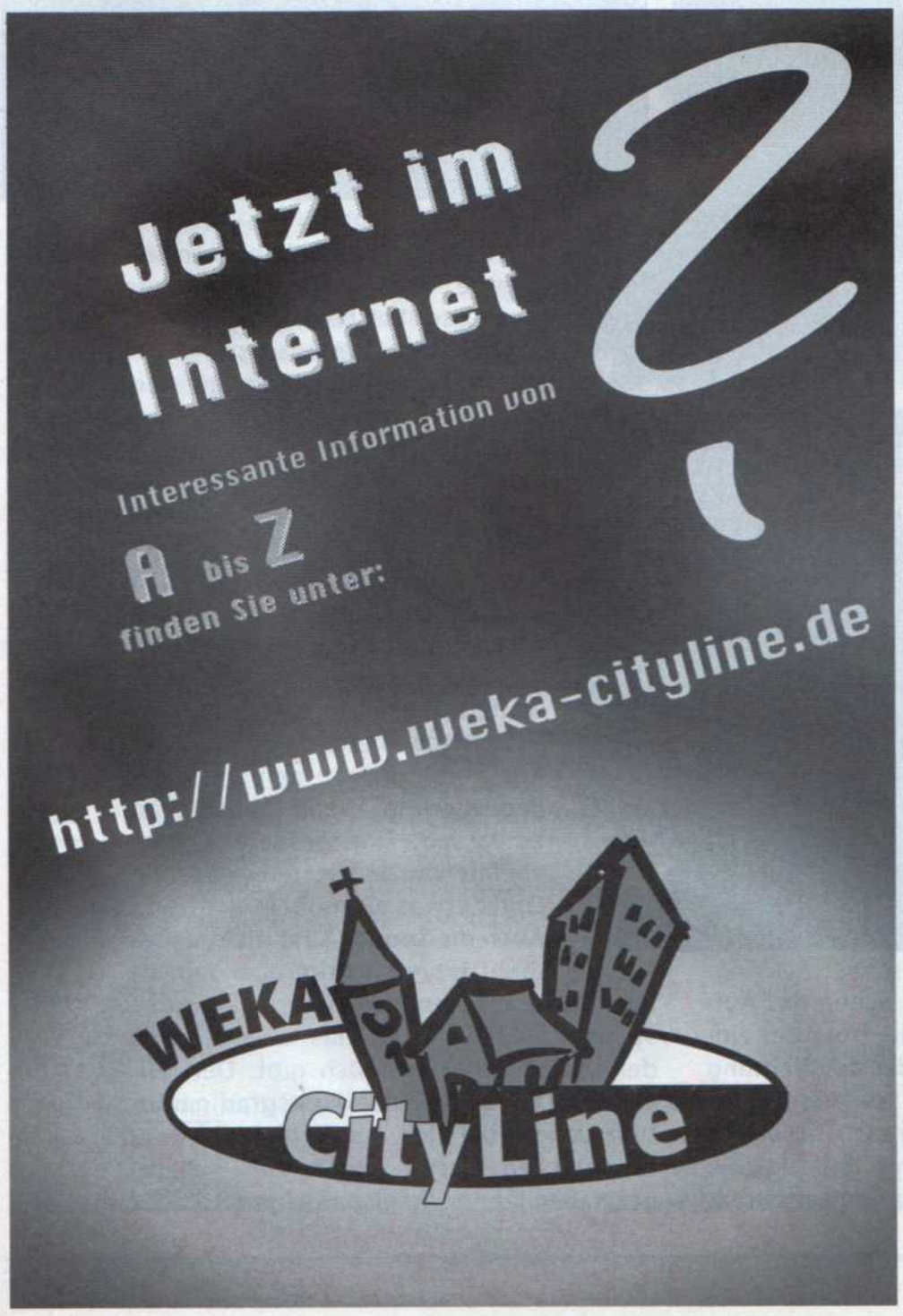
Riven – The Sequel To Myst

Meine Meinung: "Riven – The Sequel To Myst" übertrifft seinen Vorgänger in jeder Hinsicht und begeistert durch eine mitreißende Atmosphäre, die spannende Story und den Einsatz fotorealistischer Grafiken. Als wirkliche Schwäche fällt mir nur die eingeschränkte Interaktivität auf. Ansonsten ist das Game ein typisches Familienspiel, das Jung und Alt zum gemeinsamen Nachdenken anregt. Und diese Art der Familienzusammenführung schaffen nicht allzu viele PlayStation-Titel. All jene, die mit dem ersten Teil vergnügliche Stunden verbracht haben, dürfen bedenkenlos zugreifen, absolute Adventurefreaks sollten sich das Teil aber erst einmal ansehen. Die statischen Grafiken und die recht einfachen, meist linearen Puzzles sind schließlich nicht jedermanns Sache.

Artur Hoffmann

GENRE:	**Adventure**
VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
HERSTELLER:	**Acclaim**
ENTWICKLER:	**Cyan**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



UMBAUSATZ für PLAYSTATION
Versandkostenfrei
+ 3.-DM Postnachnahme
S & S COMPUTER
Weberstr.79
45879 Gelsenkirchen
Bestell Hotline 0209 / 179610
Bestell Faxline 0209 / 1796199
!!! auch andere PSX Artikel !!!
Der Umbausatz wird zusätzlich in die PSX eingebaut und ermöglicht das Spielen von Import (jap , us) Spielen.
!!! ANLEITUNG IN FARBE!!!



Angebot:

ab	1 Chip	a´ 19,90 DM
ab	5 Chip	a´ 15,00 DM
ab	10 Chip´s	a´ 12,50 DM
ab	15 Chip´s	a´ 11,00 DM
ab	20 Chip´s	a´ 10,00 DM
ab	25 Chip´s	a´ 8,50 DM
ab	50 Chip´s	a´ 6,00 DM
ab	100 Chip´s	a´ 5,40 DM
ab	250 Chip´s	a´ 4,90 DM
ab	500 Chip´s	a´ 3,50 DM
ab	1000 Chip´s	a´ 2,90 DM

je Bestellung nur 1 Anleitung oder 0,45 DM pro Anleitung !

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

Reboot



Die finsteren Pläne des Bösewichts Megabyte schmecken Ihnen in Ihrer Eigenschaft als Guardian natürlich gar nicht. Denn wer läßt schon gerne seine Heimatstadt in Schutt und Asche legen, selbst wenn diese nur aus Nullen und Einsen besteht. von Mathias Locher





[1] Oops, Game Over! [2] He's looking at you, kid! [3] Jetzt aber schnell die Strahlenwumme gezückt und dem Tear auf die Pelle gerückt. [4] Die Energieblitze machen das Leben eines Feld-, Wald- und Wasserguardian ziemlich ungemütlich. [5] Der einfüßige Stampfer beharkt Sie aus allen Rohren.



Sie meinen, eine ganze Stadt nur als Datei in binärem Zahlencode gibt es nicht? Dann warten Sie mal ab, was in der digitalen Welt von "Reboot" so alles möglich ist...

In der Welt Megaframe versucht der böse Schurke Megabyte Ihre Heimatstadt dem Erdboden gleichzumachen. Dieses düstere Ziel versucht er, mit den sogenannten "Tears" zu erreichen. Diese sind Virenprogramme, deren Wirkung auf die digitale Welt der einer Atombombe gleicht. Hexadecimal, früher mal Partnerin des übelgesinnten Megabyte, hat diese Wirkung am eigenen Leib zu spüren bekommen, schließlich zerbombte der Fiesling in einem kleinen Testlauf ihre Behausung.

Tränen lügen nicht!

Dies hat die Aufmerksamkeit des Guardian Bob, in dessen Rolle Sie schlüpfen, auf sich gelenkt. Fortan versucht er, die Welt vor dem digitalen Holocaust zu bewahren. Der Erzhalunke hat in allen Teilen der Stadt einige Tears plaziert, die er jederzeit scharf machen kann. Ihnen bleiben nur wenige Minuten Zeit, sie unschädlich zu machen: Es gelingt Ihnen, wenn Sie die teuflischen Bomben mit Hilfe Ihrer Strahlenkanone atomisieren.

Doch so einfach wie sich das Ganze anhört, ist es natürlich nicht. Schon das Auffinden der Tears stellt sich – trotz der eingeblendeten Radarkarte, die die Richtung anzeigt – vor allem in den späteren Levels als ziemlich schwierig heraus. Die vielen Gegner, deren Sie sich mit Ihrer Pistole und einigen netten Extrawaffen erwehren, erleichtern Ihren Job auch nicht gerade. Ein Hover-Snakeboard, das zur Fortbewegung dient, komplettiert Ihre Ausrüstung.

Ihre Aufgabe führt Sie zu den verschiedensten Orten. Sie kämpfen beispielsweise an Verladedocks für Schiffe, in futuristischen Städten mit verwinkelten Gassen und in grün bewachsenen, hügeligen Parks. In den komplexen Levels liegen oft Medipacks und Batterien verstreut, die die energiehungrigen Extrawaffen speisen.

Grafisch bietet Reboot solide Kost, ohne jedoch den Spieler in Begeisterungsanfälle ausbrechen zu lassen. Eine größere Texturvielfalt würde die teilweise öde Optik etwas aufmöbeln.

Auch die Sounds sind nicht unbedingt hitverdächtig, aber zur atmosphärisch stimmigen Untermalung des Spielgeschehens taugt das allemal, was der Lautsprecher von sich gibt. Der teilweise knackige Schwierigkeitsgrad garantiert denen, die sich davon nicht abschrecken lassen, einen einigermaßen langen Spielspaß. *pat*

Analogpad kompatibel

Memory card kompatibel



[1] Megabyte hat seine Tears sogar im Reboat versteckt. [2] Das Seeungeheuer rechts hat glücklicherweise daneben gebissen. [3] Widerwärtige Kreaturen, wie diese hier, verstellen Bob öfters den Weg.





Reboot

Meine Meinung: Reboot hat einige Elemente, die es zu einem wirklich guten Spiel machen könnten; zum Beispiel durchdachte Levels, originelle Gegner und hübsch gerenderte Videos. Doch leider weist Reboot in Sachen Gameplay und Abwechslungsreichtum Defizite auf. Das ganze Geschehen beschränkt sich auf das Zerstören von Tears und Gegner plätten in wechselnder Kulisse. Die Steuerung reagiert manchmal etwas seltsam. Der knackige, teilweise frustrierende Schwierigkeitsgrad trägt auch dazu bei, daß der entnervte Spieler manchmal einen Neustart der grauen Konsole einleitet. Spieler ohne stark ausgeprägte Frustrationstoleranz werden Reboot manchmal verfluchen, wer aber einer echten Herausforderung nicht widerstehen kann, wird einige Zeit seinen Spaß haben.

Mathias Locher

GENRE:	**Action**
VERFÜGBAR AB:	**April**
HERSTELLER:	**Electronic Arts**
ENTWICKLER:	**Electronic Arts**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

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

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre ABO-Abteilung

ANKAUF
Pegnitz Basar
PLAYSTATION
N 64
PC CDR
TOP Ankaufspreise
+
Sofort Service
TEL: 0911-221991
FAX: 0911-20757
INTERNET www.
ankauf-verkauf.de
Pegnitz Basar
KARL GRILLENBERGER STR 4
90402 NÜRNBERG
ANKAUF

Dein Dealer in VS-Villingen
WAHOO
Färberstr 54 * 78050 VS-Villingen Call 07721.411.5
Alundra DM 88,-
Sony PlayStation 298,-
NTSC Umbau: NO GOLD! 68,-
Memory Card 15 Block incl. Hunk und Tofu! 34,-
One 88,-
Diablo 88,-
Batman & Robin 88,-
Wahoo Top 5 98,-
138,-
Resident Evil 2 incl. Pin!!! 88,-
Gran Turismo -JP- 88,-
Bloody Roar 138,-
Cool Boarders 2
N64: 007 -UK-
... Und viele mehr Call!
Laden&Versand Versandkosten DM 9,- per Post NN, Ladenpreise variieren

actua Ice Hockey

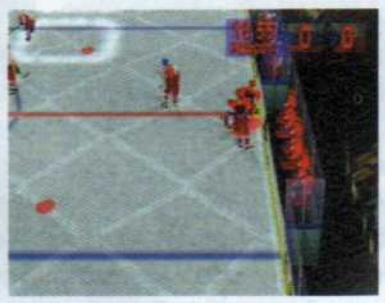
Die actua-Reihe des britischen Sportspielspezialisten "Gremlin Interactive" ist zwar nicht so vielfältig wie die "EA Sports"-Reihe, deckt aber zahlreiche beliebte Sportarten ab. Mit "actua Ice Hockey" gesellt sich nun ein weiterer Vertreter hinzu. von Artur Hoffmann

Obwohl die Grafik noch zu den besseren Attributen gehört, kann sie nicht überzeugen. Gewöhnungsbedürftige Kameraperspektiven, seltsam geformte 3-D-Einblendungen und die merkwürdige Lightshow sprechen Bände.













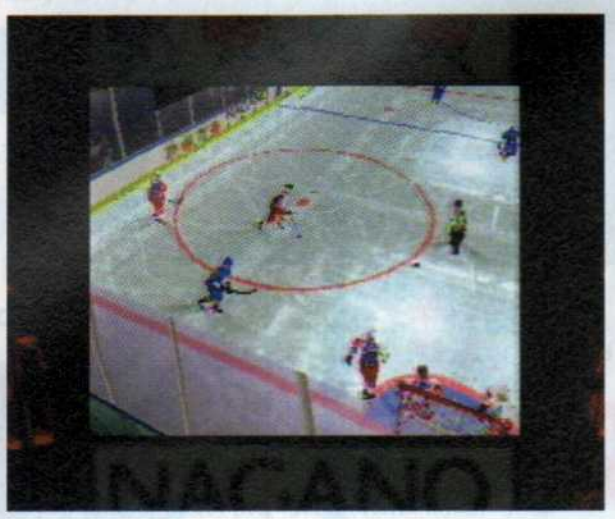
Mit den Sportspielen "actua Soccer", "actua Golf" und "actua Tennis" machte sich "Gremlin Interactive" vor allem auf der Insel einen Namen. Hierzulande kamen die Games nicht immer so gut an wie im Königreich. Diesen Mißstand will das Unternehmen nun beheben. Dazu begibt es sich ausgerechnet auf das Feld der Eishockeysimulationen, einem Genre, in dem es von absoluten Spitzentiteln nur so wimmelt: "NHL '98", "NHL Breakaway" und "NHL Powerplay '98" kamen allesamt unter die magische 2,0-Grenze.

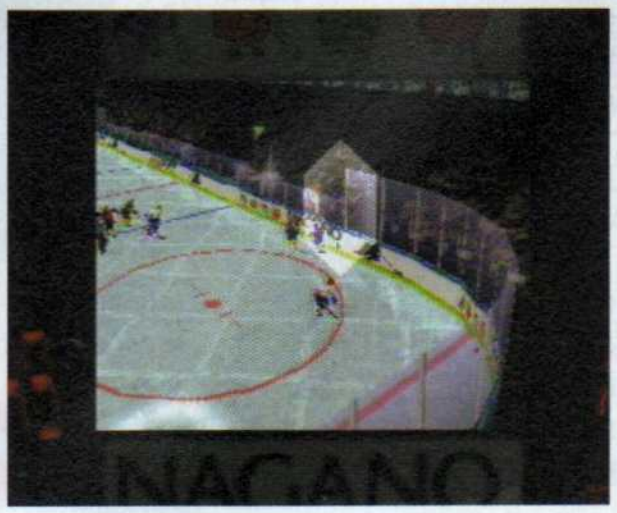
Olympisches Feuer

Die erste faustdicke Überraschung erwartet den ambitionierten Eishockeyspieler bereits im Mannschaftsauswahlmenü: Statt wie gewohnt Ihre Lieblinge aus der NHL über das blitzende Eis zu steuern, müssen Sie sich bei "actua Ice Hockey" als Nationaltrainer verdingen. Dieses Gebaren hängt in erster Linie mit der prestigeträchtigen Olympializenz zusammen, die sich Gremlin geleistet hat. So lautet die Devise: Finnland, Japan und Tschechien anstatt Colorado Avalanche, Pittsburgh Penguins oder New York Rangers. Daß dies kein absolutes KO-Kriterium sein muß, liegt vor allem an der Tatsache, daß Sie trotzdem auf fast alle Superstars der nordamerikanischen Profiliga treffen. Der einzige Unterschied besteht lediglich darin, daß beispielsweise die Teamkollegen Jaromir Jagr (Tschechien), Alexei Morozov (Rußland) und Andreas Johansson (Schweden) nicht zusammen für die Pittsburgh Penguins auf Torejagd gehen, sondern gegeneinander um Medaillen fighten.

Weil sich aber nur 14 Nationen für Nagano qualifizierten, stockten die Programmierer den Mannschaftspool selbständig um sechs Teams auf. Nun dürfen Sie auch so zweitklassige Mannschaften, wie beispielsweise England, Holland oder die Schweiz, aufs Siegertreppchen führen.

Da aller Anfang schwer ist, machen Sie sich wie die realen Kufenkünstler zunächst einmal im Trainingslager mit den Feinheiten des modernen Eishockey vertraut. Aufgeteilt in die Rubriken Konter, Penalty, Strafen (Powerplay), Schießen und





Die zahlreichen Replaysequenzen laufen standesgemäß in der Anzeigetafel ab.

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.-
Silver Value-PSX	339.-
Umbauchip (JP/US)	39.-
Multi-PSX (JP/US)	359.-

Farb-Pad 26.-

Infrarot Pads 2 Stück 79.-

Multi Tap 69.-

Mouse 59.-

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

ASCII Pad 55.-

Barracuda Pad 66.-

Predator Gun 49.-

RGB Scart Kabel	19.-
Link-Kabel	19.-
Pad-Verlängerung	10.-
Antennenkabel-Unit	39.-

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Soccer 2	89.-
Actua Tennis (April)	99.-
Chill	79.-
Cool Boarders 2	89.-
Extreme Snowbreak	89.-
Everybody´s Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Frankreich 98 - Die Fußball WM	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jet Rider 2	79.-
John Madden Football 98	84.-
Nagano Winter Olympics 98	99.-
NBA Fast Break (April)	74.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98	94.-
NHL Face Off 98 (April)	79.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98	89.-
Premier Manager 98	99.-
Power Soccer 2	89.-
Snowracer (April)	89.-
Tennis Arena 2 (Mai)	89.-
Virtua Baseball 99 (April)	99.-
WCW vs. The World	94.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (Mai)	84.-
Blaze ´n´ Blade (April)	89.-
Breath of Fire 3 (Juni)	89.-
Diablo	89.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Ghost in the Shell (Mai)	89.-
Legend (April)	89.-
Men in Black (Mai)	89.-
Riven: Sequel to Myst	109.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3	69.-
Caesars Palace	79.-
Kula World (Mai)	89.-
Pro Pinball Timeshock	89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Mai)	89.-
Beast Wars	84.-
Deathtrap Dungeon (April)	89.-
Judge Dredd (Für Pistolen)	89.-
Forsaken (Mai)	99.-
Maximum Force (Für Pistolen)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One (April)	89.-
Pax Corpus	89.-
Reboot	84.-
Resident Evil D.C.	84.-
Resident Evil 2 (Mai)	99.-
Shadow Gunner (Mai)	89.-
Spawn (April)	79.-
Time Crisis	89.-
Tomb Raider 2	94.-
Treasures of the Deep (Mai)	89.-

PSX Hardware

Shock Pad 74.-

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	84.-
Cart World Series (April)	84.-
Crime Killer (Juni)	89.-
F1 ´97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Mai)	109.-
Indy 500	89.-
Jet Rider 2	84.-
Moto Racer	79.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3	89.-
Newman Haas Racing	89.-
Powerboat Racing	89.-
Rage Racer	99.-
Red Line Racer (Mai)	99.-
Road Rash 3D (Mai)	89.-
Street Racer (April)	89.-
Supercross feat. McGrath (Mai)	89.-
Test Drive 4	84.-
Touring Car Championship	94.-
VMX Racing	89.-
V-Rally	89.-
World Rally Champion (Mai)	89.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Beast Wars	84.-
Bloody Roar (Beast)	89.-
Bushido Blade	89.-
Fighting Force	89.-
Star Wars: Master of Teräs Käsi	89.-
Streetfighter Collection	89.-
Tekken 3 (JAPAN)	149.-

Strategiespiele

Command & Conquer 2	99.-
Monopoly	89.-
Pulse (Fluid) (Mai)	79.-
Sim City 2000	84.-
Steel Reign	84.-
Theme Hospital	89.-
Warcraft 2	84.-
Warhammer - Dark Omen	89.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Air Race (April)	94.-
G-Police	109.-
Natural Adrenalin N_2O (April)	99.-
Plane Crazy (Juni)	89.-
Nuclear Strike	84.-
War Games (Juni)	89.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D (April)	89.-
Klonoa (Mai)	89.-
Lucky Luke (Mai)	89.-
Pitfall 3D (April)	94.-
Rascal	89.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Gran Turismo
Das größte Rennabenteuer auf Erden kommt. Ab ca. 8. Mai erhältlich.
komplett deutsch
nur 109.-

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

Top-Angebote

Jet Rider 2	79.-
Dark Omen	89.-
NBA Pro 98	94.-
One	89.-
Premier Manager 98	99.-
Theme Hospital	89.-
Rascal	89.-
Gex 3D	89.-

Platinum Edition 1
Formel 1, Tomb Raider 1, C & C, Tekken 2, Soulblade, Resident Evil, Pandemonium
je nur 49.-

Platinum Edition 2
Porsche Challenge, Disruptor, Panzer General 2, 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, Fade to Black, Alien Trilogy, Bust a Move 2, Soviet Strike
je nur 44.-

Platinum Edition 5
True Pinball, Thunderhawk 2, Worms, Rayman, Track & Field, Micro Machines
je nur 44.-

Die Top-Hits

Diablo 89.-



Deathtrap Dungeon 94.-



Newman Haas Racing 89.-



Need for Speed 3 89.-



Forsaken 89.-



Pitfall 3D 94.-



Lucky Luke 89.-



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

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

Zusammenspiel üben Sie, was das Zeug hält. Erst wenn Sie sich hier bewährt haben, sollten Sie in die Arena einlaufen. Stellt Ihr Team trotzdem nur Kanonenfutter für die Favoriten dar, ist es an der Zeit, den dreistufigen Schwierigkeitsgrad zu senken.

Fünf-Prozent-Hürde

Obwohl die Programmierer auch an ein frei konfigurierbares Turnier, eine Liga sowie das standardmäßige Freundschaftsspiel dachten, liegt das Hauptaugenmerk ganz klar auf dem olympischen Turnier. Hier verläuft alles streng nach den originalen Regeln. Das bedeutet, daß Sie sich, je nach gewähltem Team, zunächst einmal durch die Vorschlußrunde kämpfen müssen, bevor Sie es mit den besten Cracks der Welt aufnehmen dürfen. Falls Ihnen dieser Realismus zu weit geht, genügt ein Klick auf die Option "Zufällig" und plötzlich findet sich selbst der Favorit – und spätere Silbermedaillengewinner – Rußland in der Qualifikationsrunde wieder. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Mannschaften werden Ihnen anhand der drei Eigenschaftswerte Goalie, Angriff und Verteidigung vorgeführt. Aus der Kombination dieser Werte ergibt sich die in Prozent angegebene Gesamtstärke, die von mageren 10 (Dänemark), über durchschnittliche 51 (Österreich) bis hin zu superben 85 (Kanada) reicht. Leider erfahren Sie diese erst nach der Auswahl des Teams. Das ist nicht unbedingt benutzerfreundlich. Witziges Detail am Rande: Der Olympiasieger Tschechien wird mit nicht gerade berauschenden 74% bewertet...

Sind Sie mit der Auslosung einverstanden, geht es endlich auf das blinkende Eis. Hier messen Sie sich in 2 bis 20 Minuten langen Dritteln mit den Gegnern, passen, was das Zeug hält und langen auch mal kräftig hin. Die frei konfigurierbare Steuerung gibt sich sehr einfach und setzt auf die drei offensiven Moves Passen, Schießen und Rennen. Eventuelle Reihenwechsel gehen trotz umfangreicher Einstellungsmöglichkeiten automatisch vonstatten.

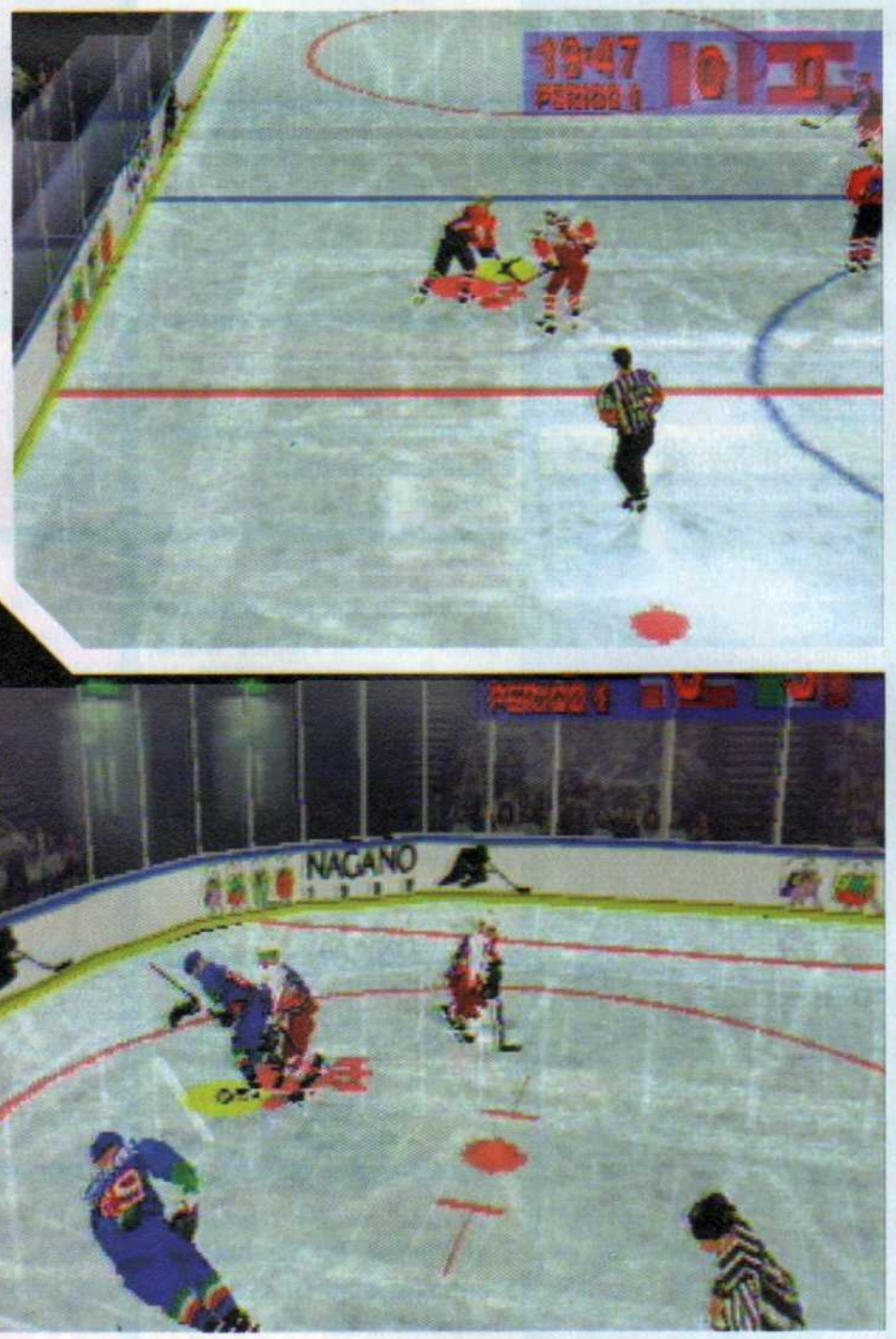
Ein echter Joke!

Die polygonalen Spieler gleiten zwar recht ansehnlich über das Eis, ein realistischer Spielfluß entwickelt sich aber kaum. Das liegt auch an der Künstlichen Intelligenz des computergesteuerten Gegners. Dieser sucht nicht immer den kürzesten Weg zum Tor, sondern "verläuft" sich des öfteren an die Bande. Dies ist insbesondere bei eins-gegen-eins-Situationen unverständlich. Erst im menschlichen Duell gegen bis zu vier Konkurrenten ähnelt das Bildschirmtreiben Eishockey.



Ein gutes Beispiel: Diese Kameraperspektive ist wirklich nicht besonders aufregend.

Während also das Gameplay gerade noch als durchschnittlich bewertet werden kann, zeigt die Präsentation weitaus gröbere Mängel. Vor allem die Lightshow, die nach jedem Treffer einsetzt, erinnert mehr an den letzten Discotrip, als an ein olympisches Eishockeymatch. Das gleiche gilt auch für die unsäglichen Einblendungen, die uns schon bei "actua Soccer 2" störten. Die 3-D-Buchstaben sind einfach lächerlich – da können auch die fünf Kameraperspektiven nichts mehr rausreißen!



Während das Gameplay gerade noch als durchschnittlich bewertet werden kann, zeigt die Präsentation weitaus gröbere Mängel.





Auch das recht einfache Gameplay hakt an einigen Stellen. Vor allem die nicht unbedingt intelligenten Computergegner sind zu einfach zu übertölpeln. Erst im Multi-Player-Match kommt ein wenig olympische Atmosphäre auf.

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Vier Spieler

Zur Ehrenrettung müssen wir erwähnen, daß sowohl die Zuschauerkulisse als auch die Effekte (Hammondorgel, Torsirene usw.) überraschend gut sind. Auch der Kommentator, der am laufenden Band Binsenweisheiten verbreitet, ist – im direkten Vergleich mit den spiel- und präsentationstechnischen Mängeln – noch in Ordnung. *pat*

PlayStation



Im Trainingsmodus lernen Sie die essentiellen Bewegungsabläufe.

actua Ice Hockey

Meine Meinung: Dieser Versuch kann den etablierten Eishockeysimulationen nicht das Wasser reichen. Das liegt aber nicht am Verzicht auf die liebgewonnen NHL-Teams sondern vielmehr am Gameplay. So will ich beispielsweise selbst entscheiden, wann ich meine zweite Sturmreihe einsetze oder ob ich trotz Unterzahl mein Heil im Angriff suche. Diese und zahlreiche andere, inzwischen standardmäßige, Features werden Sie bei "actua Ice Hockey" vergeblich suchen. Lediglich die Soundkulisse verdient das Prädikat NHL-tauglich, der Rest spielt sich auf unterstem DEL-Niveau ab. Alles in allem kann dieses Spiel höchstens dem absoluten Anfänger empfohlen werden, der sich im – zugegebenermaßen ausführlichen – Trainingsmodus austoben kann. Jeder echte Crack bleibt bei den drei führenden Sims.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	**Sportsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
■ HERSTELLER:	**Mindscape**
■ ENTWICKLER:	**Gremlin**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



Lucky Luke

Willkommen im Comic-Universum des Wilden Westens, einer Welt voller Action, Rätsel und Mysterien, in der smarte Cowboys und gerissene Gangster frontal aufeinanderstoßen. Die Rede ist von "Lucky Luke", dem Mann, der schneller zieht als sein Schatten! von Hans Gruber

Nach den actionreichen PlayStation-Abenteuern von Marvel&Co. folgt eine nicht weniger kuriose Comicbook-Adaption aus Frankreich. Sie übernehmen dabei die Rolle des frech-frivolen Cowboys Lucky Luke, der als furchtloser Gesetzeshüter in seiner Stadt für Recht und Ordnung sorgt. Dort wäre die Welt vollkommen in Ordnung, gäbe es da nicht einen gewichtigen Störfaktor: Im Gefängnis brüten die Dalton-Brüder Joe, Jack, William und Averell wieder über neuen Ausbruchsplänen, die augenblicklich mit einer Tonne Dynamit in die Tat umgesetzt werden. Die vier Galgenvögel sind zwar nicht gerade für ihre Intelligenz berühmt, aber diesmal haben sie anscheinend mit ihrer heimlich konstruierten Gelddruck-Maschine das große Los gezogen. Lucky Luke hat die Nase gestrichen voll, weil die Daltons schon wieder auf freiem Fuß sind und unzählige Dollarblüten unters Volk werfen. Eine Million Kopfgeld sind zur Ergreifung der Fälscherbande ausgesetzt, was sich natürlich keiner entgehen lassen will. In der Goldgräberstadt Abilene passieren nach dem Steckbrief-Aushang grausame Dinge, und keiner ist mehr vor schießwütigen Kopfgeldjägern sicher.

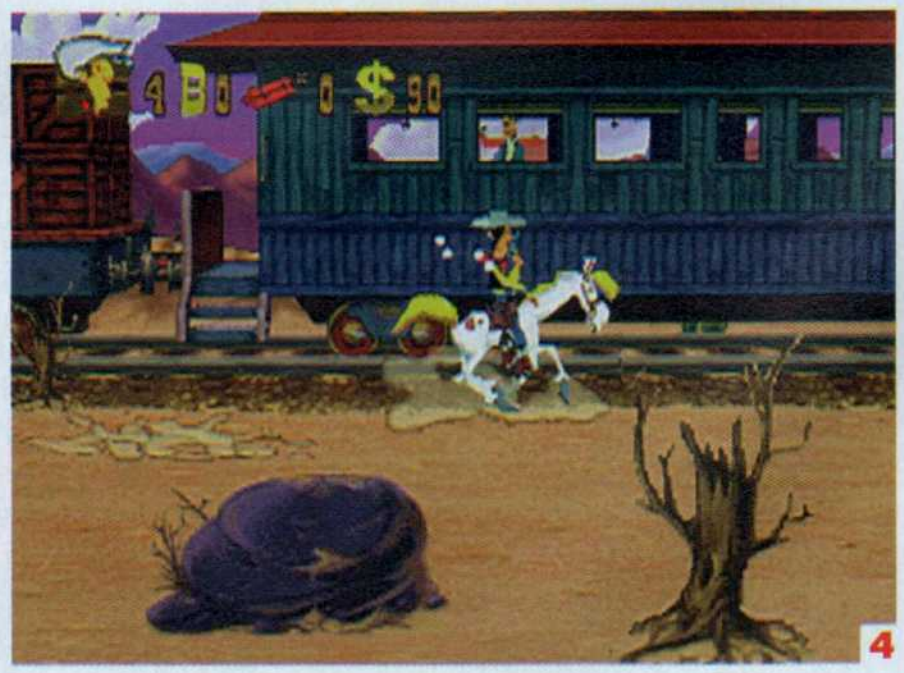

1


2


3

Gleich hagelt's blaue Bohnen

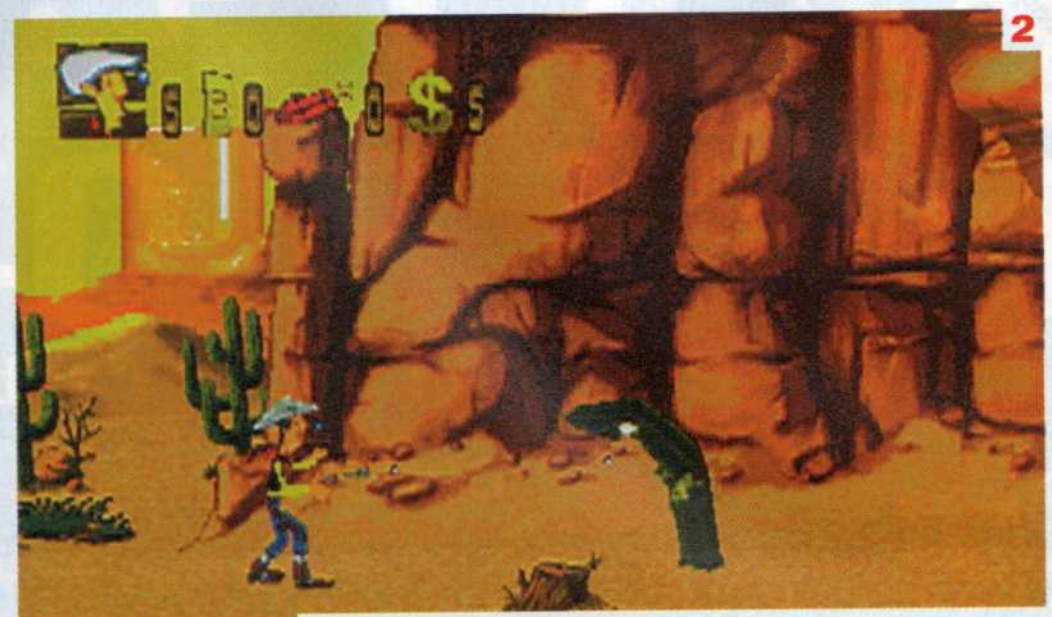
Durch 14 aufregende Wild West-Gebiete, die jeweils mit unterschiedlichen Grafik-Sets aufwarten, steuern Sie Ihren Helden. Der gefährliche Spießrutenlauf führt durch dunkle Bergwerksminen, mystische Indianerdörfer, heiße Wüstensand-Terrains, Dalton-City und viele weitere Örtlichkeiten. Obwohl alle Spielumgebungen komplett aus 3D-Objekten bestehen, reiht sich das Game in die Kategorie "Sidescroller" ein, was bedeutet, daß Sie sich wie in "Pandemonium" auf vorgegebenen Pfaden durch die Landschaft bewegen. Ganz im Zeichentrick-Stil schlendern Sie durch das


4

[1] Die aufregende Comic-Geschichte wird zuerst in einem FMV-Intro erzählt. [2] Der große, mexikanische Schwarzbart-Cowboy feuert mit Holzscheiten drauf los, was das Zeug hält. [3] Wagemutig schlendert Lucky Luke durch die City und nimmt es mit den Wurfgeschossen der bewaffneten Fieslinge auf. [4] Glücklicherweise steht dem Helden mit Jolly Jumper ein treuherziger Diener zur Seite, der ihm in jeder Situation weiterhilft.

Ein Spieler





[1] Kleine Bonus-Games wie hier der Flaschenschieß-Wettbewerb lockern das Spielgeschehen auf. [2] Neben all den verhexten Medzinmännern hat sich auch sein Wahrnehmungsvermögen gegen unseren Helden verschworen. [3] Bei der 3-D-Lorenfahrt in der alten Bergwerksmine müssen die Weichen richtig gestellt werden.





erste Shoot'em-Up-Szenario und nehmen mit ihrer Pistole schießwütige Revolverhelden ins Visier. Bewegte Seil-Plattformen, versteckte Schlüssel, Schalter und andere Aufgaben machen dabei die Entdeckungstour zum kleinen Rätsel-El-Dorado. In der nächsten Stufe reitet Lucky Luke auf Jolly Jumper und nimmt einen von Gefolgsleuten gekidnappten Western-Zug unter Beschuß. Im dritten Abschnitt ballert er unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes nach bester Schießbudenmanier auf alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Wurden alle Bösewichte in den Cartoon-Himmel geschickt, findet sich Lucky Luke in einem Saloon wieder. Dort warten altbekannte Prügelknaben auf eine günstige Gelegenheit, den Haudegen mit Faustschlägen zu erledigen.

Ohne Fleiß kein Preis!

Ganz nebenbei gilt es auch noch, so viele Dollar-Zeichen und Sternchen-Extras wie möglich einzusammeln. Kleine Bonusspielchen lockern den hüpfreichen Cowboy-Alltag etwas auf: Jolly Jumper fordert Sie zum lustigen Armdrücken auf, im Wald stehen kräftezehrende Holzhack-Wettbewerbe an, während man hinter verschlossenen Saloon-Türen an einem Poker-Turnier teilnimmt. Unterwegs finden Sie in Fässern hilfreiche Items, meist in Form von Dynamit-Stangen, die sich vorzüglich zum Hindernisse-Wegsprengen eignen. Aber auch harmlos aussehende Indianer, wütende Geister und kreisende Geier haben es auf den berühmten Lonesome-Star abgesehen. Bei allen Aktionen müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht mehr als dreimal getroffen werden. In jedem Level gibt es mehrere Zwischenspeicherstationen, die von Ratanplan bewacht werden. Haben Sie diese erreicht, brauchen Sie nicht mehr von vorne anzufangen, falls Sie mal ein Leben verwirkt haben. *pat*

PlayStation

Lucky Luke

Meine Meinung: Anfangs fesselte mich Lucky Luke wenigstens für einige Stunden an den Bildschirm, in höheren Spielstufen vermisse ich allerdings neue Features. Geboten wird eine klassische Mischung aus verschiedenen Hüpfspielelementen, Rätseleinlagen und typischen Plattformallüren. Technisch gibt es bis auf einige Ruckelanfälle nicht viel auszusetzen: Bis zu drei Parallax-Ebenen scrollen frisch munter in alle Richtungen und kleine 3D-Spielereien à la "Lomax" erlauben es, sich ein paar Schritte in den Hintergrund zu bewegen. Ein besonderes Lob gebührt den Entwicklern für die sehr schöne Comic-Grafik und gut komponierte Country-Musik. Dafür treiben einen unfaire Stellen, zu wenig Rücksetzpunkte und zu langweilig designte Level in den monotonen Wahnsinn.

Hans Gruber

GENRE:	Plattform/Action-Jump'n-Run
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Infogrames
ENTWICKLER:	Infogrames
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

FILME à la Card

Was mit Segas "Saturn" bereits seit Anbeginn funktioniert und auf dem PC schon lange zum Standard-Repertoire für Multimedia gehört, geht nun auch mit der grauen Konsole: Schauen Sie Spielfilme auf Ihrer PlayStation an – die "Movie Card" macht's möglich. von Henrik Fisch



Mit der Movie Card können Sie Spielfilme auf Video-CD anschauen.

Schon seit einiger Zeit gibt es CDs mit Spielfilmen zu kaufen. Diese sogenannten "Video-CDs" sind eigentlich für den "CD-i"-Player von Philips gedacht. Da man sich diese inzwischen auch auf dem PC anschauen kann, verbreiten sich die Silberlinge immer weiter. Mit Hilfe des Zusatz-Kastens Movie Card (wird z.B. von ACME verkauft) genießen Sie die Filme jetzt auch auf der PlayStation.

Der farblich auf die Konsole abgestimmte Kasten wird hinten auf die PlayStation gesteckt und benutzt den "AV-Multi-Out"-Anschluß sowie den normalerweise durch eine Klappe geschützten "Parallel I/O". Nur der serielle Anschluß läßt sich dann nicht mehr verwenden. Der Videokasten besitzt zwei Anschlüsse für die Stereo-Musik, einen FBAS-Video-Ausgang sowie einen "AV Multi"-Anschluß, an den der Antennenwandler angesteckt wird. Ein RGB-Anschluß ist nicht vorhanden, wodurch ein teuer dazu gekauftes Kabel arbeitslos wird. Dann gibt es noch etwas sehr kurioses: Nämlich eine kleine Feder, die Sie unter dem Deckel der PlayStation montieren. Diese drückt permanent auf einen Schalter, mit dem der Konsole normalerweise das Öffnen der CD-Klappe mitgeteilt wird.



Die PlayStation bedienen Sie dann mit einem wahlweise eingeblendeten Menü wie einen Video-Recorder.

Eine Video-CD schaut man sich dann folgendermaßen an: Zunächst legen Sie eine normale PSX-CD ein und starten die PlayStation. Nachdem das übliche Sony-Logo verschwunden ist, wird nach der Video-CD verlangt. Sie öffnen den Deckel, nehmen die Spiele-CD heraus, legen die Video-CD ein und schließen ihn wieder. Danach startet das Video. Diese etwas komplizierte Vorgehensweise ist laut Handbuch aus patentrechtlichen Gründen notwendig. Vermutlich hat die Herstellerfirma "Gamers" von Sony schlichtweg keine Genehmigung für die Fertigung der Video Card bekommen und mußte sich mit der beschriebenen Methode behelfen.

Nach dieser etwas umständlichen Inbetriebnahme wartet noch ein fieser Stolperstein auf den Videohungrigen: Video-CDs der ersten Generation kann der Kasten nicht abspielen. Diese kamen für den "CD-i"-Player von Philips auf den Markt und funktionieren auch nur mit diesem. Relativ schnell hat Philips allerdings ein anderes Video-CD-Format entwickelt, und diese Filme sind auch für die Movie Card geeignet. Die alten, inkompatiblen Scheiben gibt es so gut wie nicht mehr. Aber trotzdem: Wer auf dem Flohmarkt seinen Lieblingsfilm für ein paar Mark auf Video-CD ergattert hat (es gab z.B. "Star Trek 6" als Video-CD und in einer fantastischen Bildqualität in diesem Format) und ihn nun mit der Movie Card anschauen möchte, erlebt eventuell eine böse Überraschung. Leider sieht man der CD von außen nicht an, ob sie im alten oder neuen Format aufgenommen ist. Ein PC-Besitzer kann das feststellen, indem er die Scheibe in das CD-ROM-Laufwerk einlegt und sich das Inhaltsverzeichnis anschaut. Wenn das geht, handelt es sich um eine neue CD. Bekommt er dagegen eine Fehlermeldung, ist es eine alte. Aber wer nimmt schon einen PC beim Kauf einer Video-CD mit?

Per Joypad kann man den laufenden Film vorspulen und anhalten, die Spielzeit anzeigen lassen und von Stereo auf Mono umschalten; alles Dinge, die man von einem normalen Video-Recorder kennt, und die niemanden vor größere Bedienungsprobleme stellen sollte.

Insgesamt ist die Movie Card eine feine Sache (wenn auch etwas kurios in der Handhabung). Allerdings kommen Mitte des Jahres vermutlich DVD-Videofilme auf der neuen GByte-CD auf den Markt, so daß wohl spätestens dann das ohnehin veraltete Format Video-CD nicht mehr produziert wird. Dann wird die Movie Card nutzlos.

Das gute Stück kostet rund 200 Mark. Mit Blick auf den Preis der ganzen Konsole erscheint das zwar recht teuer, doch Anhänger der Video-CD werden hier trotzdem ein gutes Geschäft wittern. Wir haben ja schon vor einiger Zeit über die weiße PlayStation berichtet. Diese spielt besagte Filme von Haus aus ab, wird allerdings nur auf dem asiatischen Markt angeboten. Wer also bisher neidisch nach Japan schielen mußte, bekommt mit der Movie Card die Chance, seine Konsole aufzurüsten. Allein die Farbe muß noch geändert werden... *mom*







ACME
the game company

Jetzt versandkostenfrei

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

VIDEO CD
NINTENDO 64
PlayStation
merchandise

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Flight-Action)	149,90
Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	99,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Gasp (3D-Fighting)	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
Lylat Wars (Flight-Action)	99,90
Misson Impossible (Ego-Shooter)	139,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	149,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Wayne Gretzky Hockey '98 (Eishockey)	139,90
WCW vs. NWO (Wrestling)	149,90
Wetrex (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	99,90
Controller (6 Farben)	59,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	49,90

PlayStation

PlayStation	299,00
PlayStation + 2.Contr. + Mem.Card	333,00
EXONY Video-CD MPEG-Adapter	249,90
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog Digital-Controller (Sony)	59,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock (Sony)	99,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb)	39,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Guncon	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-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min.	89,90
Airbrush	auf Anfrage

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanischen 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 (Rollenspiel)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Beyond the Beyond us (Adventure)	129,90
Bleifuß 2 (Race)	89,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel - 20.4.98)	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
Clock Tower us (Adventure)	129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat)	99,90
Constructor (Simulation)	99,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun)	49,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Dark Omen (Strategie)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Diablo (Strategie)	99,90
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
Forsaken (3D-Action)	109,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Jet Rider (Race)	89,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
Kurushi I.Q.	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Magic the Gathering (Strategie)	99,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
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
Midway Arcade Greatest Hits	99,90
Nagano Winter Olympics	119,90
Namco Museum III- V (Klassiker)	je 89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 3 (Race)	99,90
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

PlayStation

Parasite Eve (Action)	129,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99,90
Resident Evil us (Horror Adventure)	139,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	139,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
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
Snow Racer '98 (Sports)	99,90
Spawn (3D-Fighting)	89,90
Spice World	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation)	89,90
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 III us (3D Fighting)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter)	159,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	129,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Crash Bandicoot (Jump'n Run)	49,90
Destruction Derby 2 (Race)	49,90
Formel 1 (Race)	49,90
Micromachines V3 (Race)	49,90
Porsche Challange (Race)	49,90
Ridge Racer Revolution (Race)	49,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soviet Strike (Heli-Action)	49,90
Tekken II (3D-Fighting)	49,90
Tomb Raider (Adventure)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	49,90

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

PlayStation プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)	129,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	99,90
Blue Breaker jp (Rollenspiel)	119,90
Bomberman Wars jp (Action)	129,90
Bomberman World jp (Action)	129,90
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	119,90
Critical Blow (3D-Fighting)	129,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Dead or Alive jp (3D-Fighting)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Dragon Ball Z jp (Fighting)	49,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	129,90
Enigma jp (????)	149,90
Final Fantasy 5 (Rollenspiel)	129,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	139,90
Gundam Battle Master 2 jp (Fighting)	139,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
Konami Antiques 3 jp (Collection)	109,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection)	119,90
Namco Encore jp (Collection)	119,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting)	129,90
Side by Side (Race)	129,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel)	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Terradiver jp (Shooter)	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90
Zero Pilot jp (Flight-Simulation)	129,90

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
Resellers welcome

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr. 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.

MENTAL KOMBAT

Wir haben es endlich geschafft! Zur Aprilausgabe geben sich zwei wirklich sensationelle Gäste die Ehre: PaRappa The Rapper (Sony) und Miss Lara Croft (Core Design/ Eidos). Im nervenaufreibenden Frage-und-Antwort-Spiel wird sich zeigen, wer der wahre Held der heutigen Videospielgeneration ist. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



PaRappa The Rapper, 6, Sprechgesangslehrling, träumt von einer großen Musikerkarriere.



Lara Croft, 2?, Archäologin ohne Abschluß, vertreibt sich die Zeit mit asiatischen Kampfsportarten.

FRAGEN	PaRAPPA	LARA
1. Wie lautet die Kombination des Safes bei Resident Evil 2?	Ich bin viel zu jung, um dieses Game zu spielen ... 2236?? ***(Richtig!)*** 1/1	Welcher Safe? Ich habe das ganze Präsidium in die Luft gesprengt. ***(Auch nicht schlecht)*** 1/1
2. Wer ist Colin McRae?	Einer meiner Nebenbuhler? ***(Eher nicht)*** 0/1	Landsmann und Rallyefahrer. ***(Oh Britannia...)*** 1/1
3. Wie viele Snowboardsimulationen kennen Sie?	Tut mir sehr leid. Ich habe noch nie Schnee gesehen. ***(Ich auch nicht, zu viele Leute)*** 1/1	Kein Interesse, ich fahre einen motorisierten Schlitten. ***(Das ist aber nicht sehr sportlich)*** 0/1
4. Wer sind Yaggi, Jin, Cindy und Irin?	Meine Nachbarn – gleich gegenüber. Eine coole Clique. ***(Heißt es nicht Rasselbande?)*** 1/1	Ich glaube, das sind meine nächsten Widersacher. ***(Nein, nicht jeder will Ihnen ans Leder)*** 0/1
5. Riven ist der Nachfolger von...	Heißt es nicht "River"? ***(Mit Sicherheit nicht!!!)*** 0/1	Myst. ***(Das ist richtig)*** 1/1
6. Wer wird Fußballweltmeister?	So eine doofe Frage, natürlich Japan. ***(Ein schlechter Scherz)*** 1/1	So eine doofe Frage, natürlich England. ***(Ein schlechter Scherz)*** 1/1
7. Kennen Sie Vanessa Demouy?	Ich habe nur Augen für meine (seufz) Sunny Funny. ***(Brav, aber trotzdem falsch)*** 0/1	Der Name kommt mir bekannt vor... ***(Was für ein Wunder!)*** 0/1
8. Was kostet ein Ticket vom Picadilly Circus zur Victoria Station?	Personen unter einem Meter fahren umsonst. ***(Nicht in England!)*** 0/1	Ich fahre niemals mit der U-Bahn – Platzangst! ***(Darf ich lachen?)*** 0/1
9. Wann erscheint Ihr nächstes Spiel?	Ich muß erst die Ferien abwarten. ***(Die richtige Einstellung)*** 1/1	Ich muß erst einmal Urlaub machen. ***(Sie haben es sich verdient)*** 1/1
10. Nennen Sie uns bitte Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	PaRappa The Rapper (PSX), PaRappa the Rapper 2 (PSX), Spice World (PSX) 3/3	Tomb Rider (PSX), Tomb Raider 2 (PSX), Tomb Raider Gold (PC) 3/3
GESAMTPUNKTE	Der kommende Grammy-Gewinner erreicht trotz seiner geringen Größe noch respektable 6/12	Obwohl unser aller Lara sich lieber auf die faule Haut legt, reicht es noch für 6/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

Jetzt sind Sie wieder gefragt. Folgende drei Fragen haben wir uns für Sie ausgedacht:

Die Fragen

1) Wie heißt der Wirt in "Diablo"?
a) Caiburn
b) Laurin
c) Ogden

2) In "Gex 3D" steuern Sie einen...
a) Hasen
b) Gecko
c) Affen

3) Wie ist der Name des Bösewichts in "Reboot"?
a) Elric
b) Megabyte
c) Assandir

Diesmal haben wir für Sie eins von zehn Spielen

"ONE"

von

Take 2 (früher BMG Interactive)



Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen, schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 27.04.98 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.

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

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

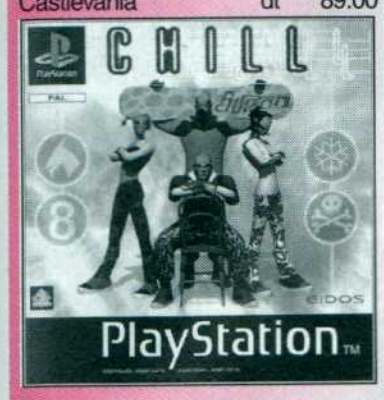
und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

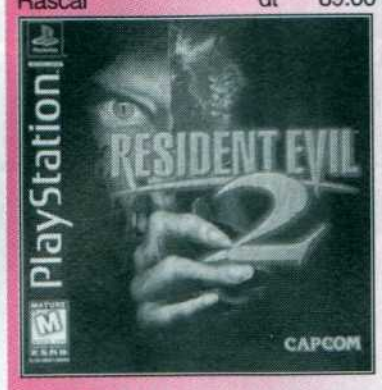
Sony PSX

"Z"	dt	79.00
Adidas Power Soc. 2	dt	89.00
Alphastorm	dt *	89.00
Alundra	dt *	84.99
Ayrton Senna Kart 2	dt	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Beast Wars	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
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**
Courier Crisis	dt	59.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Dawn of Darkness	dt	99.00
Deathtrap Dungeon	**dt**	**99.00**
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	**dt ***	**89.00**
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	**dt**	**109.00**
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
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**
Gran Tourismo	**dt ***	**99.99**
Grand Theft Auto	**dt**	**79.00**
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
Mass Destruction	dt	59.00
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 Olymp.W.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
Newman Haas Racing	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 Power.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	**dt**	**89.00**
Pandemonium 2	**dt**	**84.99**
Pax Corpus	dt	89.00
Perfect Assasin	dt	94.00
Pitfall 3D	**dt**	**89.99**
Powerboat Racing	dt	84.00
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
Snowracer	**dt**	**94.99**
Spawn	dt *	79.99
Spiral Saga	dt	99.00
Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00



Steel Reign	dt	79.00
Streetfighter Colle.	dt	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Pang Collection	dt	84.00
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
Warha. 2 Dark Omen	**dt**	**89.00**

WCW World Wrestling	dt	99.00
Wrecking Crew	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
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
Magic the Gathering	dt	49.00
Micro Machines V3	**dt**	**49.00**
Pandemonium Platin.	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
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	**dt**	**49.00**
Tomb Raider 1 Plat.	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**
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Extreme	dt	44.00
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**
Memory Card grau	**dt**	**36.99**
Memory Card orange	dt	36.99
Memory Card Rot	dt	36.99
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

- ***Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300***
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie das **kostenlose Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Die Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,–zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wir führen auch:

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

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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



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, 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

1998 –

1998 wird nicht nur für Sportfans ein gutes Jahr.
Auch die täglich wachsende Gemeinde der PlayStation-Besitzer wird in den nächsten acht Monaten von einem Freudentaumel in den nächsten stürzen.
Die Devise lautet: Sparstrumpf plündern, Großeltern anschnorren und zocken bis die Finger wund werden... von Artur Hoffmann

Das Jahr der PlayStation

Special SONY 1998

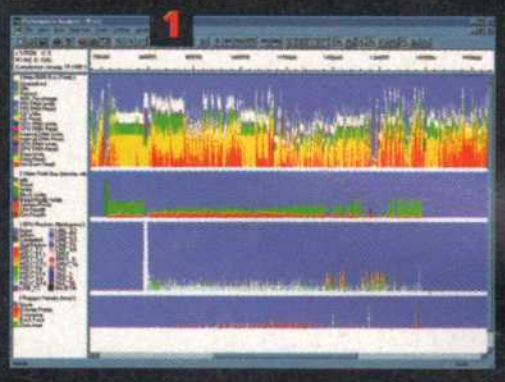
JANUAR FEBRUAR MÄRZ APRIL

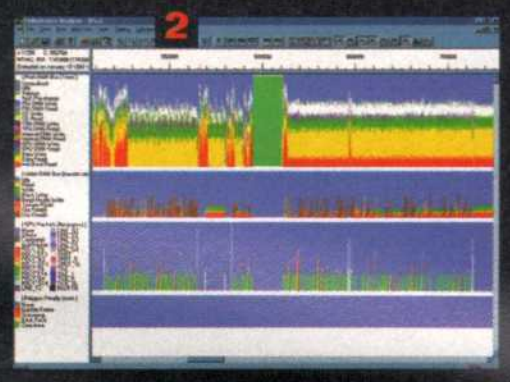
Da circa 99,9 % unserer Leser begeisterte PlayStation-Fans sind, reden wir mal Klartext: Als Sony vor knapp drei Jahren eine Konsole auf den Markt brachte, glaubte wohl keiner an einen derartigen Erfolg. Sega und Nintendo dominierten die Videospielbranche, und einem Neuling wie Sony wurde von vielen Seiten das gleiche Schicksal prophezeit, das bereits andere Hersteller ereilte: kaum Entwickler, wenig Games und noch weniger Käufer. Daß es letztendlich nicht so kam, liegt vor allem an der cleveren Strategie des Multikonzerns.

Im Gegensatz zu den beiden Konkurrenten machte Sony kein allzu großes Geheimnis um die innere Architektur der PlayStation und unterstützte alle willigen Spieleproduzenten. Das Resultat ist eine schier unüberschaubare Masse von PlayStation-Games. Daß sich darunter auch viele Gurken befinden, ist nicht von der Hand zu weisen. Was ist Ihnen aber lieber: 20, 30 Toptitel oder die Auswahl aus einem Pool von circa 350 Spielen? Sie haben mit Ihren vom Dauerzocken abgenutzten Daumen bereits ein klares Votum abgegeben: PlayStation und sonst nichts! Was sich möglicherweise so anhört, ist beileibe kein Seitenhieb gegen die anderen Konsolen. Ganz im Gegenteil, schließlich belebt Konkurrenz das Geschäft. Daß dies keine leere Floskel aus den frühesten Tagen der Wirtschaftstheoretiker ist, zeigt die Qualitat der Games, die in den letzten zwölf Monaten auf den Markt gekommen sind. "Tomb Raider 2", "Final Fantasy VII", "Command & Conquer 2", "FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation" und alle anderen Titel, bei deren Gesamtwertung eine 1 vor dem Komma steht, sprechen Bände. Doch das Ende der Fahnenstange ist noch lange nicht erreicht. Laut Sony sind alle bisher veröffentlichten Titel der ersten und zweiten Generation zuzurechnen. Die dritte Entwicklungsstufe wird von den kommenden Spielen, wie z.B. "Resident Evil 2", "Forsaken" und vor allem dem jetzt schon als legendär eingestuften "Gran Turismo", eingeläutet.



Programmierer in der Lage, jedes Spiel auf Schwachpunkte abzuklopfen und dementsprechend zu überarbeiten. Der erste Titel, der unter permanentem Einsatz dieses Tools programmiert wurde, ist Sonys "Gran Turismo". Angesichts des unverschämt hohen Realismusgehalts und der nicht für möglich gehalte-









"Nach diversen Tests mit unserem Performance Analyzer mußten wir feststellen, das selbst so grandiose Titel wie z.B. "Tekken 2" lediglich 30 bis 40 % des PSX-Potentials ausnutzen."
Ken Kutaragi, SCE

Um die Ausnutzung der Hardware zu ermitteln, entwickelten japanische Sony-Programmierer den sogenannten "Performance Analyzer". Dieses Softwaretool zeigt in übersichtlicher Form die prozentuale Ausnutzung der einzelnen Hardwarekomponenten an. Durch dieses an alle offiziellen Lizenznehmer verteilte Werkzeug sind die neuen Grafikpracht es fast schon unglaublich, daß "GT" und – ohne es abwerten zu wollen – "Need for Speed 2" für ein und dieselbe Konsole programmiert wurden. Ken Kutaragi, der maßgebliche Entwickler der PlayStation, drückt den Unterschied zwischen der zweiten und der dritten Generation folgendermaßen aus: "Nach diversen Tests mit unserem Performance Analyzer mußten wir feststellen, daß selbst so grandiose Titel wie z.B. "Tekken 2" lediglich 30 bis 40 % des PSX-Potentials ausnutzen." Angesichts dieser fast schon erschreckenden Tatsache erscheint der uralte PSX-Slogan "Never underestimate the Power of the PlayStation" in einem ganz anderen Licht.

Stellen Sie sich also auf ein Jahr ein, in dem der Markt von einer überwältigenden Vielzahl von absoluten Knüllern überschwemmt wird.

[1, 2] Obwohl der Performance Analyzer eher wie ein Tool zur Soundbearbeitung aussieht, stellt dieses Werkzeug das Tor zur dritten Generation von PSX-Games dar. Das erste spielbare Ergebnis stellt sich in Form des phantastischen Realo-Racers "Gran Turismo" vor [3, 4].



Resident Evil 2 PAL* DM 99,95

☎ 0531/24460-60

Versandkostenfreie Lieferung
innerhalb Deutschlands
ggf. zzgl. DM 3,50
Nachnahmegebühr

5th Element	* a.A.
Ace Combat 2	94,95
Ace Combat 2	94,95
Actua Golf 2	99,95
Agent Armstrong	84,95
Alundra	* 94,95
Armoured Core	* 94,95
Auto Destruct	* 89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	* 84,95
Baphomets Fluch 2	94,95
Batman & Robin	* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	94,95

Alundra*

Battle Station	89,95
Beast Wars	84,95
Bloody Roar	84,95
Brahma Force	84,95
Breath of Fire 3	* 94,95
Bubble Bobble 2	* 84,95
Buggy	* 99,95
Bushido Blade	94,95
Bust-a-Move 2: The Arcade	49,95
Bust-a-Move 3	69,95
CART World Series	* 84,95
Chill	84,95
Colony Wars	94,95
Command & Conquer	99,95
Command & Conquer 2	99,95
Constructor	* 84,95
Cool Boarders 2	94,95
Courier Crises	84,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	94,95
Crime Killer	* 89,95
Critical Depth	* 79,95
Croc	89,95
D	49,95
Dark Omen	89,95

Armored Core*

Darklight Conflict	89,95
Dead or alive	* a.A.
Deathtrep Dungeon	99,95
Destruction Derby 2	49,95
Devils Deception	84,95
Diablo	89,95
Discworld 2	94,95
Dungeon Keeper	* 89,95
Dynasty Warriors	94,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	49,95
FIFA 98 Die WM	89,95
FIFA Soccer 96	49,95
Fighting Force	99,95
Final Fantasy VII	109,95
Firetrap	* 89,95
Fluid (=Depth)	* 84,95
Formel 1	* 49,95
Formel 1 97	109,95
Forsaken	* 94,95
Gex - Enter the Gecko	84,95
Ghost in the Shell	* 94,95
G-police	109,95
Grand Theft Auto	84,95
Grand Turisimo	*109,95

Grid Run	*84,95
Heart of Darkness	*94,95
Indy 500	*84,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Isnogud	99,95
Jersey Devil	94,95
Jet Rider 2	*84,95
John Madden NFL 98	89,95
Kula World	*94,95
Kurushii	84,95
Legacy of Kain	84,95
Little Big Adventure	89,95

Lucky Luke	*94,95
Mace : The Dark Age	*89,95
Magic the Gathering	84,95
Mass Destruction	84,95
Master of Teras Kasi	84,95
Maximum Force	*89,95
MDK	94,95
Mechwarrior 2	94,95
Megaman 8	*94,95
Men in Black	*99,95
Micro Machines 3.0	49,95
Monopoly	84,95
Monster Truck	94,95
Moto Racer	89,95
Nagano Winter Olympics	99,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	89,95
NBA Hangtime	*84,95
Need for Speed 3	89,95
Newmann Haas	94,95
NHL 98	89,95
NHL Breakaway 98	84,95
NHL Face Off 98	*84,95
NHL Powerplay Hockey 98	*84,95
Nightmare Creatures	94,95

Nuclear Strike	89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	89,95
One	84,95
Overblood	89,95
Overboard	94,95

Pandemonium 2	89,95
Pandemonium B33	49,95
Pax Corpus	89,95
Peak Performance	84,95
Pet in TV	* 84,95
Pitfall 3D	89,95
Point Blank	* 94,95
Populous 3	* 89,95
Porsche Challenge	49,95
Power Soccer 2	94,95
Powerboat Racing	94,95
Premier Manager 98	99,95
Pro Pinball Timeshock	94,95
Psychic Force	49,95
Rage Racer	99,95
Rally Cross	84,95
Rampage World Tour	79,95
Rapid Racer	84,95
Rascal	94,95
Ray Tracer	84,95
Raystorm	84,95
Rebel Assault 2	99,95
Reboot	* 89,95
Resident Evil 2	* 99,95
Resident Evil 2 US	139,95

Resident Evil Director's Cut	84,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Risiko	84,95
Riven	119,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	84,95
Rosco McQueen	94,95
San Francisco Rush	* 89,95
Shadow Master	94,95
SimCity2000	84,95
Skull Monkeys	89,95
Snow Racers	99,95

Soul Blade	* 49,95
Soviet Strike	49,95
Space Jam	49,95
Spawn	* 84,95
Speedster	94,95
Spice World	* 49,95
Steel Reign	84,95
Streetfighter Collection	84,95
Streetfighter ex plus alpha	84,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Super Pang Collection	* 94,95
Syndicate Wars	89,95
Tekken 2	* 49,95
Tenka	99,95
Test Drive 4	89,95
Tetris plus	79,95
Theme Hospital	89,95
Time Crisis incl. Lightgun	159,95
Time Crisis ohne Lightgun	* 94,95
TOCA	89,95
Tomb Raider	49,95
Tomb Raider 2	99,95
Total Driving	84,95
Total NBA 98	* 84,95

Dungeon Keeper*

Transport Tycoon	94,95
Treasures in the Deep	* 84,95
Twisted Metal 2	94,95
Vandal Hearts	79,95
Virtual Pool	84,95
VMX Racing	89,95
V-Ralley	89,95
Warcraft 2	89,95
WCW vs. The World	99,95
Wipe Out 2097	49,95
Worms	49,95
Z	84,95

Breath of Fire 3* 94,95

Zubehör

Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	49,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95
Sony Playstation	299,00
Sony Playstation Silver Edition	333,00

Need for Speed 3 89,95

Gran Turisimo* 109,95

Batman & Robin* 84,95

Lucky Luke* 94,95

Men in Black* 99,95

Forsaken* 94,95

Diablo 89,95

One 84,95

Point Blank* 94,95

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.
Händleranfragen erwünscht.

Nach letzten Meldungen aus der Sony-Zentrale, wird der europäische Markt in den nächsten Monaten um circa 50 bis 60 Titel wachsen. Um welche Games es sich im Detail handelt, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten. Da Sie – unsere geschätzten Leser – im allgemeinen äußerst akkurat zu Werke gehen, müssen wir Ihnen noch die Diskrepanz zwischen der einleitenden Aussage und der Anzahl der tatsächlich vorgestellten Spiele erklären: Zahlreiche Titel existieren im Moment lediglich als Absichtserklärung bzw. befinden sich im Konzeptionsstadium. Wir aber präsentieren Ihnen nur die Spiele, die auch wirklich auf dem deutschen Markt erscheinen.

Blasto

Story:
Rosco McQueens Cousin kickt sich durch B-Movies



"Blasto" ist ein weiterer Vertreter der immer größer werdenden Anzahl von Spielen, die zwar seit Monaten durch die Medien geistern, aber nicht zu sehen sind. In erster Linie handelt es sich hierbei um ein dreidimensionales Abenteuer, in dem Blasto – scheinbar ein entfernter Verwandter von Rosco McQueen –die Schergen von "Bosc The Terrible" bekämpft. Diese Typen haben es mal wieder auf die Erde abgesehen, und nur Blasto ist in der Lage, die Invasoren in ihren Allerwertesten zu kicken. Die Entwickler geben selbst zu, daß es sich bei Blasto im großen und ganzen um eine Parodie auf die US-amerikanischen B-Movies der goldenen Fünfziger handelt.

Entwickler:
Sony Interactive Studios
Die Programmierer bezeichnen Blasto als einen weiteren Beweis für die immer noch nicht ganz ausgeschöpfte Grafikleistung der PlayStation. Hoffentlich geht diese Begeisterung über die Grafik nicht zu Lasten des Gameplays und der Motivation. Wäre schließlich nicht das erste Mal...

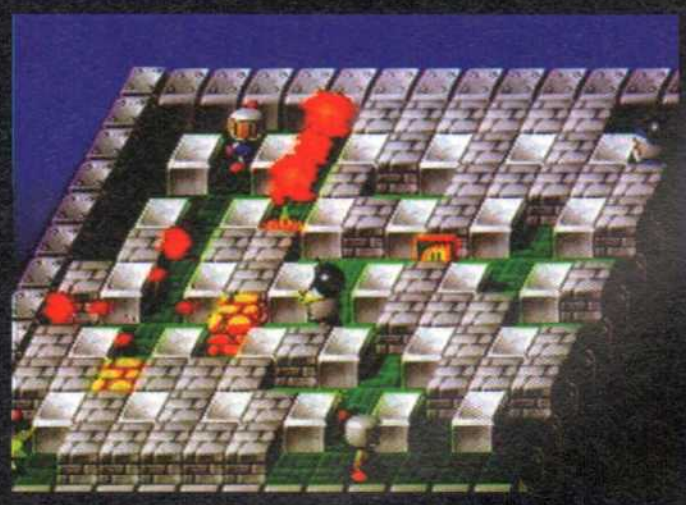


Eindruck:
Warten wir's ab
Die insgesamt acht Level sind in zahlreiche, mundgerechte Episoden unterteilt und bieten alles, was sich im Genre durchgesetzt hat. Abgefahrene Gegner, coole Optik und der Einsatz der beliebten Verfolgerkamera sollten ausreichen, um Erfolg zu haben.

Bomberman World

Story:
Ein alter Freund kehrt heim

Nach über zehn Jahren harten Kampfes gegen zahlreiche Bösewichte – auf allen möglichen und unmöglichen Konsolen – ist die PlayStation dran. "Bomberman World" ist eng an die klassischen NES-Vorfahren angelehnt: Sie durchstreifen labyrinthartig angeordnete Level, vermeiden jegliche Berührung des Gegners und werfen den Fieslingen jede Menge Bomben an den Schädel. Durch sukzessives Aufsammeln von Goodies steigern Sie die Effizienz der Sprengkörper. Dies ist auch bitter nötig, da Sie am Ende jeder Stufe von einem mehr



oder minder resistenten Oberfiesling empfangen werden.

Mehr Infos zu diesem Game gibt es in dieser Ausgabe in unserem "Angespielt" auf Seite 40.

Entwickler:
Hudsonsoft
Um die olle Kamelle auf den Stand der ausgehenden 90er zu bringen, bohrten die Entwickler die Grafikengine auf und verpaßten dem Game auch eine isometrische Perspektive.

Eindruck:
Spielbar und kultig
Einst bürgte der Name "Bomberman" für tierischen Spielspaß und hohe Verkaufszahlen. Die kürzlich erschienene N64-Version setzte diesem Trend ein Ende. Die PSX-Variante könnte den Kult wiederbeleben.

Cardynal Syn

Story:
So sans, die Rittersleut'



Angesiedelt im traditionell gewalttätigen Mittelalter, treffen sich 18 bewaffnete Kämpfer, um den härtesten Fighter zu ermitteln. Als Austragungsorte Ihrer heftigen Auseinandersetzungen dienen zahlreiche Arenen, die an Manegen erinnern. Wie von zahlreichen anderen Beat'em-Ups vorgeführt, stehen Ihnen zunächst acht Charaktere zur Auswahl. Besiegen Sie einen der versteckten Kämpfer, wird auch dieser anwählbar. Dazu gibt es natürlich die unvermeidlichen Bosse, die erst nach besonders schweren Prüfungen auftauchen.
Das erste, was bei diesem Game auffällt, ist die Brutalität, mit der die Recken in den Ring ziehen. Bewaffnet mit Äxten, Schwertern und Speeren geht es knallhart zur Sache. So ist es nicht

weiter verwunderlich, daß das Pixelblut in Strömen fließt.

Entwickler:
Sony Interactive Studios
Die ersten "Cardynal Syn"-Screens lassen auf eine Game schließen, das selbst "Soul Blade" in den Schatten stellt. Hervorragende Hintergründe, geschickt agierende Fighter und nicht zuletzt die überwältigende Anzahl von Moves und Spezialattacken werden jeden Beat'em-Up-Fan begeistern. Die Entwickler haben die letzten 18 Monate wirklich ausgenutzt.

Eindruck:
Blutig und gemein
Cardynal Syn könnte der "Tekken 3"-Euphorie ein jähes Ende bereiten. Das einzige Problem ist der hohe Gewaltfaktor.

Gran Turismo

Story:
Der Ferrari unter den Racern



Der ultrarealistische Racer mit dem sinnigen Untertitel "The Real Driving Simulator" macht sich auf, um die komplette Konkurrenz in die hinteren Startreihen zu verbannen. Das vom Programmierteam verfolgte Ziel lautet: realistisches Fahrfeeling gepaart mit grandioser Grafik. Um diese hochgesteckte Latte zu überspringen, scheute Sony weder Kosten noch Mühen. Zuallererst wurden fahrbare Untersätze der Marken Toyota, Nissan, Subaru, Honda, Mitsubishi, Mazda, TVR, Aston Martin, Chrysler und Chevrolet lizensiert. Dieser Deal hat gleich zwei positive Auswirkungen: Zum einen beträgt die Anzahl der verfügbaren Fahrzeuge rund 250 unterschiedliche Automobile, zum anderen entsprechen die Modelle der Realität. So fährt sich z.B. ein gutmütiger 92er Honda Prelude ganz anders als eine Rennmaschine vom Typ Dodge Viper GTS. Kleinere Details, wie die frei wählbare Wagenfarbe (nur bei Neufahrzeugen), ein





manuelles bzw. automatisches Schaltgetriebe oder der sogenannte Driftmodus (Arcade Mode), runden das Game ab.

Damit Sie auch wirklich lange an den Fernseher gefesselt bleiben, bauten die Entwickler die beiden Modi Arcade und Gran Turismo ein. Entscheiden Sie sich für ein schnelles Rennen, dürfen Sie zwar Ihr Fahrzeug frei auswählen, die Anzahl der Strecken beträgt aber zunächst nur fünf. Ganz anders sieht es im GT-Modus aus. Hier laden Sie zwölf Kurse zum Verweilen ein. Bevor Sie sich aber auf die Rennstrecke begeben, müssen Sie zunächst ein Auto erwerben und zudem diverse Fahrprüfungen ablegen. Vor allem die "A International"-Lizenz ist fast schon unverschämt schwer. Ist bereits die grafische Darstellung der Rennen vom allerfeinsten, gehört die Qualität der Wiederholungen in die Rubrik "wie im Fernsehen". Aufmerksame Leser wissen, daß wir in Ausgabe 2/98 Gran Turismo bereits in einem "Angespielt" vorgestellt haben, auf die Testversion warten wir ungeduldig.

Entwickler:
SCEI
Die Idee zu "Gran Turismo" ist bereits fünf Jahre alt. Kazanori Yamauchi, ein glühender Rennsportfan, träumte von einem Rennspiel, dessen Realismusgehalt weit über das normale Maß hinausgehen und zudem echte Automobile anbieten sollte. Dieser Gedanke wurde zwar für gut befunden, Sony stellte das Projekt trotzdem ganz nach hinten. In der Zwischenzeit verdingte sich Yamauchi mit der Programmierung von "Motor Toon Grand Prix" und dessen Nachfolger. Während dieser Zeit setzte sich Yamauchi mit Shuhei Yoshida zusammen und erklärte diesem sein GT-Konzept. Mr. Yoshida war dermaßen begeistert, daß er sich sofort anschloß. Dann gab auch Sony endlich das Startsignal. Das Ergebnis dieser Liason ist ein hyperrealistisches Rennspiel, das in der PAL-Version sage und schreibe 250 Automobile beinhalten soll.

Eindruck:
Boah ey!
Angesichts der unzähligen Stunden, die wir mit der japanischen Version bereits verbracht haben, geht uns folgendes Bekenntnis leicht von den Lippen: Gran Turismo ist ein "Real Driving Simulator". Gespannt sind wir vor allem auf die Änderungen, die die PAL-Version beinhaltet.





Klonoa: Door to Phantomline

Story:
Namcos Mario-Konkurrent



Mit "Klonoa" steigt auch Namco aktiv in den Markt der dreidimensionalen Plattformer ein, um "Rascal" und "Bubsy 3D" auf die Plätze zu verweisen. Der Hauptdarsteller ist eine putzige Katze mit riesigen Ohren, die als Flügel mißbraucht werden. Das arme Vieh will um jeden Preis den Eingang zur sagenumwobenen Traumwelt Phantomline finden. Unterstützt wird die schlappohrige Miezekatze von einem seltsamen Wesen namens Huppo. Zusammen streifen sie durch sechs riesige Polygonwelten, erleben jede Menge Abenteuer und treffen selbstverständlich nicht nur nette Leute. Kommt es zu tätlichen Auseinandersetzungen, werden die Gegner eingesaugt und anschließend wieder ausgespuckt.

Wollen Sie mehr zu Klonoa wissen? Schlagen Sie doch mal Seite 30 auf.

Entwickler:
Namco
Mit Klonoa: Door to Phantomline betritt die renommierte Spieleschmiede absolutes Neuland. Wie nicht anders zu erwarten war, interpretiert Namco das Plattformgenre auf eine andere Art und Weise als die Konkurrenz. So verläuft der Handlungsstrang keineswegs linear. Je nachdem, wie Sie einem der zahlreichen Charaktere begegnen, erhalten Sie entweder die gewünschten Infos, oder es bricht ein Kampf aus. Das Motto lautet: Alle Wege führen nach Phantomline.

Eindruck:
Vorschulalter
Mit diesem Titel zielt Namco ganz klar auf die jüngsten PSX-Spieler. Daß dies kein Nachteil sein muß, zeigt das Softwareangebot des N64.



Point Blank

Story:
G-Con mal anders

Mit "Point Blank" führt Namco seine "G-Con"-Kompatible Spieleserie fort. Das in Japan sehr beliebte Game kommt im Gegensatz zu "Time Crisis" völlig gewaltlos daher. Bei "Point Blank" dreht sich alles um das effiziente Abballern urplötzlich auftauchender Ziele. Eine ruhige Hand und ein gutes Auge garantieren hohe Punktzahlen. Zahlreiche Spielmodi sorgen für zusätzlichen Spaß.

Entwickler:
Namco
Um allen Käufern einer G-Con-Knarre ein weiteres Game anzubieten, griff Namco tief in die Trickkiste und produzierte einen Titel, der das Gegenteil von "Time Crisis" darstellt. Lassen Sie sich aber vom putzigen Äußeren nicht täuschen. Auch bei Point Blank geht es hart zur Sache.

Eindruck:
Familienkompatibler Reaktionstest
Für G-Con-Besitzer ist Point Blank ein absolutes Muß. Das liegt aber nicht nur an der geringen Auswahl von Titeln, sondern hängt auch mit der hohen Qualität dieses Produkts zusammen. Dank des Verzichts auf bluttriefende Gewaltszenen ist Point Blank ein Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie.







METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

GOETHERING 3 49074 OSNABR CK

0541 / 33515 - 0

NEUE SPIELE

AYRTHON SENNA KART 2	99,90
BLOODY ROAR	99,90
BREATH OF FIRE 3	99,90
BEAST WARS	99,90
BRAHMA FORCE	89,90
BUSHIDO BLADE	99,90
C+C 2	109,90
CRASH BANDICOOT 2	89,90
DARK OMEN	99,90
DIABLO	99,90
EXTREME SNOWBREAK	99,90
FIFA´98	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 ZUBEH R

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

WEITERE GEBRAUCHTE TITEL AUF LAGER!

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
FIGHTERS DESTINY	139,90
FIFA´98	139,90
ISS SOCCER 64	139,90
LAMBORGHINI 64	139,90
LYLAT WARS	119,90
MARIOKART 64	139,90
MIESCHIEF MAKERS	99,90
MK MYTH. SUB ZERO	99,90
NHL BREAKAWAY´98	139,90
NAGANO WINTER OLYMP.	139,90
WCW VS. NWO	139,90
YOSHIE´S STORY	99,90

NINTENDO 64 ZUBEH R

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

NEUE PREISLISTE JETZT ANFORDERN

LADEN BIELEFELD: J LLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL. : 0521 - 124207

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Jetzt Vorbestellen GRAN TURISMO

BESTELLUNGEN

SIE K NNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET F R 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 F R ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORR TIG
- F R WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

FFNUNGSZEITEN & 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 BERWEISEN 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 K NNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON BERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, K NNEN 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.

Platin 98



Auch im zweiten Halbjahr des Jahres 1998 werden zahlreiche Titel unter dem Platinum-Label neu aufgelegt. Bei der Zusammenstellung dieser Games bleibt Sony seiner bisherigen Low-Budged-Linie treu: Jedes Spiel war einst ein echter Hammer.

Crash Bandicoot
Naughty Dog's Debüt hat nichts von seiner Anziehungskraft verloren: Blitzschneller Einstieg, erstklassiges Gameplay und ein enormer Suchtfaktor machen auch heute noch Spaß.

Porsche Challenge
Obwohl Ihnen nur ein einziges Automobil zur Verfügung steht, begeistert der hyperrealistische Racer durch akkurate Fahrphysik und die erstklassige Grafik.



Soul Blade
Eines der besten PSX-Games aller Zeiten. Hammerartige Actioneinlagen, superbe Animationen und coole Charaktere sorgen für wochenlangen Spielspaß.

Tekken 2
Bis der dritte Teil in den Läden steht, sollten sich die drei PlayStation-Fans, die dieses Game noch nicht besitzen, langsam aber sicher einstimmen.

Micro Machines V3
Codemasters furioser Mikroracer stellt einen Meilenstein in Sachen Multiplayer-Fun dar. Wer mit sieben Konkurrenten auf dem Frühstückstisch um die Wette rast, weiß warum.



Spice World

Story:
Mega-Miezies machen mobil



Mel A, B, C und der Rest der gestylten Rasselbande animieren die Spieler zum hemmungslosen Mitsingen. Wen interessiert da noch die Story?

Entwickler:
SCEE
Sonys In-House-Programmierteam setzt bei "Spice World" auf eine interaktive Mischung aus Musikadventure und Multimediashow (Musik, 30 Minuten Video). Spielerisch ist Schmalhans Küchenmeister: Knöpfe drücken, aus einem Pool von vorgegebenen Tanzschritten auswählen und Multiple-Choice-Fragen beantworten. Nicht unbedingt das Spiel, mit dem wir uns die Zeit vertreiben wollen.

Übrigens: Ein erstes "In der Mache" von diesem Titel gab's in unserer Ausgabe 2/98.

Eindruck:
Klick hier, klick da
Angesichts der unzähligen jugendlichen Fans und der tonnenschweren Lizenz wird dieses Spiel mit Sicherheit seinen Weg machen.



Tekken 3

Story:
Neue Fighter sind da!

Dieser Titel gehört zu den am sehnlichst erwarteten Games des Jahres 1998. Die Story ist ein paar Jahre nach Ende des zweiten Teils angesiedelt. Aus diesem Grund sind einige der älteren Charaktere in Rente gegangen oder haben sich der Heilsarmee angeschlossen. Die freigewordenen Plätze werden nun von jüngeren, weitaus dynamischeren Verwandten besetzt. Wie bei den beiden vorangegangenen Teilen verdreschen sich die Heroen auch diesmal nicht aus purer Langeweile oder weil die Kaffeesahne alle ist. Jeder der 20 Fighter hat einen sehr persönlichen Grund, um am Turnier teilzunehmen.

Eine der einschneidendsten Änderungen ist die Zunahme der Körpergröße. Die "neuen" Charaktere sind bis zu 25% größer als die vergleichbaren "Tekken 2"-Kumpane. Außerdem wurden auch alle Animationen überarbeitet, um eine noch realistischere Darstellung zu







Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. + Fax : 0561 / 12477
Versand Tel.: 0561 / 7393801

Sony Playstation

Spiele für 39,90,- DM

Air Combat - Platinum
Alien Trilogy - Platinum
Destruction Derby 2 - Platinum
Fade to Black - Platinum
Fifa Soccer 96 - Platinum
Gremlin´s Actua Soccer - Platinum
Int. Super Star Soccer Deluxe - Platinum
Int. Track and Field - Platinum
Micro Machines - Platinum
Rayman - Platinum
Ridge Racer - Platinum
Road Rash - Platinum
Soviet Strike - Platinum
Tekken - Platinum
Thunderhawk 2 - Platinum
True Pinball - Platinum
Worms - Platinum
Wipe Out 2097 - Platinum

Spiele für 49,90,- DM

Agent Armstrong
Bugraiders us. Vers.
Cart World Series us. Vers.
[redacted]
Discrupter us. Vers.
Fantastic Four
Gamera 2000 us. Vers.
Herc Adventure us. Vers.
Hercules us. Vers.
Hexen
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
NBA In the Zone 2
NHL Breakaway 98 us. Vers.
Poed
Riot
Road Rage
Spieder
Tunnel B1

Spiele für 69,90,- DM

Ceasar´s Palace
Frogger
Kurushi
Tetris Plus

Spiele für 79,90,- DM

Castlevania
Critical Depth
Jet Rider 2
Midnight Run
NHL 98
Nightmare Creatures
Resident Evil D- Cut
Risiko
Steel Reign
Z

Spiele für 84,90,- DM

Adidas Power Soccer 2
Armoredcore
Batman & Robin
Bushido Blade
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Diablo
Gex 3D
Grand Theft Auto
Isnogud
Moto Racer
Need for Speed 3
Pitfall 3D
Point Blank
Power Boats
Rage Racer
Rascal
Rock & Roll Racing 2 dt.
Shadow Master dt.
Test Drive 4

Spiele für 89,90,- DM

Air Race dt.
Ark of Time dt.
Bloody Roar dt.
Colony Wars
Clock Tower dt.
Croc
Deathtrap Dungeon dt
Felony 11 - 79
Fifa 98
Herc´s Adv. dt.
Indy car dt.
Jersey Devil dt.
K1 Arena Fighters
One dt.
Pandemonium 2
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
MEKUN 3D
Nagano ´98
NBA Life 98 dt.
Skull Monkeys dt.
Street Fighter Ex plus a.
Super Pang dt.
Theme Hospital dt.
Tomb Raider 2
Time Shock
V Rally
Z + Lösungshilfe

Super Angebote auch für NINTENDO 64 !

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versand-kosten verschickt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Ladenpreise können abweichen !

Komplettlösungen 14,80,- DM

CD Hülle kaputt?
kein Problem -
wir liefern Ersatz
Stk. 2,90,- DM

RESIDENT EVIL 2 dt.
ca. ab April ´98
jetzt vorbestellen !
95,- DM

Ab einem Bestell-wert von 250,- DM (ohne Hardware) Versandkosten frei !

Hardware

Sony Playstation	279,90,- DM
Sony Playstation + Umbau (für Importspiele, Raubkopien nicht spielbar)	359,90,- DM
Gun Blaster für PSX / Sat	49,90,- DM
Game Buster	69,90,- DM
Pad original Sony	34,90,- DM
Pad	24,90,- DM
Memory Card 15 Block original	34,90,- DM
Memory Card 120 Block	59,90,- DM
Memory Card 360 Block	79,90,- DM
Memory Card 720 Block	99,90,- DM
Sony Bag (Memory Card + Pad + Tasche)	79,90,- DM
Sony Maus	49,90,- DM
Infrarot Pad´s (2 Stück, kabellos super Funktion)	69,90,- DM
Rf Unit TV Adapter	29,90,- DM
Analog Pad	49,90,- DM
Analog Pad + Rumble Umbau	89,90,- DM
RGB Kabel	29,90,- DM
Pad Verlängerung	14,90,- DM
Umbauchip incl. Anleitung (keine Raubkopien spielbar)	19,90,- DM
Konami Gun	59,90,- DM
Gun mit Laser Pointer	99,90,- DM

Spiele -	Spiele -	Spiele -	Spiele
Baphomets Fluch 2 + Lösungshilfe	99,90,- DM	Gran Turismo jp.	149,90,- DM
Baphomets Fluch 2 + Maus	129,90,- DM	Parasite Eve jp.	149,90,- DM
Broken Helix	94,90,- DM	Rapid Racer	74,90,- DM
Bust a Move	59,90,- DM	Resident Evil 2 us.	139,90,- DM
Command & Conquer 2	99,90,- DM	Riven Myst. 2	114,90,- DM
Einhänder jp.	129,90,- DM	Spawn us.	119,90,- DM
Final Fantasy 7	94,90,- DM	Tekken 3 jp.	149,90,- DM
Fighting Force	99,90,- DM	Time Crisis +Gun	139,90,- DM
		Z + Maus	119,90,- DM







gewährleisten. Beim eigentlichen Spielablauf hat sich hingegen kaum was verändert.

Entwickler:
Namco
"Tekken" und "Tekken 2" gehören zu den wichtigsten Spielen der PlayStation-Geschichte. Beide Titel zeigten, daß Arcadeumsetzungen auch auf einer 300-Mark-Konsole eine gute Figur machen. Mit dem dritten Teil wird ein neues Kapitel geschrieben: Größere Akteure, weitaus mehr Moves und verbesserte Animationen sollen das Game an die Spitze der Beat'em-Ups katapultieren.

Eindruck:
Potentieller Hit
Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt wagen wir die Prognose, daß Tekken 3 einer der absoluten Toptitel des Jahres wird. Obwohl die Alphaversion erst zu 30 Prozent fertiggestellt ist, waren wir von der Klasse überwältigt. Was "Gran Turismo" für den Racesektor bedeutet, das ist Tekken 3 für das Genre der Beat'em-Ups: die Referenz!

Tonba

Story:
Zuckersüßer Plattformer

Soweit nichts neues: Tonbas Welt ist von den bösen Koma Pigs überrannt worden. Die friedfertigen Bewohner werden gedemütigt, darben vor sich hin und wollen wieder frei sein. Sie werden auserkoren, um den fiesen Eindringlingen das Handwerk zu legen. Also machen Sie sich auf den langen Weg, um alle 50 Level zu bestehen. Da Sie die Feinde nicht mit der leeren Hand besiegen, verfügt Ihr Charakter über ein überzeugendes Schlaginstrument. Dieses kann bei Bedarf sogar geworfen werden, um Plattformen freizulegen oder scheinbar unzugängliche Objekte einzusammeln.

Entwickler:
Whoopee Camp
Tonba ist die Entwicklung eines gewissen Mr. Fujiwara, der sich selbst als Plattformveteran bezeichnet. Wenn man bedenkt, daß Games wie z.B. "Ghosts and Goblins" oder "MegaMan" unter seiner Fuchtel entstanden sind, schenken wir dieser Aussage Glauben. Tonba präsentiert seinen ersten Versuch, zweidimensionale Spielelemente mit 3D-Objekten zu vermengen.

Eindruck:
Gewaltfreies Hüpfspiel
Ein starker Plattformer, der vor allem die jüngeren PlayStation-Besitzer anziehen wird. Grafisch beeindruckt vor allem die Mischung aus Sprites und Polygonen. Wie sich das Teil spielt, können wir Ihnen möglicherweise erst nach dem Besuch der E3 verraten.

Treasures of the Deep

Story:
Unterwasseraction aus dem Hause Namco



Sie tauchen durch die unendlichen Weiten der Ozeane und kicken alles weg, was Ihnen vor die Harpune kommt. Gefahr droht dabei nicht nur von feindlich gesinnten Tauchern, sondern auch von Seiten der zurecht aufgebrachten Meeresbewohner.

Entwickler:
Namco
Auch hier begibt sich Namco in unsichere Gefilde. Stach das Unternehmen bisher vor allem durch die akkurate Umsetzung eigener Spielautomaten hervor, durften die Programmierer bei "Treasures of the Deep" ihre Kreativität ausloten.



Eindruck:
Schicksal der Titanic?
Angesichts des guten Rufes, den Namco zu verteidigen hat, dürfte sich das Game etablieren. Auch der innovative Schauplatz könnte den einen oder anderen Shooter-Fan begeistern. *pat*





3 Ausgaben PC PLAYER für 10,-DM • 3 Ausgaben PC PLAYER plus für 20,-DM • 3 Ausgaben PC PLAYER Super plus für 30,-DM



Jetzt richtig wählen:

PC PLAYER ohne CD-ROM, mit CD-ROM oder mit CD-ROM und Vollversion!

PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieletests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach die Karte ausfüllen und ab die Post.



Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!

PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. 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 ca. 15% Preisvorteil (PC PLAYER: 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM, Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER plus: 10,80 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis 129,60 DM, Studentenabo 110,40 DM; PC PLAYER Super plus: 16,90 DM pro Heft statt 19,80 DM, Jahresabopreis 202,80 DM, Studentenabo 174,– DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

☐ **3x PC PLAYER für 10,- DM** ☐ **3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM!**

☐ **3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!**

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.
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, 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.

CP085

Datum, 2. Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/202 402 15 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, 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.

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

Nach 'Tomb Raider 2' folgt nun der zweite 2er-Streich: "Baphomets Fluch 2". Selbst ausgewiesene Adventurehasser werden an diesem Walkthrough ihre wahre Freude haben.

Des weiteren verraten wir Ihnen noch die Fundorte der 23 Teamdolls ('Exhumed'), reichen Ihnen die fehlenden 'Darklight Conflict'-Codes nach und stellen Ihnen hilfreiche 'GTA'-Cheats vor.

Baphomets Fluch II

Aus einer Kombination von zwei Lösungen (eine als Datei, die andere sehr ausführlich, aber leider getippt) haben wir einen wahrlich umfangreichen Walkthrough zu diesem absoluten Mega-Adventure gestrickt. Auch hier gelten die üblichen Adventureregeln: alles aufsammeln, jeden Schalter umlegen, und alle Gespräche bis zum bitteren Ende führen.





● Oubiers Haus

Nach der einleitenden FMV-Sequenz untersuchen Sie das Bücherregal und entdecken, daß der Schrank nur abgestützt wird. Klicken Sie mit dem Cursor darauf, fällt das schwere Regal um – genau auf die widerliche Spinne. Um sich Ihrer Fesseln zu entledigen, klicken Sie auf den Stahlhaken, der an der Wand hinter Ihnen eingelassen ist. Nun sind Sie frei.

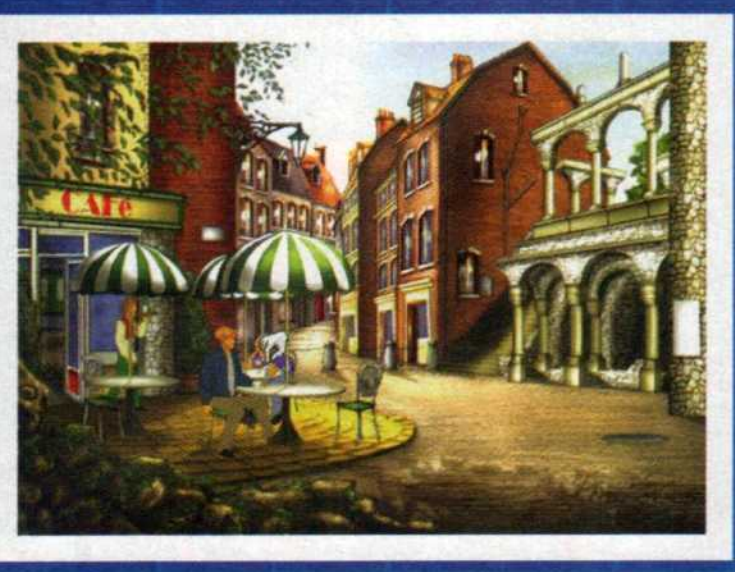
Gehen Sie zum Sekretär und öffnen Sie ihn. Nehmen Sie einen kräftigen Schluck aus der Tequilla-Pulle – es fällt ein Wurm heraus, den Sie natürlich einstecken. Öffnen Sie die Schublade (schwer zu sehen) und untersuchen Sie den alten mittelamerikanischen Topf. Siehe da, im Innern ist ein Schlüssel versteckt. Wenn Sie sich den Teppich etwas genauer ansehen, wird Ihnen ein Pfeil auffallen. Diesen stecken Sie ebenso ein wie den Inhalt von Nicos Handtasche (Lippenstift, Höschen und ein Liebesbrief von Andre Lobineau).

Als nächstes benutzen Sie den vergifteten Pfeil mit dem Schloß der Kommode neben der Tür. Um die heiße Gaspatrone einzusacken, müssen Sie das Höschen als Handschuh mißbrauchen. Benutzen Sie diese Patrone nun mit dem Siphon, um das Feuer zu löschen. Nachdem die Flammen erloschen sind, treten Sie die Tür ein und gehen in die Eingangshalle hinunter.

Neben dem Telefon finden Sie einen Zeitungsausschnitt. Sobald Sie sich diesen genauer ansehen, fällt ein Kontoauszug von Oubier heraus. Falls Sie es nicht bereits getan haben, ist es nun an der Zeit, Lobineaus Liebesbrief durchzulesen (war in Nicos Handtasche). Greifen Sie danach zum Telefon und sprechen Sie mit dem liebestollen Franzosen. Durch die Eingangstür spazieren Sie nach Einsatz des oben gefundenen Schlüssels.

● Café in Montfaucon

Nachdem Sie an einem Tisch Platz genommen haben, reden Sie zunächst mit dem altbekannten Ex-Polizisten. Sprechen Sie den Kellner zweimal an (der erste Annäherungsversuch wird ignoriert). Sobald er ein offenes Ohr hat, bestellen Sie eine Tasse Kaffee. Prompt erscheint Lobineau. Nach diver-



sen Beschimpfungen zeigt er Ihnen den Jaguarstein. Nach dem Gespräch wenden Sie sich wieder dem alten Polizisten zu. Reden Sie mit Ihm, und 'leihen' Sie sich in einem günstigen Moment das Absinthfläschchen aus. Verabschieden Sie sich, und machen Sie sich auf in Richtung Galerie Glease.

● Galerie Glease

Gehen Sie in der Galerie zunächst nach links in Richtung Kisten. Bevor Sie sich aber umsehen können, ist der Galeriebesitzer da. Unterhalten Sie sich mit ihm (er verrät Ihnen einiges über die Kisten, außer dem Namen des Ortes). Als nächstes reden Sie mit Mr. Laine, dem dicken Kritiker. Benutzen Sie nun die Flasche Absinth mit Mr. Laines Glas. Er fängt an zu torkeln, steht aber noch. Erst wenn Sie diesen Vorgang wiederholen, kippt er in eine der Vitrinen. Der Galeriebesitzer eilt zu Hilfe, und der Weg zu den Kisten ist frei! Untersuchen Sie die zweite von rechts, um ein abgerissenes Etikett mit der Inschrift 'Condor Transglobal Marseille' zu entdecken.



● Die Docks

Als erstes sehen Sie durch die Fensterscheibe des Wachhauses. Hier entdecken Sie einen Wächter, der gerade eine leere Flasche ins Brackwasser wirft. Unterhalten Sie sich mit der seltsamen Type. Wieder draußen, gehen Sie die Treppe (links von der Hütte) herunter und sacken den Bootshaken ein. Mit dessen Hilfe fischen Sie die leere Flasche aus dem Wasser und steigen dann die Treppe hoch. Fassen Sie an den kleinen Schornstein – Sie verbrennen sich die Finger. Benutzen Sie deswegen die Flasche (inzwischen nicht mehr ganz so leer) mit der Abdeckung des Rauchfangs. Dermaßen abgekühlt, können Sie das Metallhütchen abmontieren und die Flasche in das Rohr stecken. Da der Rauch nicht mehr abzieht, sammelt er sich in der Hütte. Das gefällt dem Wachmann gar nicht, also verläßt er die Bruchbude. In diesem Moment steigen Sie die Treppe runter, klettern durch die Luke in das Innere des Bretterverschlages und klauen den Hundekuchen vom Tisch. Verlassen Sie die Hütte und legen Sie die Hundemahlzeit auf die bewegliche Plattform. Sobald der Vierbeiner namens '20' auf dieser Platte steht, benutzen Sie den Bootshaken mit der Luke, und das bissige Vieh geht baden. Steigen Sie die Treppe wieder hoch und klettern Sie über den Zaun. Geschafft!



● Das Lagerhaus

Gehen Sie zunächst soweit nach links, bis Sie eine Leiter entdecken. Steigen Sie hoch und lugen Sie durch das linke Fenster. Was Sie sehen, wird Ihnen gar nicht gefallen. Zunächst müssen Sie sich aber um den Ventilator kümmern, den Sie mit dem Bootshaken blockieren. Verlassen Sie dieses lauschige Plätzchen und begeben Sie sich vor die Tür. Hier sollten Sie das erste Mal speichern.

Klopfen Sie an die Tür und unterhalten Sie sich mit dem Indio (Pablo). Nach dem Gespräch spurten Sie wieder die Leiter hinauf und stellen sich neben die Kisten. Sobald Pablo unter Ihnen steht, benutzen Sie den Transportkran, um ihn abzulenken. Daraufhin geht er weiter, um nach dem rechten zu sehen. Benutzen Sie den Kran noch einmal, um ihn endgültig außer Gefecht zu setzen. Nun ist der Weg ins Lagerhaus frei.







Drinnen untersuchen Sie zuerst die Schreibtischschublade und finden einen kleinen Messingschlüssel. Sobald Sie weiter nach rechts gehen, taucht der zweite Indio hinter den Kisten auf. Reden Sie mit ihm und schließen Sie seine Fußfesseln mit dem soeben eingesackten Messingschlüssel auf. Nach seinem Abgang drücken Sie auf den kleinen Knopf neben dem Aufzug und fahren ein Etage nach oben. Um zu verhindern, daß Pablo den Aufzug nach unten ruft, schieben Sie erst einmal die rechte Kiste vor die Lichtschranke.

Rechts neben der Aufzugtür befindet sich ein weiterer Schalter, der für die Innenbeleuchtung zuständig ist. Haben Sie das Licht eingeschalten (oberer Knopf), untersuchen Sie die Holzwand. Auf dem Boden erkennen Sie

Cheats

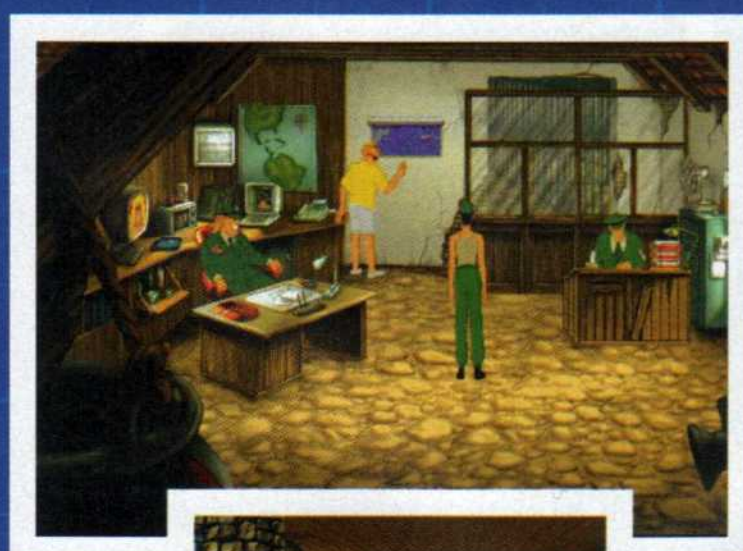
leichte Schleifspuren, die Sie sich genauer ansehen. Als nächstes werfen Sie einen tiefen Blick auf die Wand. Hier entdecken Sie eine Geheimtür. Öffnen Sie sie und betreten Sie den Raum. Um Nico zu befreien, lösen Sie ihre Fesseln. Nachdem sich Ihre Freundin das Klebeband vom Mund gerissen und Ihnen die Story erzählt hat, stecken Sie den Tesafilm, das Seil und natürlich auch die Figur ein.

Sobald Sie den Raum verlassen haben, benutzen Sie zuerst das Klebeband mit der Lichtschranke. Die nicht mehr benötigte Kiste schieben Sie wieder an ihren ursprünglichen Platz zurück. Stellen Sie dann die kleinste auf die rechte große Kiste. Nun können Sie die linke große wegschieben, um so an den hydraulischen Hubwagen zu kommen. Heben Sie die Figur an (Hebel) und legen Sie ihr das Seil um den Hals. Als nächstes verbinden Sie das Ende des Taus mit der Laufrolle und lassen die Statue wieder herunter. Sobald sie versuchen, die Figur zu bewegen, merken Sie, daß Ihnen die Kraft fehlt. Fragen Sie Nico, ob sie Ihnen zur Hand geht. Mit vereinten Kräften schieben Sie nun die Steinskulptur an. Am Ende der Rutschpartie durchbricht das schwere Teil die Holztür. Treten Sie durch den Spalt ins Freie, und benutzen Sie die Handschellen mit dem Stahlseil (links neben dem Gestell).



● Quaramonte

Im Ferienparadies angekommen, unterhalten Sie sich zuerst mit Nico und dann mit den beiden Straßenmusikanten, die mitten auf dem Platz stehen. Anschließend treffen Sie vor dem Polizeirevier auf eine weitere Bekannte: Pearl. Nach einem Small Talk betreten Sie das Polizeirevier und unterhalten sich mit General Grasiento und seinem Gehilfen Renaldo. Bevor Sie die Polizeistation wieder verlassen, versuchen Sie noch, die Landkarte aufzurollen – der General wird Sie allerdings daran hindern. Danach plauschen Sie ein wenig mit Nico. Nach dem Gespräch wenden Sie sich nach rechts und reden mit Oubier und Duane, die vor bzw. im Truck anzutreffen sind. Nach dem ergiebigen Gespräch begeben Sie sich wieder zum Marktplatz und betreten das Büro der Minengesellschaft (das große Haus oben links). Reden Sie mit der Dame, die am mittleren Schreibtisch arbeitet. Nachdem Sie erfahren haben wo die Mine liegt, kehren Sie zu Duane Henderson zurück und fragen ihn nach der Ladung seines Trucks. Kehren Sie anschließend wieder in das Büro zurück und fragen Conchita nach einem Sprengzünder und der Karte, die Ihnen im Polizeirevier aufgefallen ist. Sobald Sie das Büro verlassen haben, unterhalten Sie sich mit Nico und bitten sie, ob sie den General ablenken könne. Betreten Sie das Polizeirevier und reden Sie solange mit dem General, bis er mit Nico weggeht. Fragen Sie Renaldo, ob er Pearl zu den Pyramiden führen kann. Nachdem er einwilligt, gehen Sie zu Pearl und überbringen ihr die gute Nachricht. Sobald Renaldo und Pearl weg sind, rollen Sie endlich die Karte aus. Betreten Sie dann den Gang hinter dem Schreibtisch. Dieser führt zum Gefängnis, in dem Miguel einsitzt. Verlassen Sie den Knast in Richtung Bergwerksbüro. Nun ermöglicht Ihnen Conchita den Zugang zum Sprengzünder (im Schrank). Diesen überreichen Sie Duane. Anschließend warnen Sie Miguel vor der Sprengung. In diesem Moment taucht leider Renaldo auf und sperrt Sie überraschenderweise in eine Zelle. Nun schlüpfen Sie kurzzeitig in Nicos Haut. Sie befindet sich im Haus des Generals. Sehen Sie sich zunächst einmal gründlich um. Vor allem das Bild an der hinteren Tür, den Fisch über der Wand, die Lavalampe auf dem Tisch und das Fell zwischen Lavalampe und dem Tisch sollten Sie genau inspizieren. Reden Sie dann solange mit Raoul, bis seine Mutter eintritt.





Weiter als George: Duane versucht, die Mauer aufzusprengen – das mißlingt (die Pferdeäpfel lassen grüßen). Um trotzdem herauszukommen, untersuchen Sie das Seil in Miguels Zelle. Darauf angesprochen, händigt Ihnen der Gefangene das Seil aus, und Sie binden ein Ende an das Fenstergitter. Das andere Ende geben Sie Duane, der es an seinem Truck festbindet. Befreit und wieder mit Nico vereint, lehnen Sie sich zurück und führen sich die FMV-Sequenz zu Gemüte.

● Das Baumhaus

Nach dem Schock wachen Sie allein am Ufer auf. Folgen Sie der Musik, bis Sie an ein Baumhaus gelangen. Hier klauen Sie das Seil von der kaputten Maschine links neben Ihnen und schlendern über die kleine Brücke. Legen Sie Oubiers Kontoauszug auf den Laubhaufen, der auf dem Boden liegt. Als nächstes benutzen Sie die Figur des Tezcatlipoca (aus dem Lagerhaus in Marseille) mit dem Wasserrad rechts ne-



Die schönsten Pausen sind dieda!



106-9814

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

Cheats

ben dem Laub. Der Funkenregen setzt Laub und Kontoauszug in Brand. Aufgeschreckt durch den Rauch tritt eine Person aus dem Baumhaus. Unterhalten Sie sich solange mit dem Geistlichen, bis er Ihnen von seinem zerknitterten Kragen erzählt. Um diesen Fauxpas zu beheben, benutzen Sie zunächst das Lianenseil mit den beiden runden Walzen links neben dem großen Baum. Als nächstes legen Sie den Kragen des Priesters auf die beiden Steine und benutzen den Holzstab (der beim Baum, der einem Kreuz ähnelt) mit der Walzenkonstruktion. Zum Abschluß nehmen Sie den Kragen unter der Walze hervor, geben ihn dem Priester und unterhalten sich mit diesem. Nun führt er Sie gerne zum Indiodorf.

● Das Indiodorf

Hier angekommen, reden Sie zu allererst mit den Wächtern, die Sie gegen Tribut zum Schamanen führen. Überreichen Sie Ihrer Begleitung ein Stück Hundekuchen als Gastgeschenk. Der begeisterte Schamane will mehr schwarze Kekse. Benutzen Sie dazu den Kojotenstein (Obsidianstein) mit der leeren Hundekuchenpackung und geben Sie diese dem Wächter. Dermaßen gut gelaunt, ist der Schamane zu einer Unterredung bereit. Betreten Sie das Dorf und setzen Sie sich neben den Medinzinmann. Er erzählt Ihnen mehr über die Legende der drei Obsidiansteine. Haben Sie sich nichts mehr zu sagen, machen Sie sich auf den Rückweg zum Baumhaus.



● Das Baumhaus II

Ihre erste Aktion besteht darin, die Abdeckung des Schornsteins zu entfernen. Anschließend legen Sie die Wurzel auf die Walze (wie beim Kragenrätsel) und benutzen den Metallkegel mit der Walze. So fließt der Wurzelsaft ab. Zu guter letzt nehmen Sie diese Konstruktion in Betrieb und steigen mit dem gefüllten Metallbehälter die Leiter hoch. Flößen Sie Nico das Mittel ein, und es geht wieder weiter.



● Ketch's Landing

Am Strand dieser reizenden Insel entdecken Sie zunächst einen Landvermesser. Unterhalten Sie sich mit diesem Typen (Bronson) und versuchen Sie gleichzeitig, einen Blick auf die Pläne (Tisch im Zelt) zu erhaschen. Da er Sie daran hindert, schlendern Sie weiter nach rechts, um mit dem Fischerjungen auf dem Bootssteg zu reden. Nach der Verabschiedung begeben Sie sich nach links,



steigen die Steintreppe hoch und versuchen, die Holztür zu öffnen. Da dieses Vorhaben mißlingt, quatschen Sie mit den beiden alten Damen. Nachdem Sie alles über Captain Ketch und Emily erfahren haben, kehren Sie zu Rio, dem Fischerjungen, zurück. Quetschen Sie ihn aus, und statten Sie den alten Damen einen erneuten Besuch ab. Sobald die Frauen weg sind, versuchen Sie, ins Haus zu gelangen – Fehlanzeige! Also reden Sie erneut mit dem Fischerjungen und bieten Ihm den Tequillawurm als Tauschobjekt für einen Fisch an. Reden Sie dann solange weiter, bis Rio etwas am Haken hat. Sobald der rostigen Fahrradrahmen geborgen ist, erwähnen Sie noch einmal das Tauschgeschäft. Begutachten Sie das Fahrrad, und stecken Sie den Schlauch ein. In der Zwischenzeit hat Rio endlich einen Fisch an Land gezogen. Sprechen Sie ihn erneut an, um den Handel perfekt zu machen.





Gehen Sie dann wieder zum Haus hoch und besteigen Sie die Leiter. Oben angekommen, binden Sie den Schlauch an den rechten Fahnenmast und steigen wieder hinab. Nun befestigen Sie den Fisch an dem Schlauch, um so die Katze anzulocken. Ist sie abgelenkt, nehmen Sie den roten Ball (nicht schon wieder!) an sich und klettern wieder die Leiter hoch, um den Schlauch loszumachen. Ist die Katze satt, steigen Sie die Leiter hinab und machen den Fahrradschlauch an der Astgabel (hinter dem Tisch) fest. Benutzen Sie den Ball mit dieser Schleuderkonstruktion, um die Theodolitenmarkierung an der Fahnenstange abzuschießen. Nach diesem 'Attentat' wird Bronson zu Ihnen kommen, die Leiter hochsteigen und eine neue Markierung anbringen. Sobald er auf der Stange sitzt, ziehen Sie die Leiter weg.

Heben Sie anschließend die Markierung vom Boden

MEHR DRIN
MEHR DRAN
MEHR FUN

DAS NEUE

pop Rocky

Yeah

JETZT JEDEN DONNERSTAG

64 SEITEN NUR DM 1,80

auf und gehen Sie zum Strand. Hier nehmen Sie den Theodoliten und die Baupläne an sich. Mit diesen beiden Utensilien machen Sie sich wieder auf den Weg zum Museum. Oben angekommen, zeigen Sie den beiden Damen die Baupläne. Auf diese Art und Weise gelangen Sie endlich in das Museum.

● Das Britische Museum

Während sich George in der Karibik herumtreibt, sucht Nico im regnerischen England nach dem Jaguarstein. Die Suche beginnt im Britischen Museum, in dem Sie sich zunächst mit dem Wärter unterhalten. Anschließend begutachten Sie die kleine Vitrine links neben Ihnen. Wenden Sie sich danach wieder an den Wärter. Daraufhin unterhalten Sie sich mit Professor Oubier, der gerade eingetroffen ist. Sobald er in Richtung Docks verschwindet, reden Sie mit dem Wärter über den Jaguarstein. Nach dem Gespräch entwenden Sie den Schlüssel aus der kaputten Vitrine. Diesen Schlüssel müssen Sie dem Wärter zeigen, damit er zum Telefon geht und die Polizei ruft. Stellen Sie sich in die Mitte des Raumes und benutzen Sie den Schlüssel mit der anderen Vitrine (hinten links). Stecken Sie den Dolch ein und ziehen Sie den Schlüssel wieder heraus. Als nächstes untersuchen Sie den rosaroten Vorhang, schieben ihn zur Seite und benutzen den Obsidiandolch für die Tür dahinter.



● Das Ketchmuseum

Lesen Sie zuerst das Buch, das rechts in der Glasvitrine ausgestellt ist. Auf dieser Vitrine stehen auch ein Schiff sowie eine Lampe (links neben dem Hauptsegel). Nehmen Sie die Lampe, und stellen Sie sie in die kleine Vertiefung links auf der Tischplatte. Als nächstes nehmen Sie die Karte und legen sie auf den Tisch, auf dem auch schon die Lampe steht. Zwischen der Karte und der Lampe befindet sich eine Feder, die Sie einstecken. Gehen Sie weiter nach rechts, um sich das Bild, das einen Kapitän zeigt, genauer anzusehen. Sie entdecken ein Kreuz am Halse des Mannes. Haben Sie dieses Detail entdeckt, inspizieren Sie die Schatztruhe unter dem linken Fenster. Sobald Sie diese öffnen, springt Emily Ketch heraus. Um Ihren Hals baumelt das Kreuz des Piraten. Befragen Sie das Mädchen, um zu erfahren, daß Sie das Kreuz nicht hergeben möchte.



Gehen Sie dann hinaus zur Katze und benutzen Sie die Feder mit der Katze. Nachdem die Feder zerfleddert



ist, stecken Sie sie ein und machen sich auf den Weg zu Rio. Nach einem kurzen Gespräch (er verrät Ihnen das Tauschobjekt) händigen Sie ihm die Feder aus, damit er einen Tigerfisch aus dem Wasser zieht. Er revanchiert sich mit einer Muschel. Diese bieten Sie nun Emily an. Nachdem Sie dafür das Kreuz in Empfang genommen haben, stellen Sie es in die Vertiefung (in dem die Feder einst steckte) und achten auf den Schatten. Dieser zeigt auf die Zombie-Insel. Wenden Sie sich wieder an Rio und bitten Sie ihn, Sie auf die Zombie-Insel zu bringen.

● Die Zombie-Insel I

Der erste Besuch verläuft ziemlich rasant: Nachdem Sie versucht haben, die Felswand hochzuklettern, sehen Sie sich den Vorsprung etwas genauer an. Untersuchen Sie das Fischernetz in Rios Boot und benutzen Sie es anschließend mit dem Felsvorsprung.

● U-Bahn-Station

Nach diesem kurzen Intermezzo geht es mit Nico weiter. Untersuchen Sie zunächst Nicos Handtasche, um eine Haarspange zu finden. Diese benutzen Sie nun mit dem Geldschlitz des blauen Automaten. Die herausfallende Münze stecken Sie ein und benutzen sie mit der Personenwaage. Die Karte kommt ins Inventar. Unter dem orangefarbenen U-Bahnplan ist ein grauer Kasten. Um diesen zu öffnen, benutzen Sie zuerst den Dolch und dann die Karte (linker Rand des Kastens). Hinter der Klappe verbirgt sich ein roter Knopf, den Sie sofort drücken. Das Signal springt auf rot, der Zug hält.

● Die Zombie-Insel II

Die Wanderung durch den Wald gehört zu den vertrackteren Angelegenheiten des Spiels. Das liegt vor allem daran, daß die Wege sehr unübersichtlich sind.

Wählen Sie zunächst den Weg, der nach rechts oben führt. Sobald Sie am Sumpf angelangt sind, brechen Sie ein Schilfrohr ab und folgen dem Weg weiter nach rechts oben. Benutzen Sie das Schilfrohr mit dem Tier, das sich unter dem Felsen versteckt. Gehen Sie dann den unteren linken Trampelpfad zurück zum Sumpf. Von hier aus betreten Sie den unteren linken Weg in Richtung Klippen. Gehen Sie dann den unteren rechten Weg entlang, bis Sie einem Eber begegnen. Um dieses Vieh zu besiegen, kombinieren Sie den Pfeil mit dem abgebrochenen Schilfrohr. Freuen Sie sich aber nicht zu früh! Nachdem Sie den Pfeil auf das Tier abgefeuert haben, müssen Sie sich an dem Ast über Ihnen festhalten. Erst dann ist die Situation



PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!



Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus.

Und daß das Ganze kein Aprilscherz ist, werden Sie ab 1. April an Ihrem Kiosk entdecken – wenn nicht schon andere Spielefreaks Ihnen zuvor gekommen sind.

Mit PLAYER'S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

Cheats

entschärft. Gehen Sie weiter nach rechts, bis sich der Weg teilt. Folgen Sie dem Pfad, der nach hinten in den Dschungel führt, bis Sie an eine Felsnadel kommen. Untersuchen Sie die Kletterpflanze und kombinieren Sie die Markierung mit dem Fischernetz. Dieses Gebilde benutzen Sie anschließend mit der Kletterpflanze. Als letzten Schritt benutzen sie das Ganze mit der Spitze der Nadel. Gehen Sie den Weg zurück und schlagen Sie den Pfad ein, den auch das Wildschwein gewählt hat. Untersuchen Sie die drei Löcher vorne auf dem Felsen. Hier bauen Sie auch den Theodoliten auf. Sehen Sie hindurch und bewegen Sie die Vermessungshilfe soweit nach rechts, bis Sie die Markierung sehen. Untersuchen Sie das glänzende Teil und bewegen Sie den Cursor senkrecht nach oben. Hier entdecken Sie eine Nadel, die Sie auch inspizieren müssen. Hier könnte der Schatz versteckt sein. Verlassen Sie diesen Bildschirm durch einen Klick auf die Hand, die nach unten weist, und steigen Sie dann rechts vom Felsen herunter.



● Das Schiff

Nico: Gehen Sie zunächst hinter die linke Kiste und warten Sie solange, bis der Wächter an Ihnen vorbei ist. Laufen Sie zur Leiter und klettern Sie hoch. Hier sollten Sie mal wieder speichern. Sobald sich die Wache mit Pablo



unterhält, klettern Sie hinunter und öffnen die Tür, die sich links von der Leiter befindet. Anschließend klettern Sie schnell wieder hoch. Sobald die Wache wieder auftaucht, um in den Schrank zu sehen, steigen Sie erneut herab und schließen die Tür hinter sich. Benutzen Sie den Wischmop (links neben der Tür) mit der Tür. Als nächstes sehen Sie durch eines der Bullaugen, um ein tödliches Gespräch zwischen Oubier und Karzac zu belauschen. Sobald Karzac verschwindet, untersuchen Sie den verblichenen Professor und speichern. Erst jetzt sollten Sie den Jaguarstein aus Oubiers Hand nehmen und ihn betrachten. Währenddessen legt Karzac eine Schlinge um Ihren Hals. Um sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien, benutzen Sie den Dolch mit Karzacs Bein.

● Am Drehort

Als George unterhalten Sie sich zunächst mit dem Regisseur, dann mit dem Kameramann und zuletzt mit dem Stuntman. Nehmen Sie den Sirup, die Pfannkuchen und das Brötchen vom Tisch. Anschließend quatschen Sie mit Sharon und Haiku. Kombinieren Sie dann den Pfannkuchen mit dem Sirup, und bieten Sie dieses schmackhafte Teil dem Stuntman an. In seiner grenzenlosen Gier wird sich der Stuntman mit Sirup bekleckern. Benutzen Sie dann das Rosinenbrötchen mit dem linken großen Strauch. Wiederholen Sie diesen Vorgang solange, bis der Hornissenschwarm wütend wird und den Stuntman angreift.

Unterhalten Sie sich noch mit Hawks, untersuchen Sie die tragbare Kamera rechts neben Flash, und sprechen Sie noch einmal mit Hawks. Haben Sie das Team von Ihren Stuntfähigkeiten überzeugt, machen Sie sich auf in Richtung Höhle. Hier finden Sie endlich den Adlerstein.

● Das Indiodorf II

Nico findet in dem abgebrannten Indiodorf zunächst Georges Sonnenbrille. Der auftauchende Titipoco bedroht Nico mit einer Waffe, die sich aber als Scherzartikel entpuppt. Unterhalten Sie sich mit Titipoco, und untersuchen Sie den kaum sichtbaren Stein oberhalb der kleinen Treppe. Da der Stein zu heiß ist, versuchen Sie, das Faß umzustoßen. Erst mit Titipocos Hilfe gelingt das Vorhaben, und Sie stecken den Stein ein und verlassen das Dorf.

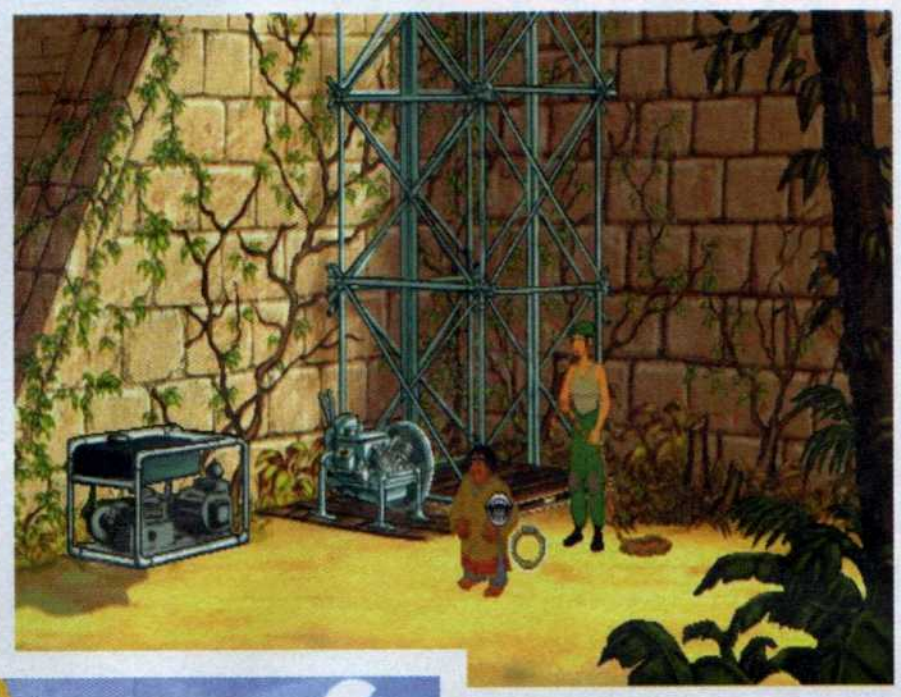


In eigener Sache

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.





● Die Pyramide

Da es hier ziemlich hektisch zugeht, schneiden Sie mit dem Dolch zunächst einmal die Benzinleitung der linken Maschine durch (das Benzin läuft heraus). Als nächstes bauen Sie den Zylinder aus dem Notstromaggregat aus und benutzen diesen mit dem auslaufenden Benzin. Den gefüllten Zylinder benutzen Sie anschließend mit dem Tankdeckel der anderen Maschine. Nehmen Sie das Seil, und geben Sie es Titipoco, der es auf das Gerüst bringt und die Enden herunterwirft. Diese knoten Sie an das Rad und betätigen dann den kleinen, roten Knopf, der sich an der Vorderseite der Maschine befindet. Der Motor läuft an. Benutzen Sie nun den Hebel (links an der Maschine) zweimal, und reden Sie dann mit Titipoco. Bitten Sie ihn darum, den Hebel umzulegen während Sie auf der Plattform stehen. Klettern Sie in den Aufzug, und sprechen Sie Titipoco an. Oben angekommen, nehmen Sie den Munitionsgürtel von den Fässern und fahren wieder herunter. Gehen Sie nach links, und unterhalten Sie sich zunächst mit dem Sergeant. Nach dem Gespräch nehmen Sie die rechte Fackel und benutzen sie mit Titipoco. Hat er die Fackel angezündet, werfen Sie diese in die Benzinpfütze und schmeißen den Patronengurt hinterher. Auf diese Art und Weise wird Pablo heruntergelockt, und Sie können beruhigt hochfahren. Oben angekommen, sprechen Sie Grasiento an. Er erschrickt und läßt seine Waffe fallen. Nachdem Sie mit Raoul geplaudert haben, kommt Titipoco und hält den Fiesling in Schach. Befreien Sie George von seinen Fesseln (Dolch). Im Inneren der Pyramide befinden Sie sich zunächst in einer Sackgasse. Bevor es weitergeht, übergibt Nico den Kojotenstein an George. Als nächstes ziehen Sie an den beiden Hebeln, die sich an der hinteren Wand befinden. Da dies nichts bringt, holen Sie George zu Hilfe. Sobald Sie beide Hebel gleichzeitig umgelegt haben, öffnet sich eine Falltür, die Sie verschlingt.

Unsere nächsten Anzeigenschlußtermine:

Heft 6
vom 13.05.1998 ist am 14.04.1998

Heft 7
vom 10.06.1998 ist am 08.05.1998

Heft 8
vom 15.07.1998 ist am 16.06.1998

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.

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
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

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

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

● Die erste Katakombe

Nach der kurzen Zwischensequenz inspizieren Sie die beiden seltsamen Räder. Rechts davon entdecken Sie zehn kleine Steintafeln, die von den gleichen Symbolen geziert werden wie die beiden Räder. Daneben befinden sich noch vier Steinplatten, die sich aus jeweils zwei kleineren Teilen zusammensetzen.





Sobald Sie zwei Symbole (die einer Steinplatte entsprechen) nebeneinanderstellen, läßt sich die dazugehörige Platte eindrücken. Achten Sie aber darauf, daß immer nur zwei kleine Tafeln gedrückt werden können. Haben Sie die zwei Tafeln – die einer großen entsprechen – eingedrückt, läßt sich das Pendant verschieben. Nach diesem Muster drücken Sie die vier großen Tafeln ein, um einen Geheimgang freizulegen.

● Die zweite Katakombe

Nun steuern Sie wieder George, der mit Titipoco durch die Gänge irrt. Nehmen Sie zunächst die Fackel von der Wand, und bitten Sie Titipoco um Feuer. Betrachten Sie anschließend das Wandbild, das eine Fackel zeigt, die gerade übergeben wird. Ziehen Sie an der Fackel. Titipoco verschwindet, und Sie fallen durch eine Falltür. Anschließend nehmen Sie die fast erloschene Fackel und zünden mit dieser eine weitere an. An der hinteren Wand befindet sich in der Mitte des Kastens ein Hebel, den Sie betätigen. Gehen Sie durch die linke Tür in den nächsten Raum. Hier legen Sie den rechten und den linken Hebel um, gehen durch die offene Tür hinaus und betätigen in diesem Gang den Schalter rechts neben der vorderen Tür. Weiter geht es durch die Tür und den anschließenden Geheimgang. Unten angekommen, legen Sie den Hebel (rechts vorne an der Wand) um. Zu guter Letzt genießen Sie die Schlußsequenz.

(Lisa T., Dachsberg und Tobias C., Verl)







Gut gemacht

Für die Komplettlösung von Baphomets Fluch 2 geht je ein Freiabo an

Lisa Tyroller, Dachsberg

und

Tobias Cilker, Verl

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.

CP085

Datum, 2. Unterschrift

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.

Cheats

Exhumed

Dieses Spiel scheint Sie auch über ein Jahr nach dem Release nicht loszulassen. Endlich hat sich mal jemand die große Mühe gemacht und uns die Fundorte aller 23 Teamdolls verraten (das haben selbst wir nicht geschafft!). Beachten Sie aber, daß Sie zunächst alle Level beenden und erst später zurückkehren.

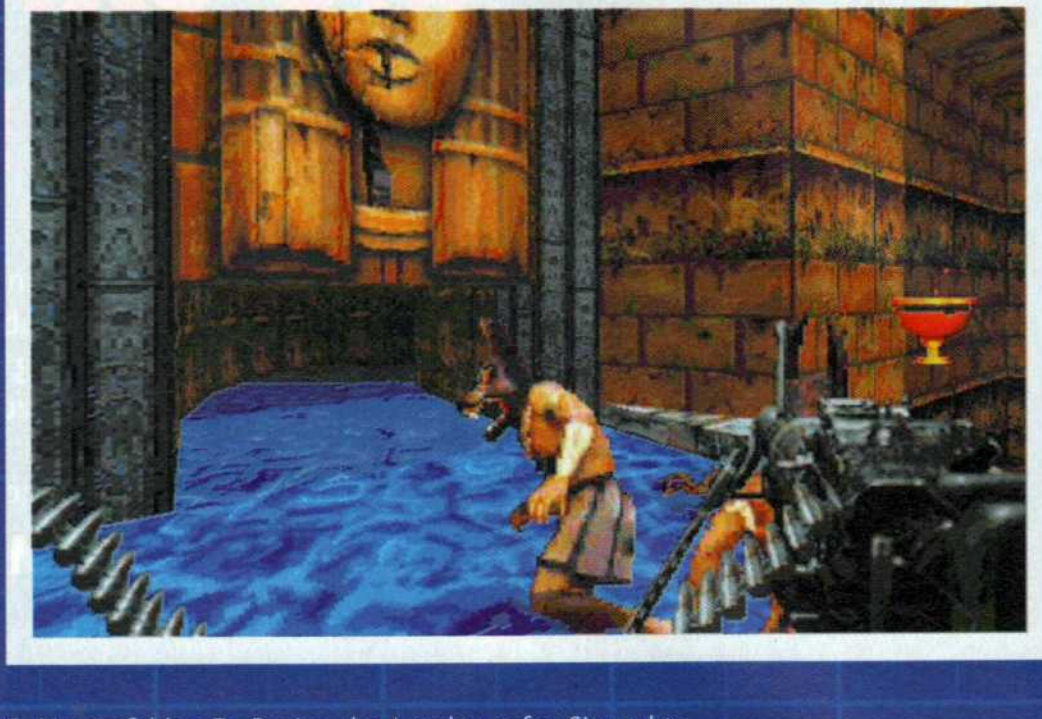
1. Ramsesgrab: Kurz bevor Sie den Hubschrauber erreichen, sprengen Sie die dunkel eingefärbte Stelle des Gangs weg.

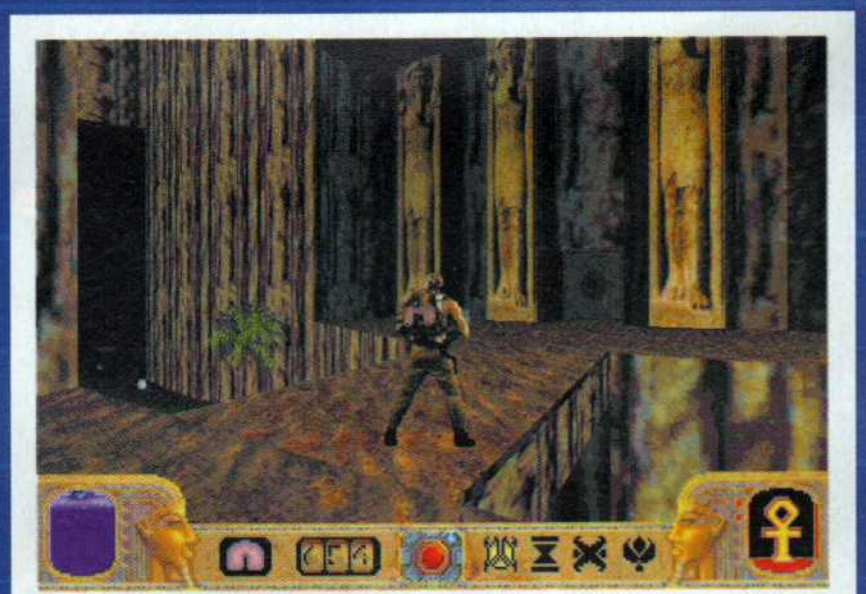
2. Nilschlucht: Am Levelende, links hinter dem Kamel.

3. Täler des Chaos: Schweben Sie von der Tür mit dem 'Symbol der Zeit' soweit zurück, bis Sie an eine Wand (dunkler Fleck) gelangen. Sprengen Sie ein Loch hinein, und steigen Sie durch.

4. Arena des Seth: Im großen Raum sprengen Sie die zwei Säulen und auch die Wand hinter dem Extra 'Volle Waffenenergie'. Unter Ihnen jagen Sie die Wand hinter der Kugel 'Volle Lebensenergie' in die Luft.

5. Versunkener Palast: Unter Wasser sprengen Sie die Wand hinter dem Goodie 'Volle Lebensenergie'. Der dahinterliegende Schalter öffnet eine Geheimtür in der Nähe des Kamels.





6. Magmafelder: Zu Beginn des Levels werfen Sie rechts vom "Volle-Energie"-Extra eine Bombe in die Lava. Dies sprengt die Wand unter Ihnen weg.

7. Sobek-Bergschrein: An der Stelle, an der die Wand gesprengt wird, werfen Sie eine Bombe auf die Wand hinter der ersten schwebenden Plattform.

8. Horusgipfel: Kurz nach Beginn des Levels sprengen Sie die Rückseite des Lavafalls weg.

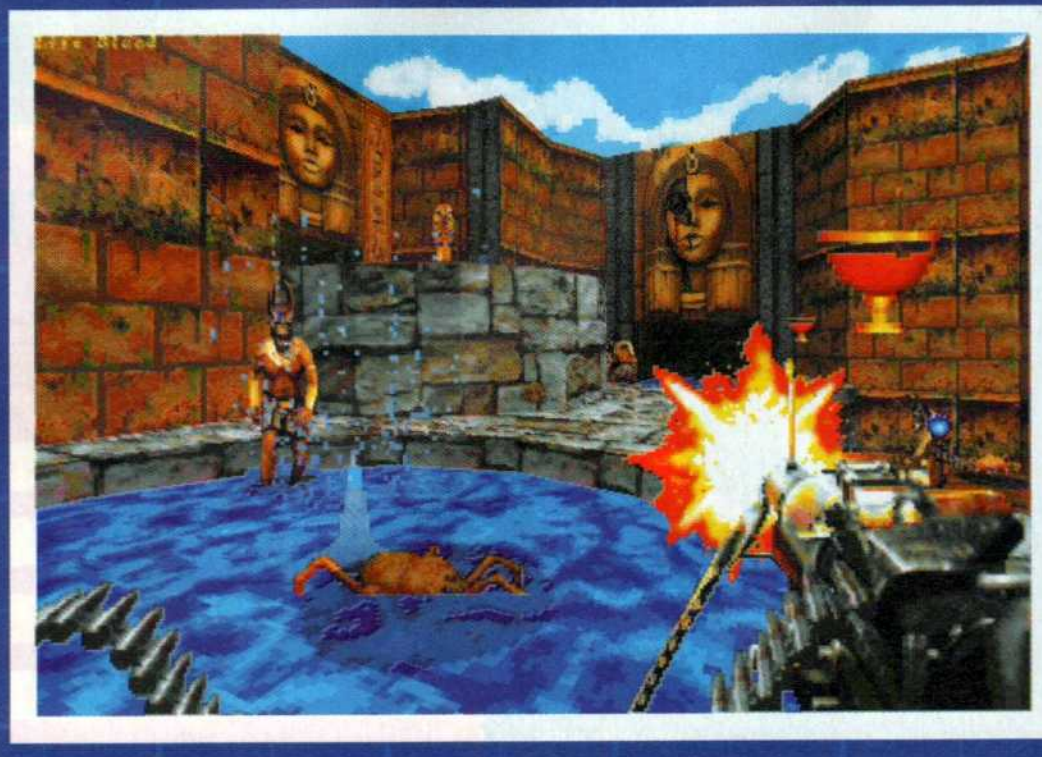
9. Sobekpaß: Gehen Sie durch das Tor 'Symbol der Zeit', bis Sie zum 'Symbol der Erde' kommen. Sprengen Sie die dahinterliegende Wand, um einen Schalter zugänglich zu machen, der das Tor gegenüber des Ankh-Kreuzes öffnet.

10. Legen Sie die Horusfeder und das Kilmaatzepter ab, und gehen Sie zurück zum Obelisken. Hinter dem "Volle-Lebensenergie"-Extra ist das Tor offen. Ohne Kilmaatzepter können Sie durch das Kraftfeld laufen.

Haben Sie die zehn Püppchen gefunden, verfügen Sie über die Kraft des Delphins und sind in der Lage, aus dem Wasser zu springen.

11. Ramsesgrab: Sprengen Sie die Wand gegenüber des ersten Schalters.





12. Karnak-Heiligtum: Halten Sie sich nach dem 'Symbol der Zeit' nach rechts, und gehen Sie bis zur der Brücke, an der Sie die Extras 'Volle Lebensenergie' und 'Volle Waffenenergie' finden. Sprengen Sie hier die Wand links unter der Brücke.

13. Kilmaat-Kolonie: Gehen Sie durch das 'Symbol der Macht' in den linken Raum (rechteckiger Pool) und weiter durch die braune Tür. Sprengen Sie die Wand halbrechts neben Ihnen.

14. Sumpf von Heket: Hinter dem Tor 'Symbol der Erde' sprengen Sie die Säule gegenüber dem Kamel.

Nach diesem Fund zeigt Ihnen ein Vogel, daß Sie ab sofort fliegen können. Diese Fähigkeit erleichtert das Spiel ungemein.

15. Kilmaatarena: Sobald Sie die Ramsesmumie entdecken, sehen Sie nach unten. Unter der Plattform, auf der Sie stehen, befindet sich eine weitere (unsichtbar).

16. Thoth-Reliquienschrein: Sprengen Sie hinter dem Tor 'Symbol der Erde' den Boden des Raums.

17. Ammun-Bergwerk: Sprengen Sie hinter dem Tor 'Symbol der Erde' die Decke des Raums.

18. Selkisgrube: Steigen Sie die Wendeltreppe bis zum Tor hinab. Drehen Sie sich um, und sprengen Sie die Säule. Nachdem Sie den zweiten Schalter umgelegt haben, versinkt eine Stufe oberhalb der Treppe.



19. Höhle des Schreckens: Sprengen Sie die Wand hinter dem Tor "Symbol der Macht", und betätigen Sie den Schalter. Fliegen Sie durch das Loch nach oben. Auf der Brücke (Extra 'Volle Waffenenergie') hat sich ein Tor geöffnet.

20. Karnak: Sprengen Sie kurz vor Levelende die Wand links über dem Wasserfall.

21. Palast des Seth: Sprengen Sie zu Beginn des Levels die Wand unter der ersten Brücke.

22. Pfad von Selkis: Vor dem letzten Raum (mit dem Kamel) müssen Sie steil nach oben fliegen.

23. Verlassenes Sklavenlager: Schalten Sie zunächst die Automap zu, und gehen Sie dann durch den Raum, in dem sich eine Säule senkt, in den dritten Raum (diagonal rechts). Hier sprengen Sie die Decke und sind endlich im Besitz aller Teamdolls.

(Marcello R., Frankfurt/Main)

Darklight Conflict, die Zweite



Nachdem wir Ihnen in Ausgabe 1/98 die Levelcodes 1 bis 20 verraten haben, ist es nun an der Zeit, Ihnen die restlichen Paßwörter vorzustellen.

● **Levelcodes**

Mission 21:	JQLQGHDWL
Mission 22:	BGWCXGDJH
Mission 23:	DJWSWBVLG
Mission 24:	PHQBKSVQP
Mission 25:	XGPKDSVCK
Mission 26:	VLXDGCDWL
Mission 27:	TDWDMJLKS
Mission 28:	TGGMMGLKS
Mission 29:	KQQMLTDMQ
Mission 30:	JTDWVBMPD
Mission 31:	QVHHWJVLG
Mission 32:	LTLWVTVVX
Mission 33:	DTQSQVVVB
Mission 34:	BTVXSTDDV
Mission 35:	VSDXCPMGJ

(Wolfgang V., Aichtal-Aich)

GTA – Grand Theft Auto

Um die hilfreichen Cheats zu aktivieren, geben Sie den entsprechenden Code als Fahrernamen ein.

● **Goodies**

BSTARD:	Supercheat (Levelwahl, alle Waffen, unendlich Munition und Panzerung)
GROOVY:	Alle Waffen
WEYHEY:	9999990 Punkte
BLOWME:	Koordinaten erscheinen
EATTHIS:	Sie sind 'Americas Most Wanted'

Das offizielle PlayStation Magazin 6/98 – ab 13. Mai am Kiosk



Deathtrap Dungeon

Das lang erwartete "Deathtrap Dungeon" von Altmeister Ian Livingstone steht kurz vor der Fertigstellung. Das Action-Adventure soll so ziemlich alles bieten, was das Spielerherz begehrt – selbst Rollenspiel-Elemente wurden eingebaut. Freuen Sie sich auf einen ausführlichen Test!

Ghost in the Shell

In der Ausgabe 2/98 präsentierten wir Ihnen bereits ein Preview von "Ghost in the Shell". Die erstklassige Story basiert auf einem gleichnamigen Manga-Streifen. Das Spiel selbst glänzt mit einigen sehr innovativen Ideen, die für ein herausragendes Gameplay sorgen sollen. Sony möchte dazu auch einen Soundtrack auf den Markt bringen, den wir Ihnen natürlich auch vorstellen werden.



Beast Wars

Die "Transformers" sind mehr als nur Spielzeug für das Kind im Manne. Rund um die Verwandlungskünstler ist im Laufe der Zeit ein ganzes Universum entstanden. Nun setzt Hasbro den Stoff mit "Beast Wars" auf die PlayStation um.



Armoured Core

Die Kombination von Strategie und Action ist immer wieder für einen Spitzentitel gut. In "Armoured Core" stellen Sie sich Ihren persönlichen Mech zusammen und treten dann in zahlreichen Missionen dem – wie immer – übermächtigen Gegner entgegen. Auch dieser Titel läuft bei uns durch den Härtetest.



Außerdem:

- **Bomberman World**
- **Xenocracy**
- **VIVA Football**
- **Vigilante 8**
- **Pet in TV**
- **Phat Air**

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	23,140	Konami Deutschland	9,57
ACME	109	Kranz Theo Versand	139
Activision Dtl. GmbH	65	Laguna	51,85
B.A.T. Cigaretten-Fabrik	127	Media Markt	70/71
BMG Interactive Entertainment	7,63,81	Media Point Vertrieb	13
CDG Media	47	Metropolis	119
Codemasters	4/5	Micronik	21
Cross Computersysteme	101	MieKro MultiMedia GmbH	115
Electronic Arts	2,18/19,41,74/75	MVG Medien Verlagsgesellschaft	129
Franzis Verlag	93,103	OKAY Soft	49
Freak's Shop	69	Pegnitz Basar	99
Funtronixx	121	PlayCom	111
G-Press Dataservice	89	Psygnosis	27,77
Galaxy Mega Play	79	S&S Computer	97
Game It!	15	Stargames	99
GT Interactive Software	11	Virgin Interactive	25
Hint Shop	133	WAHOO Videogames	99
idea	47	Weka Consumer Medien	123,131,135, Beihefter
Jet Stream	43		
Joysoft	33	Weka Informationsschriften	33,97
Kellogg Deutschland	37	Wial Versand Service	95

Beilage Schweiz: World of Games

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



*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg • Bahnhofstraße 28, Passau



EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIFA – FRANKREICH 98 – WM (MAI)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOCCER PLT.	49,-	PORSCHE CHALLENGE-PLAT	49,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,-
CRASH BANDIC. - PLAT. (APR)	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLT.	49,-	SOUL BLADE - PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	TEKKEN 2 - PLATINUM (APR)	49,-
FORMEL 1 – PLATINUM (APR)	49,-	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	49,-
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,-	TIME COMMANDO	39,-
MASS DESTRUCTION	69,-	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,-
MICRO MACHINES V3	49,-	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
PANDEMONIUM-PLAT(APRIL)	49,-	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,-
PANDEMONIUM 2	59,-	WORMS - PLATINUM	44,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	289,-
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	333,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD GAMEST.MK2 (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,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
AIRONAUTS (JUNI)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
ARMORED CORE (JUNI)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,-



BEAST WARS	89,-
BLAZE N BLADE (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BRAHMA FORCE	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BUGGY (APRIL)	89,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,-
CHILL	79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI)	89,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (JUNI)	89,-
DEATHTRAP DUNGEON	89,-
DIABLO	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-



FORSAKEN (APRIL)	89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	99,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	89,-
HUGO 1 (APRIL)	94,-
INDY 500	89,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-
KLONOA (MAI)	89,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER (MAI)	89,-
MASTERS OF TERÄS KÄSI (APRIL)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MEDIEVAL (APRIL)	89,-
MEGA MAN 8 (APRIL)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98	99,-
NEED FOR SPEED 3	89,-
NEWMAN HAAS RACING (APRIL)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL)	79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (APRIL)	94,-



PAX CORPUS	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (APRIL)	89,-
PLANE CRAZY (JUNI)	94,-
POWERBOAT RACING	84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL)	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI)	79,-
RASCAL	89,-
REBOOT	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-
RIVEN - MYST 2	114,-



ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW MASTER	84,-



SHADOW GUNNER (JUNI)	94,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER 98	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
SPICE WORLD (MAI)	49,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL)	94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,-
THEME HOSPITAL	89,-



TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (APR)	89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,-
UBIK (APRIL)	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-
VIGILANTE (MAI)	89,-
VIPER (JUNI)	89,-
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,-
VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS) (MAI)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARGAMES (MAI)	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR)	89,-
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,-
WORLD RALLY CHAMP.T.MÄK.(MAI)	94,-
WRECKING CREW (APRIL)	99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-

SATURN

SATURN MAXI SET GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE ATLANTIS 2CDS	299,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
PANZER DRAGOON SAGA 4 CDS (APR)	89,-
WINTER HEAT	94,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
YOSHI'S STORY	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 Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. *gilt nicht für Ausland Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

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 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

