Das meistverkaufte Videospielemagazin (IVW 1/98)

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

PlayStation

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

Das offizielle PlayStation™ Magazin

Nr. 6/98

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO

IM TEST

Need for Speed III
Deathtrap Dungeon
Golden Goal '98

ANGESPIELT

Dead or Alive
Small Soldiers
Frankreich '98 – Die WM

IN DER MACHE

C&C: Gegenschlag
Road Rash 3D
VIVA Football

Tekken 3: Ring frei für die dritte Runde!

AUF DER CD

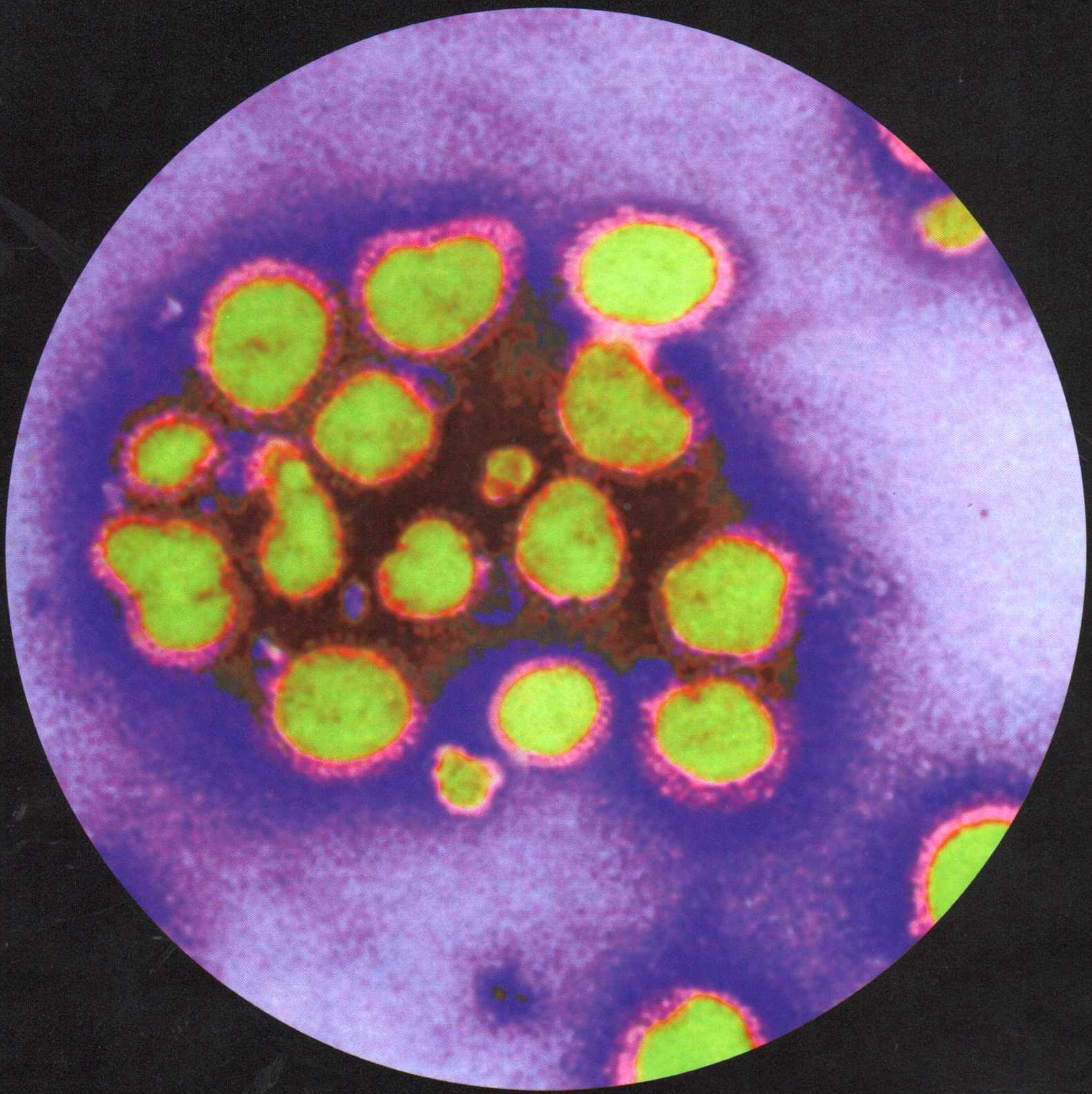
Spielbare Demos:
- Deathtrap Dungeon
- Cardinal Syn
- Forsaken
- Kula World
- Cyball Zone
- Incredible Coneman *(Net Yaroze)*

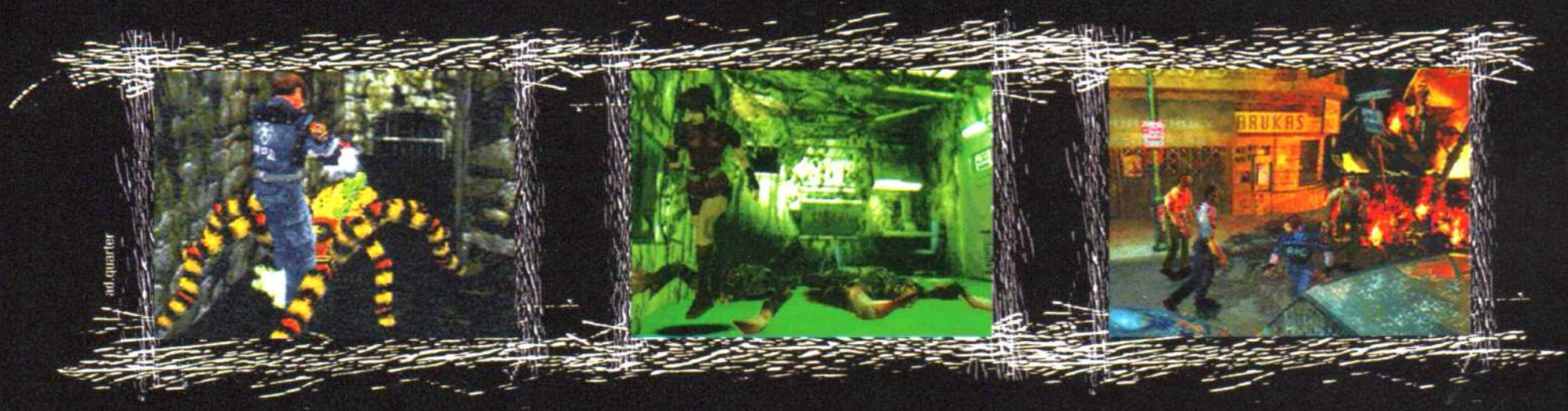
Videos:
- Medievil / Yaroze

Mit extra CD-Cover zum Raustrennen und Sammeln

4 394167 712804 06

CAPCOM





ad.quarter

www.vid.de

© Capcom Co., Ltd. 1997, 1998. All rights reserved. Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. ℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE.

DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

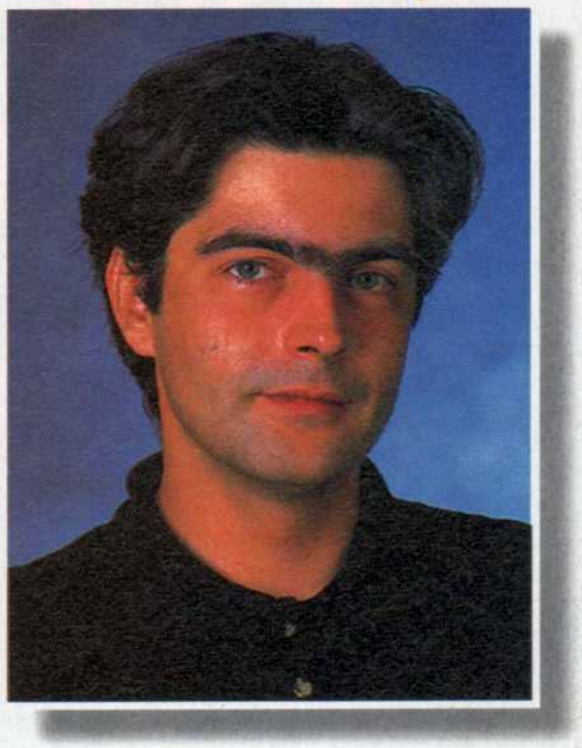
Träumten gestern noch einige vom ewigen Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blutrünstige Mutationen und barbarische Zombies verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen und der eiserne Wille zu überleben sind die einzige Unterstützung im Kampf gegen das Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?

- Zwei CDs komplett in deutsch.
- Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



Editorial

Have *much* more Fun!



Haben Sie sich schon mal gefragt, warum die PlayStation so erfolgreich ist? Weltweit sind derzeit mehr als 30 Millionen Geräte verkauft – eine wahrhaft stolze Zahl. Ganz klar – die Software macht's. Für keine andere Konsole sind so viele Spiele erhältlich.

In Japan – dem Mekka der Videogame-Freaks – gibt es kaum mehr eine Spielidee, die noch nicht auf die PlayStation umgesetzt wurde; angefangen beim U-Bahn-Simulator mit passendem Gashebel, über Brett- und Gesellschaftsspiele bis hin zu den auch bei uns erhältlichen Games wie z.B. "Tekken 3" oder "Resident Evil 2". Kaum zu glauben, aber wahr: Im fernen Osten geht die Zahl der verfügbaren Titel bereits in die Tausende.

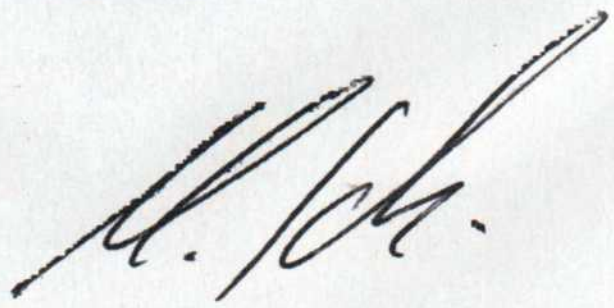


Daß nicht alle Spiele ihr Geld wert sind, ist klar. So manche dieser schwarzen Scheiben kann man getrost als Untersetzer für seine Kaffeetasse verwenden. Wer nun glaubt, daß in einem solchen Fall Sony Computer Entertainment seine "Pflichten" als Lizenzgeber vernachlässigen würde, der irrt sich. SCEI kann den Software-Entwicklern nicht vorschreiben, welche Spiele erscheinen dürfen und welche nicht. Es findet lediglich eine Qualitätskontrolle auf der technischen Seite statt (siehe auch Interview mit Sony-Chef Teruhisa Tokunaka auf S. 16). So gesehen haben es die Besitzer einer PAL-Konsole sogar etwas leichter als japanische PlayStation-Fans. Bevor ein Spiel den Sprung über den großen Teich schafft, muß es in Japan oder USA einen gewissen kommerziellen Erfolg gehabt haben.

Im Endeffekt entscheidet sowieso der Kunde, sprich: Sie. Um das "Restrisiko" beim Spielekauf noch weiter zu minimieren, prüfen wir natürlich jedes Game auf Herz und Nieren. Erst kommen die Previews. Spätestens beim PlayTest trennt sich dann die Spreu vom Weizen. Und wer sich selbst ein Bild machen möchte, legt einfach unsere exklusive Demo-CD ein. Darauf finden Sie jeden Monat mehrere Spieledemos. So ist sichergestellt, daß die PlayStation genau das tut, was sie soll: Ihnen einfach nur Spaß machen.

Zum Schluß noch ein kurzes Update in Sachen Video-Aktion zum Thema "Ich spiele PlayStation, weil...": Die bei uns eingegangenen Filme wurden von uns gesichtet und vorsortiert. Ab Ausgabe 08/98 werden wir anfangen, die lustigsten Beiträge auf unserer Cover-CD zu veröffentlichen. Lassen Sie sich überraschen – es wartet so manches Meisterwerk auf Sie...

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner, Chefredakteur

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, Nico Hartmann, Artur Hoffmann, Mathias Locher, 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

MARKENARTIKEL
Christian Buck (-11 06)

INTERN. ACCOUNT MANAGER
Andrea Rieger, Tel. 0 81 04/66 84 58
Telefax: 0 81 04/66 84 59

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: Sony Computer Entertainment

Angespielt

28 In der Mache: VIVA Football
30 In der Mache: C&C: Gegenschlag
32 In der Mache: Road Rash 3D



34 Pet in TV
36 Point Blank
40 Beast Wars
42 Dead or Alive
44 Frankreich 98 – Die Weltmeisterschaft
46 Shadow Gunner
50 Adidas Power Soccer 2
52 Captain Blasto
54 Small Soldiers
56 WCW Nitro
58 V8
60 Premier Manager
64 Xenocracy
66 Motorhead





Titelthemen

18 Tekken 3
Kaum eine Folgeversion wurde mit derart feuchten Fingern erwartet wie "Tekken 3". Frisch aus Tokyo eingeflogen, durften wir jetzt endlich einen ersten Blick auf die japanische Version des Edelprüglers werfen.

42 Dead or Alive
Früher schrie man in Frankreich beim Ableben des Monarchen "Der König ist tot! Es lebe der König!", um den neuen Herrscher zu begrüßen. Mit "Dead or Alive" kommt ein Beat'em-Up auf die PlayStation, das berechtigte Ansprüche für diesen Titel geltend macht.

44 Frankreich 98 – Die Weltmeisterschaft
Die Zeit drängt! Kaum vier Wochen vor dem Anpfiff der Fußballweltmeisterschaft stellt EA Sports die erste spielbare Version des offiziellen FIFA-98-Nachfolgers vor: "Frankreich 98: Die Fußball-WM"

90 Gran Turismo
Knapp sechs Monate nach dem Japanrelease kommen auch die deutschen Hobbyrennfahrer in den Genuß des "Real Driving Simulators". Hat sich das Warten auf die PAL-Version gelohnt?

98 Need for Speed III
Aller guten Dinge sind Drei! Während sich Electronic Arts mit dem zweiten Teil des Rowdie-Racers nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, verfügt die dritte Folge über alle Anlagen, um im Konkurrentenfeld der PlayStation-Racer ganz vorne mitzumischen.

PlayTest

68 Bomberman World
70 Ghost in the Shell
74 Deathtrap Dungeon
77 Masters of Teräs Käsi
80 Super Match Soccer
84 Armoured Core
90 Gran Turismo
96 Kula World
98 Need for Speed III
102 CyBall Zone
108 Poy Poy
110 Golden Goal '98





Auf einen Blick

4 Editorial
5 Inhalt
8 News
12 Tokyo Game Show
22 Leserbriefe
28 Angespielt
68 Im Test
112 Mental Kombat
114 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau 7/98

Die offizielle PlayStation Magazin-CD



Forsaken



Kula World



Cardinal Syn





Cyball Zone



Deathtrap Dungeon

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

Videos mit Informationen zur Net Yaroze und Medievil

Spielbare Demo

selbstablaufende Demo

powered by NRJ ENERGY

WELTMEISTERSCHAFT 98
5:0 DEUTSCHLAND - BRASILIEN
FINALRUNDE

GOLDEN

D-OFFICE

GOALS

BETTER THAN LIVE

PlayStation

TAKE 2 interactive software

Z-AXIS

Update

Die unendliche Geschichte

Apocalypse

Es war einmal eine Softwarefirma. Sie wollte unbedingt ein Spiel auf die graue Konsole bannen, bei dem der Schauspieler Bruce Willis (hinreichend bekannt durch "Die Hard 1-3", "Last Boy Scout" und "12 Monkeys") die Hauptrolle übernimmt. Das erste Mal haben wir bereits vor über einem Jahr über dieses ehrgeizige Projekt berichtet. Preisfrage: Wo ist es? Jeder meint jetzt bestimmt, daß der olle Bruce Willis etepetete war und nicht in einem Spiel die Hauptrolle übernehmen wollte. Aber dem ist nicht so. Vielmehr war die amerikanische Firma Activision unzufrieden mit der Leistung des Programmierer-Teams. Obwohl schon Schweiß und Blut investiert wurden und die Arbeit die ersten Früchte trug, feuerte man die komplette Crew und ersetzte sie durch eine neue. Neues Spiel, neues Glück! Die Story wird unverändert bleiben: In einer dunklen Zukunft beherrschen zwei Kräfte die Zivilisation: Religion und Wissenschaft. Eine geheimnisvolle Gestalt, nur bekannt als Hochwürden, herrscht über diese beiden gegensätzlichen Pole. Seine erste Tat ist, die "Vier Reiter der Offenbarung" loszulassen.
In "Apocalypse" müssen Sie und Ihr knallharter Flügelmann Trey Kincaid (alias Bruce Willis) das Viergespann bezwingen und die bösen Pläne des Hochwürden vereiteln. Bruce Willis wurde eigens in die Entwicklerstudios eingeflogen und stand ihnen als Motion-Capture-Modell zur Verfügung.

Apocalypse ist eine Art 3D-Action-Jump'n-Run. Sie kämpfen sich durch riesige 3D-Welten, und wann immer Sie in Schwierigkeiten geraten, steht Ihnen Mr. Die Hard zur Seite und zieht Sie aus dem Dreck. Nähere Einzelheiten sind bislang noch nicht bekannt. Kommt Zeit, kommt Rat. Wenn alles gut geht, wird das Spiel im Herbst '98 erscheinen.

1



2



(1) Nach vielen Querelen wird jetzt wieder zielstrebig am "Bruce Willis"-Spiel gearbeitet. (2) Ein sehr düsteres Level, aber Sie haben ja den Flammenwerfer dabei. Der bringt Licht ins Dunkel.

Die Mischung machts

Parasite Eve

Die Softwarefirma Square, die spätestens durch das Meisterwerk "Final Fantasy VII" zu Weltruhm gelangt sind, bringt ein "Cinematic RPG" für die Playstation heraus: "Parasite Eve". Auf den ersten Blick sieht es nach einem "Resident Evil"-Klon aus. Das kommt auch nicht von ungefähr, da unter anderem Programmierer des erfolgreichen Horroradventures beteiligt waren. Vereinzelt sind sogar Parallelen zu Final Fantasy VII vorhanden, besonders was das Kampfsystem angeht. Neu ist, daß nicht nur Ihre Spielfigur Erfahrungspunkte kassiert, wenn Sie Gegner besiegen, sondern daß bei jeder Steigerung des Levels auch Rüstungen und Waffen verbessert werden.

Die Story handelt von einer Polizistin in New York, die Zeugin eines mysteriösen Vorfalls wird. Bei einer Theateraufführung am Heiligabend 1997 verbrennen vor Ihren Augen alle Zuschauer, ohne daß sich die Ursache feststellen läßt. Die Schauspielerin Melissa Pearce wird verdächtigt, durch übernatürliche Kräfte das Feuer entfacht zu haben. Sie werden nun mit der Aufklärung des unheimlichen Falls beauftragt. Ihre Aufgabe wird es sein, den Spuren nachzugehen und Melissa dingfest zu machen. Bislang ist das Game nur im Land der aufgehenden Sonne erschienen, so daß die deutschen PlayStation-Besitzer sich noch gedulden müssen. Bisher hat sich auch noch kein europäischer Hersteller gefunden, der Parasite Eve vermarktet. Im Gespräch sind Squaresoft selbst oder SCEE. Die Frage, ob es überhaupt erscheinen wird stellt sich hoffentlich nicht, denn dieses Spiel scheint wirklich ein Hammer zu werden.

1



2



(1) Während einer Theateraufführung gehen die Schauspieler und das Publikum auf geheimnisvolle Weise in Flammen auf – außer Ihnen. (2) "Parasite Eve" ist eine Mischung aus "Resident Evil" und „Final Fantasy".

Der Traum von einem anderen Leben

Other Life: Azure Dreams

Nach "Suikoden" und "Vandal Hearts" ist mit "Other Life: Azure Dreams" inzwischen Konamis drittes Rollenspiel in der Entwicklung. Das Spiel verbindet traditionelle RPG-Elemente mit einigen ausgefallenen Sachen wie der Erschaffung von Ungeheuern oder dem Bau von Gebäuden.

Als Sohn des besten Monster-Trainers in Monsbaiya führt Sie Ihre Suche durch die Burg der Kreaturen, wobei Sie verschiedene Nüsse zu knacken haben. Ihre Aufgabe ist es, die Spitze des Turms zu erreichen und seine Geheimnisse aufzudecken. Dabei müssen Sie Wesen züchten, die Ihnen bei den Abenteuern helfen werden. Wenn Sie tiefer in die Story eingetaucht sind, dürfen Sie dann sogar Theater, Kasinos, Bowlingbahnen oder Büchereien bauen. Und das ist noch längst nicht alles, was Azure Dreams an Ungewöhnlichem zu bieten hat. Irgendwann brauchen Sie z.B. auch ein Haus, und was paßt dort besser hinein als ein Fernseher und eine Waschmaschine?

Bisher existiert nur die englische Version, und wir warten schon gespannt auf den deutschen Release.



Im Monster Shop kaufen Sie sich frische kleine Ungeheuer, die Ihnen im späteren Spielverlauf noch eine große Hilfe sein werden.

In allen Ecken zu finden

Tomb Raider

Lara hier, Lara da: Eine große Welle mit Lara Croft Artikeln überschwemmt das Land. Jetzt setzen sogar die Ärzte auf Miss Abenteuer: In Ihrem neuesten Video zu "Ein Schwein namens Männer" schlägt sich das Trio mit dem Traum aller männlichen PlayStation-Jünger herum. Der Musikclip wurde in einer alten Münchner Fabrikhalle in zwei Tagen und Nächten gedreht. Dabei standen die Ärzte natürlich nicht der echten Lara Croft gegenüber, sondern dem Double Uta Geyer. Nachdem der Film im Kasten war, wurde sie an 18 Sensoren angeschlossen und animierte so die Bewegungen der Heldin aus "Tomb Raider". Das Ergebnis ist von höchst ansehnlicher Qualität. Doch wie passen die Ärzte und der Kommerz zusammen? Ganz einfach: Zum einen ist die Band für jeden Spaß zu haben, und zum zweiten bringt es jede Menge Geld, allein schon deshalb, weil es bei "VIVA" und "MTV" rauf und runter läuft. Und die Philosophie der Band besagt durchaus, daß sie ab und an ein kommerzielles Lied und Video auf den Markt bringen, damit sie sich wieder ihre Querschläger leisten können.



Die eigentliche Frage, die dahinter steckt, ist: Was kommt als nächstes von Lara, wo wird sie auftauchen, wer brüstet sich als nächstes mit ihr? Fragen über Fragen. Vielleicht gibt's bald Lara Croft-Schaufensterpuppen und Lara Croft-Silikonprotesen. Vielleicht wirbt auch der Bundeskanzler mit ihr. Warum nicht? Alles ist drin!

Blut, Blut, Blut

Tenchu

Ein neues Action-Adventure ist in Japan erschienen: "Tenchu". "Toll, na und?", werden Sie sich jetzt denken. Aber: Es fließt Blut... in Strömen. Interessiert?

Sie sind ein Ninja und schleichen durch düstere Städte. Zwei Charaktere stehen Ihnen zur Auswahl: Ayame und Rikimaru. Beides sind Gestalten, die sich in der Dunkelheit zu Hause fühlen. Sie kämpfen im Auftrag des einzig guten Herrschers Matsunoshin Gohda. Ihr Auftrag – wer hätte das gedacht – besiegen Sie das Böse ein für allemal. Bislang existiert nur die blutige japanische Version für die PlayStation. Es ist äußerst zweifelhaft, daß das Spiel in der deutschen Fassung so bleibt, wie es ist. Das wird die USK schon zu verhindern wissen. Mit Recht? Bei diesem Spiel vielleicht schon: Am Anfang eines Levels rüsten Sie sich mit 5 verschiedenen Gegenständen aus, so z.B. mit einem kleinen Ball. Wenn Sie dann im Spielverlauf auf einen Hund treffen, schmeißen Sie ihm einfach den Ball zu. Der sonst so angriffslustige Vierbeiner wird abgelenkt, wendet sich dem Objekt zu und spielt mit ihm. Was meinen Sie, was Sie jetzt machen dürfen; bedenken Sie, Sie führen ein groooßes Ninja-Schwert...

Nur so am Rande: Wie können Sie für das Gute kämpfen, wo die Ninjas doch nichts anderes sind als eine elitäre Kriegerkaste, die sich auf die Kunst des Tötens spezialisiert hat?





1



2



(1) So sorgfältig und unauffällig der Ninja auch vorgeht, beim Töten schlägt er manchmal über die Stränge. (2) Sie sind ein wahrer Meister der geheimnisvollen Kriegskunst Ninjutsu.

Das Know-How zum ultimativen Horrorspektakel

Resident Evil 2 – Der deutsche Spieleberater



Freak's Shop bringt passend zur Erscheinung von "Resident Evil 2" das komplette Lösungsbuch heraus. Anhand von vielen farbigen Screen Shots und 20 Übersichtskarten auf 95 Seiten werden Sie das Spiel sicher knacken. Sie erfahren, wie Sie an die versteckten Charaktere kommen und welche Waffen und Gegner es gibt. Im Anhang werden noch "Resident Evil 1" und "Resident Evil Director's Cut" auf 26 Seiten genau durchleuchtet. Spielerherz, was willst du mehr?

Bezugsquelle: Freak's Shop: 02504/ 4 82 91

Kosten soll es etwa 20 Mark. Doch an dieser Stelle geben wir Ihnen gleich die Chance, eines von 20 dieser Komplettlösungen zu gewinnen. Wenn Sie das Buch bald Ihr Eigen nennen möchten, schicken Sie uns bitte kreative Bleistiftzeichnungen, Linolschnitte, Ölgemälde oder Kupferstiche zu Resident Evil 2. Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung teil, und die besten werden in unserer nächsten Ausgabe veröffentlicht.

Senden Sie uns Ihre Werke bis spätestens 29.05.98 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Resident Evil 2", Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind wie immer von der Verlosung ausgeschlossen.

Blaze dreht auf

Neue Hardware

Die Firma Blaze verwöhnt die PSX-Spieler wieder mit neuen Zusatzgeräten:

Scorpion Light Gun

Die Scorpion-Gun ist eine Imitation der "Walter PPK" – jener berühmten Waffe, mit der James Bond seinem Job nachgeht. Ihre Stärke ist die hohe Zielgenauigkeit und das schöne Design. Sie ist kompatibel zur Namco GunCon, also z.B. auch für "Point Blank" bestens geeignet.



An die Dauerzocker wurde ebenfalls gedacht, da die Scorpion verhältnismäßig leicht ist und gut in der Hand liegt. Darüber hinaus ist ein "Rumble"-Effekt mit eingebaut. Der fühlt sich allerdings eher an wie ein Rasierapparat als wie der Rückstoß einer echten Waffe – trotzdem ein nettes Gimmick! Alles in allem hat die neue Wumme von Blaze auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck hinterlassen.

Preis: ca. 90 Mark

Xplorer (vormals X-Terminator)

Das neue "Schummelmodul" von Blaze funktioniert sowohl mit den üblichen "Game Buster"-Codes als auch mit eigens dafür vorgesehenen Zahlenfolgen. Von Haus aus befinden sich bereits etwa 1.000 Cheats auf dem Modul, doch die Speicherkapazität ist für über 10.000 ausgelegt! Das Gerät stecken Sie wie eine Memory-Card in die Slots der grauen Konsole. Wenn Sie die alten Schummeleien satt sind, koppeln sie einfach die PlayStation mit einem PC und laden sich neue Cheats aus dem Internet auf den Xplorer herunter. Oder Sie verwenden eine spezielle Memory-Card oder CD, um den Datenbestand aufzustocken. Gleichermaßen läßt sich auch die Benutzeroberfläche des Geräts aktualisieren. Das heißt, so lange kein Nachfolger auf den Markt kommt, können Sie Ihren Xplorer immer auf dem allerneuesten Stand halten. Ein weiteres interessantes Feature ist, daß Sie mit Hilfe dieses Gerätes auch Screen Shots von Ihren PlayStation-Spielen machen können. Diese Option ist allerdings noch nicht ganz ausgereift, und es muß sich noch zeigen, ob sie Praxis-tauglich ist. Zur Übertragung von Daten oder Screenshots verbinden Sie einfach PC und PlayStation miteinander – ohne jegliche zusätzliche Hardware dazwischen.



Preis: ca. 100 Mark

Beide Produkte werden im Mai erscheinen, und dann werden wir Ihnen auch einen tiefergehenden Bericht liefern.

Mit der PlayStation im Handgepäck

Adrenalin Tour '98

Am 1. Mai tourt Sony mit dem PlayStation-Truck durch Deutschland. Ein zehnköpfiges Promotion-Team wird bis Oktober '98 zu vielen Publikumsveranstaltungen, Festen und Sportereignissen reisen. Der Startschuß fällt beim RPR-Festival in Ludwigsburg. Dort dürfen Sie bei "Gran Turismo" Ihr Können auf die Probe stellen und sich mit anderen Spielern messen. Auf einer riesigen Fläche kämpfen Sie mit ca. 70 weiteren PlayStation-Fans um die besten Plazierungen auf einer Rennstrecke. Der Sieger wird im Herbst ermittelt und erhält ein Auto im Wert von 80.000 Mark. Sehen Sie, spielen zahlt sich also doch aus.



Das ganze Spektakel hat auch einen tieferen Sinn: Sony will Kindern in Not helfen und rief deshalb die Aktion "PlayForChildren" ins Leben. Bisher spendeten sie 30.000 Mark der deutschen Kinderkrebsstiftung.

Wenn Sie Lust und Laune haben, schauen Sie im PlayStation-Truck vorbei und zocken ein bißchen.

Datum:	Event:	Ort:
Mai '98:		
01.05.	RPR Festival	Ludwigshafen
02.05.-03.05.	DIV-Pro-Tour	Ludwigshafen
09.05.-10.05.	Stadtfest Duisburg Rheinhausen	Duisburg Rheinhausen
16.05.	Galaxy-Barcelona	Parkplatz
21.05.-24.05.	Flightshow	Kassel
29.05.-31.05.	Rock am Ring	Nürburgring
Juni '98:		
11.06.-14.06.	Flightshow	Lahr
14.06.	NFL Football World Bowl	Frankfurt/Main
15.06.	WM-Party	Frankfurt/Main
20.06.	Deutsch-amerikanisches-Freundschafts-Fest	Augsburg
29.06.	WM-Party	Erfurt
Juli '98:		
04.07.-05.07.	Sound of Frankfurt	Frankfurt/Main
04.07.-05.07.	Bauer Hockey Festival Finale	Freiburg
11.07.-19.07.	Wonderworld	Frankfurt/Main
26.07.	ZDF Fernsehgarten	Mainz
29.07.-02.08	Freizeitpark Geiselwind	Geiselwind
Aug. '98:		
06.08.-09.08	Hanse Sail	Rostock
15.08.-16.08.	Wake Attack	Paderborn
23.08.	Finale Puma Street Soccer	Bern (Schweiz)
26.08.-30.08.	Cebit Home	Hannover
Sept. '98:		
05.09.-06.09.	Wolkenkratzer Festival	Frankfurt/Main
11.09.-13.09.	Komm D'dorf	Düsseldorf
16.09.-20.09.	Holidaypark	Hassloch



© & ℗ 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

KMF Hamburg

Sake, Sushi, Videospiele

Die Tokyo Game Show ist an sich schon eine Reise nach Japan wert. Wir konnten mit unserem Trip letzten Monat gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Neben der größten Videospiele-Messe der Welt besuchten wir noch verschiedene Entwicklerfirmen; darunter so bekannte Unternehmen wie Sony Computer Entertainment, Namco und Square. von Michael Schmittner

In Japan gehen die Uhren etwas anders. Am 20. März ist dort das Schuljahr zu Ende. Einen Tag später öffnet dann die größte Spielemesse ihrer Art die Pforten für die Consumer, und Tausende von Besuchern stehen in langen Schlangen an, um sich die neuesten Entwicklungen für PlayStation, Sega Saturn und Nintendo 64 anzusehen. Mehr als 400 Spiele wurden auf der Messe vorgestellt. Die prozentuale Verteilung auf die verschiedenen Systeme spiegelt dabei den enormen Erfolg der PlayStation wieder. 52,7 % aller neuen Games wurden auf der grauen Konsole gezeigt. Nur 17 % auf dem Sega Saturn und bescheidene 3,6 % auf dem Nintendo 64.



Schlange stehen war angesagt. 150.000 Besucher kamen zur Tokyo Game Show



Namco ließ es krachen: Zur Präsentation von Tekken 3 gab es eine aufwendige Bühnenshow zu sehen.

Der größte Knaller der Messe war ohne Zweifel Tekken 3. Die dritte Generation von Namcos Beat'em-Up-Klassiker hat es wirklich in sich. Grund genug für uns, eine Japan-Version mitzunehmen und Ihnen das Spiel in einem eigene Beitrag vorzustellen (ab S. 18). Bei unserem Besuch der Namco-Entwicklungsstudios hatten wir dann auch Gelegenheit, dem Chefentwickler – Hajime Nakatani – einige Fragen zu stellen.

PSM: *Tekken 3 ist ja eine Automatenumsetzung. Wie schwer war es, die Arcade-Fassung zu konvertieren, und wie lange hat die Adaptation gedauert?*

Nakatani: **Relativ schwer. Die Automatenversion läuft ja auf dem "System 12"-Board. Die PlayStation dagegen basiert auf dem Vorläufermodell "System 11". Neben dem reinen Geschwindigkeitsproblem (System 12 ist ca. eineinhalb mal schneller als eine PlayStation) machte uns auch der relativ kleine Arbeitsspeicher der Konsole zu schaffen. Meistens wollten ausgerechnet die Bewegungsdaten der Spielfiguren nicht ins RAM passen. An der Umsetzung selbst hat das Team knapp zehn Monate gearbeitet.**



Das Team von Tekken 3. Links außen Hajime Nakatani – der Entwicklungsleiter.

PSM: *Haben Sie den Programm Analyzer von Sony benutzt?*

Nakatani: **Ja, haben wir. Gerade in der Mitte der Entwicklungsphase.**

Ohne dieses Tool hätte die Konvertierung wesentlich länger gedauert. (Anm. d. Red.: Der Programm Analyzer "untersucht" Programme und sagt dem Programmierer, wie hoch die Auslastung der Konsole ist. So kann der Quellcode besser optimiert werden.)



Libero Grande – ob dieses Spiel ein großer Erfolg wird, ist fraglich.

PSM: *Wurden die Fighter im Vergleich zur Spielhallenfassung verändert?*
Nakatani: **Nein, die Balance ist die gleiche. Bei Tekken 3 handelt es sich wirklich um eine 1:1-Umsetzung.**
PSM: *Wie unterscheiden sich die Polygonkämpfer im Vergleich zum 2. Teil?*
Nakatani: **Der wohl größte Unterschied ist, daß eine Figur jetzt als ganzes berechnet und bewertet wird. Bei Tekken 2 wurde jeder Körperteil (z.B. Arm, Fuß etc.) noch einzeln erfaßt. Bei Tekken 3 ist nun der ganze Körper eine Einheit. Das ist besonders bei Würfen wichtig. Das Spiel wirkt so wesentlich realistischer. Darüber hinaus sind die Figuren deutlich größer geworden. King z.B. um den Faktor drei.**
PSM: *Wie gut hat sich eigentlich Tekken 2 verkauft, und was sind Ihre Erwartungen bezüglich des dritten Teils?*
Nakatani: **Tekken 2 wurde weltweit mehr als drei Millionen mal verkauft. Diesmal peilen wir die fünf Millionen an.**

Neben Tekken 3 zeigte Namco noch ein Fußballspiel der besonderen Art: "Libero Grande". Auch hierbei handelt es sich um eine Automatenumsetzung. Der Witz daran: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Fußballers und tritt das Leder aus einer Art Ich-Perspektive. Vom Prinzip eine lustige Idee – lediglich die Umsetzung läßt (noch) zu wünschen übrig.
Im Gegensatz zu Fußballklassikern wie "FIFA" oder "ISS Pro" haben Sie keinerlei Kontrollmöglichkeiten über ihre Teamkollegen. Sie können nicht einmal simple Taktikanweisungen (z.B. alle vor zum Tor, Flankenangriff etc.) geben. Daß nach jedem Treffer ein riesiges "Mamma Mia" eingeblendet wird, hat besonders den Kollegen vom italienischen PlayStation Magazin irritiert... Libero Grande wird ohne eine offizielle Lizenz an den Start gehen. Mannschaften und Spielernamen sind somit Phantasieprodukte. Auf die Frage, wie sich das Entwicklerteam mit dem Thema Fußball beschäftigt hat, kam eine recht lustige Antwort: "Wir haben uns einige Videos angesehen". Libero Grande wird zu Weihnachten auf den Markt kommen – wir sind schon sehr gespannt...

Software ohne Ende

Bei Sony Computer Entertainment zeigte man uns gleich mehrere Produkte. Einige davon haben wir inzwischen schon in die Redaktion bekommen und berichten in eigenen Artikeln darüber; so z.B. "Pet in TV" (S. 34), "GT" (S. 90), "Dead or Alive" (S. 42) und "Bomberman World" (S. 68).



Knobel mal wieder! Xi zieht einen sofort in seinen Bann.

Ein ganz besonderes Knobelspiel ist "Xi" (gesprochen "sái", jap. für Würfel). Abgesehen davon, daß Xi ein ähnlich hohes Suchtpotential wie "Tetris" besitzt, ist es noch dazu das erste kommerzielle "Net Yaroze"-Spiel. Die Programmierer haben die ursprüngliche Fassung zu Sony geschickt, und dort war man davon so begeistert, daß man den Entwicklern sofort einen Vertrag angeboten hat. Die Idee ist – wie bei wirklich allen guten Knobelspielen – extrem simpel: Auf dem Spielfeld liegen mehrere Würfel. Ihre Aufgabe ist es nun, Würfel mit der gleichen Augenzahl aneinander zu reihen und diese dadurch zum Verschwinden zu bringen. Das Knifflige daran ist, daß Sie a) nur wenig Zeit haben, da immer neue Würfel auf dem Spielfeld "nachwachsen" und b) Sie die Würfel nicht beliebig oft drehen dürfen. Ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen ist bei diesem Knobelhit ein absolutes Muß. Mehrere Modi (Trial, Battle (gegen CPU) und Multiplayer mit bis zu fünf Spielern) runden das Konzept ab.



Cool und trendy: Der PDA für die PlayStation kommt auch in Deutschland auf den Markt.

Neben Spielen hat Sony Computer Entertainment auch wieder mal was neues in Sachen Hardware zu bieten. Das Stichwort lautet "PDA" (= Personal Digital Assistent). Das Memory-Card-große Gerät könnte man als eine Art Mischung aus Tamagotchi, Game Boy und Taschenkalender bezeichnen. Das Konzept ist clever: Der Spieler kann Speicherstände sichern (z.B. eine Kämpfer-Figur), den PDA in die Hosentasche stecken und später seine Figur trainieren. Über eine Infrarotschnittstelle lassen sich Daten sogar von einem PDA zum anderen "beamen".

Das Gerät hat einen kleinen Bildschirm (32 * 32 Pixel) sowie fünf Eingabeknöpfe. Durch eine individuelle Identifikationsnummer im ROM ist jeder PDA sogar ein Unikat. So können Charaktere "erschaffen" werden, die es wirklich nur einmal gibt. Speichertechnisch gesehen ist der PDA recht spärlich ausgestattet. Die Entwickler haben dem Kleinen gerade mal 128 KByte Flash-RAM sowie zwei KByte Static-RAM spendiert. Das Erfolg des PDA steht und fällt natürlich mit der verfügbaren Software. Bislang gibt es zwar noch kein Game, das den PDA unterstützt, aber bis zu seiner Markt-

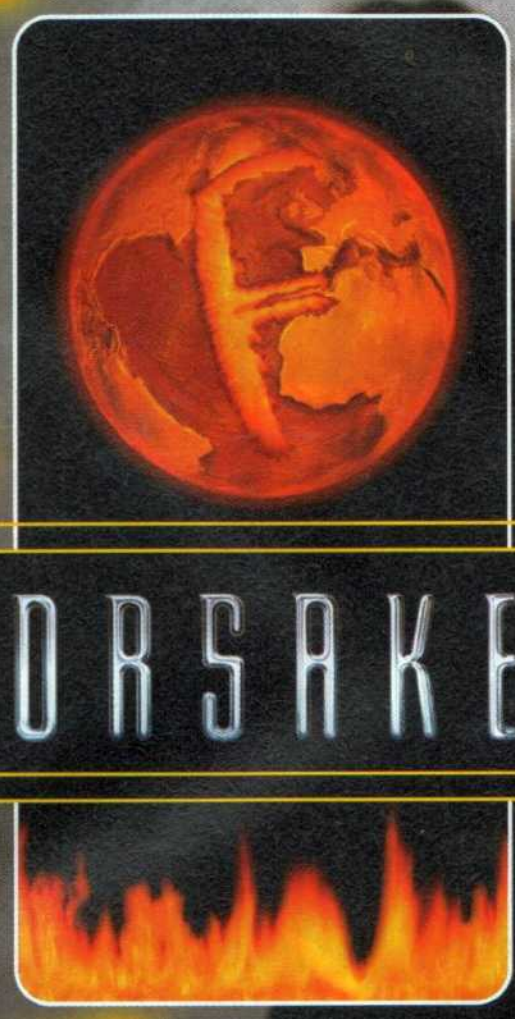




Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.

www.acclaim.net

AB DEM 4. MAI WIRD ES
DICH VERÄNDERN.



FORSAKEN™

FÜR PC, PLAYSTATION, N64

Designed for Microsoft Windows 95

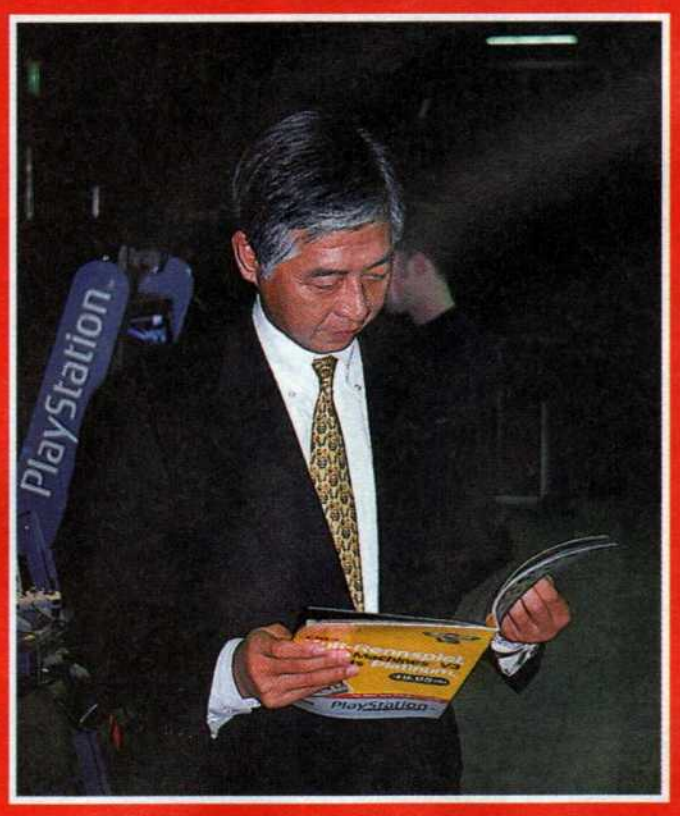
PlayStation

NINTENDO 64

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

Japan-News



Teruhisa Tokunaka, Präsident und CEO von Sony Computer Entertaionment Inc.

einführung in Deutschland (schätzungsweise zu Weihnachten) dürften die ersten PDA-Spiele verfügbar sein. Spätestens dann wird auch ein neues Icon auf unseren Testseiten auftauchen: PDA-kompatibel.

Im Anschluß an die PDA-Präsentation hatten wir Gelegenheit, mit Herrn Teruhisa Tokunaka – dem Präsidenten und CEO von Sony Computer Entertainment Inc. – ein kurzes Interview zu führen.

PSM: *Herr Tokunaka, wie wichtig ist für Sony Computer Entertainment der europäische Markt?*

Tokunaka: **Zu Beginn der PlayStation galt unser Hauptaugenmerk natürlich dem japanischen Markt. Dann folgten die USA und zum Schluß Europa. Inzwischen hat sich das Bild allerdings gewandelt. Japan ist zwar von den Stückzahlen her gesehen noch der größte Markt für PlayStation-Spiele, USA und Europa sind aber annähernd gleich stark. Für unser Unternehmen sind daher alle Verkaufsgebiete gleich wichtig.**

PSM: *Wie schätzen Sie die verbleibende "Lebensspanne" der aktuellen PlayStation-Hardware ein?*

Tokunaka: **Das läßt sich nur schwer in Monaten oder Jahren ausdrücken. Lassen Sie es mich so formulieren: Unser Ziel ist es, mit der jetzigen Hardware, eine doppelt so hohe Marktdurchdringung zu erreichen. Im letzten Geschäftsjahr haben wir weltweit z.B. fünf Millionen PlayStations verkauft – und diese Zahl wollen wir heuer noch überbieten.**

PSM: *Sie wollen dieses Ziel ohne Modifikationen an der Hardware erreichen?*

Tokunaka: **Ja, die PlayStation bleibt, so wie sie jetzt ist.**

PSM: *Bis heute sind weltweit mehr als 30 Millionen PlayStations verkauft worden. Sehen Sie auf der Software-Seite nicht die Gefahr der Übersättigung?*

Tokunaka: **Meiner Meinung nach liegt die Gefahr woanders – nämlich bei der Qualität der Spiele. Sony Computer Entertainment hat dabei nur wenig Einflußmöglichkeiten. Wir prüfen zwar jedes Spiel auf offensichtliche Fehler – aber wir können dem Hersteller keine Vorschriften in Bezug auf die Qualität seiner Produkte machen. Die Verantwortung über den Erfolg oder Mißerfolg eines schlechten Spiels liegt letztendlich beim Lizenznehmer selbst.**

PSM: *Welchen Anteil hat der Erfolg von Sony Computer Entertainment am gesamten Sony-Konzernergebnis?*

Tokunaka: **Ich kann Ihnen nur die Zahlen des letzten Jahres nennen. Damals lagen wir bereits bei stolzen 25%. Wir sind jetzt gerade dabei, das vergangene Fiskaljahr abzuschließen. Ich schätze mal, wir haben uns deutlich gesteigert *(lacht).* (Anm. d. Red: Derzeit spricht man inoffiziell von satten. 30 %).**

Final Fantasy IIX

Bei der Softwareschmiede Square gab es zwar nur wenig zu sehen, dafür sind die dort aufgeschnappten Infos um so interessanter. Das Beste zuerst: Derzeit arbeitet man bei Square mit Hochdruck an "Final Fantasy IIX". Das Spiel soll noch Ende dieses Jahres in Japan, Anfang '99 dann auch in Deutschland erscheinen.



Tomoyuki Takechi – Präsident und CEO von Square – will das Exportgeschäft ausbauen.

Auf die Übersetzungsfehler in "FF VII" hin angesprochen, meinte Tomoyuki Takechi (Präsident und CEO von Square): " Japanisch ist wegen der unterschiedlichen Textlängen schwer zu übersetzen. Offensichtlich haben die Übersetzer dieses Problem unterschätzt. Wir sind im nachhinein über die Fehler in der deutschen Final Fantasy VII-Fassung sehr unglücklich. Und eines kann ich Ihnen garantieren: Beim nächsten Teil wird sich das nicht mehr wiederholen."

Das nächste Spiel von Square ist vermutlich der Gruselshocker "Parasite Eve". Programmiert haben es die Macher von Resident Evil, die inzwischen für Square produzieren. Derzeit arbeitet man in USA an einer englischen Version – da wird die deutsche Fassung hoffentlich nicht mehr lange auf sich warten lassen. Ob und wann die anderen Square-Spiele zu uns kommen (z.B. die PSX-Version von "Final Fantasy V", "Ehrgeiz" etc.), steht leider auch noch in den Sternen. Dazu noch mal Tomoyuki Takechi: „Wir sind gerade dabei, das Exportgeschäft so richtig zu entwickeln. Deshalb suchen wir derzeit auch nach Partnern in Europa." Mit anderen Worten: Square wird vermutlich eine eigene Niederlassung in Europa eröffnen – und das ist für alle Spielefreaks eine wirklich gute Nachricht. *pat*



Parasite Eve – der nächste Streich der Resident Evil-Entwickeler.



TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Alundra *	88,00
Ark of Time	79,99
Armored 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
Bloody Roar	89,99
Bomberman *	79,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Breath of Fire 3 *	99,99
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
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
Dead or Alive *	109,99
Deathtrap Dungeon	**99,00**
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Down in the Dumps *	89,99
Dreams *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Dynasty Warriors	99,99
Explosive Racing *	99,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken *	89,99
Fighting Force	99,99
Final Fantasy VII	109,99
Flottenmannöver *	89,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM *	88,00
Frogger	89,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell *	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo *	99,00
G-Police	109,99
Hard Boiled *	89,99
Heart of Darkness *	99,99
Hercules	89,99
Hugo	99,99
Indy 500	89,99
Jeremy McGrath Supercross '98 *	89,99
Jet Rider 2	79,99
Klonoa *	**89,99**
Kula World *	89,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	89,99
Lucky Luke	89,99
Madden '98 Football	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	89,99
Medievil *	89,99
Men in Black *	99,99
Monopoly	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	89,99
Newman Haas IndyCar Racing	89,99
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
Pet in TV *	79,99
PGA Tour Golf '98	89,99
Pitfall 3D	99,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Powerboat Racing	89,99
Premier Manager '98	99,99
Pro Pinball: Timeshock	89,99
Rapid Racer	89,99
Rebel Assault 2	99,99

Sony Playstation – Spiele

Resident Evil 2	**99,99**
Resident Evil 2 Lösungsbuch	19,99
Return to Zork *	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Sentinel 2 *	89,99
Skull Monkeys	89,99
Snow Racer '98	89,99
Spice World *	49,99
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	89,99
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
Treasures of the Deep *	88,00
Vigiliante 8 *	99,00
Viva Football *	89,99
VMX-Racing	99,99
V-Rally	89,99
VR Baseball 99 *	99,99
Vs. *	99,99
WarCraft 2	89,99
War Games *	**89,99**
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	88,00
WCW vs. The World	99,99
Wing Commander 4	89,99
World Rally Champion Tommi Mäkinen *	89,99
Wreckin' Crew *	99,99
Xenocracy *	89,99
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
Formel 1 '96 (Platinum Edition) *		44,00
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum)		**49,99**
Int. Track & Field (Platinum Edition)		49,99
Lost Vikings 2	AKTION!	39,99
MDK		44,00
Pandemonium 1 (Platinum Edition)		49,99
PGA Tour Golf '96 (Platinum Edition)		49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)		49,99
Rayman (Platinum Edition)		49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum)		49,99
Road Rash (Platinum Edition)		49,99
Rock 'n' Roll Racing 2 – Red Asphalt		44,00
Soul Blade (Platinum Edition) *		44,00
Soviet Strike (Platinum Edition)		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

Muß man haben!

Alundra
Sony Playstation *
88,–

Treasures of the Deep
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Gran Turismo

Gentlemen, start your engines! Das lange Warten hat ein Ende! Endlich ist der neue Meilenstein unter den Autorennspielen lieferbar! Also anschnallen und Gas geben!

Sony Playstation *
99,–



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Formel 1 '96
Sony Playstation *
44,–

MDK
Sony Playstation
44,–

Soul Blade
Sony Playstation *
44,–

Rock 'n' Roll Racing 2
Sony Playstation
44,–

Weitere Highlights im Mai:

Vigiliante 8
Sony Playstation *
99,–

Frankreich '98 Die Fußball-WM
Sony Playstation *
88,–

Nichts für schwache Nerven: Action pur!

One
Sony Playstation *
88,–

Forsaken
Sony Playstation *
88,–

Ankauf

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

Unsere Filialen:

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

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

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

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

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

NEU! Ab Juni!

Media Point
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82
Tel.: in Vorbereitung!
NEU! Media Point jetzt auch in Eberswalde!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Media Point
Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft mit Media Point? Wenden Sie sich an uns: (030) 794 72 10

Media Point

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

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

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS DINERS CLUB INTERNATIONAL

Rückkehr der eisernen Faust

Kaum eine Folgeversion wurde 1998 mit derart feuchten Fingern erwartet wie "Tekken 3". Frisch aus Tokio eingeflogen, durften wir jetzt endlich einen ersten Blick auf die japanische Version des Edelprüglers werfen. von Ingo Böhme





[1] Im Tekken Force Mode kämpfen Sie auch mal gegen zwei Gegner gleichzeitig. [2] Gebratenes Geflügel hilft bei der Heilung. [3] Am Ende eines Levels erwartet Sie ein ernstzunehmender Gegner. [4] Für Geschwindigkeit und Unversehrtheit gibt es Bonuspunkte.





Einige Jahre ist es her, daß Jun, Jack, Michelle und Law in den Ring stiegen, um ihre Kräfte und Kampftechniken zu messen. Einige der Kontrahenten sind mittlerweile in Rente gegangen. Andere hingegen sind geblieben und – wie Heihachi – etwas ergraut oder – wie Nina – reifer und gediegener geworden. Denn während der blonde Vamp ehemals noch in Strapsen und Pumps die Arena bestieg, trägt sie heute – ihrem Alter gemäß – eine etwas klassischere Tracht. Auch der schwertschwingende Space-Ninja Yoshimitsu hat auf seinem Weg eine Pause in einer interstellaren Tuningwerkstatt eingelegt. Sah er früher noch aus wie ein mittelalterlicher Samurai, so ähnelt er heute eher einem Alien aus "Independence Day".

Weniger Power haben die gealterten Recken jedoch nicht. Im Gegenteil! So hat Großmeister Heihachi mittlerweile einen Schlag am Leib, der selbst beim Zuschauen noch Kopfschmerzen bereitet. Gleichsam haben sich die anderen Alt-Meister in der Zwischenzeit auch nicht auf die faule Haut gelegt, sondern kräftig trainiert. In Tekken 3 warten sie mit altbewährten, aber auch mit jeder Menge neuer Moves auf.

Doch selbst hinter ähnlichen Gesichtern stecken zuweilen neue Charaktere. Sie erinnern sich an Law? Den gibt es auch noch. Allerdings handelt es sich nicht mehr um Marshall Law, sondern um dessen Sohn Forrest.

Wirklich interessant sind jedoch die neuen Charaktere. Allen voran der Rasta Eddy Gordo aus Brasilien. Während alle anderen Streiter eine der archaischen Kampfsportarten praktizieren, hat Eddy einen eigenen Stil, der am ehesten an einen Rap-Tänzer erinnert. Zu seinem Repertoire gehören aber natürlich auch Kicks und Schläge. Besonders effektiv erweisen sich jedoch Eddys tänzelnde Schrittfolgen, seine Drehungen und seine fast akrobatisch anmutenden Tanz-

■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Namco**	■ GENRE:	**3-D-Beat'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**September '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**













In altbewährter Qualität erfahren Sie die Geschichte der Kämpfer in einer einleitenden FMV-Sequenz.

figuren, die jedermann in seinem Umkreis in die Horizontale verfrachten.

Eine Funktion haben die Entwickler von Namco in Tekkens dritter Inkarnation zur Perfektion getrieben: den Trainingsmodus. Was hier an Vielfalt geboten wird, wurde noch nie von einem Beat'em-Up auf der PlayStation erreicht. Daß Sie mit einem beliebigen Fighter gegen einen stoisch alles ertragenden Gegner, alle Griffe, Tritte und Schläge ausprobieren können, ist der normale Weg, dem Spieler die verschiedenen Techniken eines Kämpfers beizubringen. Unterstützt von der Kommandoliste erlernen Sie so nach und nach die Steuerung bis zur Perfektion. Manche Kombos machen jedoch nur Sinn, wenn der Gegner liegt. Oder wenn er mit dem Rücken zu Ihnen in der Hocke verweilt. Wie stellt man es an, wenn der Kontrahent, statt selbst zu attackieren, nur Ihre Schläge abblockt? Das und vieles mehr erfahren Sie, wenn Sie Ihren virtuellen Punchingball beim Training entsprechend aufstellen.

Natürlich lassen sich die Antagonisten auch richtig aktivieren. Dazu stellen Sie lediglich deren Stärke sowie ihren Kampflevel ein, und der Ring beginnt zu leben.

Als didaktischer Punkt steht ein Kombo-Training auf dem Lehrplan. Hier gibt Ihnen Tekken eine Schlagkombination vor, die Sie wiederholen müssen. Bei jedem Joypad-Button ertönt dabei ein anderer Ton. Auf diese Weise "hören" Sie, wenn Ihre Tastensymphonie nicht der Vorgabe entspricht.

Damit Ihre Freunde nicht nur entnervt Ihrem Training folgen müssen, ist auch in diesem Modus der zweite Controller aktiviert. Und was hier gilt, finden Sie auch in fast allen anderen Spielvarianten.

Einer der zwei neuen Modi nennt sich "Tekken Force Mode". Diese Variante unterscheidet sich grundlegend von allen anderen Spielarten. Während sich normalerweise alle Fights in einem abgezirkelten Ring abspielen, handelt es sich beim Force Mode um ein mehrstufiges, horizontales Szenario. Sie laufen dabei mit einem Kämpfer Ihrer Wahl durch fünf verschiedene Landschaften. Natürlich handelt es sich bei Ihrer Wanderung nicht um einen lauen Spaziergang. Auf Schritt und Tritt tauchen vermummte Ninja-Schergen auf und versuchen Sie aufzuhalten. Und weil Ihre Schlagkraft hinlänglich bekannt ist, greifen immer gleich mehrere Häscher auf einmal an. Wie "in echt" haben Sie natürlich nur ein Leben. Um Ihren lädierten Körper wieder etwas in Schuß zu bringen, liegen von Zeit zu Zeit gebratene Hühnchen auf Ihrem Weg, die Ihren Energievorrat wieder auffrischen.

Insgesamt gibt es fünf Zwischenabschnitte, an deren Ende Sie jeweils ein einzelner Gegner erwartet. Dieser ist um einiges schwerer zu bezwingen als die gesichtslosen Verfolger. Je nachdem, mit welcher Figur Sie sich auf die Reise begeben, treffen Sie hier auch auf jene geheimen Charaktere, die Sie sich ansonsten erst einmal im Arcade-Mode verdienen müssen. Zum Schluß steht Ihnen der Obermotz Heihachi und nach dessen KO Ogre gegenüber. Was zunächst wie ein Gott aus einer südamerikanischen Frühkultur aussieht, entpuppt sich beim Gong als tödliche Kampfmaschine. Schaffen Sie es dennoch, eine Runde siegreich gegen Ogre zu bestehen, zeigt dieser sein wahres Gesicht. Oder besser seinen wahren Körper. Was zunächst der muskulös-geschmeidige Body eines antiken Helden war, entpuppt sich nun als alptraumhafte Drachengestalt. Und erst, wenn Sie auch aus der zweiten Runde als Sieger hervorgehen, finden Sie in der Auswahl der Charaktere eine weitere Figur.

Daß die Technik der Grafikprogrammierung in den letzten 18 Monaten einen großen Schritt nach vorne gemacht hat, sieht man am besten an der Darstellung der Charaktere. Deren Körper sind um Längen harmonischer gestaltet als in der zweiten Version. Dies fällt besonders bei den großen Darstellern, wie z.B. dem Grizzly-großen "Panda", auf. Sah man hier früher noch ganz deutlich die einzelnen Polygone, so bewegen sich heute geschmeidige Körper als untrennbare Einheit über den Schirm.

Das Intro und die jeweiligen Endsequenzen sind wieder von altbewährter Güte. An die Qualität der Einleitung von "Soulblade" reichen sie jedoch nicht im entferntesten heran. *pat*









[1] In Tekken 3 gibt es fast dieselben Modi wie in der Vorgängerversion. [2] Zu jedem der neun Kämpfer gilt es einen versteckten Charakter zu erringen. [3] Der vorletzte Gegner ist der ergraute Heihachi [4] und der finale Endlevelgegner Ogre erwartet Sie mit rotglühenden Augen.

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

feedback

beantwortet von Jan Binsmaier

Gute Noten?

Ich möchte auf den Brief von Marcel S. aus der Ausgabe 4/98 zum Stichwort "zu hohe Bewertungen" eingehen. Bevor Sie nun voreilig mit dem Lesen aufhören, möchte ich anmerken, daß ich diese Behauptung auch belegen kann. Ich habe mir erlaubt, einmal alle von Ihnen getesteten Spiele zusammenzuzählen, die Wertungen herauszuschreiben und alles in Prozentangaben auszuwerten. Dabei bin ich auf folgendes Ergebnis gekommen: Die Gesamtanzahl der im PSM getesteten Spiele beträgt 274 (von Ausgabe 8/96 bis 4/98). Davon erhielten 97 eine Wertung von 1,x (35%), 135 eine Note von 2,x (49%), 27 wurden mit 3,x bewertet (10%) und 15 mit 4,x (6%). (Die Prozentangaben wurden aufgerundet.) Gehen wir davon aus, daß die Wertungen 1,0 bis 2,9 (laut Schulnotensystem "Sehr gut" bis "Befriedigend") auf empfehlenswerte Spiele hinweisen, dann wären dies Ihrer Meinung nach ca. 84% aller PlayStation-Spiele. Ich bin absoluter PlayStation-Fan, weiß aber auch, daß niemals so viele Spiele kaufenswert sind; es gibt sehr viel Schrott auf dem Markt. Höchstens 40% der Auswahl lohnen den Kauf. Ihre hohen Wertungen lassen mich und viele meiner Freunde annehmen, daß Sie nicht besonders viel Ahnung vom Testen der Spiele haben.

Zu Ihrer Aussage, Berichte könnten gar nicht richtig objektiv sein, möchte ich behaupten, daß dies sehr wohl möglich ist. Sie könnten beispielsweise lediglich die Fakten und Inhalte des jeweiligen Spiels nennen. Die Berichte würden zwar dadurch wesentlich langweiliger werden, aber das ist ein anderes Thema.

Rene R, Göttingen



Zu allererst: Wir lesen jeden Brief und zwar bis zum Schluß. Natürlich haben wir das Thema schon ausführlich behandelt. Wenn wir aber den Eindruck haben, daß erneut Fragen dazu bei unserer Leserschaft aufkommen, werden wir auch weiterhin dazu Stellung nehmen.

Ehrlich gesagt hatten wir bisher noch keine prozentuale Auswertung unserer Benotung (wir haben Ihre Angaben auch nicht überprüft!). Der Grund: Wir empfanden es (und tun es auch jetzt noch) in keinster Weise als wichtig, wie oft wir die Note X,x gegeben haben. Wir testen und bewerten jedes Spiel für sich; ob wir dabei irgendwelche "Wertungsquoten" überschreiten, spielt für uns keine Rolle. Denn sonst könnte es der Fall sein, daß wir Spiele gezielt niedriger einstufen müßten, nur um unsere "Quote" sauber zu halten. Und das wäre weder dem Hersteller, noch dem Leser gegenüber fair.

In diesem Zusammenhang möchte ich Sie auf unsere Bewertungs-Kästen hinweisen: Sieben verschiedene Kriterien werden dabei berücksichtigt und einzelnd benotet. Daraus ergibt sich die von Ihnen verwendete Gesamtbewertung. Das heißt aber auch, daß wir gezielt verschiedene Gesichtspunkte abklopfen. Das eine Spiel mag eine hervorragende Grafik besitzen, dafür aber ein mieses Gameplay (siehe Beispiel "Rascal", Ausgabe 4/98). In der Gesamtwertung schneidet z.B. das Game insgesamt mit einer 2,x ab. Bedeutet dies also für Sie, daß wir dieses Game zu gut benotet haben? Wir denken nicht - wir haben lediglich versucht, alle Aspekte eines Produktes in die Endabrechung einfließen zu lassen. Wenn Sie nun alleine die Wertungen für z.B. Gameplay betrachten würden, dürfte ein ganz anderes Zahlenverhältnis zu Tage kommen.

Zum Thema Objektivität: Natürlich bemühen wir uns, jedes Produkt möglichst neutral zu begutachten. Und ich gebe Ihnen recht, daß man durch die reine Nennung der Spielinhalte den Eindruck erweckt, einen objektiven Bericht abzuliefern. Spätestens bei der Wertung bleibt dann aber die Neutralität auf der Strecke, denn der Tester wird unweigerlich das Produkt mit anderen Vertretern des Genres vergleichen. Und das ist auch wünschenswert, denn nur der direkte Vergleich zeigt manchmal die Stärken oder Schwächen eines Spiels.

Lara nackt?

Wie soll das mit den Nacktcheats von "Tomb Raider II" funktionieren? (Seite 98, Ausgabe 4/98, Anm. d. Red.) Was meinen Sie mit "von Wannabe den Takt auf das Joypad schlagen" oder die Tastenfolge QUADRAT, QUADRAT, X und STERN drücken? Das geht doch gar nicht! Bitte schicken Sie mir den richtigen Cheat. *Arek K, Hamburg*

Richtig, das geht auch nicht. Bitte noch einmal sorgfältig den Absatz in der Ausgabe 4/98 lesen, dann wird Ihnen sicherlich schnell klar, daß das natürlich nicht funktionieren kann! Hier aber noch mal deutlich und klar verständlich: Es gibt keinen versteckten Nacktcheat zu Tomb Raider II! War das nun besser zu verstehen?

Einweg-PlayStation?

Mein Sohn Michael ist zwölf Jahre alt, besitzt seit Weihnachten 1996 eine PlayStation und kauft regelmäßig Ihre Zeitschrift. Vor 14 Tagen mußten wir leider feststellen, daß das Gerät nicht mehr funktionierte und haben es deshalb zu dem uns nahe gelegenen Pro-Markt zwecks Überprüfung gebracht. Dort erhielten wir die Information, daß das Gerät eingeschickt werden müsse. Nun erhielten wir vom Service Center Berlin die beigefügte Antwortkarte. (Diese lag als Kopie

dem Leserbrief bei. Der voraussichtliche Reparatur-Preis wurde dabei mit DM 233, 45 angegeben. Im Falle, daß die Reparatur nicht gewünscht würde, verlangte die Firma DM 69,00 für Fehlerfeststellung und Systemdiagnose. Als festgestellter Fehler wurde seltsamerweise folgendes definiert: "Preis für Austauschgerät". Anm. d. Red.)

Vielleicht könnten Sie in einem Ihrer nächsten Hefte darüber informieren, daß es sich nicht lohnt, defekte PlayStation-Geräte zur Reparatur zu bringen, weil die dafür aufzubringenden Kosten höher sind als für eine Neuanschaffung .

Das ist leider für meinen Sohn unbegreiflich, denn er muß also zukünftig ohne seine geliebte PlayStation auskommen. (Inzwischen hatte sich die Familie doch für eine "Reparatur" entschieden und wartet schon vier Wochen auf das Austauschgerät. Anm. d. Red.)

Sylvia L., Schkopau

Nicht nur Ihr Sohn, sondern auch die gesamte Redaktion wundert sich über die Vorgehensweise der Firma. Vollkommen unbegreiflich ist aber der "festgestellte Fehler": Unseres Wissens ist ein Austauschgerät kein Fehler, den man nach ausführlicher Diagnose ursächlich für Funktionsunfähigkeit Ihrer PlayStation ausmachen kann. Zumindest sollte die Firma in der Lage sein, Ihnen den tatsächlichen Grund zu nennen. Der Fall interessierte uns so, daß wir der Sache auf den Grund gingen. Hier unsere Ergebnisse: Eine freundliche Dame des Service Center Berlin teilte uns mit, daß Sony Entertainment generell keine Fehlerbehebung von außerhalb erlaube, sondern daß die Firma die Geräte im "Reparaturfall" weisungsgemäß zu Sony schicke. Auf unsere Nachfrage, warum dann ein pauschales Diagnose-Entgelt erhoben werde, wurde uns geantwortet, daß dies zwar auf dem Auftrag stehen, es aber aus Kulanzgründen nicht eingefordert werden würde. Eine Darstellung, die wir in diesem Falle natürlich nicht nachprüfen konnten.
Auf die Frage, wo denn nun das Austauschgerät des Lesers bliebe, erklärte uns die Dame erschrocken, daß sie nicht wüßte, warum es noch nicht das Haus verlassen habe, das Gerät sei nämlich fertig. Sie selbst würde die Übersendung an den Pro Markt in den nächsten Tagen veranlassen, der Kunde müßte es sich dann dort abholen.
Damit waren wir aber noch nicht ganz zufrieden und erkundigten uns bei Sony direkt. Dort war man über diese "Reparatur-Praktiken" sehr verwundert. Man bestätigte uns, daß Arbeiten an den defekten Geräten aus Kostengründen nicht stattfinden. Der Austausch sei im Prinzip daher in Ordnung. Gänzlich anders sieht es aber bei den Kosten aus: Im Garantiefall wird die PlayStation natürlich kostenlos bei Sony ausgetauscht. Im Falle, daß die Garantiezeit bereits abgelaufen ist (wie im vorliegenden Falle), bietet Sony aber einen bemerkenswerten Service: Mit einer einmaligen Zahlung von DM 151,00 (inkl. Steuer, Porto und Versand) bekommt der Kunde ein Austauschgerät, das eine neuerliche Garantiezeit von sechs Monaten aufweist. Die Lieferzeit würde inklusive der beiden Versandwege maximal acht Tage betragen. Damit hätte sich Familie L. immerhin Kosten in Höhe von DM 82,45 (abzüglich der Versandkosten, die durch die Einsendung entstehen) ersparen können und hätte zudem die extrem lange Zeit der Bearbeitung durch die Fremdfirma vermeiden können.
Somit raten wir unseren Lesern, sich im Schadensfall direkt an Sony Entertainment zu wenden. Zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defektes sollten Sie Ihre PlayStation daher an folgende Adresse schicken:

Service-Adresse
Sony Service Köln
Hugo-Eckner-Straße 20
50829 Köln
Telefon: 0180/52525-86
(9.00 - 17.00 Uhr)
Fax-Abruf: 0180/25252-87

Gewinner der Goldenen PlayStation:

Christian Meyer, Bremen

Herzlichen Glückwunsch!

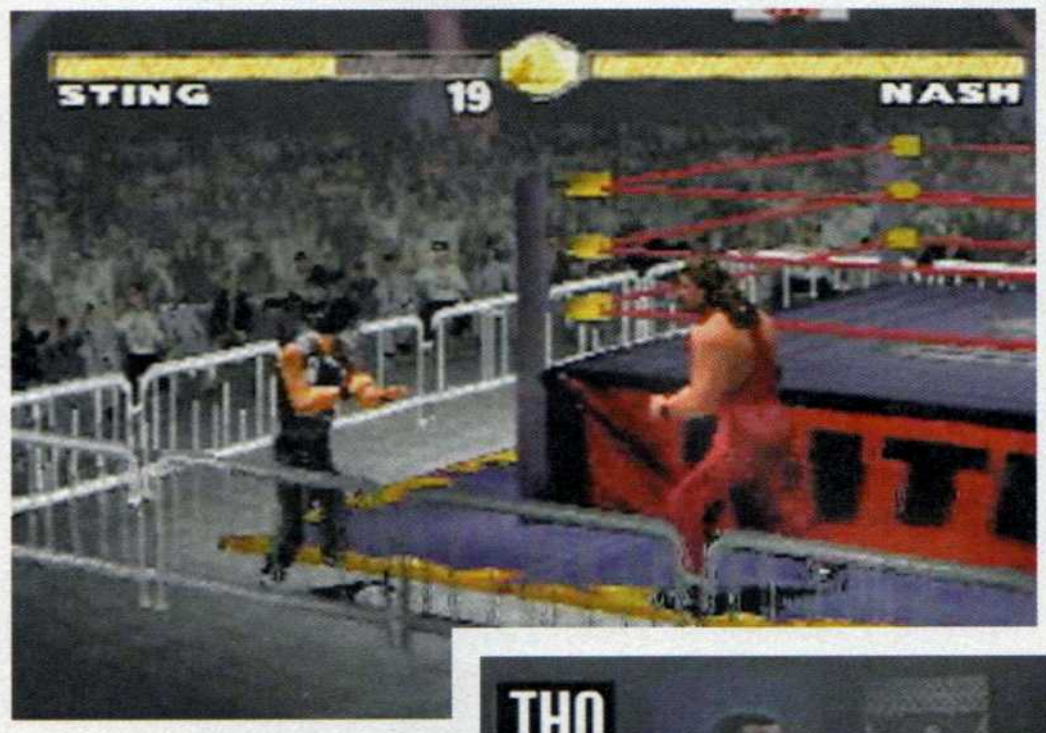
Wrestler-Sehnsucht

Seit der Ausgabe 4/97 (seit ich meine PSX habe) lese ich Ihr Magazin. Zuerst habe ich es nur wegen der Demo-CD gekauft, aber jetzt bin ich mit dem ganzen Heft vollends zufrieden. Vor ein paar Monaten habe ich mir "WCW vs. the World" von THQ zugelegt. Zu dieser Zeit hatte ich aber noch nicht Ihren Test gelesen und wußte nichts davon, daß bei diesem Spiel kein Tag-Team-Modus existiert. Relativ enttäuscht darüber konnten mich gerade mal die selbst zu erstellenden Gürtel und der versteckte Wrestler bei Laune halten.

Nun ist mir zu Ohren gekommen, daß in den USA "WCW Nitro" erschienen ist, das einen Tag-Team-Modus enthält. Meine Frage an Sie ist also nun, ob und wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird.

P.S.: Macht weiter so!

Daniel H., Meinersen





Auf Ihre Ohren scheinen Sie sich verlassen zu können! Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns eine spielbare Preview-Version von WCW Nitro. Natürlich haben wir es sofort noch in die Ausgabe gequetscht (siehe Seite 56). Wann genau das Spiel aber in Deutschland erscheinen wird, steht wohl noch in den Sternen. Denn die Vergangenheit hat gezeigt, daß nichts so unsicher ist, wie die versprochenen Release-Daten der Hersteller. Dies ist aber nicht etwa böse Absicht der Firmen, sondern liegt eher an den vielen kleinen Unwägbarkeiten, die bei einer Lokalisierung in einem anderen Land auftreten können. Wir bleiben aber auf alle Fälle am Ball und werden einen Testbericht in einem der folgenden Hefte liefern.

Kaputte Demo-CD

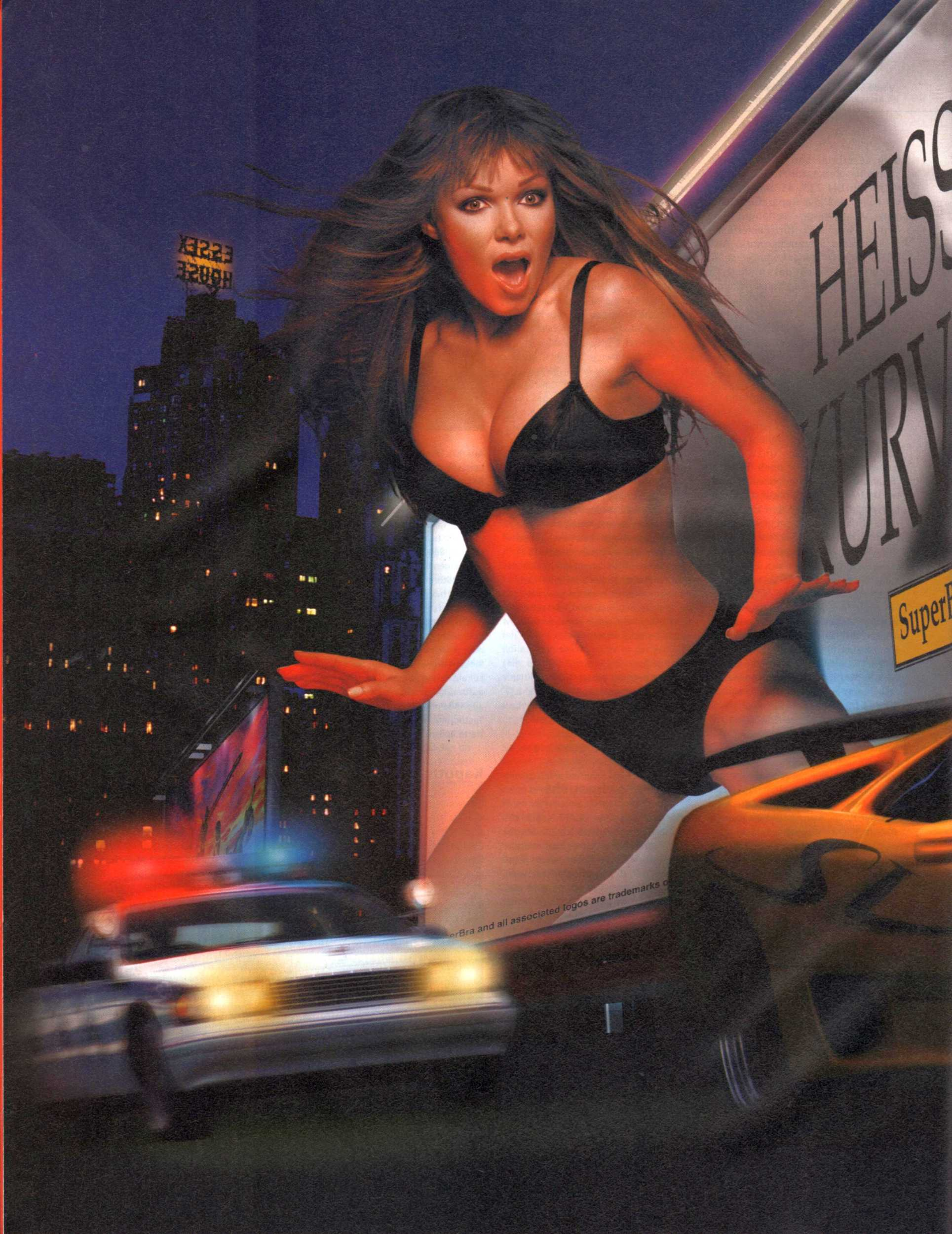
Ich schreibe Ihnen zum ersten Mal und schon muß ich meinen Ärger zur Demo-CD 5/98 mitteilen. Denn als ich die CD in die PlayStation einlegen wollte, fiel mir ein dicker Riß auf. Die CD war natürlich nicht lesbar, und so gingen mir die Demos flöten. Wie kann denn so etwas passieren? Und wo bekomme ich nun eine neue CD her, oder gehe ich leer aus?

Sven B., Berlin

Wie das genau passierte, wissen wir auch nicht. Denn der Weg vom Preßwerk über den Großhandel bis hin zu den Verkaufsläden ist relativ lang, und wir sind natürlich nicht in der Lage, dies alles zu überwachen. Allerdings können wir Ihnen schnelle Abhilfe verschaffen: Bei defekten CDs hilft unser Abo-Service weiter. Schicken Sie dazu einfach die kaputte CD an folgende Adresse:
PlayStation Magazin, CSJ,
Postfach 140220, 80452 München.
Sie bekommen dann kostenlosen Ersatz.

In eigener Sache!

Jeden Monat erreichen uns Unmengen von Leserzuschriften. Gelesen wird natürlich jeder Brief, egal ob lang oder kurz. Allerdings finden die meisten Zusendungen nicht ihren Platz hier im Magazin (ansonsten würde die Rubrik Feedback ein eigenes Heft werden), bitte seien Sie deshalb nicht enttäuscht. Ihre Anregungen, Meinungen oder Vorschläge verhallen nicht ungehört!
Viele Einsender fragen uns dabei zu bestimmten Problemen bei Spielen und suchen Hilfen, Tips oder Tricks. Leider ist es uns aus Zeitmangel nicht möglich, diesen Hilfesuchenden beizustehen. Da helfen auch keine frankierten Rückumschläge! Auch auf eine Erläuterung im Heft müssen wir leider verzichten, da wir ansonsten keinen Platz mehr für die eigentlichen Neuigkeiten haben würden.


HEIS
URN
SuperB
erBra and all associated logos are trademarks o



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.

Mailbox

Nachfolger in Sicht?

Ich möchte hiermit ein paar Fragen loswerden, die mich nun schon einige Zeit beschäftigen:

1.) Wird Ihr gelungenes Magazin auch die PlayStation II betreuen?
2.) Wann ungefähr gibt es konkretere Informationen zum PlayStation-Nachfolger?
3.) Stimmt es, daß das Capcom-Team bereits an dem Nachfolger von "Resident Evil 2" arbeitet?
4.) Gibt es schon Informationen darüber, ob "Tomb Raider III" programmiert wird?

Metin M., Hamburg

Zu 1.): Ja, sicherlich wird sich das offizielle PlayStation Magazin auch um den Nachfolger von Sonys grauer Konsole kümmern. Das sehen wir sogar als Verpflichtung gegenüber unseren Lesern an, die garantiert darüber informiert werden wollen, welche Unterschiede die Konsolen im technischen Bereich aufweisen und wie sich die Spiele ändern werden. Nur, das wird noch ziemlich dauern, denn:
Zu 2.): von Sony gibt es noch keinen offiziellen Termin für den Nachfolger. Selbst Insider-Gerüchte wurden noch nicht zu diesem Thema laut. So scheint nur eines gewiß zu sein: Dieses Jahr kommt der Nachfolger definitiv nicht, und ob er dann im Jahr 1999 ausgeliefert wird, ist mehr als fraglich. Sobald wir Näheres darüber erfahren, werden wir Sie sicherlich informieren, doch die PlayStation II scheint noch für viele, viele Monate kein echtes Thema zu sein.
Zu 3.) und 4.): Ja, an beiden soll Gerüchten zufolge bereits gearbeitet werden. Das klingt auch logisch, denn beide Produkte sind echte Kassenschlager, und es wäre vielmehr verwunderlich, wenn die Firmen nicht versuchen würden, an den Erfolg anzuknüpfen. Allerdings wurden die Arbeiten wohl gerade erst aufgenommen, d.h. bis zur Fertigstellung beider Titel wird noch viel Zeit vergehen. In der Regel wird für die Erstellung eines Spitzentitels eine Arbeitszeit zwischen ein und zwei Jahren veranschlagt.

"Du, nur Du..."

Sehr geehrte Redaktion, ich hoffe, mit meiner steifen Anrede den richtigen Ton angeschlagen zu haben, da Sie in den Berichten sowie in den Leserbrief-Antworten besonderen Wert darauf legen, eine gewisse Distanz zum Leser zu bewahren, indem Sie Stein-und-Bein auf die gestelzte Anrede "Sie" schwören. Mit meinen 32 Lenzen und mittlerweile zwei Jahrzehnte langen elektronischen Spielsucht ist die Anrede "Sie" ein antiquiertes Relikt, welches sich in der Szene nur anfänglich behaupten konnte. Aber bitte, wenn Sie daran weiter festhalten wollen, dann bleiben Sie eben weiterhin auf Distanz zur Spielergemeinschaft.

Ralf S., Bensheim

Achtung, eine Premiere folgt: Ein Leser wird auf ausdrücklichen Wunsch "geduzt"! Ralf, es kann keine Rede davon sein, daß wir eine Distanz zum Leser wünschen. Warum sollten wir auch? Der Grund für die förmliche Anrede ist ein ganz banaler: Umfragen und Leserreaktionen haben uns gezeigt, daß das Durchschnittsalter unserer Leser deutlich höher ist als bei anderen Spielezeitschriften. Dem tragen wir Rechnung; vor allem, weil eben nicht jeder unserer Leser schon so lange Zocker ist wie Du und den "Szene-Gedanken" vielleicht auch so gar nicht sieht. Wir haben uns entschlossen, die Anrede höflich zu gestalten – that's all! Nicht mehr und nicht weniger. Und mal ehrlich: Wer dürfte sich eher "vor den Kopf gestoßen" fühlen? Ein Insider-Leser, der gesiezt wird, oder ein Einsteiger, der unvorbereitet kumpelhaft geduzt wird? Sollte ein "Sie" wirklich ein Problem für einen Zocker sein? Wir denken, nein.



Thorsten Weichold ist treuer Leser des PlayStation-Magazins.

Baby an Bord

Also, ich glaub es einfach nicht! Ein 16 Monate altes Baby mit einem Pad in der Hand (siehe Leserbriefe aus der Ausgabe 5/98, Anm. d. Red.). Wenn das die Formel für das Abdrucken von Leserbriefen ist, dann bekommen Sie bald ein Foto von meiner Katze beim Spielekauf. Es sei denn, Sie können beweisen, daß dieses Baby wirklich mit der PSX spielen kann. Jetzt mal ehrlich, müssen Sie lesenswerte und interessante Briefe wegen solchem Schwachsinn wirklich weglassen? Ihr Heft in allen Ehren, aber solch gestellte Fotos müssen doch wirklich nicht sein, oder?

Olaf H., Berlin

Nun, natürlich gehen wir auch davon aus, daß das Foto gestellt war und Weena Lucienne noch nicht die elterliche PlayStation samt Fernseher in Beschlag nimmt. Aber ist das wirklich so wichtig? Wir fanden die Idee nett und wollten unseren Lesern die Aufnahme nicht vorenthalten. Ja, das Foto brauchte Platz und verdrängte sicherlich einen anderen Leserbrief. Unserer Meinung nach sollten aber Leserbrief-Seiten möglichst vielschichtig sein und warum dort nur immer bierernste Themen diskutieren und nicht mal etwas zum Schmunzeln? Übrigens: Die Idee mit der Katze gefällt uns ebenfalls gut! Vor allem, wie sie die Ladentüre aufmacht oder den Geldbeutel zückt, würde uns interessieren!

Erscheinungsdaten

Warum drucken Sie denn bei den Playtests nicht den genauen Erscheinungstermin ab? Nur den Monat und das Jahr erscheint mir ein wenig dürftig. Vor allem würde das dem Leser ziemlich viele sinnlose Wege zum Fachgeschäft ersparen, denn da erwartet mich des öfteren dann ein "Das gibt es noch nicht, kommen Sie doch nächste Woche mal wieder vorbei...".

Daniel P., Kempen

Das hat einen ganz einfachen Grund: Wir wissen den tatsächlichen Termin nicht! Und zwar nicht, weil wir schlecht recherchieren, sondern schlichtweg deshalb, weil es uns die Firmen nie genau sagen können. Kein Wunder: Die Praxis zeigt, daß der angestrebte Termin fast immer platzt. Sei es, weil das CD-Preßwerk nicht genug Granulat hatte, sei es, weil die deutsche Übersetzung des Handbuchs noch einmal überarbeitet werden mußte, oder in einem anderen Bundesland der Transport durch einen nicht eingeplanten Feiertag verzögert wurde. Und bevor wir unseren Lesern ein genaues Datum nennen, von dem wir eigentlich selbst überzeugt sind, daß es nicht eingehalten wird, lassen wir es lieber.

Hier die Gewinner der Rock'n Roll 2 CD des Mental Kombat Wettbewerbs der Ausgabe 4/98:

Stefan Neumann, Mühlhausen
Marco Nickl, Dehmitz
Hans-Werner Petersen, Wisch
Klaus Kratz, Alpen-Veen
Dennis Gudelius, Sankt Augustin
Daniel Schlep, Schwerte
Patrick Grisel, Söhrewald
Stefan Käselau, Werdohl
Roman Paul, Hallenberg
Jan-Christoph Thon, Bielefeld
Michael Kolberg, Marktredwitz
Toni da Silva Freitas, Bissen – Luxemburg
Ingrid Richter, Forchheim
Johannes Vogelbacher, Titisee-Neustadt
Andreas Becker, Korschenbroich
Claudia Bischoff, Friedrichshafen
Sebastian Trapp, Drolshayen
Udo Maier, Saulgau
Matin Dörring Bischofswerda
Thomas Schmidbauer, Pforzheim

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

	Name des Spiels	Punkte
1.	Tomb Raider 2	320
2.	FIFA '98 – Die WM Qualifikation	200
3.	Resident Evil 2	145
4.	Final Fantasy VII	109
5.	Formel 1 '97	96
6.	Command & Conquer 2	86
7.	Cool Boarders 2	52
8.	Nightmare Creatures	50
9.	Resident Evil Director's Cut	47
10.	V-Rally	45

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

Daniel Sousa Matos, Hamburg

Game It!

Titel des Monats Mai:
Resident Evil 2 * 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

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Tourismo*	89,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	84,99
Nightmare Creatures	79,99
One*	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

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. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 3.4.98
* = *noch nicht verfügbar am 3.4.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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	77,99	
Ace Combat 2	84,99	
Actua Eishockey	89,99	
Actua Golf 2	84,99	
Actua Soccer	39,99	
Actua Soccer 2	84,99	
Actua Tennis 2*	84,99	
Adidas Power Soccer 2	87,99	
Agent Armstrong	74,99	
Air Combat Platinium	39,99	
Air Race	89,99	
Alien Triology	42,99	
Alundra*	79,99	
Ark of time	79,99	
Armored Core*	79,99	
Atari Arcade Hits	69,99	
Atari Arcade Hits 2*	74,99	
Auto Destruct	89,99	
Ayrton Senna Kart Duel 2	79,99	
Baphomets Fluch 2	79,99	
Batman & Robin*	89,99	
Battle Arena Toshinden	39,99	
Battle Arena Toshinden 3	79,99	
Battle Stations	77,99	
Beast Wars	79,99	
Blaze & Blade*	94,99	N
Bloody Roar	79,99	
Brahma Force	79,99	
Breath of Fire*	84,99	
Broken Helix	84,99	
Bubble Bobble 2*	84,99	N
Bug Riders	74,99	
Buggy*	94,99	P
Bushido Blade	79,99	
Bust a Move 2	42,99	
Bust a move 3	59,99	
Castlevania	79,99	
Caesar's Palace	79,99	
Cart World Series*	74,99	
Cheatbuch	**24,99**	
Chill	74,99	
Clocktower	84,99	
Colony Wars	79,99	
Command & Conquer 1	84,99	
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99	
Constructor*	79,99	N
Cool Boarders 2	79,99	P
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,99	
Crash Bandicoot 2	79,99	
Courier Crises	79,99	
Crime Killer*	79,99	P
Critical Depth	72,99	
Croc	84,99	
Crow: City of Angles	74,99	
Deathtrap Dungeon	89,99	
Destruction Derby 2	39,99	
Devil Deception	79,99	
Diablo	89,99	
Discworld 2	89,99	
Dogdem Arena	79,99	
Dungeon Keeper*	79,99	
Dynasty Warriors	89,99	
Extreme Games 2	69,99	
Extreme Snowbreak	79,99	
Fade to Black	39,99	
Felony 11-79	89,99	
Fifa 96	44,99	
Fifa 98	84,99	
Fighting Force	94,99	
Final Fantasy 7	89,99	
Firetrap*	84,99	N
Formel 1 '97	89,99	
Formula Karts	89,99	
Forsaken*	84,99	
Frankreich 98 - FußballWM*	89,99	
Frogger	69,99	
G-Police	89,99	
Gex 3D	87,99	
Ghost in the Shell*	84,99	
Gran Tourismo*	89,99	P
Grand Theft Auto	79,99	
Hardball 6	89,99	N
Hard Boiled	84,99	
Heart of Darkness*	87,99	
Hercules	79,99	
Herks Adventure	84,99	
Hexen	84,99	
Hugo 1*	84,99	
Indy 500*	79,99	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99	
Int. Superstar Soccer Pro	79,99	
International Track & Field	39,99	
Isnogud	84,99	
Jersey Devil	84,99	P
Jet Moto 2*	84,99	
Jet Rider 2*	79,99	
John Madden NFL 98	84,99	
K 1 Fighting	89,99	
Klonoa*	79,99	
Kula World*	79,99	
Kurushi	69,99	
Lost World: Jurassic Park	77,99	P
Lucky Luke*	89,99	
Magic the Gathering	74,99	
Marvel Super Heroes	79,99	
Masters of Teräs Käsi	79,99	
Match Day 3*	89,99	
Maximum Force	84,99	
MDK	79,99	
Mechwarrior 2 Platinum	44,99	N
Megaman X3	79,99	
Megaman 8*	89,99	
Megaman Battle & Chase*	89,99	
Men in Black*	89,99	
Micro Machines V3 Platin.	39,99	
Midnight Run	89,99	
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99	
Monopoly	79,99	
Monster Truck	79,99	
Moto Racer	84,99	
Motor Mash	79,99	
Myst	77,99	
N20 Adrenalin*	94,99	N
Nagano Winter Olympics	99,99	
Namco Museum 5	79,99	
Nascar 98	79,99	
NBA Fast Break	69,99	
NBA Hangtime*	84,99	
NBA 98	84,99	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 2	79,99	
Need 4 Speed 3	84,99	
Newman Haas Racing	89,99	
NHL Breakaway '98	79,99	
NHL Faceoff 97	79,99	
NHL Face Off 98*	72,99	
NHL Hockey 98	84,99	
NHL Powerplay Hockey '98	74,99	
Nightmare Creatures	79,99	
Nuclear Strike	84,99	
One*	84,99	
Overboard	79,99	
Pandemonium Platinium*	42,99	
Pandemonium 2	79,99	
Panzer General 2	79,99	
Parappa the Rapper	69,99	
Pax Corpus	84,99	
Perfect Assasin*	79,99	
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99	N
Player Manager	84,99	
Pitfall 3D-Beyound the J.	84,99	
Point Blank*	79,99	
Porsche Challenge Plat.	39,99	
Powerboat Racing	89,99	
Premier Manager 98*	89,99	
Pro Pinball - Timeshock	84,99	
Pulse (Depth)*	74,99	
Rage Racer	84,99	
Rallye Cross	69,99	
Rampage World Tour	74,99	
Rapid Racer	79,99	
Rascal	84,99	P
Rayman	39,99	
Raystorm	69,99	
Rebel Assault 2	84,99	
Reboot	89,99	
Resident Evil Directors Cut	79,99	
Resident Evil 2*	89,99	
Ridge Racer Revolution Plat.	39,99	
Risiko	79,99	
Riven	99,99	
Road Rash	44,99	
Road Rash 3D*	84,99	
Rock'n'Roll Racing	79,99	
Rosco McQueen	79,99	
San Francisco Rush*	84,99	
Sensible Soccer 2000*	79,99	
Shadow Gunner *	79,99	
Shadow Master	79,99	P
Skull Monkeys	89,99	
Snowracer	84,99	
Soul Blade Platinum*	39,99	
Soviet Strike Platinum	39,99	
Spawn *	74,99	
Spice World*	42,99	
Street Fighter Collection*x	79,99	
Street Fighter EX Plus	74,99	
Street Racer	54,99	
Suikoden	84,99	
Supercross 98 feat.McG.*	79,99	
Super Match Soccer*	74,99	N
Super Pang Collection*	89,99	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99	
Syndicate Wars	84,99	
Tekken 2 Platinium*	39,99	
Tenka Life Force	84,99	
Tennis Arena*	79,99	
Test Drive 4	84,99	
Tetris Plus	74,99	
Theme Hospital	89,99	N
Time Crisis	79,99	
Tilt	69,99	
TOCA	84,99	
Tomb Raider 1 Platinum*	39,99	
Tomb Raider 2	89,99	
Total Driving	79,99	
Total NBA 98*	74,99	
Transport Tycoon	74,99	
Treasures of the Deep*	79,99	
Twisted Metal World Tour	79,99	
Ubik*	84,99	
V-Rallye	79,99	
Vandal Hearts	84,99	
Vigilante*	89,99	N
Virtual Baseball 99*	79,99	
VMX Racing	84,99	
VR 3000*	79,99	
VR Baseball	74,99	
VR Pool	74,99	
Warcraft 2	84,99	
War Games*	89,99	N
Warhammer 2:Dark Omen	84,99	
Wayne Gretzky 98*	74,99	
WipEout 2097 Platinium	39,99	
World Rallye Ch.T.Mäkinen*	79,99	
Worms Platinium	44,99	
Wreckin' Crew	89,99	
WWF Warzone*	74,99	N
X-Men	79,99	
Xenogracy*	79,99	
Z	69,99	

PSX HARDWARE

Formel 1 '97 + Lenkrad (Drivewheel) DM 219,99

Playstation + Edge Controller + Memory Card 120 Slot DM 339,99

Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Analog	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	129,99
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120 Slot	44,99
Memory Card 360 Slot	59,99
Memory Card 720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm	**349,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads.	19,99

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805 /225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨ ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

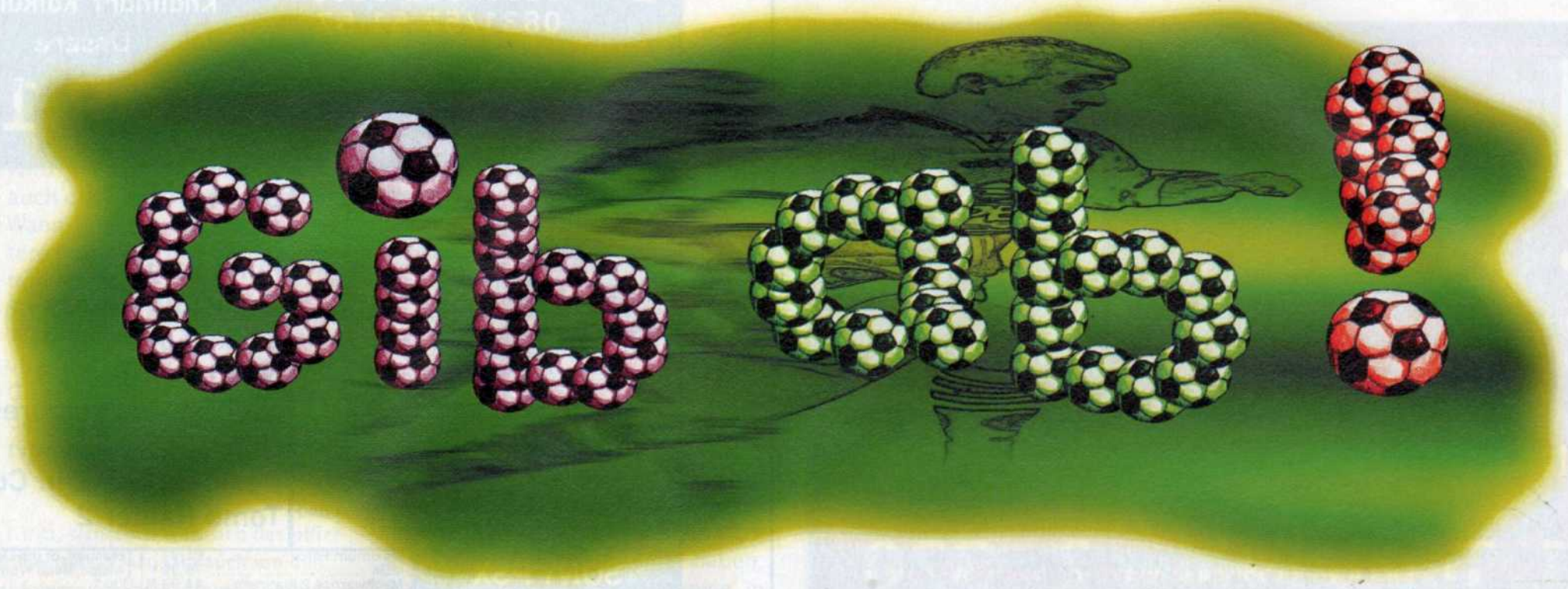
www.gameit.com bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
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

VIVA Football

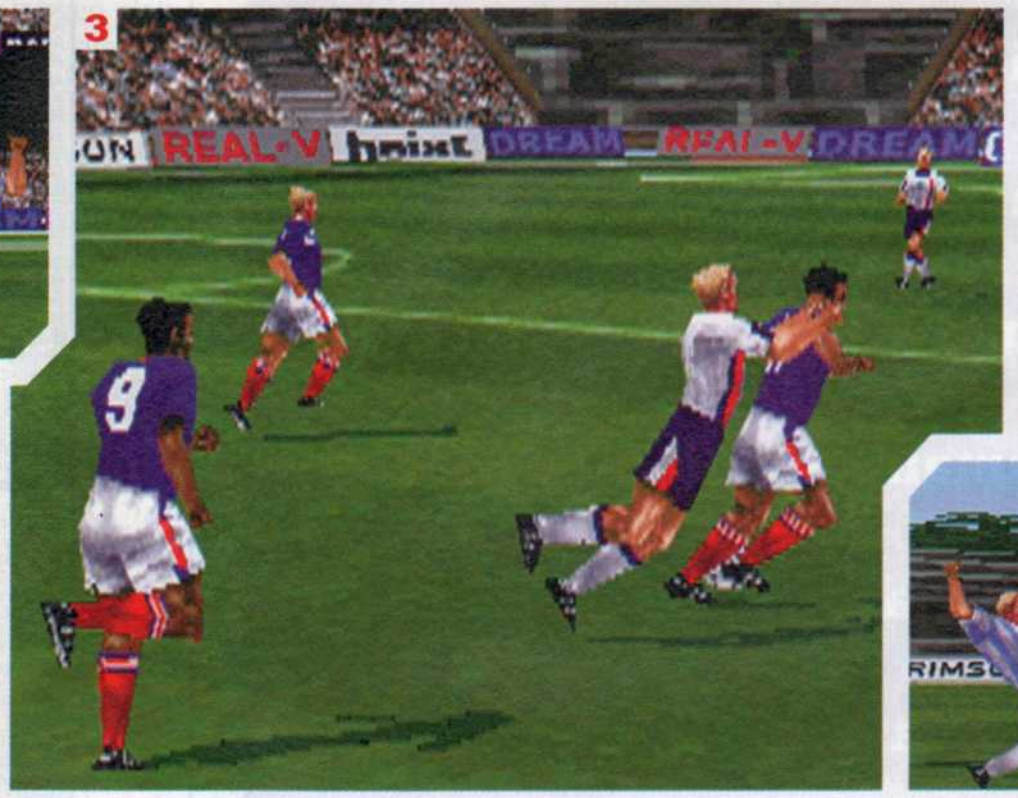


Was hat VIVA mit Fußball zu tun? Ganz einfach: "VIVA Football" lautet der Arbeitstitel einer Fußballsimulation aus dem Hause Virgin Interactive.

von Stefan Forster









[1] Tackling von hinten – rote Karte! [2] Der argentinische Schwalbenkönig foppt die Holländer (WM 1978). [3] Flüssige Animationen sorgen für Laune. [4] Motion-Captures von Spielern des Barnet FC.

Machen wir uns nichts vor: Je näher das Eröffnungsspiel der Fußball-WM rückt, desto größer wird die Anzahl der Unternehmen, die noch schnell eine Fußballsimulation auf den PlayStation-Markt werfen oder zumindest vollmundige Absichtserklärungen abgeben. Aktuellster Vertreter dieser Strategie ist Virgin Interactive, die sich mit VIVA Football in der Welt der PSX-Fußballsims etablieren wollen. Obwohl das Game gerade mal zu knapp 50% fertig ist, sehen die zahlreichen Screenshots äußerst vielversprechend aus. Wie wir und Sie inzwischen wissen, ist dies aber noch lange kein Garant für ein wirklich gutes Game. Das einzige, was zählt, ist die Kombination aus Gameplay und Grafik. Hier könnte es sich als Vorteil erweisen, daß die allermeisten Mitglieder des hausinternen Programmierteams bereits bei anderen Unternehmen Erfahrungen gesammelt haben. Die Liste der früheren Arbeitgeber liest sich wie das Who-is-Who der Videospielbranche: Electronic Arts, Psygnosis, Eidos, DMA und Eurocom. Einige der Mitarbeiter sind bereits seit Jahrzehnten im Geschäft und programmierten bereits für den Spectrum ZX und den C64.

Wieviele Mannschaften beinhaltet ein gutes Footie-Game? Auf diese Frage kennen die Programmierer nur eine Antwort: 987! Jede dieser Mannschaften verfügt außerdem über zwei Trikotvarianten (insgesamt 1.974 Dressen). Um Ihnen die Stärken und Schwächen der Akteure näherzubringen, werden die Qualitäten der Spieler in 16 Eigenschaftswerte eingeteilt. Für die Richtigkeit der Daten sorgt die Zusammenarbeit der zuständigen Programmierer mit einem Redakteur des in angelsächsischen Ländern sehr beliebten Magazins "World Soccer".

Nun werden Sie sich mit Sicherheit fragen, wo all die Teams herkommen. Schließlich deckt der bisherige Spitzenrei-





[1] Ein gefährlicher Torschuß... [2] ...landet in den Armen des Keepers

■ HERSTELLER:	**Virgin Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Virgin Interactive**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Ende 1998**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**











[1] Hyperrelistische Bewegungsabläufe. [2] Ein Verteidiger scheint ziemlich desorientiert zu sein. [3] Dieser Ball landet in den Armen des Torhüters. [4] Packende Zweikämpfe sind an der Tagesordnung.



ter "FIFA '98 – Die WM-Qualifikation" mit über 300 Teams bereits fast alle Nationalmannschaften sowie die wichtigsten Ligen der Welt ab. Keine Angst, bei VIVA Football müssen Sie sich weder in die dritte polynesische Division noch in die Tiefen der Münchner Freizeitkickerliga begeben. Die Devise lautet klipp und klar: Weltmeisterschaft. Laut Virgin dürfen Sie alle WM-Endrunden seit 1962 nachspielen. Zum einen dürfen Sie auf diese Art und Weise die Geschichte ändern (Wembley 1966), zum anderen dürften sich solch interessante Partien wie z.B. WM-Team 74 gegen den Weltmeister 1990 ergeben. Die Frage ist nur, ob die einzelnen Turniere auch der Realität entsprechen. So war die Auswechslung eines verletzten Spielers in Mexico (1970) noch verboten. Hoffentlich halten Sie die Programmierer an solche Feinheiten.

Gleiche Situation, andere Kameraperspektive: desorientierter Verteidiger.



Redselig

Was bei BMG's "Golden Goal '98" bereits begeisterte – die Kommunikation auf dem Platz – wird nach Aussage von Virgin ein essentieller Bestandteil des Games sein. Die Spieler reden nicht nur miteinander, sondern fordern auch den Ball lautstark von ihren Mitspielern. Diese Redseligkeit, die Virgin schlicht "PlayerChat" nennt, macht nicht einmal vor dem Schiedsrichter halt. Bei augenscheinlichen Fehlentscheidungen sprechen die Akteure offen aus, was sie vom Pfiff des schwarzen Mannes halten. Mangels Implementierung konnten wir uns von diesem Feature aber noch kein Bild machen. Wie es in der endgültigen Version aussieht steht noch in den Sternen. Cool wäre aber ein Mario-Basler-Modus, in dem die Spieler nach Herzenslust herumschimpfen und Mitspieler, Trainer und Schiedsrichter ärgern.

In Sachen Grafik setzt Virgin voll und ganz auf den Hi-Res-Modus. Trotz allem soll der Bildaufbau mit konstanten 25 fps (Frames pro Sekunde) vonstatten gehen. Weitere Goodies wie z.B. in Echtzeit berechnete Animationssequenzen, anatomisch korrekt geformte Polygonspieler und realistische Bewegungsabläufe sind selbstverständlich auch an Bord.

Darüber hinaus soll das Game mit einer revolutionären Künstlichen Intelligenz ausgestattet sein. Freistehende Stürmer laufen selbständig in den freien Raum, Verteidigerketten lassen sich nicht ohne weiteres in die Offensive locken, und auch der Goalie mutiert vom Torsteher zum Torwart.

All die kleinen Feinheiten versprechen ein wirklich gutes Fußballspiel, das zumindest in Sachen Langzeitmotivation alle Rekorde brechen wird. Ob es aber alle angedachten Features auch wirklich in die verkaufsfertige Version schaffen, steht auf einem anderen Blatt.

Übrigens: Anstatt Ihnen an dieser Stelle zu versprechen, daß wir das Spiel testen, sobald es uns in die Hände fällt (ist doch klar, oder), stellen wir Ihnen lieber eine kleine Denkaufgabe für die Osterferien: 987 Teams, 1974 Trikots, 16 Eigenschaftswerte – wie viele Spieler sind mit von der Partie? (PS: Es gibt NICHTS zu gewinnen!) *pat*

C & C: Gegenschlag



Hobbystrategen aufgepaßt! Wer sich bereits als alliierter General oder als Führer der Roten Armee seine Sporen verdient hat, darf sich auf eine neue Herausforderung freuen. Denn nun setzt die andere Seite zum Gegenschlag an. von Ingo Böhme



Kaum ein halbes Jahr ist es her, daß uns die Westwood Studios mit dem zweiten Teil des Kassenknüllers "Command & Conquer" die Nächte geraubt haben. Und im September heißt es schon wieder "Einheit fertiggestellt". Diesmal aber in der neuesten Variante, mit dem klingenden Namen "C&C – Gegenschlag". Die Handlung spielt weiterhin zwischen Ost und West – zwischen den Alliierten und der Roten Armee.

Neu hingegen sind die 34 Missionen, mit denen "C&C Gegenschlag" ausgestattet ist. Und wem diese allein noch nicht genügen, der wird bei intensiver Suche fündig. Denn neben den offiziellen Marschbefehlen verstecken sich auch noch diverse Geheim-Einsätze unter der Oberfläche. Ebenso wurde an der Multiplayer-Funktion herumgeschraubt, so daß sich zahlreiche Spielvarianten bieten, in denen Sie mit bis zu drei Gegnern kämpfen.



Elektro-Bots bei der Arbeit: Mit vereinten Kräften werden gegnerische Gebäude vaporisiert.

Während alle Welt von der Abrüstung redet, haben die Westwood-Programmierer all ihre destruktiven Phantasien in neue Waffengattungen und Fahrzeuge eingebracht. Darunter auch zwei neue Panzer vom Typ MAD und Chrono.

MAD hat hierbei nichts mit dem Militärischen Abschirmdienst zu tun und auch nichts mit der gleichnamigen Zeitschrift um die Kultfigur Alfred E. Neumann. Statt dessen lautet die korrekte Bezeichnung "Molekularer/Atomarer Disruptor". Was sich recht unscheinbar anhört, ist in der C&C-Welt eine verheerende Vernichtungswaffe. Einmal aktiviert, baut dieser Panzer ein gewaltiges Energiepotential auf. Ist das Maximum der Ladung erreicht, entlädt sich die angestaute Kraft in einer unaufhaltsamen atomaren Schockwelle. Da bleibt kein Steinchen mehr auf dem anderen.

Weniger brachial, aber nicht minder wirkungsvoll, ist der Chrono-Panzer. Dieses Gefährt baut auf der neuesten technischen Errungenschaft der Alliierten auf – der Chronosphäre. Diese kann durch einen Zeitsprung beliebige Einheiten ohne Zeitverlust an andere Stellen des Schlachtfeldes versetzen. Der Panzer der Chrono-Klasse wendet diese Fähigkeit auf sich selbst an und gelangt somit in Nullkommanix in alle Krisengebiete. Das macht ihn zur dynamischsten Einheit überhaupt.

Mit den Kamikazefliegern des zweiten Weltkriegs verwandt ist der Sprengwagen. Auf dessen Ladefläche befindet sich eine atomare Sprengladung. Richten Sie diesen auf ein feindliches Objekt aus, nimmt er Fahrt auf und stoppt nicht, bevor er in einer gigantischen Explosion alles in Schutt und Asche gelegt hat.



[1] Im Multiplayer-Modus kämpfen Sie nicht nur gegen einen, sondern mit bis zu drei Gegnern. [2] Auch im dritten Teil ist es wichtig, die Erz-Ressourcen vor dem Gegner zu schützen.

Beim Fußvolk gibt es ebenfalls Neuerungen. So wurde aus dem einfachen Infanterie-Bot ein Elektro-Bot entwickelt. Dieser ist extrem langlebig, wenn auch seine Geschwindigkeit etwas zu wünschen übrig läßt. Dafür trägt er als Waffe einen Tesla-Generator mit sich herum, der gegnerischen Einheiten und Gebäuden mit einem Stromschlag das Licht ausknipst.

Wie auf heißen Kohlen sitzen wir bereits in der Redaktion und können es kaum erwarten, bis es Herbst wird und es wieder heißt "Konstruktion im Gange".

pat

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

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

SHOT

NINTENDO 64

PlayStation

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

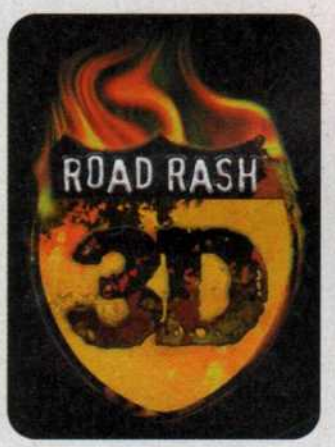
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95081 2-0 • Fax (069) 95081 2-74

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

Road Rash 3D



Frohe Kunde für alle Biker unter den PlayStation-Spielern: Electronic Arts bastelt an einer 3D-Variante seines actiongeladenen Motorrad-Spektakels "Road Rash". Wir haben den Entwicklern über die Schulter geschaut. von Michael Schmithäuser



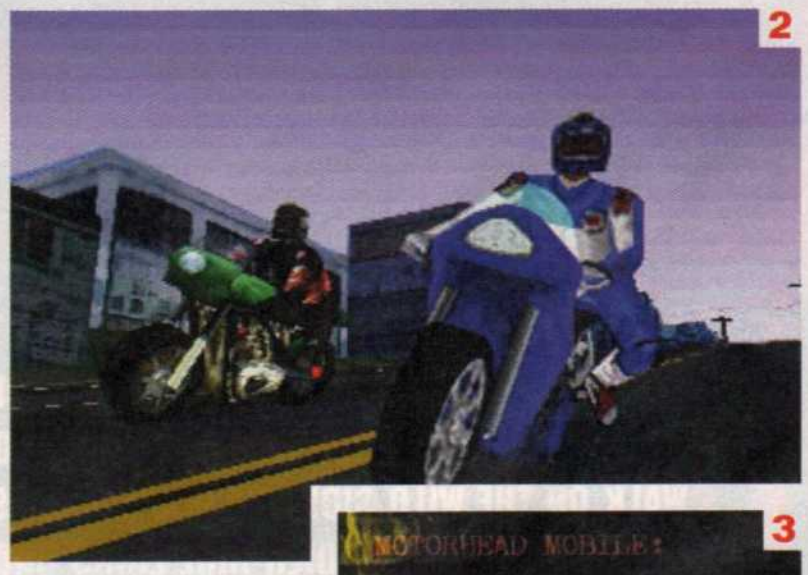
On San Mateo, einem beschaulichen Örtchen an der kalifornischen Küste, werkeln die Sportspiel-Spezialisten von Electronic Arts an einer wirklich ernstzunehmenden Motorrad-Simulation für die PlayStation. Wobei der Ausdruck "Simulation" höchstens für die technische Realisation und die grafische Präsentation steht. Denn die Biker-Rennen in "Road Rash 3D" finden nicht auf sterilen Rundkursen im Rahmen einer wohlorganisierten Meisterschaft statt, sondern auf den staubigen Highways der USA. Regeln gibt es keine – es gilt das Gesetz des Stärkeren. Und so darf nach Herzenslust gedrängelt, geschubst und getreten werden.

Born to be wild

Der offizielle Nachfolger des betagten Action-Spektakels Road Rash macht schon im frühen Alpha-Stadium eine gute Figur. Laut EA wird eine völlig neuartige Grafikengine verwendet, die die Umgebung in verschiedenen Detailstufen darstellt. Straßenzüge, Gegner und Gebäude in unmittelbarer Nähe des Spielers werden in feinster Hi-Res-Auflösung wiedergegeben, während die Engine bei entfernteren Details auf die grobe Low-Res-Darstellung zurückgreift. Dank diesem Kunstgriff fegen die detailliert ausgearbeiteten Strecken in einem Höllentempo am Helmvisier des Spielers vorbei, ohne daß die prachtvolle Optik darunter leidet. Um den Realitätsgrad möglichst weit hochzuschrauben, haben die Entwickler auf Original-Kartendaten eines US-Geographie-Service zurückgegriffen. Die anspruchsvollen Kurse fordern den Spieler mit starken Steigungen und Gefällen, hinterhältigen Bodenwellen und fiesen Haarnadelkurven. Die Pixel-Bikes zeichnen sich durch eine überzeugende Fahrphysik aus – man kann sich extrem in die Kurven legen, Powerslides vollführen und sogar das Vorderrad hochziehen. Doch das realistische Fahrverhalten bringt auch Schattenseiten mit sich: Wenn man nicht aufpaßt, gerät man ins Schleudern oder legt gar einen mustergültigen Crash hin.

Die rasante 3D-Grafik sorgt für das echte Biker-Feeling. Die virtuellen Zweiräder beschleunigen wie ihre realen Pendants in vier Sekunden von Null auf Hundert, wobei der ersehnte Speed-Kick in vollem Umfang







[1] Guten Flug: In Road Rash 3D herrschen rauhe Sitten. [2] Die detailliert ausgearbeiteten Motorräder nebst ihren Fahrern können sich wirklich sehen lassen. [3] Die zur Auswahl stehenden Bikes unterscheiden sich stark hinsichtlich Handling, Straßenlage und Beschleunigung.



■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Electronic Arts**	■ GENRE:	**Action-Rennspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Sommer '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



spürbar wird. Bei unseren ersten Testsessions auf einer ausgewachsenen 650er konnten wir uns von hervorragenden Leistungen der Programmierer überzeugen und machten dabei vier Entdeckungen:
1. Road Rash 3D ist höllisch schnell.
2. Das Fahrverhalten ist exzellent. Jede Biker-Motorrad-Kombination erfordert unterschiedliche Handling-Fähigkeiten.
3. Road Rash 3D ist verdammt schwer. Bis Sie den Bogen raushaben, wie man die PS-starken Maschinen auf der Straße hält und gleichzeitig seine Gegner bekämpft, dürften ein paar Dutzend Trainingsrunden erforderlich sein.
4. Das Spiel glänzt durch Abwechslungsreichtum. Sie haben die Wahl unter mehreren Gangs, die sich in Sachen Fahrkünste, Aggressionsfaktor oder Kampfstil deutlich voneinander unterscheiden. Da wären z.B. die diebischen "DeSades", die in den düsteren Industriegebieten von Millionenmetropolen zu Hause sind. Oder die knallharten "Dewleys", die ihre Gegner am liebsten mit Eisenstangen und Ketten bearbeiten. Und die todschick gekleideten "European Techgeists" bevorzugen Betäubungsgewehre, um ihre Kontrahenten schnell und sauber auf den Asphalt zu befördern.

Neben der furiosen 3D-Grafik will das ehrgeizige EA-Team auch den Soundbereich revolutionieren. Jede Gang bekam ihre höchsteigene Background-Musik verpaßt; exklusiv eingespielt von verschiedenen US-Bands. Dabei herausgekommen ist ein knalliger Mix aus Techno-Weisen á la "WipEout" und gitarrenlastigen Heavy-Metal-Tracks.

Bis der vielversprechende Action-Racer auf der Bildfläche erscheint, werden leider noch einige Monate ins Land ziehen. Doch das Warten lohnt sich – besonders unsere Kollegen vom englischen PlayStation-Magazin sind schon ganz heiß auf "Easy Rider mit Brechstangen" (Zitat). *pat*





[1] Was schert uns der Gegenverkehr, wenn uns der Wind der Freiheit um die Nase weht? [2] Mit der vollverkleideten Rennmaschine heizen Sie im Expressgang über die anspruchsvollen Kurse.

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

BIS JETZT WAREN ES ALLES NUR SPIELE...

Pet in TV



Auf den ersten Blick erinnert "Pet in TV" sehr an ein Tamagotchi. Doch der Schein trügt. Nach einigen Minuten stellt sich heraus, daß weit mehr dahinter steckt. Dennoch, seine Wurzeln kann es nicht leugnen. von Nico Hartmann

Am 10. Oktober 1996 kam der Stein ins Rollen: Der japanische Spielwarenhersteller Bandai brachte 3.000 Test-Exemplare seines virtuellen Haustiers auf den Markt. Dieser Stein löste eine Lawine aus. Fünf Wochen später rissen die Japaner innerhalb von zwei Tagen die gesamte Produktionsauflage von 80.000 Stück aus den Regalen. Die Lawine schwoll an und drängte sich bis in die kleinsten Nischen unserer Erde. Bandai kam mit der Produktion nicht mehr nach und in Windeseile fühlten sich unzählige Firmen dazu berufen, Tamagotchi-Klones unters Volk zu werfen. Heute hat fast jedes Kind zwischen sechs und 66 Jahren so ein Minispielzeug in der Hosentasche.

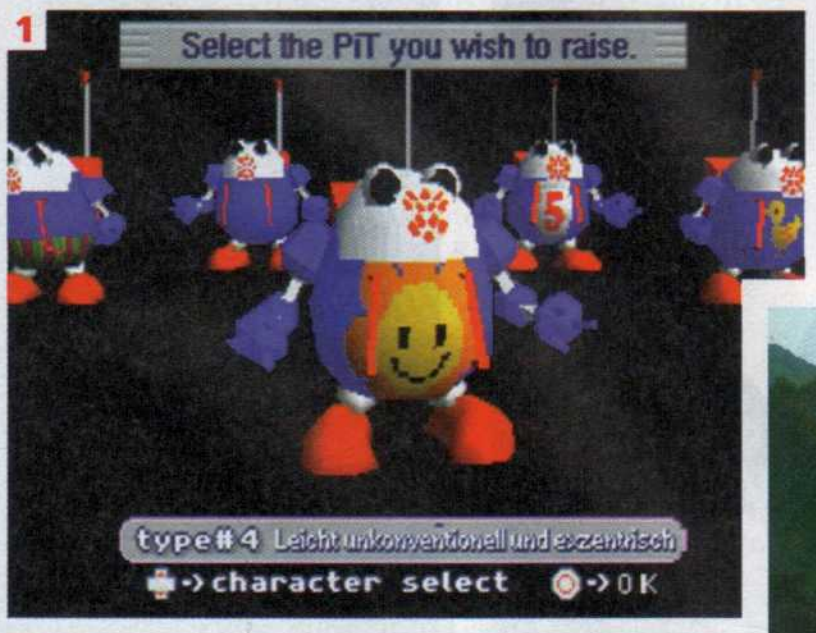
Nun möchte auch Sony seinen Teil zur Tamagotchi-Hysterie beitragen und bringt kurzum eine interaktive Haustiersimulation auf die PlayStation.

Nepper, Schlepper, Kinderfänger?

Allerdings geht es in Pet in TV nicht um Dinos, Hunde oder Katzen, sondern alles dreht sich um ein Ding, das an eine Mischung aus einem Fußball mit zwei Beinen und einer Gießkanne erinnert. Anfangs müssen Sie sich für eines von fünf Tierchen entscheiden, wobei jedes seine individuellen Charaktereigenschaften hat. Die Bandbreite reicht von pflegeleicht über fröhlich bis hin zu extravagant und egozentrisch. Für den Anfänger empfiehlt sich natürlich ein Wesen mit einfachem und schlichtem Gemüt eher, als gleich mit einem kleinen Widerborst zu beginnen.

Um eines vorweg zu nehmen: Es wird Sie keine Neuauflage von "Tomb Raider" oder "Resident Evil" erwarten, sondern ein reines Fun-Game, das weder hohe Anforderungen an Ihre Geschicklichkeit noch an Ihre Intelligenz stellt. Ihre Aufgaben sind es, den Kleinen an verschiedene Schauplätze zu führen (manch einer würde Level sagen), Hebel umzulegen, über Brücken zu gehen, und somit in neue Welten zu gelangen. Dabei sollten Sie die Augen offen halten, denn ab und zu lassen sich bestimmte Chips finden. Wenn Sie davon acht Stück einsammeln, wartet eine nette Überraschung auf Sie. Des weiteren müssen Sie sich natürlich auch um die Grundbedürfnisse des Kugelmännchens kümmern: Sie bauen ihm ein Haus, sorgen für ausreichenden Schlaf und Nahrung, ziehen ihm neue Kleider an und einiges mehr. Der eigentliche Sinn des Spiels ist es, mit seiner kleinen "Gießkanne" Spaß zu haben und sich verantwor-

1



2



3



[1] Mit wem probieren wir heute unser Glück? [2] So ein Dummerle. [3] Hier legen Sie Hebel um, damit sich die Brücken senken. So gelangen Sie zum Ausgang.

■ HERSTELLER:	**SCEI**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**SCEI**	■ GENRE:	**Haustier-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli 98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



[1] Von hier aus beginnt Ihre Reise. [2-3] Sie müssen sich um Ihren Kleinen schon kümmern, sonst stirbt er.



tungsvoll um ihn zu kümmern.

Am Anfang befinden Sie sich auf einer Plattform, auf der flugs Ihr Haus gebaut wird. Dies gilt als Hauptquartier, in dem Ihnen ein freundlicher Computer als Majordomus zur Verfügung steht. Hilfreich steht er Ihnen zur Seite, wenn Ihr kleiner Freund müde ist, Hunger hat oder seine Geisteskräfte in einem bedenklichen Zustand sind und beseitigt alle Nöte. Denn auf den armen Knuddel stürmt eine wahre Flut an neuen Informationen ein, die richtig verarbeitet werden müssen. Unsereins weiß natürlich, daß man an Hundehaufen besser nicht riechen sollte, oder daß Tannenbäume nicht unbedingt zur Nahrungsaufnahme geeignet sind.

Auf los, geht's los

Doch Ihr Gießkannenmännchen muß diese oder ähnliche Erfahrungen des Lebens wie ein Kleinkind (oder ein Computer ohne ausgeklügelte Software) zuerst begreifen. Um ihm (und natürlich auch dem Spieler) die Grundkenntnisse schnell zu vermitteln, steht ein Übungspfad mit verschiedenen Aufgaben zur Verfügung, den Sie am Anfang der Charakterprägung unbedingt durchlaufen sollten. Dabei versucht der Wichtel, selbständig Dinge zu begreifen, holt sich aber nach jeder Aktion Ihre Meinung ein. Fehlerhaftes Tun sollten Sie bemängeln, richtige Ideen loben – diese Ja-Nein-Entscheidungen bringen Ihren Wichtel auf den richtigen Weg.

Derartig mit Wissen vollgestopft, gilt es nun, die Lande in Form von einzelnen Plattformen zu durchstöbern, Schätze, Kleidung oder Essen zu sammeln und auch Rätsel (Motto: "Welchen Schalter muß ich drücken, damit sich die Brücke über den Fluß senkt, um auf der anderen Seite eine Mauer zu zerstören?") zu lösen.

In der uns vorliegenden Version gab es aus grafischer Sicht keine Highlights zu vermelden. Bis zur Endversion sollten die Entwickler darauf durchaus noch einiges Augenmerk richten. Im Hinblick auf das Gameplay scheint Sony tatsächlich einiges mehr in Pet in TV gesteckt zu haben, als ein reiner Hosentaschen-Tamagotchi parat hat. Um auch längeren Spielspaß zu gewährleisten, sollten auch wirklich knifflige Rätsel in dem finalen Produkt nicht fehlen. Ansonsten könnte der eigentlich sympathische Zwerg eine herbe Bauchlandung im Markt erleben. *pat*

XENOCRACY
THE ULTIMATE SOLAR WAR

... JETZT BEGINNT DER TÖDLICHE ERNST!

Steig ein in den Kampf der planetaren Supermächte, denn das Schicksal des Sonnensystems liegt in Deinen Händen.

Drei Spielarten in einem Game:

- Simulationsmodus
- Arcade-Modus mit einmaliger Weltraum-Action
- On-line-Modus: Deathmatch, Teamplay, Stützpunktverteidigung, Jagen und Fangen -

natürlich auch im Internet!

PlayStation
GROLIER INTERACTIVE
Ubi Soft ENTERTAINMENT
CD-ROM

Point Blank



Frisches Futter für alle Baller-Fans: Mit "Point Blank" bringt Namco das zweite Spiel für die superpräzise Lichtpistole "Guncon" auf den Markt. von Michael Schmithäuser



Vor gut einem halben Jahr sorgte Namco mit seiner präzisen Lichtpistole Guncon für Furore im Zubehör-Markt. Die hochpräzise PlayStation-Wumme konnte zwar auf technischer Seite rundum überzeugen, hatte aber mit einem grundlegenden Problem zu kämpfen: chronischem Softwaremangel. Bis auf den zusammen mit der Gun ausgelieferten Arcade-Shooter "Time Crisis" sah es in Sachen Titelauswahl äußerst düster aus.

Mit Point Blank erscheint nun endlich ein weiterer, auf die Guncon maßgeschneiderter Softwaretitel.



Während es sich bei den allermeisten Lightgun-Shootern um knallharte, brutale und blutrünstige Ballereien handelt, geht Point Blank einen anderen Weg. In der neuesten Namco-Produktion fließt kein Tröpfchen Blut – ausnahmsweise wird mal nicht auf lebende Bösewichter geschossen. Statt dessen dürfen Sie sich an 70 abwechslungsreichen Schießspielchen in bester Jahrmarkt-Manier erfreuen. Bei der Konzeption der spaßigen Schießübungen hat das Namco-Team größte Kreativität bewiesen. Die Runden lassen sich grob in fünf Kategorien einteilen:

– Rummelplatz: Feuern Sie auf quietschgelbe Gummi-Enten, knuffige Stofftiere oder riesige Dosen-Pyramiden.

– Schießstand: Trinken Sie einen kräftigen Schluck Zielwasser und nehmen Sie bewegliche Zielscheiben und plötzlich aufklappende Pappkameraden aufs Korn.

– Abenteuer: Beschützen Sie die Comic-Helden Dr. Dan und Dr. Don auf ihren abenteuerlichen Expeditionen vor bissigen Piranhas oder lästigen Mövenschwärmen.

– Präzision & Geschwindigkeit: Verwandeln Sie ein Auto mit Hilfe eines 60-Schuß-Magazins binnen weniger Sekunden in einen Schrotthaufen oder treffen Sie mit nur einem einzigen Schuß ein herabsegelndes Blatt.

– Knobelei: Erst nachdenken, dann abdrücken. Hier müssen Sie Rechenaufgaben lösen oder Zahlenfolgen "ausschießen".



Zahllose Spieloptionen sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Neben verschiedenen Arcade-Modi überzeugt vor allen Dingen der "Party-Play-Modus". Hierbei können bis zu vier menschliche Teilnehmer zum ultimativen Multiplayer-Duell antreten. Wer lieber alleine spielt, kann Dr. Dan und Dr. Don im "Adventure-Mode" auf einer großangelegten Expedition mit diversen Schieß-Einlagen begleiten.

Unterm Strich ist Point Blank ein spaßiger, abwechslungsreicher und perfekt designter Lightgun-Titel, auf den sich alle Freunde von gepflegten Ballereien freuen dürfen. *pat*



Nur keine Panik: Immer schön auf die hochschnellenden Tintenfische zielen. Eine abgeschossene Bombe ist schlecht fürs Punktekonto.



1



2



3

[1] Die kauzigen Comic-Helden Dan & Don führen Sie durchs Programm. [2] Auf dem Rummelplatz erwartet Sie dieses Spiel, in dem Sie binnen weniger Sekunden das Pendant zum ganz oben dargestellten Stofftier aufspüren und abschießen müssen. [3] Streß pur: Die Bälle zerteilen sich nach jedem Treffer in zwei kleinere Kügelchen.





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.



5 Tage Fußballtraining in der „Super Soccer Fußball-Schule" gewinnen.

Mit professionellen Trainern kicken – jetzt wird der Traum für 5 von Euch wahr. Zusammen mit einem Elternteil könnt Ihr eine Reise für eine Woche nach Mallorca gewinnen, um dort für 5 Tage in der „Neckermann Reisen Super Soccer Schule von Rudi Völler" mit Profis zu trainieren. Weitere Informationen bekommt Ihr im Neckermann Reisebüro.

Welche Mannschaft wurde 1997 Sieger in der Champions League?

COUPON

Lösung

Name

Vorname

PLZ

Ort

Straße

Einsenden an KELLOGG Deutschland, Auf der Muggenburg 30, 28217 Bremen. Einsendeschluß ist der 31.7.98. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

® KELLOGG Company USA © 1998 KELLOGG Company

Verbiestert KAMPFMASCHINEN

Von der Spielzeugkiste auf den Bildschirm:
Die extrem wandlungsfähigen Action-Figuren aus der "Beast Wars"-Serie kloppen sich ab sofort auch auf der PlayStation. von Michael Schmithäuser





Erinnern Sie sich noch an die legendären "Transformers"? Jene sündhaft teuren und bei kleinen Jungs höchst begehrten Action-Figuren, die sich von Robotern in Autos, Flugzeuge oder Raumschiffe verwandeln ließen? Lang ist's her, doch der weltgrößte Spielzeughersteller Hasbro lebt immer noch ganz gut vom nicht enden wollenden Transformers-Kult. Bei den aktuellen Nachfolgern der Ur-Transformers handelt es sich auf den ersten Blick um "ganz normale" Tiere – vom riesigen Gorilla über den stacheligen Skorpion bis hin zum zähnefletschenden Tyrannosaurus Rex. Doch unter der biologischen Hülle verbergen sich Kampfmaschinen aus Stahl und Silikon – mit wenigen Handgriffen lassen sich die animalischen Gesellen in chromglänzende Roboter verwandeln.



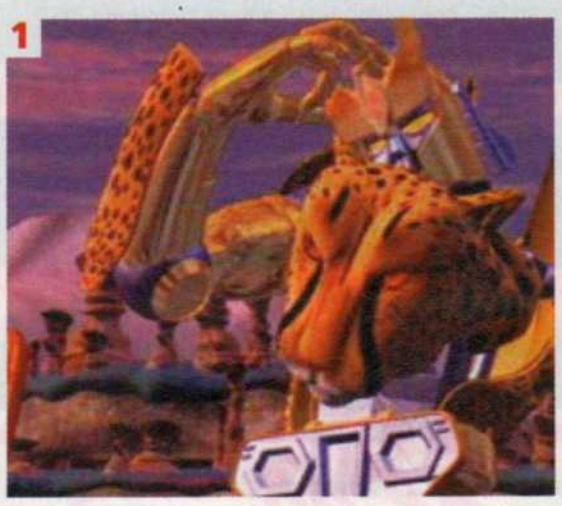
Expedition ins Tierreich

Die Interactive-Abteilung der US-amerikanischen Spielzeugmanufaktur hat um die zehn Charaktere der Beast-Wars-Serie einen knallharten 3D-Shooter gestrickt. Zu Beginn des Spiels suchen Sie sich aus, für welche Seite Sie kämpfen wollen: Entweder für die "guten" Maximals oder für die "bösen" Predacons. Für die Maximals treten unter der Führung des Gorillas Optimus Primal der Leopard Cheetor, das Rhinozeros Rhinox, der pflanzenfressende Saurier Dinobot und die verschlagene Ratte Rattrap an. Auf der gegnerischen Seite hat der T-Rex Megatron das Sagen. Unter dessen Fuchtel befinden sich eklige Tierchen wie die Spinne Tarantulus oder der giftige Skorpion Scorponok.

Die wilden Gefechte finden in vier grafisch höchst imposanten 3D-Terrains statt. Die hochauflösende Grafik bewegt sich in einem Affenzahn über den Bildschirm. Zahllose Special-Effects, wie gleißend helle Lichtblitze und gewaltige Explosionen, machen Beast Wars zu einem echten Hingucker.

Auf der Gameplay-Seite wird dagegen gewohnte Shooter-Kost geboten: Rennen Sie mit Ihrem Lieblingstierchen durch die ausgedehnten Areale, machen Sie Ihre Gegner ausfindig und schicken Sie diese unter Einsatz verschiedenster Waffensysteme ins Jenseits. Für Auflockerung sorgt das witzige Transformations-Feature, mit dem Sie Ihren Charakter in einen Roboter und wieder zurück in ein Tier verwandeln können.

Die gradlinige Action-Orgie, die hauptsächlich jugendliche Anhänger der Spielfigurenserie begeistern dürfte, soll noch im Mai in den Regalen stehen. In unserer nächsten Ausgabe testen wir das tierische Vergnügen auf Herz und Nieren. *mom*











[1] Der Kuscheltiger Cheetor bei der Verwandlung in einen Roboter. [2] Nach ihrer Verwandlung präsentieren sich die Biester als knallharte Kampfmaschinen. [3] Die grafischen Special-Effects können sich sehen lassen. [4] Unterschiedliche Waffensysteme sorgen für Abwechslung.

RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise







- ® - 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.

Dead or Alive

Fast wie im richtigen Leben

Früher schrie man in Frankreich beim Ableben des Monarchen "Der König ist tot! Es lebe der König!", um den neuen Herrscher zu begrüßen. Mit "Dead or Alive" kommt ein Beat'em-Up auf die PlayStation, das durchaus Anrecht auf diesen Titel hat. von Ingo Böhme



Das hat man nun von Shopping-Exzessen: Jedem Fighter stehen bis zu 15 verschiedene Gewänder zur Auswahl, die sie sich alle durch einen Turniersieg verdienen müssen



Es gibt keine festen Werte mehr. Noch vor wenigen Jahren gab es im Genre der Beat'em-Ups nur einen Namen: "Street Fighter". In seiner flachen 2D-Welt gefangen, war es für die dreidimensionalen Nachkommen "Virtua Fighter 2" auf dem Saturn und Namcos "Tekken 2" auf der PlayStation ein Leichtes, den früheren König zu entmachten.

Ende letzten Jahres nun begann Tecmo – ein Hersteller von Automatenspielen – seinen Arcade-Knüller Dead or Alive auf eine Heimkonsole umzusetzen. Als erste Plattform wählten sie Segas Saturn, und jedermann war begeistert. Hochauflösende Grafiken mit einer Rate von 60 Bildern pro Sekunde zeigten die wahre 3D-Power der Konsole.

Und jetzt ist es soweit. Der Vorhang geht auf: Vor uns liegt die erste Adaptation für die PlayStation. Was sich da dem Auge bietet, ist ein visuelles Drei-Sterne-Menü. Flüssige Bewegungen, die auch nicht den Hauch einer Kritik aufkommen lassen. Die Kämpfer selbst erwecken im Ring den Eindruck, sie seien nicht Teil eines Spiels, sondern Darsteller einer gerenderten Animationssequenz. Besonders bemerkenswert ist die Physik der weiblichen Brüste. Ja, Sie haben richtig gelesen. Denn als echtes Alleinstellungsmerkmal haben die Tecmo-Machos diese Attribute der Weiblichkeit – wie im richtigen Leben – animiert.



Während diese Körperteile bei June und Nina in Namcos Prügler so unbeweglich sind, als bestünden sie aus verhärtetem Silikon, zeigen die Busen der Dead or Alive Kämpferinnen, was der Begriff Schwingung wirklich bedeutet. Wer darin eine Frauenfeindlichkeit sieht, findet im Optionsmenü einen Eintrag, um die "Waving Breasts" anzuhalten.

Einzige Kritik in puncto Grafik bezieht sich auf die FMV-Sequenzen. Beim Start sieht man zwar – in guter alter Tekken 2-Manier – ein gerendertes Intro. Mit bombastischen Effekten wie bei Soulblade geht man hier jedoch sparsam um und beschränkt sich auf eine kurze Skizzierung der Charaktere. Haben Sie allerdings einen Fighter ans Ziel gebracht, sehen Sie nicht – wie in Namcos Vorbild – dessen Rückkehr in die Heimat, sondern lediglich einen Abspann mit allen Mitwirkenden des Tecmo-Teams. Aber



■ HERSTELLER:	**Tecmo**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Tecmo**	■ GENRE:	**3-D Beat'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**August**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**









[1] Im Trainings-Modus erlernen Sie alles, von einfachen Schlägen [2] bis hin zu komplizierten Kombos. [3] Ob Ihr Gegner dabei nur herumsteht, [4] oder Sie gar mit seinen ausgefuchsten Combos malträtiert, bleibt Ihnen überlassen.

bevor wir das wirklich kritisieren, warten wir erst einmal die fertige PAL-Version ab. Denn während "Tekken 3" bereits in der NTSC-Version auf dem japanischen Markt erhältlich ist, haben die DOA-Macher noch Zeit, ein wenig zu kiebitzen.

Frischer Wind

Kennen Sie die Problematik, daß man eine Schlag- oder Trittkombination von der Tastenreihenfolge her beherrscht, aber jedesmal, wenn Sie die Combo abspulen, führt Ihr Fighter einen anderen, ungewollten Angriff aus. Bei DOA hingegen können Sie sicher sein, daß alle erlernten Schlagfolgen auch in der Streßsituation des Turniermodus funktionieren. Besonders auffällig ist, daß es quasi keine Verzögerung auf einen Tastendruck gibt. Dadurch hat man das Gefühl der direkten Übertragung des eigenen Willens auf die Figur auf der Mattscheibe.

Wie bei anderen Genrevertretern hat jeder Kämpfer seinen eigenen Stil. Vom reinen Hinterhof-Karate über Ninja-Techniken bis hin zu den zwei Ringern Tina und Bass. Was die Körpervirtuosen Kasum, Jann Lee und Ryu Hayabusa artistisch bieten, ohne daß ihre Bewegungen, Sprünge oder Saltos übertrieben wirken, ist erstaunlich.

Bei all dem ist die Steuerung hervorragend gelöst. Im Grunde gibt es – neben den Richtungspfeilen – nur drei Tasten: Treten, Schlagen und Greifen. Die Abfolgen sind intuitiv. So hat man bereits zu Beginn das Gefühl "so muß es gehen". Und oft ist es dann auch genau so, wie man es sich vorstellt.

Der wohl größte Kick liegt bei der unscheinbaren Funktion "Zugreifen". Denn obwohl auch der Anfänger mit reinen Schlägen und Tritten bis ins Finale gelangt, erreichen Sie erst durch das "Zugreifen" die Perfektion. Alleine bedeutet es eigentlich nur "parieren". Attackiert Sie Ihr Widerpart, reicht es, im passenden Augenblick Quadrat zu drücken, und der ankommende Schlag verpufft im Nirwana. Aber das ist noch nichts gegen die wahren Fähigkeiten dieser Taste. Haben Sie einmal einen Bruce Lee Film gesehen – etwa die Todeskralle? Dann erinnern Sie sich sicherlich an den Standardablauf eines Kampfes. A schlägt von oben nach unten auf B. B hält den rechten Arm als Block vor den Kopf und kontert mit einer linken Geraden. A ergreift den vorgestreckten Arm, führt ihn zur Seite, dreht sich und reißt dabei den Ellbogen zur Gegenattacke auf Brusthöhe.

Genau diese Art zu kämpfen ermöglicht es Ihnen, realistische Kampfszenen im Stil der guten alten Kung-Fu-Filme nachzuspielen.

Das Hauptmenü bietet – wie alle PSX-Fighter – zahlreiche Spielvarianten. Vom Versus- über Team-Battle- bis hin zum Survival-Modus. Natürlich ist auch die Arcade-Variante enthalten – bei DOA "Turnier" genannt. Und selbstverständlich gilt es auch hier, mit möglichst vielen Charakteren allen Antagonisten den Garaus zu machen. Am Schluß treffen Sie dann auf Raidou. Besiegen Sie ihn, erhält Ihr Kämpfer ein neues Gewand. Um allerdings auch Raidou selbst steuern zu dürfen oder gar Ayane den eigenen Willen aufzuzwingen, müssen Sie zunächst alle Gewänder sammeln und zusätzlich noch ein paar schwere Prüfungen bestehen.

Darauf und auf vieles mehr bereiten Sie sich im Trainings-Modus vor. Denn Ihr Opponent steht nicht nur dumm herum und läßt auf sich eindreschen. Ganz gezielt stellen Sie ein, ob er mit Fäusten oder Füßen angreifen, abblocken oder gar eine Spezialcombo ausführen soll. So finden Sie am besten heraus, wie Sie Ihren Angstgegner endgültig auf die Matte legen, ohne selbst etwas abzubekommen und lernen sowohl die richtige Taktik als auch das Timing zwischen Angriff und Block.

Der König der 3D-Beat'em-Ups – Tekken – ist nicht tot. Ganz im Gegenteil wartet Namco dieser Tage sogar mit einer neuen Version auf. Aber dennoch werden sich Lei, Law, Nina und Heihachi nun ihren einst sicheren Thron mit ihren Kollegen Zack, Gen-Fu und Tina teilen müssen. *pat*





Zu jedem der neun Charaktere liegt ein ausführliches Dossier vor.



Vive la FRANCE!

Die Zeit drängt! Kaum vier Wochen vor dem Anpfiff der Fußballweltmeisterschaft stellt EA Sports die erste spielbare Version des offiziellen FIFA-98-Nachfolgers vor: "Frankreich 98: Die Fußball-WM". von Artur Hoffmann





[1] Ein echter Klassiker aus dem Jahre 1982. [2] Vor dem Spiel ertönt die Nationalhymne.

Eine WM-Lizenz ist schon was Feines: Originale Spielernamen, echte Austragungsorte und nicht zuletzt der exakte Spielplan locken selbst ausgewiesene Fußballmuffel hinter dem Ofen hervor. Handelt es sich beim Lizenznehmer zudem um den derzeit renommiertesten Sportspielproduzenten, ist der Erfolg so gut wie sicher. Was aber bietet Frankreich 98: Die Fußball-WM im Detail?



Steht auf!

Da es sich bei diesem Game um eine konsequente Fortsetzung handelt, fallen weder die grafischen noch die spielerischen Änderungen unter die Rubrik "weltbewegend". Das bedeutet aber keineswegs, daß sich die Programmierer auf ihren Lorbeeren ausgeruht haben. Sie folgten vielmehr dem Motto: "Durchschnittliches wird gut und Gutes wird besser". Dies gilt vor allem für die überarbeitete Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Gegner, die sich nun nicht mehr so leicht düpieren lassen. Positiv fällt hier auch die erneute Verbesserung der Torhüter auf.

Auch in Sachen Animation sind Korrekturen erkennbar. Spieler fallen nach scharf hereingegeben Flanken um, Torhüter fausten den Ball sehr resolut aus der Gefahrenzone, und nach einem Treffer freut sich das komplette Team mit dem Torschützen. Kleinere Details wie Blitz und Donner, eine weltmeisterschaftliche Präsentation und die hervorragende Soundkulisse (Hintergrundmusik, Fangesänge und – brandneu – Nationalhymnen) versetzen Sie in WM-Stimmung.



Im Gegensatz zu Grafik und Gameplay wurde das Spielmanagement komplett überarbeitet. Nun dürfen Sie bis zu drei vollkommen unterschiedliche Startaufstellungen speichern und – es wurde auch Zeit – Taktikvarianten während des laufenden Spiels aufrufen. Haben Sie sich im Training (Elfmeter, Eckbälle, Freistöße, etc.) mit den Fähigkeiten Ihrer Spieler vertraut gemacht, wird es ernst: Die Weltmeisterschaft beginnt. Um die Motivation zu erhöhen, spielen Sie entweder den originalen Plan nach oder steigen in ein zufällig zusammengewürfeltes Turnier ein. Alle Spiele werden selbstverständlich in den originalen Stadien ausgetragen, die Ihnen im Vorfeld mittels FMV-Sequenzen vorgestellt werden. Während der Halbzeit und nach dem Schlußpfiff klären Sie die altbekannten Statistikbildschirme über alle wichtigen Ereignisse, wie z.B. die Anzahl der Tore, ausgesprochene Verwarnungen bzw. Feldverweise und begangene



■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**Kanada**
■ ENTWICKLER:	**Electronic Arts**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-8**







[1] Das Endspiel der diesjährigen Fußball-WM steht fest. [2] Deutschland trifft am 12. Juli in Saint Denis auf Argentinien. [3] Oliver Bierhoff erlöst die Nation erst in der Verlängerung. [4] Jaaaa!!! Es ist soweit!







Fouls auf. Nach dem Endspiel werden zudem der Torschützenkönig sowie das fairste Team gekürt.

Multimedia?

Zu den insgesamt 32 qualifizierten Teams gesellen sich der Vollständigkeit halber acht Nationen (u.a. Schweden, Portugal und Irland), die in der Qualifikationsrunde gescheitert sind, aber ein beträchtliches Käuferpotential aufweisen. Diese nicht gerade berauschende Anzahl von Teams wäre kein Beinbruch, wenn die Programmierer an ihren bewährten Richtlinien festgehalten hätten. Zu unserer großen Überraschung mußten wir aber feststellen, daß die äußerst beliebten nationalen Ligen erstmalig außen vor gelassen wurden!

Um dies ein klein wenig auszugleichen, haben die Entwickler in der Vergangenheit gestöbert und sind dabei auf eine hervorragende – wenn auch nicht neue – Idee gestoßen: Klassiker! Sobald Sie den WM-Titel gewonnen haben, taucht im Hauptmenü eine neue Spielvariante auf. Hier treten Sie mit einem von insgesamt 16 historischen Teams an, um die Fußballgeschichte neu zu schreiben. Angefangen im Jahre 1930 in Uruguay über Bern 1954 bis hin zur WM 82 in Spanien dürfen Sie an acht Endspielen teilnehmen. Selbstverständlich greift die FIFA-Lizenz auch hier. Somit steuern Sie legendäre Fußballgötter, wie z.B. Pele, Bobby Charlton oder Franz Beckenbauer, über den Platz. Damit hier das richtige Feeling aufkommt, treten die Mannschaften in den damals aktuellen überlangen Hosen an und kicken gegen einen etwas deformierten Ball. Um die Authentizität auf die Spitze zu treiben, verrichten die Torhüter ihren Job ohne Handschuhe. Bei der uns vorliegenden Preview-Version stimmten allerdings noch nicht alle Namen mit der Realität überein.

Falls Sie ein wenig mehr über die Geschichte Ihrer Lieblingsmannschaft erfahren wollen, werfen Sie einen Blick in die "Team-Historie". Hier erwarten Sie jede Menge Hintergrundinformationen über die besten Fußballer, alle bisherigen WM-Begegnungen sowie jede Menge statistischer Infos. Wer hier gut aufpaßt, beantwortet die in jeder Halbzeit gestellten Fragen richtig. Allerdings sollten die EA-Verantwortlichen hier noch einmal Hand anlegen: So lautet z. B. die Antwort auf die Frage "In welchem Jahr nahm Kroatien zum letzten Mal vor 1990 an einer WM teil?" lapidar 1944. Hier dürfte den – möglicherweise kanadischen – Recherchieuren wohl entgangen sein, daß der weltmeisterschaftliche Spielbetrieb zwischen 1938 und 1950 ruhte. *pat*



Kleinere Details, wie Blitz und Donner, eine weltmeisterschaftliche Präsentation und die hervorragende Soundkulisse, versetzen Sie in WM-Stimmung.



Drei Aufstellungen lassen sich speichern.

Shadow Gunner



Für Sonys PlayStation ist schon seit geraumer Zeit kein wirklich guter Shooter mehr erschienen. Ubi Soft will dem ein Ende setzen und schickt mit "Shadow Gunner" sein Steckenpferd ins Rennen... von Nico Hartmann



Das Rezept ist dasselbe wie bei allen anderen Shootern auch: viel Action, ausgefallene Gegner und durchschlagende Wummen. All diese Komponenten vereint Shadow Gunner in sich. Sie spielen einen High-Tech Roboter, den Sie in der "Third-Person"-Perspektive sehen. In der Endversion soll auch die Ego-Perspektive auszuwählen sein, wie Sie es aus Spielen wie "Exhumed" oder "Disruptor" her kennen. Ihr Held ist mit zwei verschiedenen Arten von Geschützen ausgerüstet: Einer Handfeuerwaffe, mit der Sie direkt auf die Feinde vor Ihnen schießen, und einem Raketenwerfer für weit entfernte Ziele. Die jeweiligen Donnerbüchsen werden im Laufe des Spiels immer besser, bis sie den fünften Grad erreicht haben. Von da an sind sie nicht mehr zu steigern.

In dem Maße, wie Ihre Stärke steigt, sind auch die Kontrahenten härter zu knacken. Wo Sie am Anfang die Feinde noch mit einem gezielten Schuß niedergestreckt haben, erholen sich die Störenfriede später und stehen immer wieder auf. Doch nicht nur das: In den höheren Leveln stellen sich die Widersacher auch auf die Aktionen Ihrer Figur ein. Spieler und Gegner müssen somit ihre Verhaltensmuster fortwährend ändern und lernen aus ihren Fehlern. Sie merken bald, daß Sie mit stupidem Herumgeballere nicht sehr weit kommen werden. Sie müssen sich verstecken, wo es nur geht, und im richtigen Moment auftauchen, um dem Bösewicht den Garaus zu machen.

Böse, böse Roboter

Die einzelnen Level sind in Arenen unterteilt, in denen Sie verschiede Aufträge erfüllen. Eine Ihrer Aufgaben wird es z.B. sein, die Kommunikation der Feinde lahmzulegen. Dazu beseitigen Sie alle Gegner, die Ihnen über den Weg laufen und greifen als letztes die Satellitenbasis an. Für jedes zerstörte Ziel, seien es Roboter, Versorgungshallen oder Radarschirme, erhalten Sie Punkte. Wenn Sie genügend davon eingeheimst haben, dürfen Sie sich in die Liste der Besten eintragen.

1



2



[1-2] Das Intro ist rasant und überzeugt durch eine schöne Grafik. [3] Ja, Hallo die Herren. Wer will denn als erster das Zeitliche segnen?

3



In der rechten oberen Ecke Ihres Bildschirms sehen Sie ein Radar, das Ihnen anzeigt, wo sich die verbleibenden Gegner aufhalten. Wenn Sie in den näheren Umkreis eines Feindes geraten, erscheint ein roter Pixel auf dem Radar, und Sie visieren das Ziel automatisch an. Geht es im Spiel einmal heiß her, wechseln Sie

JETZT *SEID* IHR *DRAN!*

Die abenteuerliche Jagd nach den entflohenen Gangsterbrüdern erstreckt sich über **17 aufregende 3D-Levels**. Dabei sind Hindernisse zu bewältigen, die jeden anderen Cowboy zu Fall brächten. Du mußt Dich mit Schurken prügeln, um entführte Damen zu befreien. Und wenn es sich gar nicht vermeiden läßt, ziehst Du den Colt – schneller als Dein Schatten.



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



JUMP 'N' RUN



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

– ENDLICH FÜR DEINE PLAYSTATION.

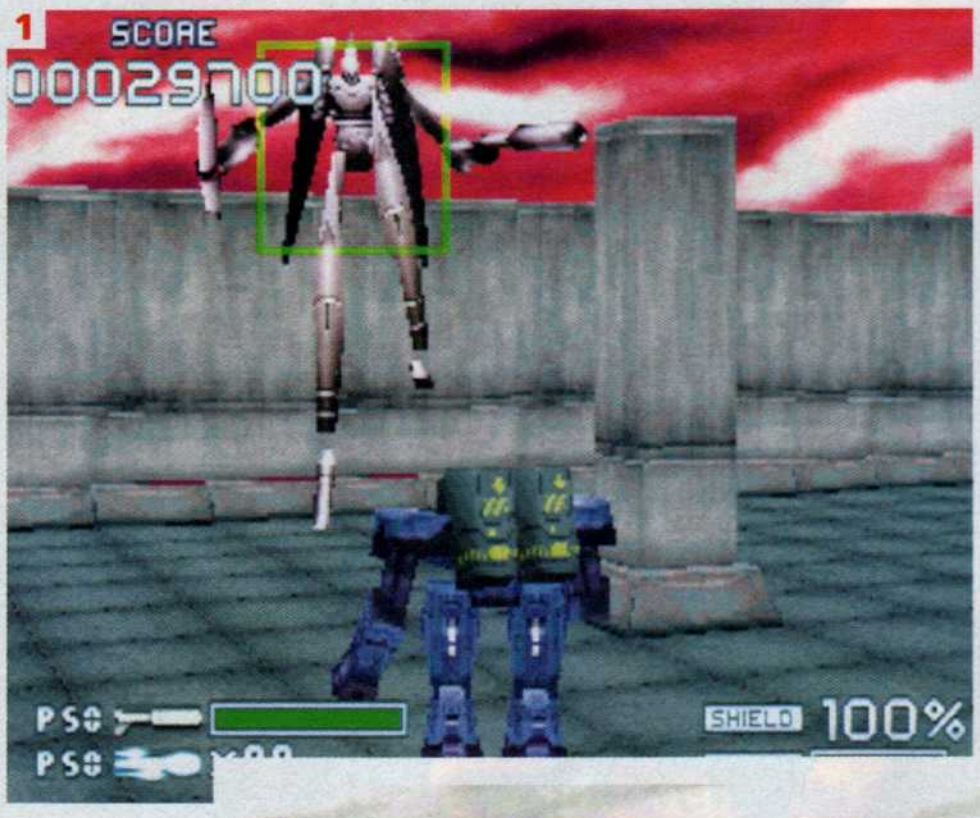
Ab jetzt im Handel.

PlayStation

© LUCKY LUKE LICENSING 1998 „PlayStation“ and „Playstation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Angespielt

■ HERSTELLER:	**Ubisoft**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Vertex Multimedia**	■ GENRE:	**Action-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



[1] Der ultimative Endgegner. Um ihn zu besiegen, müssen Sie immer in Bewegung bleiben. [2] Für entferntere Ziele bietet sich Ihre Back-Pack-Waffe an. [3] Sie feuern Ihre sekundäre Waffe ab, und seien Sie sich sicher: Sie treffen das Ziel! [4] Im zweiten Level ist Ihnen weitgehend die freie Sicht verbaut, so daß Sie kaum erkennen, wie viele Gegner sich hinter den Containern befinden.







per Knopfdruck die Perspektive und betrachten Ihren Freund aus der Draufsicht. Somit verschaffen Sie sich einen optimalen Überblick von Ihrer Umgebung. Manchmal ist dies sogar dringend erforderlich, da Ihr Roboter eine beeindruckende Größe hat und Ihnen die Sicht oft durch Gabelstapler und Trucks verbaut ist.

Insgesamt erwarten Sie drei verschiedene Level: eine Schneelandschaft, eine Art Lagerhalle und eine Stadt. Der Schwierigkeitsgrad nimmt stetig zu, nicht zuletzt deshalb, weil die Level immer vertrackter werden und die Schurken gerissener. Kommen Sie nicht zurecht, dürfen Sie das Game auch Ihrem Timing anpassen: Sind sie eher der gemütliche und besonne Typ, empfiehlt sich die einfachste Stufe, und Ihnen begegnen wenige und relativ harmlose Widersacher. Entscheiden Sie sich hingegen für den anspruchsvollsten Grad, artet Shadow Runner geradezu in eine Schlacht aus. Rasen Sie so mir nichts, dir nichts durch die Straßen, sind Sie bald von einem Schwarm Roboter umzingelt. Hier hilft nur noch Taktik: Sie müssen langsam um die Ecken sliden, sich in Nischen und Gängen verstecken und sich Gegner für Gegner vornehmen. Da die Burschen relativ robust sind, werden ein paar Schüsse selbst mit der besten Waffe nicht den Erfolg bringen, den Sie sich wünschen.

Ihre Feinde stehen immer wieder auf und greifen erneut an. Wenn Sie einen Auftrag erfolgreich beendet haben, erscheint eine Tabelle. In dieser steht, wie viele Feinde und Gebäude Sie zerstört haben, welche Stufe Ihre primären und sekundären Waffe besitzen, wie stark Ihr Schutzschild ist und wie viele Power-Ups Sie sich ergattert haben.

Die ewigen Nörgler

Das Leveldisign ist zwar noch nicht ganz optimal gelungen, doch sind die Ansätze recht gut. Die Arenen in den Schneelandschaften sind eben und offen. Hin und wieder werden Sie auf Wachtürme und Lagerhallen stoßen, die Sie allesamt zerstören dürfen und dabei viele Punkte auf Ihrem Konto verbuchen werden. Die beiden folgenden Level hingegen sind weitaus verwinkelter und mit vielen Hindernissen wie Autos, Häusern und übereinander gestapelten Kisten gespickt.

Alles in allem scheint Shadow Gunner ein vielversprechender Titel zu werden. Die Waffen könnten noch ein wenig spektakulärer sein. Man denke nur an Disruptor, bei dem Sie in diesem Punkt auf eine sehr große Auswahl zugreifen dürfen. Je nach Gegner ist eine Wumme weniger effektiv als eine andere. Das spürt man bei Shadow Gunner nicht immer.

Weiterhin wünschenswert wären deutlich mehr und vor allem größere Level. Die jetzigen Arenen sind innerhalb weniger Minuten geknackt und die Missionsziele allesamt erfüllt. Doch mag das an der frühen Version liegen, und es wird sich mit Sicherheit noch jede Menge bis zum endgültigen Release tun.

pat

86%

"..knackig und absolut motivierend!"
PlayStation Games

88%

"..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor..."
Maniac

The Adventures of

ALUNDRA

アランドラ



Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!

PSYGNOSIS

PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.

adidas Power Soccer '98



Welchen Cup hätten's denn gerne?

Nach "adidas Power Soccer", "adidas Power Soccer International" und "adidas Power Soccer 2" geht Psygnosis in die vierte Runde. Wie tonnenschwer die Lizenz des Sportartikelherstellers wiegt, erkennen Sie bereits am Titel des aktuellen Footie-Games: "adidas Power Soccer '98" – nicht unbedingt einfallsreich, oder? von Artur Hoffmann

1



2



[1] Echte Spielernamen sind auch diesmal wieder mit von der Partie. [2] Manchester United gegen Juventus Turin! [3] Altbekannte Steuerungsroutine kombiniert mit neuer Grafik. [4] Die zahlreichen Fans fiebern dem Einwurf entgegen.

3



4



Teil eins überraschte durch die Vielzahl von spektakulären Moves, das Sequel brachte uns echte Spieler- und Teamnamen, der dritte Teil schließlich versprach gnadenlose Actionbolzerei und wurde professionell kommentiert (die negativen Seiten lassen wir mal außen vor). Trotz all dieser Bemühungen setzte sich die Reihe aber nur bei Fans der leichten Kost durch. Hartgesottene Ballstrategen mieden die Games und vergnügten sich auch weiterhin mit "FIFA 97/98" bzw. "ISS Deluxe/Pro". Diesen Mißstand will Psygnosis mit dem rechtzeitig zur Weltmeisterschaft erscheinenden adidas Power Soccer '98 beheben. Aus diesem Grund wurde zunächst die Anzahl der unnatürlichen Special Moves auf ein erträgliches Minimum reduziert. Nun soll die Simulationsvariante ihrem Namen alle Ehre machen und nicht mehr als Arcademodus für Reaktionsschwache mißbraucht werden.

Weltmeisterlich

Die positivste Überraschung erwartet Sie im – nicht gerade toll designten – Hauptmenü: Die unglaubliche Vielzahl der angebotenen Spielmodi. Da eine stilistisch korrekte Aufzählung aller enthaltenen Varianten den Rahmen sprengen

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Shen Technologies**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**





[1] Ausgepumpte Spieler werden sofort ausgewechselt. [2] Thomas Strunz wird wegen eines rüden Fouls vom Platz gestellt. [3] Hektische Strafraumszenen machen Laune. [4] Hm, dieser Typ sieht aus wie Carsten Jancker.





würde, beschränken wir uns auf den Telegrammstil: Weltmeisterschaft, Afrikameisterschaft, Champions League, UEFA Cup, Pokal der Pokalsieger, Copa America, Copa Libertadores, Africa Cup und ein fiktives Top-30-Turnier. Soweit wir es überblicken konnten stimmte bei all diesen Turnieren das Teilnehmerfeld beziehungsweise die Zusammensetzung der Gruppen mit der Realität (Saison 97/98) überein. Als ob das alles noch nicht ausreichen würde, bauten die Entwickler zusätzlich noch elf nationale Meisterschaften (z.B. Deutschland, England, Brasilien) ein. Alles in allem stehen Ihnen über 400 originale Mannschaften zur Auswahl. Auch die Anzahl des vorhandenen Spielermaterials kann sich mit mehr als 10000 (!) der Realität entliehenen Akteuren wahrlich sehen lassen. Der Reigen der Spielvarianten wird durch eine Trainingsoption abgerundet, in der Sie Ihren Mannen entweder die Standardsituationen (Elfmeter, Eckball, Freistoß oder Einwurf) eintrichtern oder aber ein lockeres Trainingsspielchen anpfeifen.

Haben Sie alles im Griff, wird es ernst. Bevor Sie Ihr Team aber auf den Platz schicken, müssen Sie sich selbstverständlich auch um die Taktik kümmern. So legen Sie die strategische Marschroute fest, geben die Spielweise vor und entscheiden sich möglicherweise für einen manuell gesteuerten Torwart. Falls Ihnen hier ein Fehler unterlaufen ist, können Sie diesen während den Begegnungen noch ausbügeln.

Grafisch setzt Psygnosis auf hochauflösende Darstellung, polygonale Akteure und Motion-Capturing. Trotzdem soll die Vollversion mit flotten 30 Frames pro Sekunde animiert sein. Angesichts des frühen Stadiums dieser Preview-Variante können wir noch nichts Handfestes über das endgültige Gameplay aussagen.

Nicht von der Hand zu weisen ist aber die Tatsache, daß die Spieler vollkommen unterschiedlich aussehen. So wird die Sturmreihe des FC Bayern z.B. von einem massigen, glatzköpfigen Riesen und einem etwas kleineren, dunkelhäutigen Spieler gebildet. Dieses Detail fällt vor allem bei Freistößen positiv auf, da die Mauer hier nicht aus Sechslingen gebildet wird, sondern aus sechs unterschiedlichen Individuen besteht. Das sorgt in Verbindung mit den – bereits angesprochenen – echten Spielernamen für ein unvergleichliches Flair. Ein weiteres hochintelligentes Feature stellt die Freikamera dar. Ähnlich wie bei "Tomb Raider" dürfen Sie den Kamerawinkel durch einen Druck auf die hinteren Zusatztasten einstellen – und zwar während des laufenden Spieles. So haben Sie das Geschehen stets im Blick.

Wie in der Vorversion sitzt Marcel Reif hinter dem virtuellen Mikrofon und gibt seine fußballerischen Weisheiten zum besten. Auch hier haben sich die Entwickler kräftig ins Zeug gelegt, da die Kommentare der uns vorliegenden Alphaversion besser zum Spielgeschehen passen als das beim verkaufsfertigen "aps 2" der Fall war.

Erwähnenswert ist auch das überlange und für ein Fußballspiel gänzlich untypische FMV-Intro: Sie begleiten eine Handvoll Fußballspieler auf dem Weg nach Frankreich und erfahren einiges über Berufung (nach dem Joggen), Träume (rosafarbener Hase) und Sehnsüchte (Freundin) der virtuellen Kicker.

Den inzwischen sehr beliebten Spielereditor suchten wir vergeblich. Den Grund fanden wir in der Pressemitteilung: "10.000 Spieler dürften wohl für langanhaltenden Spaß sorgen.". Dem haben wir nichts hinzuzufügen... *pat*

Die Anzahl des vorhandenen Spielermaterials kann sich mit mehr als 10000 (!) der Realität entliehenen Akteuren wahrlich sehen lassen.







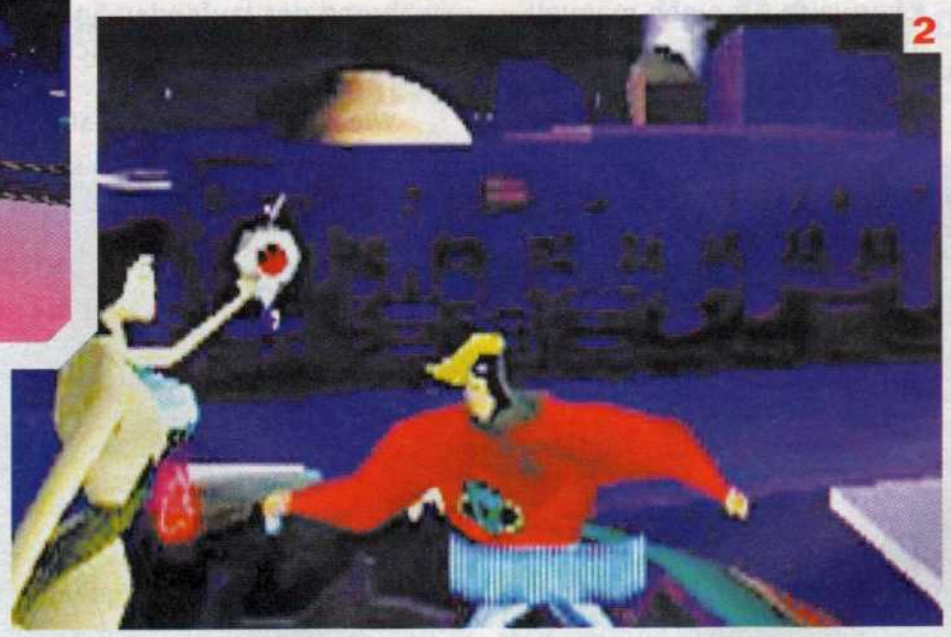






Drei "B's" sind die Zutaten von Sonys neuestem Jump'n-Run-Vergnügen: Der unerschrockene Weltraum-Haudegen Blasto, sein grünhäutiger Alien-Gegenspieler Bosc und jede Menge hübscher "Babes". von Michael Schmithäuser





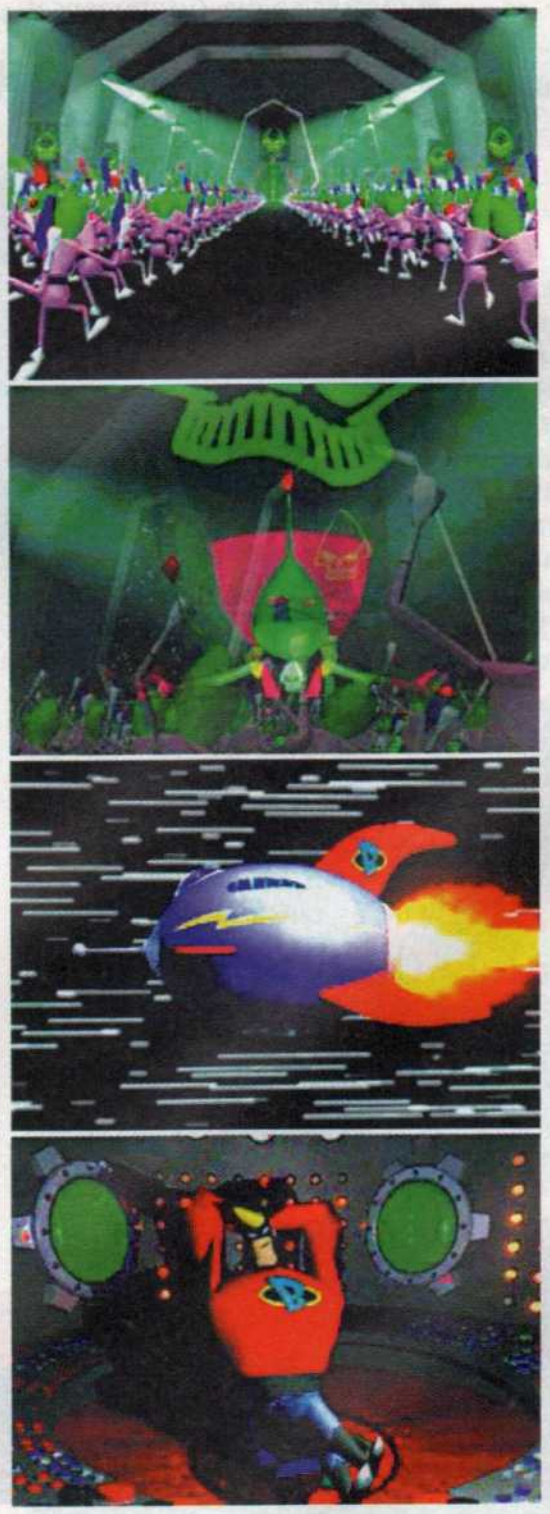
[1] Captain Blasto bei seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Herumflirten mit einem "Blasto Babe". [2] Diese Blondine hat es dem wackeren Helden besonders angetan.

Ärger in der 5. Dimension: Der ebenso kleinwüchsige wie durchtriebene Alien-Fiesling Bosc wiegelt seine Armee von kleinen grünen Männchen zum Kampf gegen die Menschheit auf. Kurz darauf fallen die lästigen Grünlinge, mit Laserpistolen bewaffnet, wie die Pest über das bekannte Universum her. Doch Bosc hat seine Rechnung ohne Captain Blasto gemacht – der wackere Superheld wirft sich in sein hautenges Latex-Dress und stellt sich der Alienbrut im Alleingang entgegen. Das klingt nach dem x-ten Weltraum-Shooter für die PlayStation – doch weit gefehlt. "Blasto" ist ein weiterer Vertreter des derzeit höchst beliebten Genres der 3D-Jump'n-Runs. Und dazu noch ein besonders witziger, der sich an eher skurrilen Hüpfspielen wie "Earthworm Jim" oder "Skull Monkeys" orientiert.



Spaßiger Comicstrip

Die Grafik ist komplett im abgedrehten 50er-Jahre-Stil gehalten, und auch die Story strotzt vor Anspielungen auf uralte Zeichentrickserien. Held und Bösewicht sind zum Brüllen komisch – wenn Captain Blasto seinen massiven Oberkörper auf winzigen Stummelbeinchen durch die Gegend trägt oder der stets



Neulich, in der 5. Dimension: Der grünhäutige Bösewicht Bosc bläst zum Angriff auf die Menschheit - doch der smarte Captain Blasto ist bereits in seinem schicken Raumschiff unterwegs, um die Alienbrut aufzuhalten.

■ HERSTELLER: **SCE** ■ HERKUNFTSLAND: **Japan**

■ ENTWICKLER: **Sony Interactive Studios** ■ GENRE: **3D-Jump'n-Run**

■ VERFÜGBAR AB: **Mai '98** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1**



[1] Bewegliche Plattformen und lästige Aliens machen Blasto das Heldenleben schwer. [2] So sauber, daß man sich drin spiegeln kann: Die meisten Plattformen in Blasto entbehren jeglicher Oberflächentextur.



BLASTO

grimmig dreinschauende Bosc seine Kopfantenne wackeln läßt, bleibt kein Auge trocken. Dazu kommen noch die trockenen Kommentare des blondgelockten Weltraum-Recken – zu annähernd jeder Situation hat Captain Blasto den passenden Spruch auf den Lippen.

Neben den ausgefallenen Videosequenzen bewegt sich auch die Spielgrafik von Blasto jenseits aller Konventionen: Statt durch detailreich ausstaffierte Landschaften oder prunkvolle Gebäude, hüpft der Held über puristisch anmutende, knallbunte Polygon-Plattformen ohne nennenswerte Oberflächentexturen. Auch wenn es sich um ein bewußtes Stilmittel der Grafiker handelt, wirken die glatten und strukturlosen Plattformen auf Dauer ein wenig öde.

Zum Ausgleich für dieses Manko warten jede Menge knifflige Plattformkonstruktionen und witzige Puzzles auf den Jump'n-Run-Freund. Der Captain muß sich seinen Weg über bewegliche Bodenplatten, gähnende Abgründe und durch elektronische Sperren bahnen. Letztere müssen zunächst mal abgeschaltet werden – doch die entsprechenden Knöpfe wollen erst noch aufgespürt werden. Natürlich hoppelt Mr. Blasto nicht alleine durch die ausgedehnten Level – Boscs Schergen lauern hinter jeder Ecke und scheuen sich nicht, den muskulösen Pixelmann mit ihren Laserstrahlen zu rösten. Als Antwort auf solch flegelhaftes Benehmen schießt Blasto eiskalt zurück – natürlich mit verschiedensten Waffensystemen, die er auf seinem Weg durch die 5. Dimension aufsammelt. Stichwort "aufsammeln": Eine ganze Horde hübscher Mädels – die sogenannten "Blasto Babes" – warten darauf, von ihrem Helden aus der Gefangenschaft der Aliens befreit zu werden. Als Dankeschön gibt's einen tiefen Blick in die Augen, schmeichelnde Dankesworte und ein Küßchen. Da macht das Heldenleben so richtig Spaß!

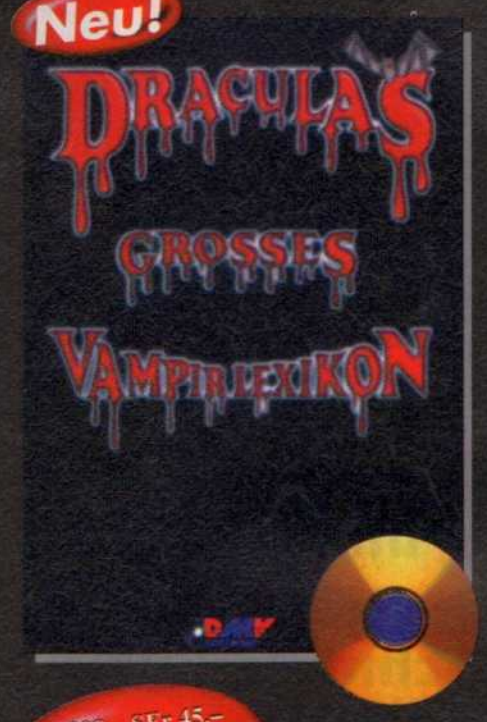


Die völlig abgedrehte Comic-Hüpferei soll noch in diesem Monat auf die PlayStation-Gemeinde losgelassen werden – wir unterrichten Sie in der nächsten Ausgabe darüber, ob es der smarte Blasto mit der versammelten Konkurrenz von "Croc" bis "Gex" aufnehmen kann.

pat

Wir werden Ihnen das Fürchten lehren

Neu!



öS 398,– SFr 45,–
DM 49,95

Alles - wirklich alles – was es zum Thema Vampire Wissenswertes gibt, ist auf dieser CD! Deutschlands führender Vampir-Experte Arno Löb hat ein umfassendes Werk zu Vampir-Literatur, -Filmen, -Theaterstücken, -Musicals, -Opern und -Musik zusammengestellt, in dem der Wissensdurstige findet, was er begehrt. Bissige Filmausschnitte, Bilder, Fotos, Musik und Songs schaffen ein multimediales Lexikon, in dem das "Blättern" einfach Spaß macht.

Draculas großes Vampirlexikon

ISBN 3-7723-8641-5

DMV/Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/951-444
Fax 08121/951-697
Compuserve 106004, 2214
http://www.franzis.de

DMV SOFTWARE

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Joyprice 89.90



DEATHTRAP DUNGEON
KOMPLETT DEUTSCH
FANTASTISCHES GRUSEL-ROLL!

Joyprice 89.90



NEED FOR SPEED III
KOMPLETT DEUTSCH
PACKENDE RENNACTION!

Joyprice 99.90



GRAN TURISMO
KOMPLETT DEUTSCH
RENNSPAß DER EXTRAKLASSE!

MÄUSE SPAREN

FRAGEN SIE NACH DEN Joyprice DIE WELT DER SUPERPREISE FÜR

KULA WORLD
BOMBERMAN WORLD
GHOST IN THE SHELL
GEX 3D
TEKKEN 3
und viele mehr

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

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
GAMESHOP
Katharienengasse 21
35390 Giessen
0641/79 17 94

NEU!
DNE JOY & GAME
Markt 17
38364 Schöningen
05352/90 98 67

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

NEU!
GAMESHOP
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181/23 13 23

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

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. Ab Lieferwert 200,- DM versandkostenfrei.
Preise der JOYSOFT POINT & JOYSOFT SHOPS können abweichen.

Small Soldiers

Aufstand der Puppen



Erinnern Sie sich noch an die Zeit, als Sie mit "Skeletor" und "He-Man" Ihr Kinderzimmer unsicher gemacht haben? Damals hatten wir noch die Macht von Castle Greyskull, doch heute... Vielleicht hilft Ihnen "Small Soldiers" über den Schmerz hinweg. von Nico Hartmann

Electronic Arts bringt in der letzten Zeit einen Top-Titel nach dem anderen raus; man denke nur an den Jump'n-Run-Hit "Skull Monkeys" oder das brandneue "Diablo". Beide Games wurden mit der Traumnote 1,5 bewertet. Ein neues Spiel von EA schickt sich an, die Ruhmeshallen der PlayStation zu stürmen und dem Bestseller "Tomb Raider" den Schneid abzukaufen. Das Hauptaugenmerk liegt bei Small Soldiers nicht auf Rätseln, sondern auf Action. Warum das so ist, wird spätestens klar, wenn man einen Blick auf die Story wirft.

Ganz schräg

Alan ist ein Spielwarenhändler. Er hat für seinen Laden Action-Figuren gekauft: die "Commando Elite" und die "Gorgonites". In den Figuren befinden sich Computerchips, die einfache Posen und Kommandos steuern sollen. Doch wurden diese unglücklicherweise mit geheimen Chips gekoppelt, die den Figuren künstliche Intelligenz verschaffen. Alan lädt seine Ladung im Geschäft ab und geht nach Hause. Über Nacht springt der Anführer der Commando Elite, Major Chip Hazard, aus seiner Schachtel und trommelt seine Truppe zusammen. Sein Plan ist es, die Galaxie von den Gorgonites zu befreien. Die Soldaten finden die Kästchen der Gegner und zerstören sie. Als der Inhaber am nächsten Morgen wieder kommt, findet er ein Schlachtfeld vor. In einer der Schachteln findet er einen Gorgo-









[1] Die grünen Männchen füllen Ihre Lebensenergie wieder ein Stück auf. [2] Da wollen Sie zwei Gegner aufs Korn nehmen. [3] Sie sind da, der Schurke ist da, nur irgend etwas fehlt noch...ach ja, die Texturen. [4] Das ist Ihre Fahrkarte nach oben. Springen Sie in die helle Flamme, und Sie werden auf die nächste Plattform gewirbelt.

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

■ ENTWICKLER: **Dreamworks Interactive** ■ GENRE: **Action-Shooter**

■ VERFÜGBAR AB: **Sommer '98** ■ ANZAHL DER SPIELER: **1-2**



Sie stehen Ihrem Feind nicht alleine gegenüber. Rufen Sie ein Monster herbei, das Ihnen hilft.

nite namens Archer. Dieser fängt zur Überraschung von Alan an, sich zu bewegen und erklärt ihm, was vorgefallen ist. In den nächsten Tagen sammeln sie die restlichen Gorgonites zusammen und arbeiten einen Plan aus, wie sie die Commano Elite besiegen und in ihr Heimatland, Gorgon, zurückkehren können.

Sie schlüpfen nun in die Rolle von Archer, dem Anführer der Gorgonites, und müssen es mit Major Chip Hazards Truppe aufnehmen.

Auf in den Kampf

Im Gegensatz zur sexy Lara spielen Sie einen etwas O-beinigen Helden, der mit dem Hintern wackelt. Sie sehen Ihren Charakter aus der "third-person-Perspektive" und streifen durch zwölf thematisch unterschiedliche Level. In Gorgon erforschen Sie einen antiken Tempel, der in verschiedene Ebenen unterteilt ist. Sie sind gleich zu Anfang mit guten Waffen und Extras ausgerüstet. Auf dem linken Arm sind drei Geschütze angebracht: ein Maschinengewehr, eine Art Plasmakanone und Ziel-Such-Raketen. Am rechten befinden sich drei besondere Gaben: Auf Knopfdruck projizieren Sie ein holografisches Abbild Ihres Kämpfers in den Raum und verwirren so den Gegner. Mit einem der anderen Goodies erschaffen Sie einen kleinen, zierlichen Gorgonite, der auf Ihre Feinde schießt und sie verfolgt. Wenn Sie Ihrem Widersacher richtig zusetzen wollen, lassen Sie ein weiteres hilfreiches Monster erscheinen. Es ist größer und sieht aus wie ein Berserker. Ihr Freund umtänzelt den Feind und prügelt mit großen Pranken auf ihn ein. Somit wird Ihr Widersacher abgelenkt, und Sie haben ein leichtes Spiel mit dem Bösewicht. Werden Ihre Helfer allzuoft getroffen, sterben sie und verschwinden. Sie dürfen aber jederzeit weitere Kreaturen generieren.

Um an begehrte Power-Ups zu gelangen, müssen Sie immer die Augen offen halten, unter Brücken schauen oder gewagte Sprünge hinlegen. Manche füllen die Munition Ihrer Waffen auf, andere erhöhen Ihre Lebensenergie.

Ausgekocht und abgebrüht

Ihre Gegner sind zum Teil sehr clever. Sie müssen sich z.B. mit einem Soldaten herumschlagen, der nicht einfach nur Kanonenfutter ist, sondern sehr flexibel agiert. Er visiert Sie mit dem Laser seiner Wumme an und schießt dann mehrere Salven auf Sie. Danach macht er einen kunstvollen Sprung-Dreh-Kick und schleudert drei Wurfsterne nach Ihnen. Verändern Sie Ihre Position, sucht er sich eine andere Stelle und versucht erneut sein Glück. Ein weiterer Feind, Link Static, sieht aus wie ein Mülleimer auf zwei Beinen. Er schießt mit einem Maschinengewehr auf Sie, doch ist er etwas schüchtern und macht gleich einen Schritt zurück, wenn Sie auf ihn zugehen. Im folgenden Kasten erhalten Sie einen Überblick über die einzelnen Gegner. *mom*

Die Commando Elite:



Chip Hazard:
Der Anführer – er geht methodisch vor. Er kennt nur ein Ziel: Die Galaxie von den Gorgonites zu befreien. Chip ist ein As auf dem Gebiet der Kriegführung und duldet es nicht, wenn sich jemand in seinen Plan einmischt.



Brick Bazooka:
Die rechte Hand von Major Chip Hazard. Er ist ein harter und muskulöser Mann, der ebenfalls seine Erfahrungen im Krieg gemacht hat. Brick ist immer bereit aufs Ganze zu gehen – koste es, was es wolle.



Kip Killigan:
Er ist die perfekte Kampfmaschine und versteht es, aus allem eine Waffe zu machen.



Butch Meathook:
Ein Heckenschütze; der richtige Mann für den Kampf aus der Distanz. Als Meister der Aufklärung spürt er jedes Ziel auf.



Link Static:
Ein Experte in allen Belangen der Kommunikation.

WCW Nitro

Muskeln aus STAHL

Die muskelbepackten Hünen des amerikanischen World Championship Wrestling (WCW) ringen nun auch gegen Sie auf der PlayStation.

Doch aufgepaßt: Ein falscher Griff hat bereits verhängnisvolle Folgen. von Olaf Bernhard



Wrestling ist in Amerika fast schon ein Volkssport, auf alle Fälle jedoch enorm medienwirksam. Dies liegt hauptsächlich daran, daß sich die Wrestler mit allerhand wilden Show-Einlagen in Szene setzen und sich bis zum Umfallen bekämpfen. Aufwendige Stunts müssen von den Profis einstudiert werden, damit diese Wrestling-Action nicht in einem echten Blutbad endet. Berühmte Vertreter der Gattung "Mega-Schrank" kennt man aber nicht nur in den USA: Hulk "Hollywood" Hogan, Sting oder der Giant sind auch in unseren Gefilden durchaus populär. In "WCW Nitro" von THQ verwandeln Sie sich nun in einen dieser stärksten Ringer der Welt.

Ein kleines Intro, in dem Sie Video-Highlights aus vergangenen Shows vorgesetzt bekommen, stimmt Sie auf Ihre Aufgabe ein. Im Hauptmenü aktiveren Sie die Einstellungen und wählen eine der drei Schwierigkeitsstufen, die Kampfzeit und die sogenannte Ringout-Time. Diese fängt dann zu ticken an, wenn Sie von Ihrem Gegner über die Seile aus dem Ring geworfen werden. Sie sollten nun schleunigst wieder auf die Kampfarena hochkrabbeln, weil Sie ansonsten Ihr Match wegen zu langem Verlassens des Rings verlieren.

Dann legen Sie auch schon los und entscheiden sich entweder für ein Turnier, einen Zweikampf oder einen Fight Team gegen Team. Schließlich schlüpfen Sie in die Rolle eines Stars des WCW, und los geht's.

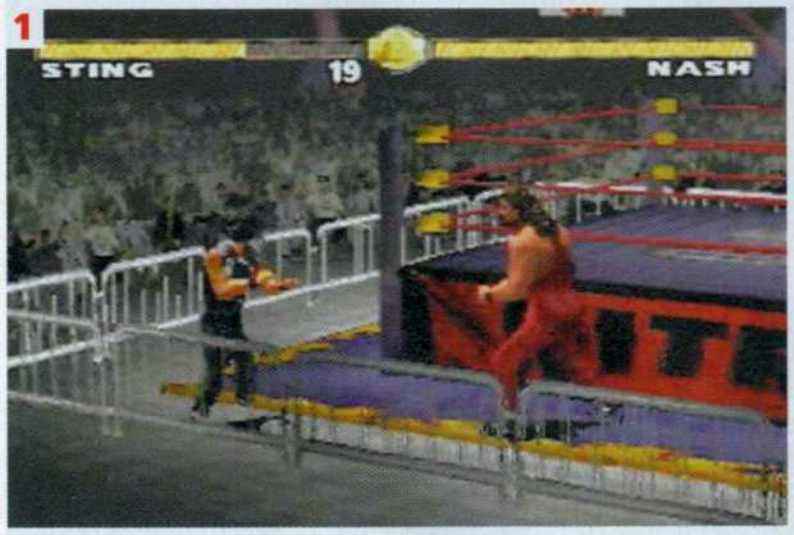
Pure Kraft

Die Schläge und Tritte sind für jeden Wrestler gleich. Sie unterscheiden sich lediglich im Aussehen und in der Art, mit der Sie Ihre Gegner durch den Ring schleudern.

Durch grölende Menschenmassen, die bei spektakulären Attacken ein wahres Blitzlichtgewitter auslösen, erlebt man einen Hauch von der Atmosphäre eines solchen Events.



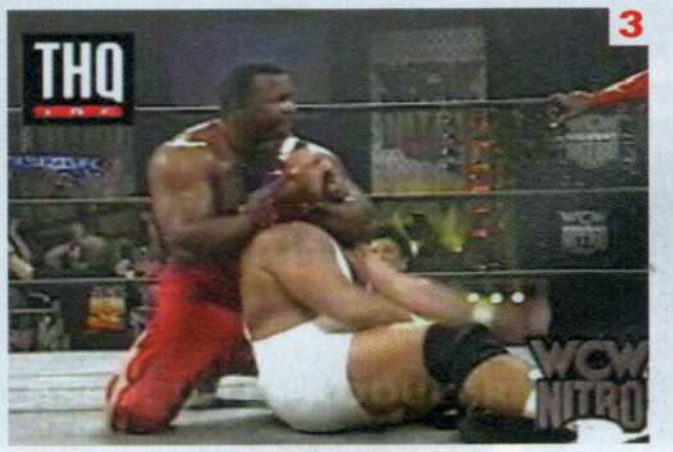
Hard Rock schallt durch die Halle, wenn Sie auf Ihre Kontrahenten treffen. Zudem werden Ihre Special-Moves allesamt von einem Kommentator über die Lautsprecher ausgegeben. Die Grafik überzeugt wegen der groben Pixel momentan noch wenig – mal schauen, ob sich da bis zum PlayTest noch etwas tut. *mom*



1



2



3



4

[1] Auch außerhalb des Rings werden Kämpfe entschieden! [2] Das richtige Ansetzen der Würfe ist wichtig, um einen Kampf erfolgreich zu bestehen. [3] Ob sich die beiden hier auch gegenseitig die Ohren abbeißen? [4] Autsch! Gleich wird Hulk "Hollywood" Hogan auf der Matte landen!

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 (Mai)	99.-
Chill	79.-
Cool Boarders 2	89.-
Extreme Snowbreak	89.-
FIFA Soccer 98	89.-
Frankreich 98 - Die Fußball WM	89.-
Golden Goal (Mai)	94.-
ISS Pro 98 (Mai)	94.-
Jet Rider 2	79.-
John Madden Football 98	84.-
Nagano Winter Olympics 98	99.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98	94.-
NHL Face Off 98	79.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98	89.-
Premier Manager 98 (Mai)	99.-
Snowracer	89.-
Tennis Arena 2 (Mai)	89.-
V-Ball (Mai)	89.-
VIVA Football (Juli)	89.-
Wayne Gretzky Hockey 98 (Mai)	74.-
World League Soccer (Juni)	79.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra (Juni)	89.-
Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (Mai)	84.-
Breath of Fire 3 (Juni)	89.-
Diablo	89.-
Discworld 2	89.-
Dreams to Reality (Juni)	84.-
Final Fantasy 7	109.-
Ghost in the Shell (Juli)	89.-
Men in Black (Mai)	89.-
Riven: Sequel to Myst	109.-

Geschicklichkeitsspiele

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

Shoot-Action

Armoured Core (Juni)	89.-
Beast Wars	84.-
Deathtrap Dungeon	94.-
Judge Dredd (Für Pistolen)	89.-
Forsaken	99.-
Maximum Force (Für Pistolen)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One	89.-
Pax Corpus	89.-
Reboot	84.-
Resident Evil D.C.	84.-
Resident Evil 2 (ca. 27.4.)	99.-
Shadow Gunner (Mai)	89.-
Spawn	79.-
Time Crisis mit Lichtpistole	155.-
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.-
Colin McRae Rally (Juli)	89.-
Crime Killer (Juni)	89.-
F1 '97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo	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 (Juni)	99.-
Road Rash 3D (Juni)	89.-
Supercross feat. McGrath (Mai)	89.-
Test Drive 4	84.-
Tommi Mäkinen Rally (Juni)	89.-
Touring Car Championship	94.-
VMX Racing	89.-
V-Rally	89.-
World Rally Champion (Mai)	89.-

Beat´em Up

Bloody Roar (Beast)	89.-
Bushido Blade	89.-
Fighting Force	89.-
Marvel Super Heroes	79.-
Star Wars: Master of Teräs Käsi	89.-
Streetfighter Collection	89.-
Tekken 3 (JAPAN)	149.-
WCW vs. The World	94.-

Strategiespiele

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

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
G-Police	109.-
Natural Adrenalin N_2O (Mai)	99.-
Plane Crazy (Juni)	89.-
Nuclear Strike	84.-
War Games (Juni)	89.-
Xenocracy (Mai)	89.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D	89.-
Lucky Luke	89.-
Oddworld: Abe´s Oddysee	84.-
Pitfall 3D	94.-
Rascal	89.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Frankreich 98

Die Fußball-WM mit allen Spielern & Stadien.
Ab ca. 22. Mai erhältlich.

komplett deutsch — nur 89.-

Resident Evil 2

Das wohl härteste Splatteradventure der Welt.
Achtung !!!! Indizierungsgefahr.

Anleitung deutsch — nur 99.-

Top-Angebote

Batman & Robin (Mai)	84.-
Breath of Fire 3 (Juni)	89.-
Hugo (Mai)	94.-
One (Mai)	89.-
Armoured Core (Juni)	89.-
Motorhead (Mai)	89.-
ISS Pro 98 (Mai)	94.-
Alundra (Juni)	89.-

Platinum Edition 1
Formel 1, Soulblade, ISS Pro 97, Tekken 2, Pandemonium, Tomb Raider, Mechwarrior
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

Vigilante 8 94.-



Deathtrap Dungeon 94.-



Xenocracy 89.-



Need for Speed 3 89.-



Forsaken 89.-



Gran Turismo 109.-



Premier Manager 99.-



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 !

Vigilante 8



Schnallen Sie sich an und steigen Sie in die Eisen. Vergessen Sie auf gar keinen Fall, sich den Weg frei zu schießen und alles aus der Bahn zu räumen. Dann gehört die Straße Ihnen! von Nico Hartmann



Der Markt der Autorennspiele platzt aus allen Nähten. "Also, was tun, um aus der Masse herauszustechen?", wird sich Activision gedacht haben? Lizenzrechte für Autos und Fahrer erwerben und mit originalen Rennstrecken aufwarten: Gibt es! Nascar-Rennen bestreiten und Gegner anrempeln: Gibt es! Doch wie viele Auto-Shooter existieren für die graue Konsole? Nicht sehr viele. Nennenswert ist eigentlich nur "Twisted Metal". Neben Ideen aus diesem Titel brachte Activision auch einige Neuerungen in ihrem aktuellen Game unter. Wo sich bei der Vorlage alles darum dreht, Gegner abzuknallen, müssen Sie hingegen in "Vigilante 8" vorrangig Aufträge erfüllen, wie z.B. Bahnhöfe zerstören, Ölpumpen in Schutt und Asche legen oder Windmühlen beschützen. Auffällige Ähnlichkeiten zum PC-Spiel "Interstate 76" scheinen gewollt.

Alle Macht geht vom Volke aus

Die Story ist im Jahre 1975 angesiedelt. Sie befinden sich im Südwesten der USA, wo eine motorisierte Gang, die Coyoten, die Wirtschaft zerstören. Besonders auf die Ölraffinerien und die industriellen und geschäftlichen Anlagen haben es die Rabauken abgesehen. Eine Handvoll Bürger schließt sich zusammen und gründet die "Vigilantes". Ihre erste Tat ist es, ein Waffenlager der Armee auszurauben, um so an die modernsten Waffen zu gelangen. Sie stehen natürlich auf der Seite der Guten und müssen Ihren Widersachern das Handwerk legen.

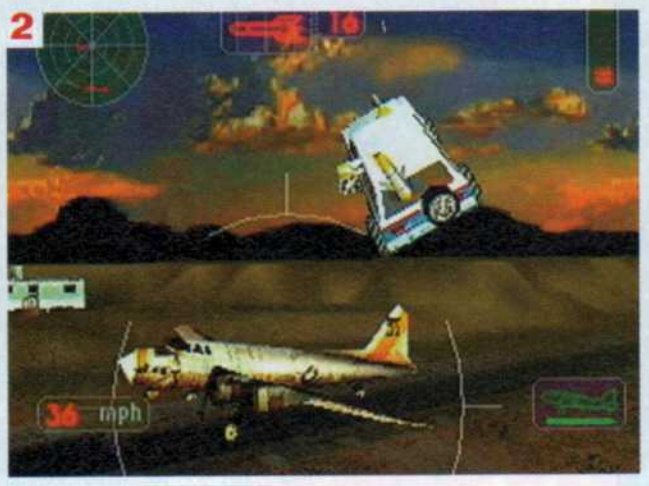
Sie dürfen zwischen vier verschiedenen Spielmodi wählen: Missionen, Arcade und zwei Spieler mit- oder gegeneinander. Im Missionsmodus erfüllen Sie diverse Aufträge. Ihnen stehen zwölf Fahrer und deren Autos zur Verfügung. Entscheiden Sie sich z.B. für die FBI-Agentin Chassey Blue, dann fahren Sie einen spritzigen '67 Strider. Sie werden in ein Skigebiet geschickt, um eine prekäre Situation zu lösen: Die Coyoten haben eine Ski-Lift-Anlage besetzt. Ihre Aufgabe ist es nun, die Gegner unschädlich zu machen und die Anlage zu schützen. Sie finden sich am oberen Ende eines schneebedeckten Hanges wieder und werden gleich von zwei gerissenen Fahrern attackiert. Beide bedrängen Sie, doch können Sie es kaum mit Ihnen aufnehmen, da Ihre Gegner bis an die Zähne bewaffnet und Sie lediglich mit einem Maschinengewehr ausgerüstet sind. Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Sie müssen sich bessere Waffen



1



2



3



[1] Ihr Auftrag: Beschützen Sie die Ölpumpen – und erledigen Sie Ihre Gegner. [2] Ein gewagter Sprung ins Blaue. [3] Die Grafik ist schon jetzt ein Leckerbissen: Das Auge ißt mit!

■ HERSTELLER:	**Activision**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Luxaflox**	■ GENRE:	**Auto-Shoot'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juni '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Mit Chassey Blue beginnen Sie Ihre Mission in einem Skigebiet in Colorado. Zum Skifahren werden Sie zwar nicht kommen, aber vielleicht wird Sie das Abschießen von Autos etwas entschädigen.

besorgen. Dazu düsen Sie einfach den Abhang hinunter und sammeln Raketenwerfer, Tellerminen, Missiles und andere schwere Geschütze auf, die knapp über der Schneedecke schweben. Manchmal finden Sie auch eine Art Schutzschild oder einen Schraubenschlüssel, der Ihren Wagen wieder teilweise repariert. Das werden Sie besonders zu schätzen wissen, wenn Sie über einen Felsvorsprung, Hügel oder die Tragflächen eines Flugzeugs gerast sind. Dann macht Ihr Wagen nämlich einen atemberaubenden Sprung durch die Luft. Das sieht zwar sehr schön aus, aber das Auto wird beschädigt oder bleibt auf dem Dach liegen. Erleiden Sie bei einer solchen Aktion Totalschaden, ist das Spiel für Sie vorbei. Natürlich dürfen Sie auch Ihrerseits alles demolieren, was Sie in der Umgebung sehen: Häuser, Schneemaschinen, Lifte, Fässer – nichts ist vor Ihnen sicher.





Wenn Sie es mit anderen Fahrern probieren wollen, sitzen Sie natürlich auch in verschiedenen Vehikeln. Die Palette der Modelle reicht vom kleinen Geländewagen wie dem '74 Strider, über den kompakten und behäbigen Schulbus bis hin zum '72 Moth Truck, der zwar viel aushält, aber schwer zu zähmen ist. Haben Sie Ihr Fahrzeug gewählt, rasen Sie durch abwechslungsreich gestaltete Landschaften – mal fahren Sie durch eine sonnendurchflutete Schneelandschaft, mal sehen Sie die Wüste von Nevada bei Sonnenuntergang oder ein Industriegebiet in tiefer Nacht.

Im Arcade-Modus stehen Ihnen zehn Schauplätze zur Auswahl, die sich alle in den Bundesstaaten der USA befinden. Dabei dürfen Sie ihren Fahrer und die Feinde selber auswählen. Allerdings erhalten Sie keinen Auftrag. Sie brettern "Just for Fun" durch die Level und gewinnen so einen besseren Eindruck von der Umgebung. Das wird sich spätestens dann auszahlen, wenn Sie die Missionen bestreiten.

In den beiden anderen Modi, in denen Sie zu zweit gegen- oder miteinander spielen, sehen Sie die beiden Wagen via vertikalem Splitscreen. Ein wirklich nettes Feature, das für viel Spaß sorgen wird.

mom



PSX Boot-Chip
(für jap und us)
8,95 DM
PSX RGB Kabel
12,95 DM
PSX Memory Card
15 Block 19,95 DM
360 Block 54,95 DM
05331-906262
BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte
http://www.baucontec.de
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

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
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
One*
Pitfall 3D*
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Neuheiten auf Anfrage

PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!
PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Die zweite Ausgabe wieder mit Hunderten Cheats, Tips & Tricks für Ihre PlayStation
PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu ca. 100 Spielen!
PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 3 Hunderte Top Aktuelle & Exklusive Game Buster Codes. (U. a. FF7, RE2, One, Deathrap Dungeon, Gran Turismo, Theme Hospital, Diablo, Gex 3D usw. - Alle Codes für Deutsche Pal-Spiele!!)
NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung
PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Stadt der verlorenen Kinder
PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword
PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade
PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House
PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2

Deathrap Dung.	99,00	Skull Monkeys	79,00
Gex 2	99,00	RGB Kabel	19,00
Resident Evil 2	**99,00**	**Game Buster**	
Pitfall 3 D	99,00	**inkl. Codeheft (N64-109)**	**99,-**

Deutsche Lösungsbücher: Deathrap Dungeon (19,95), Yoshi's Story (24,80)
US-Lösungsbücher - Je 39,00: Alundra, Crash Bandicot 2, Gex 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 Datelash 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

Premier Manager '98

Der Stuhl wackelt!

Gremlin Interactive bringt die leidige Trainerfrage in die Stuben der PlayStation-Besitzer. Mit "Premier Manager '98" will das britische Unternehmen die ultimative Managementsimulation im Ärmel haben. von Artur Hoffmann

Ob Premier Manager '98 jemals in den deutschen Läden stehen wird, ist sehr fraglich – eine Lokalisierung scheint gänzlich ausgeschlossen. Nun werden Sie sich zurecht fragen, warum wir überhaupt darüber berichten. Das liegt vor allem daran, daß das Feld der sportlichen Managementsimulationen im Gegensatz zum PC-Markt mehr als unterrepräsentiert ist. Mit "Player Manager" steht bislang gerade mal ein Titel zur Verfügung.

Meisterlich

Was in den höheren deutschen Ligen äußerst selten vorkommt, entwickelt sich im Mutterland des Fußballs zum Normalzustand: Spielertrainer. Ruud Gullit, Gianluca Vialli (Chelsea) und Achille Lombardi (Crystal Palace) waren bzw. sind Spieler und Trainer in Personalunion. Falls Ihnen eine ähnliche Karriere vorschwebt, dürfte Premier Manager '98 Ihr neues Lieblingsspiel werden. Wie in diesem Genre üblich, kümmern Sie sich um alle Belange eines britischen Fußballclubs. Ob Trainingseinheiten, Verhandlungen oder Spielertransfers – nahezu jeder Aspekt des modernen Fußballs wird berücksichtigt. Dabei geht es aber um mehr als nur schnöde Pokale. Vielmehr müssen Sie im Verlauf Ihrer Arbeit nachweisen, daß Sie aus einem Haufen mittelmäßiger Individualisten einen Meisterschaftsaspiranten formen können. Hier liegt auch der große Reiz des Games: Entweder Sie führen ein Spitzenteam von einem Sieg zum nächsten, oder Sie übernehmen die Leitung eines Abstiegskandidaten und retten diesen vor dem Fall in die untere Spielklasse. Für Abwechslung ist also gesorgt.



1

2

[1] Die weit über 200 Spielszenen sorgen für Abwechslung. [2] Mit so einem Ergebnis hätten die Liverpooler Spieler nicht gerechnet.



1



2

[1] Wer braucht da noch eine Tastatur? [2] Dieses Menü wird Ihr ständiger Begleiter.

Um uns ein genaueres Bild von diesem vielversprechenden Titel zu machen, befragten wir Bill Newsham, seines Zeichens verantwortlicher Produzent des Gremlin-Titels Premier Manager '98.

PSM: *Das wichtigste Merkmal einer Managementsimulation sind akkurate Statistiken. Wie sieht es bei Premier Manager '98 aus?*

Gremlin: Bei der Zusammenstellung der Spielerdaten haben wir vor allem auf die beiden Faktoren Aktualität und Nachvollziehbarkeit gesetzt. Stürmer wie Alan Shearer, Les

■ HERSTELLER:	**Gremlin Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Gremlin Interactive**	■ GENRE:	**Fußballmanagement**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

Ferdinand oder Jürgen Klinsmann treffen das gegnerische Tor weitaus öfter als ungelenke Abwehrspieler wie Henning Berg oder Sol Campbell. Um hier alles richtig zu machen, haben wir uns mit den Redakteuren des britischen Fachblattes "Goal!" zusammengesetzt und die Daten der über 2.700 Spieler abgestimmt. Weitere Kleinigkeiten wie z.B. Wetterverhältnisse, Güte der Schiedsrichter und das Ansehen der Mannschaften runden den Realismusgehalt nach oben ab.

PSM: *Ein weiteres wichtiges Kriterium ist die Lernkurve. Wie sieht es damit aus?*

Gremlin: Bei der Programmierung von Premier Manager '98 haben wir vor allem auf eine leichte Zugänglichkeit geachtet. So ist es ohne weiteres möglich, das Game ohne einen Blick in das Handbuch zu spielen. Allerdings würden hier zahlreiche Details unentdeckt bleiben. Ein typischer Spieler versucht sich zunächst im Alleingang, sieht ab und zu im Handbuch nach und kommt auf diese Art und Weise immer besser ins Geschehen.

PSM: *Da sich die Eingriffsmöglichkeiten während des laufenden Matches in geringen Grenzen halten, ist eine perfekte Präsentation wichtig. Was haben Sie hier zu bieten?*

Gremlin: Um die zusammenfassenden Highlights so spannend wie möglich zu gestalten, haben wir über 200 vollkommen unterschiedliche Spielsituationen designt. Flugkopfbälle und Fallrückzieher sind ebenso vertreten wie Eigentore und Rückpässe. Jede dieser Szenen wird zudem fachgerecht kommentiert. So entsteht ein einzigartiges Flair, das jeden Fußballfan an seine PlayStation fesselt.

Das Spiel ähnelt dem richtigen Leben: Sie heuern bei einem Verein an, verprassen das Geld für neue Spieler, verlieren fünf, sechs Matches und sitzen wieder auf der Straße.

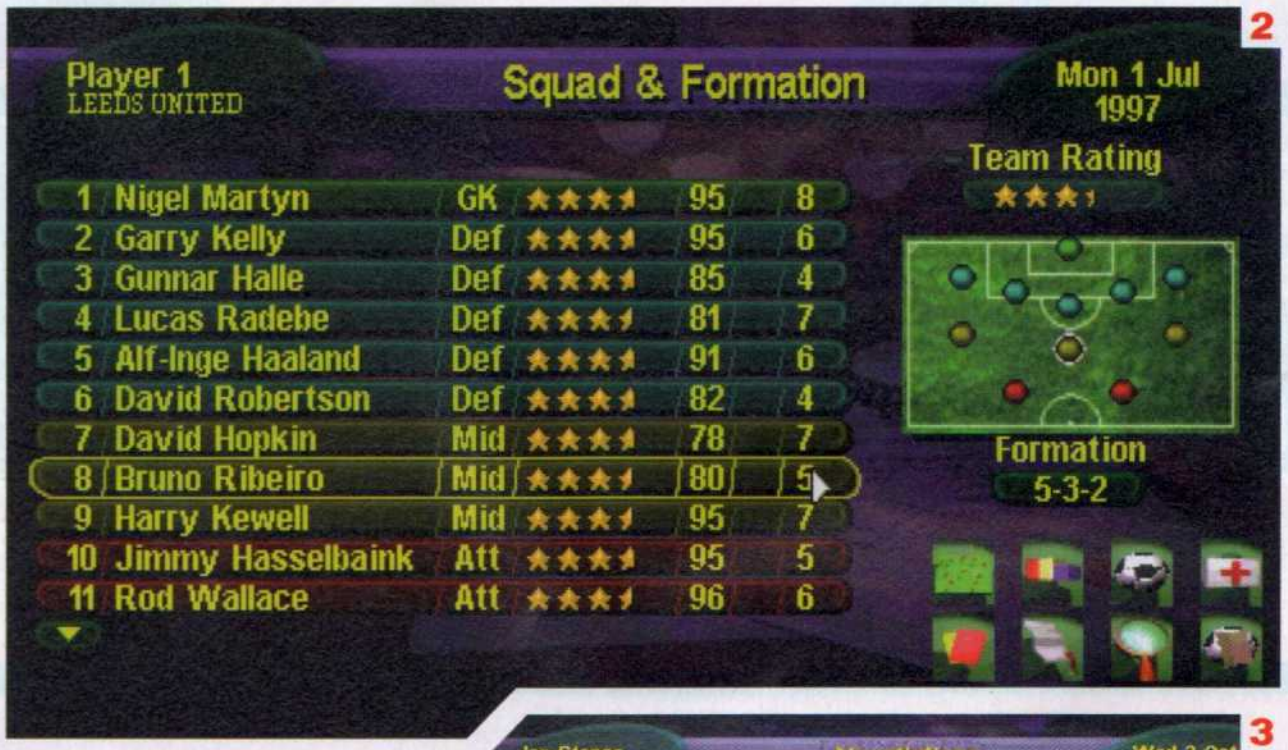
PSM: *Das wohl größte Problem einer Wirtschaftssimulation ist die Steuerung. Auf was dürfen wir uns freuen?*

Gremlin: Hier haben wir uns sehr viel Mühe gegeben und einige Ideen verworfen. Das Ergebnis ist eine Mischung aus intuitiven Icons, Cursors und Online-Hilfe. Somit spielt es keine Rolle, ob ein Spieler eher Joypad oder Maus bevorzugt.

PSM: *Zum Abschluß wollen wir wissen, wie es mit der Künstlichen Intelligenz aussieht?*

Gremlin: Nun ja, das Spiel ähnelt dem richtigen Leben: Sie heuern bei einem Verein an, verprassen das Geld für neue Spieler, verlieren fünf, sechs Matches und sitzen wieder auf der Straße. Spaß beiseite, wir haben unser Bestes gegeben, um den Mittelweg zwischen Herausforderung und Spielbarkeit zu finden. Dies ist auch der Hauptgrund für den verspäteten Release. *pat*









[1] In der Wiederholung werden Ihnen zahlreiche Details vor Augen geführt – "Actua Soccer 2" läßt grüßen. [2] Bei der Zusammenstellung der Spielerdaten achteten die Verantwortlichen vor allem auf den Bezug zur Realität. [3] Ist dieser Spieler sein Geld wert? [4] Unser Spion klärt uns über interessante Spielerpersönlichkeiten auf.

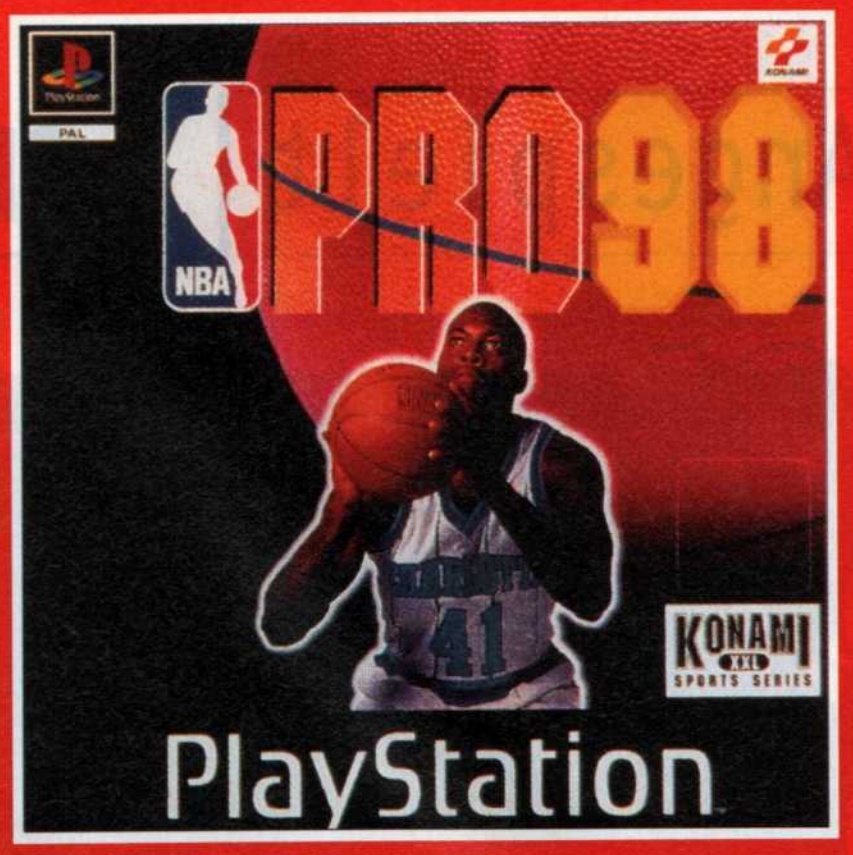


Just buy it.

101 mal in Deutschland.

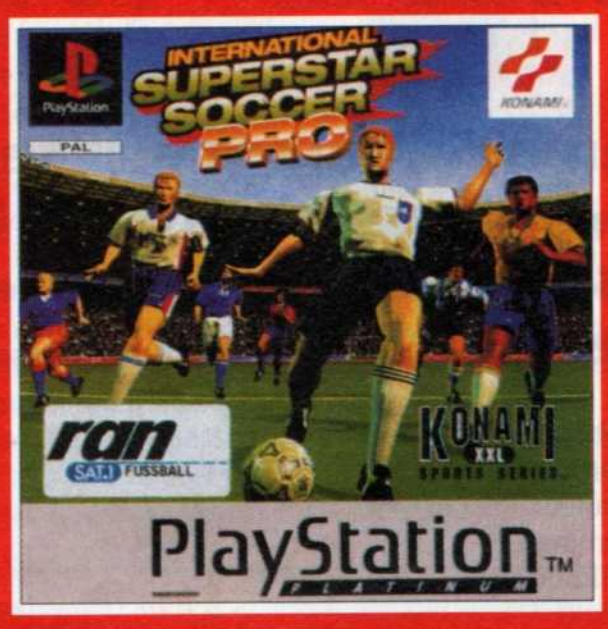
http://www.mediamarkt.com

99.-



NBA PRO '98
Die Fortsetzung des populären NBA in the Zone 2 - mit allen Teams und Spielern der NBA, noch höherer Realismus, verfeinerte Grafik mit individuellen Spieler-Moves, neuer Turniermodus, Multiplayermodus für bis zu acht Spieler gleichzeitig.

49.-



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PLATINUM
32 Nationalteams, gerenderte Polygon-Grafik, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie deutscher Live-Kommentar. Das derzeit wahrscheinlich beste Fußballspiel für Playstation.

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.-



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

99.-



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

Sternenkrieg mit System

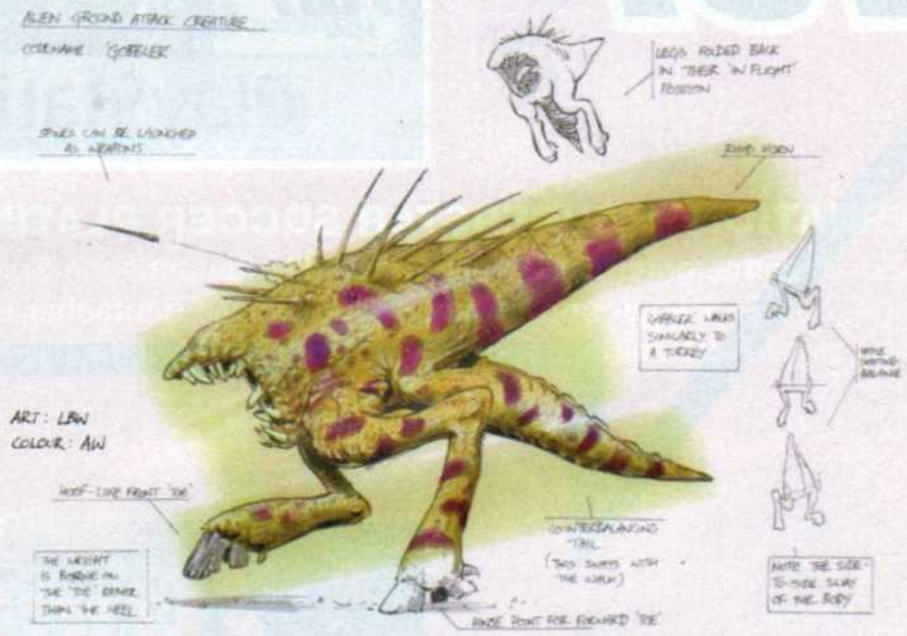
All-Tag eines Flottenkommandeurs: Im neuen Weltraum-Epos "Xenocracy" klemmen Sie sich nicht nur hinter den Steuerknüppel eines schnittigen Raumjägers, sondern plagen sich auch mit strategischen Entscheidungen und allerlei Verwaltungskram herum. von Michael Schmithäuser



Weltraumkrieger schoben bislang auf der PlayStation eher eine ruhige Kugel: Kurzen Missionsbeschreibungen lauschen, raus ins All und böse Aliens ins Vakuum blasen. Das war's dann auch schon – besondere Anforderungen an die Intelligenz der Joypad-Piloten wurden nicht gestellt. Mit Xenocracy wird alles anders: Grolier Interactive's neues Weltraumepos stellt nicht nur ihre Reaktionsfähigkeit, sondern auch ihr strategisches Geschick auf eine harte Probe.

Als Kommandant der "United Planet Nations" bekommen Sie im Jahre 10.600 nach Christus alle Hände voll zu tun. Zwischen der Merkur-Liga, der Venus-Allianz und dem Mars-Kombinat kommt es immer wieder zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Grund für die Scharmützel ist der seltene Rohstoff Lycosite, der vornehmlich im Asteroidengürtel und auf den äußeren Planeten des Sonnensystems zu finden ist. Zu allem Überdruß bedrohen skrupellose Piraten den intergalaktischen Frieden. Ihre Aufgabe ist die Erhaltung von Ruhe und Ordnung im Sonnensystem – wenn nötig, unter Einsatz von Gewalt.

Schon der Optionsbildschirm im Simulationsmodus zeigt, daß es sich bei Xenocracy um mehr als einen schnöden Space-Shooter handelt. Ihr virtuelles Computerterminal ist mit Schaltflächen übersät, die sie wiederum in komplexe Untermenüs führen.



Der "Situation Report" zeigt Ihnen an, wo es im Sonnensystem gerade brenzlig wird. Auf Wunsch entsenden Sie ein Schlachtschiff in die Krisenregion. Handfeste Geheimdienst-Informationen erwarten Sie unter "Military Intelligence Report". Hier erhalten Sie einen Überblick über die mehr als 50 Raumschifftypen und die zehn Waffensysteme. Wer immer auf dem Laufenden bleiben will, sollte öfter mal einen Blick in die Nachrichten-Abteilung "News" werfen. Die Punkte History und Information klären Sie über die Geschichte und die aktuellen Verhältnisse des Sonnensystems auf. Im Personalfenster entscheiden Sie, welchen Waffenoffizier und Wingmen Sie mit auf die Reise

Die Grafikdesigner von Grolier Interactive haben sich beim Design der zahllosen Gegner selbst übertroffen. Fehlt nur noch die vernünftige Adaption auf den PlayStation-Bildschirm...

1



2



[1] Mit Ihren neuentwickelten Waffensystemen machen Sie selbst den dicksten Schiffen den Garaus. [2] Die frei konfigurierbaren H.U.D.-Anzeigen Ihrers Schiffes versorgen Sie mit allerlei Informationen zum Geschehen.

nehmen. Im Schiffshangar bestücken Sie Ihre Raumfahrzeuge nach eigenem Gusto mit Raketensystemen und Laserwaffen. Und in der Research & Development-Abteilung erwartet ein ganzer Wissenschaftlerstab Ihre Anweisungen. Hier geben Sie die Entwicklung neuer Raumschiffe, Schildgeneratoren oder Waffensysteme in Auftrag.

Nachdem Sie sich um die ganzen Formalitäten gekümmert haben, geht es hinaus in den Weltraum. Hier herrscht wieder das gewohnte Weltraum-Shooter-Ambiente vor: Düsen Sie mit Ihrem Schlachtschiff durchs All oder über ausgedehnte Planetenoberflächen, und zeigen Sie den Aggressoren, wo's langgeht.

In der Preview-Version fällt dieser Programmteil allerdings stark gegenüber den grafisch perfekt gestalteten Strategie-Menüs ab. Die pixelige 3D-Optik kann sich in keinster Weise mit aufwendigen Grafikorgien á la "Colony Wars" oder "Darklight Conflict" messen.

Mal sehen, ob die Entwickler diese Problematik bis zur finalen Version in den Griff bekommen – ansonsten droht der aufwendigen Space-Opera trotz der zahllosen Simulationsaspekte der Absturz. *pat*



[1] Diese Radarstation wird ihren Sendebetrieb in wenigen Sekunden einstellen... [2] In Xenocracy wird nicht nur in der Leere des Alls, sondern auch auf Monden und Planeten kräftig geballert.

Abholung in der Versandzentrale möglich.

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

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte je 14,80 DM

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

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

jetstream more than Games

SONY Playstation

Abe`s Oddysee	74,99
Ace Combat 2	89,99
Adidas Power Soccer 2	84,99
Agent Armstrong	84,99
Alundra *	89,99
Arc of Time	79,99
Armored Core *	84,99
Auto Destruct	89,99
Ayrton Senna Kart Duel 2	84,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Battle Arena Toshinden 3	84,99
Bloody Roar	84,99
Broken Helix	94,99
Bubble Bobble 2 *	74,99
Bushido Blade	89,99
Bust a Move 3	69,99
Caesars Palace	79,99
Cart World Series *	79,99
Castlevania	89,99
Cheesy	89,99
Chill	79,99
Clock Tower	94,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer	94,99
Command & Conquer 2	99,99
Constructor *	79,99
Cool Boarders 2	84,99
Crash Bandicot 2	89,99
Croc	84,99
Dark Omen	84,99
Darklight Conflict	84,99
Deathtrap Dungeon	99,99
Devil`s Deception	79,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dungeon Keeper *	84,99
Dynasty Warriors	89,99
Earthworm Jim 2	84,99
Explosive Racing	89,99
Fifa 98	84,99
Fighting Force	94,99
Final Fantasy 7	99,99
Flottenmanöver *	84,99
Formel 1 97	99,99
FIFA Frankreich 98 *	89,99
Frogger	84,99
Gex 3D - Enter the Gecko	89,99
Ghost in the Shell *	89,99
Golden Goal *	89,99
Gran Tourismo *	99,99
Grand Theft Auto	84,99
Herc`s Adventure	89,99
Hercules	89,99
Independance Day	84,99
Indy 500	84,99
Isnogud	94,99
Jersey Devil	89,99
Jet Rider 2	79,99
Kurushi	79,99
Legacy of Kane	79,99
Lethal Enforcers	94,99
Lifeforce Tenka	94,99
Lost World	84,99
Lucky Luke *	89,99
Magic the Gathering	79,99
Manic Karts *	79,99
Marvel Super Heroes	89,99
Master of Teras Kasi	84,99
Mechwarrior 2	89,99
Megaman 8 *	79,99
Megaman X3	84,99
Midnight Run	94,99
Monopoly	84,99
Monster Truck	84,99
Moto Racer	84,99
Motor Mash	84,99
Museum Vol. 5	79,99
Nascar 98	89,99
NBA 98	84,99
NBA Pro 98	99,99
Need for Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL 98	89,99
NHL Face Off 98	79,99
NHL Open Ice	94,99
NHL Powerplay Hockey 98 *	84,99
Nightmare Creatures	89,99
Nuclear Strike	89,99
ONE *	84,99
Overboard	89,99
Pax Corpus	89,99
Peak Performance	84,99
PGA Tour 98	89,99
Populous - The 3rd Coming *	89,99
Power Rangers Pinball	94,99
Powerboat Racing	89,99
Premier Manager 98 *	94,99
Pro Pinball Time Shock	84,99
Rally Cross	79,99
Rapid Racer	89,99
Rascal	89,99
Resident Evil 2	99,99













SONY Dual Shock Analog Controler 69,99 DM

TEKKEN 2
je 49,99 DM
TOMB RAIDER



SONY Playstation Zubehör

120 Block Memory Card	59,99
360 Block Memory Card	79,99
720 Block Memory Card	94,99
Control Station Pad A/F	29,99
Game - KIT Center	29,99
Game Buster	89,99
SV1118	149,99
Barracuda Analog Pad	69,99
Link Kabel	24,99
Predator Gun	59,99
RGB Scart Kabel	24,99
SONY Analog Joystick	99,99
SONY Arcarde Combat Stick	99,99
SONY Analog Dual Shock	69,99
SONY Controler Schwarz	44,99
SONY Controler Weiß	44,99
SONY HF-Adapter	49,99
SONY Kopfhörer	29,99
SONY Leerhülle groß	3,99
SONY Maus	54,99
SONY Multi Tab	64,99
SONY NeGcon	79,99
SONY Spec. Ascii Pad	59,99
SONY Spezialized Joystick	84,99
Verlängerungskabel PSXPad	24,99

Resident Evil Directors Cut	84,99
Risiko	84,99
Riven	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Rosco McQueen	89,99
San Franzisco Rush *	84,99
Shadow Master	89,99
Sim City 2000	84,99
Skullmonkeys	89,99
Snowracer	89,99
Steel Reign	79,99
Streetfighter Ex Plus	84,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Shark	94,99
Time Crises *	89,99
Tobal No.1	84,99
TOCA Touring Car	84,99
Tomb Raider 2	94,99
Total Driving	94,99
Transport Tycoon	79,99
Ubik *	89,99
V-Rally	74,99
VMX Racing *	89,99
Warcraft 2	79,99

SONY Playstation Platinum

Adidas Power Soccer	49,99
Alien Trilogy	49,99
Bust a Move 2	49,99
Courier Crisis	49,99
Crash Bandicoot	49,99
Destruction Derby 2	49,99
Disruptor	49,99
Formel 1 *	49,99
MDK	54,99
Micro Machines V3	49,99
Pandemonium	49,99
Porsche	49,99
Ridge Racer	49,99
Soul Blade *	49,99
Tekken 2	49,99
Tomb Raider	49,99
Wipe Out 2097	49,99

TEKKEN 3 US 149 99

84,99 DM



SONY Memory Card

Grau, Rauchgrau, Blau, Rot, Cherry Rot, Schwarz, Orange, Weiß, Gelb, Grün, Durchsichtig

39,99 DM

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

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. Lassen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

Der schöne Schwede



Nein, Gremlins neuester Racer hat nichts mit den Hardrockern der Kultband "Motörhead" zu tun. Trotzdem dürfen sich alle Rennspiel-Fans auf knallharte Kurse und ohrenbetäubende Motoren-Sounds freuen. von Michael Schmithäuser

So langsam wird's eng auf dem Rennspiel-Parkett für die PlayStation: Noch nie buhlten so viele qualitativ hochwertige Produktionen gleichzeitig um die Gunst der Rennsport-Freunde. "Need for Speed III" wirbt um die Verkehrsrowdies unter den Sony-Anhängern, "Gran Tourismo" lockt mit superrealistischem Fahrverhalten, und "Colin McRae Rally" will die Offroad-Fans begeistern. Und nun wirft sich auch noch Gremlin ins Getümmel und präsentiert mit "Motorhead" einen durchgestylten Arcade-Racer mit überwältigender Optik.

Der Schweden-Racer

Die schwedische Softwareschmiede Digital Illusions werkelt im Auftrag von Gremlin unter Hochdruck am Finish des neuen Racers, da er zeitgleich mit der Sony-Konkurrenz Gran Tourismo Ende Mai in den Regalen stehen soll. Die Programmierer aus dem hohen Norden haben bislang mit den Flippersimulationen "Pinball Dreams" auf dem Heimcomputer Amiga für Furore gesorgt; Motorhead ist die erste PlayStation-Produktion des jungen Softwarehauses. Da ist es umso verwunderlicher, daß die neuentwickelte 3D-Engine auf ganzer Linie überzeugen kann.

Die Bildschirm-Schnappschüsse auf diesen Seiten vermitteln nur einen vagen Eindruck von der grafischen Brillanz des Titels. Man muß Motorhead in Action sehen, um die superschnelle und erstaunlich weich scrollende 3D-Grafik würdigen zu können. Die detailliert ausgearbeiteten Kurse fegen in einer Geschwindigkeit von 50 Bildern pro Sekunde über den Screen, wobei bis zu 600.000 Polygone gleichzeitig die Bildfläche füllen. Die acht unterschiedlichen Kurse können sich in Sachen Optik locker mit den "Genre-Schönlingen" – sprich "V-Rally" und "Gran Tourismo" – messen.













[1] Die Fahrbahnbegrenzungen lassen sich problemlos befahren. [2] Mit 200 Stundenkilometern dem Sonnenuntergang entgegen. [3] Düstere Strecken und chromblitzende Tunnel lassen echtes "Blade Runner"-Feeling aufkommen. [4] Eine Szene aus der furiosen Intro-Sequenz.





[1] Die verschiedenen Autotypen glänzen mit höchst unterschiedlichen Fahreigenschaften. [2] Bevor's losgeht, können Sie einen kurzen Blick auf den Streckenverlauf werfen.

■ HERSTELLER:	**Gremlin**	■ HERKUNFTSLAND:	**Schweden**
■ ENTWICKLER:	**Digital Illusions**	■ GENRE:	**Rennspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**





[1] Drei Ansichten lassen keine Wünsche offen – auch die unspielbare, aber unheimlich coole TV-Kamera ist mit von der Partie. [2] Die obligatorischen Werbebanner dürfen nicht fehlen – bei Motorhead natürlich in der High-Tech-Ausführung.

Um die Grafik mit einem derartigen Speed geschmeidig über den Bildschirm gleiten zu lassen, haben die Entwickler ein wenig getrickst: Auf aufwendige Textur-Beschichtungen der Randbauten wurde verzichtet. Doch diese Maßnahme schadet der phänomenalen Optik in keinster Weise – sie verleiht Motorhead eher einen höchst eigenen Grafikstil. Die gefürchteten Pop-Ups bekamen die Schweden ebenfalls mit einem kleinen Kniff in den Griff: Bäume, Berge und Gebäude schälen sich aus einer fernen Nebelfront heraus. Von diesem Trick wird auch auf der Konkurrenz-Konsole Nintendo 64 häufig Gebrauch gemacht. Überhaupt sieht Motorhead mehr nach einem N64- als nach einem PlayStation-Spiel aus – da werden sich die 64-Bit-Fans die Haare raufen!



Beim Kursdesign haben sich die Entwickler von diversen Science-Fiction-Filmen beeinflussen lassen – High-Tech-Bauten wechseln sich ab mit Stahltunnels und riesigen elektronischen Anzeigetafeln. Richtig verwirrend wird's, wenn die Rennen in leeren Parkhäusern oder verlassenen Hafenanlagen stattfinden. Dann müssen Sie sich durch riesige, labyrinthartige Areale kämpfen und stets darauf achten, nicht die Orientierung zu verlieren. Ein wahrer Zeitschock steht Ihnen bevor, wenn Sie sich plötzlich im alten Griechenland wiederfinden...

An Spieloptionen wurde zwar nicht gespart, aber etwas völlig Neues bietet Motorhead in dieser Beziehung nicht. Sie können an einem Zeitfahren teilnehmen, eine Meisterschaft bestreiten oder per Split-Screen gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten.

Der einzige Wermutstropfen in der uns vorliegenden frühen Beta-Version ist der Mangel an Computergegnern. Lediglich drei von der PlayStation gesteuerte Kontrahenten nahmen an den Rennen teil. Gremlin verspricht allerdings, weitaus mehr Gegner in das Spiel zu integrieren. Ein Teilnehmerfeld von 16 Autos wäre wünschenswert – doch soweit wird es wohl kaum kommen, da zuviele Mitstreiter die Spielgeschwindigkeit dramatisch bremsen würden.

Doch auch mit zwölf oder weniger konkurrierenden Fahrzeugen ist Motorhead ein potentieller Rennspiel-Hit – wir sind gespannt, ob er Ende Mai aus dem Schatten des Sony-Hypes Gran Turismo heraustreten kann.

pat

Toy Store

ANKAUF + VERKAUF + TAUSCH

VERSAND & LADENLOKAL

Playstation, N64, SNES, NES, SEGA, SATURN, GAMEBOY, PC UND ALLERLEI ZUBEHÖR!!

Spiele ab DM 15,-

Tel.: 05521-1780 oder 05521-987863, Fax: 05521-987849

Ladenlokal:Juesseestr. 7–37412 Herzberg

Neu und Gebraucht

Immer zu Top Preisen!



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

Bomberman World

Bombiges Vergnügen: Hetzen Sie einen kleinen Sprengmeister durch vertrackte Labyrinthe und jagen Sie alles in die Luft, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht. Mit "Bomberman World" hält eines der erfolgreichsten Geschicklichkeitsspiele aller Zeiten Einzug in PlayStation-Gefilde. von Michael Schmithäuser

Bomberman ist schon ein seltsames Kerlchen: Sein Kopf hat die Form eines Fernsehers, seine Augen sehen aus wie die Geldeinwurfschlitze eines Spielautomaten, und seine Augenbrauen lassen auf eine direkte Verwandtschaft zu Theo Waigel schließen. Doch man muß nicht schön sein, um in der Videospielbranche Erfolg zu haben – das kautzige Kerlchen aus dem fernen Japen ist der "lebende" Beweis für diese These. Bomberman erschien zum ersten Mal anno 1985 auf der Bildfläche – als Star eines nach ihm benannten Geschicklichkeitsspiels für das Nintendo Entertainment System. Seit diesem 8-Bit-Debüt hat es der quirlige Bombenleger auf die stattliche Zahl von 25 Hauptrollen in Spieletiteln für diverse Konsolen gebracht. Damit schlägt das Männchen mit den gewaltigen Augenbrauen selbst den Nintendo-Platzhirsch Mario.

Die PlayStation-Gemeinde mußte bislang auf "ihre" Bomberman-Version verzichten, was aufgrund des großen Erfolges der Serie höchst verwunderlich war. Doch das Warten ist vorbei: Die Entwicklerfirma Hudson Soft präsentiert mit Bomberman World endlich eine 32-Bit-Variante für die Sony-Konsole.



[1] 13 Jahre und kein bißchen gealtert: Bomberman, wie er leibt und lebt. [2] In der Introsequenz stellen sich Bomberman's Rivalen vor. [3] Die kunterbunten Spielwelten erstrecken sich nun über mehrere Bildschirme.





Klassiker in neuem Gewand

Von Änderungen am altbewährten Spielprinzip hat Hudson Soft die Finger gelassen – im Grunde genommen spielt sich Bomberman World noch genauso wie sein 13 Jahre alter "Urahn". Sie bahnen sich Ihren Weg durch ein Labyrinth, vermeiden in bester "Pac Man"-Manier den Kontakt mit den überall herumwuselnden Gegnern und legen mit der Kreis-Taste Bomben ab. Diese Sprengkörper explodieren erst nach wenigen Sekunden, so daß sich der Bombenleger noch rechtzeitig in Sicherheit bringen kann. Nach der Detonation breitet sich eine Feuerwalze in alle vier Richtungen aus und röstet alles, was sich im direkten Einflußbereich befindet – sowohl Hindernisse als auch unvorsichtige Gegner. Leider muß auch Bomberman dran glauben, wenn er sich nicht rechtzeitig hinter einer soliden Wand versteckt. Auf diese Art und Weise sprengen Sie sich den Weg durch das Labyrinth frei und entledigen sich der lästigen Monster. Bevor Sie ein Level beenden können, müssen Sie eine Reihe von zufällig verteilten Kristallen einsammeln – womit wir bei der Hintergrundstory von Bomberman World angelangt wären.

In der – für ein schnödes Geschicklichkeitsspiel sehr aufwendig gestalteten – Introsequenz erleben Sie mit, wie ein durch und durch böses Überwesen die Herrscher der vier Elemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft) um sich schart. Jedes von ihnen unterjocht einen friedlichen Planeten. Wie nicht anders zu erwarten, muß Bomberman die vier Welten befreien. Die zahllosen Labyrinthe entsprechen von der grafischen Gestaltung her den Elementen der Endgegner. Somit wechseln sich feurige Lava-Level mit grünen Wiesen und feuchten Wasser-Irrgärten ab. In jeder Stage muß Bomberman eine bestimmte Anzahl von Kristallsplittern aufsammeln, um im finalen Showdown die Elementarwesen in einem großen Kristallblock gefangenzunehmen.

Memory card kompatibel | Multi-tap kompatibel | Vier Spieler



Im Mehrspielermodus fliegen die Fetzen – erst ab zwei Spielern macht Bomberman so richtig Laune.

Doch die Hintergrundstory interessiert bei einem schlichten Spiel wie Bomberman World eigentlich niemanden. Viel wichtiger sind Steuerung und Gameplay. Dem Spielprinzip merkt man allerdings schon nach den ersten Runden sein hohes Alter an. Trotz zahlloser Extras wie Falltüren und Teleporter sowie einer Vielzahl von Power-Ups (größere Sprengkraft, Unverwundbarkeit oder Wurfgeschosse) will im Einspielermodus keine rechte Freude aufkommen. Daran ändern auch die aufgepeppte, kunterbunte Pseudo-3-D-Grafik und die Ausdehnung der Labyrinthe auf mehrere Bildschirme nicht viel.

Spaß zu Viert

Allerdings gilt dies nur für die zwei Einspieler-Modi "Normal Game" und "Challenge Game". Denn sobald sich mehrere Leute vor dem Fernsehschirm versammeln, geht die Post ab. Bis zu vier Bombenleger können sich (per Multitap-Adaper) an einer PlayStation gegenseitig über den Bildschirm jagen. Dabei haben Sie die freie Auswahl unter zehn speziell designten Mehrspieler-Arenen mit tückischen Sackgassen, mehreren Spielebenen und besonderen Power-Ups. In der Gruppe sorgt das fröhliche Bomardement für grenzenlosen Spaß, heftige Wutausbrüche und hämische Schadenfreude. Zudem kann man sich im "Tag Modus" auch noch mit bestimmten Spielern verbünden.

Somit ist Bomberman World für Solo-Zocker ein höchst durchschnittliches Geschicklichkeitsspiel, während es sich im Mehrspieler-Modus zum vergnüglichen Partyknüller aufschwingt.

pat



[1] Bomberman muß sich durch vier von den Elementarwesen beherrschte Welten kämpfen. [2] Der Challenge-Modus wartet mit zahllosen Extras auf. [3] Auch in der deutschen Version gibt's japanische Sprachsamples zu hören.





Vom altbewährten Spielprinzip hat Hudson Soft die Finger gelassen - im Grunde genommen spielt sich Bomberman World noch genauso wie sein 13 Jahre alter "Urahn".

Bomberman World

Meine Meinung: "Endlich ein Bomberman für die PlayStation!" rief ich erfreut aus, als ich von der ersten Ankündigung für Bomberman World hörte. Schon auf 8-Bit-Konsolen hat mich die Bombenlegerei stundenlang an den Fernsehschirm gefesselt. Doch aus der 32-Bit-Version ist irgendwie die Luft raus – wobei ich nicht genau sagen kann, ob es an der arg angestaubten Spielidee oder an der Umsetzung mit der unübersichtlichen isometrischen Darstellung liegt. Im Einspieler-Modus kommt trotz der vielen Extras schnell Langeweile auf. Ganz anders sieht es im Mehrspieler-Betrieb aus – sobald zwei oder mehr Joypads an der grauen Konsole hängen, offenbart der Titel sein wahres Potential. Falls Sie sich also das Spiel für gesellige Abende anschaffen, dürfen Sie getrost die Gesamtwertung auf 2,4 setzen!

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Geschicklichkeit**
VERFÜGBAR AB:	**Mai**
HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
ENTWICKLER:	**Hudson Soft**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Ghost in the Shell

"Ghost in the Shell" sorgte schon im Kino weltweit für Furore. Nun kommt es, dank SCEE als Actionspiel verpackt, auch auf die graue Konsole. Folgt dem genialen Film ein genialer PlayStation-Titel? von Olaf Bernhard

Weltweit gibt es Millionen Fans der aus Japan kommenden, animierten Manga-Filme. 1995 wurde ein weiterer Hit geboren. Ghost in the Shell flimmerte zum ersten Mal über die Kinoleinwand – mit einem Erfolg, den man nur mit dem von Akira, dem Klassiker der Manga-Filmszene vergleichen kann.

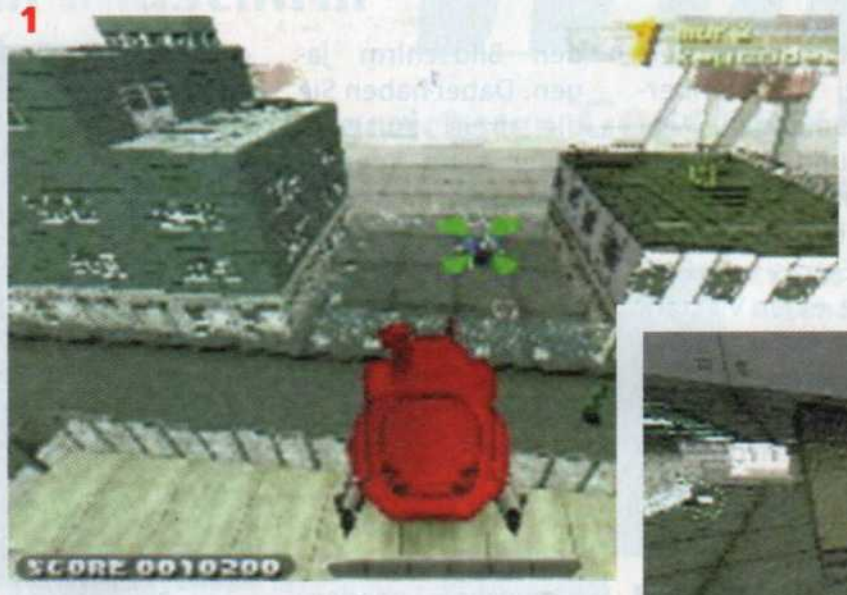
Nun bringt SCEE ein Actionspiel auf den Markt, das im gleichen Szenario wie der Film angesiedelt ist. Sie steuern im Japan der Zukunft einen sehr wendigen und sprungkräftigen Kampfroboter, mit dessen Hilfe Sie Einsätze einer Tokioter Polizeieinheit erfolgreich bestehen müssen.

Feurige Missionen

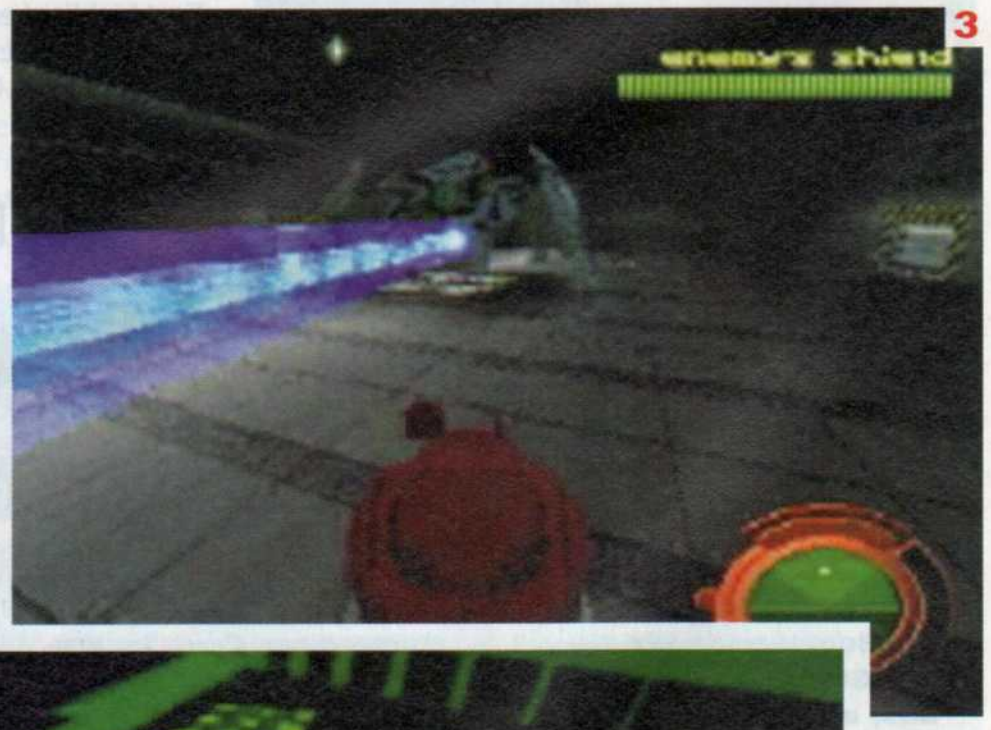
Zuerst suchen Sie den Trainingssimulator auf, um Ihre Geschicklichkeit bei der Verbrecherbekämpfung unter Beweis zu stellen. In sechs Abschnitten schulen Sie Ihre Effektivität im Umgang mit Ihren Waffen und Ihrem Einsatzgefährt. Schaffen Sie es, innerhalb eines Zeitlimits alle Ziele auszuschalten, nehmen Sie die nächste Ebene in Angriff.

Ihre eigentlichen Aufgaben bestehen unter anderem im Entschärfen von Bomben, Verfolgen von Terroristen in Tunnelkomplexen unter der Erde und in der Zerstörung von allem, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Aufpassen müssen Sie nur auf Ihre Panzerung, die von Ihren Gegnern des öfteren empfindlich getroffen wird. Mit Ihren Sonderbewaffnungen, wie z.B. Granaten, sollten sie wegen der begrenzten Munition sparsam und überlegt umgehen, im Gegensatz zum unermüdlich ratternden Maschinengewehr. Waffen- und Schild-Upgrades helfen Ihnen, sich durch die Einsatzgebiete zu kämpfen. Die zwölf anspruchsvollen Missionen sind sehr abwechslungsreich gestaltet und reizen damit auch zum wiederholten Durchspielen.

Zur Orientierung dient ein Kompaß, der Ihnen sowohl die Upgrades und die Missionsziele als auch Ihre Opponenten darstellt. In verzwickten Leveln weist Ihnen außerdem ein Pfeil den Weg. Dabei fällt auf, daß der Richtungsanzeiger nicht nur auf die zweidimensionale Ebene beschränkt ist, sondern auch nach oben und unten zeigt. In Ghost in the Shell klettern Sie nämlich wie Spiderman mit Ihrem Roboter-Multitalent Wände hinauf oder hängen kopfüber an der Decke. Dies bietet erfrischend neue Perspektiven im Vergleich zur gewöhnlichen Actionspiele-Kost und macht die Jagd nach den Verbrechern daher um einiges interessanter, aber auch kniffliger.







[1] Auf den Dächern ergeben sich oft strategisch günstige Positionen. [2] Ghost in the Shell bietet eine Vielzahl schießwütiger Konkurrenten. [3] Manche Endgegner haben es wirklich in sich! [4] Vor jedem Einsatz erhalten Sie eine Simulation als Mission-Briefing.

Explosives Pixelsterben

Die Grafik kann leider nicht mit dieser tollen Idee und dem feinen Gameplay mithalten. Sie wirkt insgesamt zu grob und damit veraltet. Bedeutend schönere Explosionen finden Sie z.B. in "Forsaken" oder auch in "G-Police".



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
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 (05/98)	**KD**	**89,90**
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	**KD**	**89,90**
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORMEL 1 '97	KD	99,90
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
INDY 500	**DA**	**79,90**
JERSEY DEVIL	DA	85,90
KICK OFF WORLD	**KD**	**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
NBA PRO 98	**KD**	**89,90**
NEED FOR SPEED 3	**KD**	**89,90**

Spaß-Paket des letzten Monats:
NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL. GAMESTER LENKRAD + PEDALE KD 179,90

NEWMAN HAAS RACING	**KD**	**89,90**
NHL 98	KD	89,90
NHL FACE OFF 98	**KD**	**79,90**
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	**KD**	**85,90**
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	**KD**	**85,90**
ONE	**KD**	**89,90**
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	**KD**	**89,90**
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PREMIERE MANAGER 98	**DA**	**94,90**
PRO PINBALL - TIMESHOCK	**DA**	**85,90**
RASCAL	**DA**	**89,90**
REBOOT	KD	89,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RESIDENT EVIL 2	**KD**	**99,90**
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**	**89,90**
SKULL MONKEYS	**KD**	**89,90**
SNOWRACERS 98	**DA**	**85,90**
SPAWN	**KD**	**79,90**
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**
TEKKEN 3 US-/JAPAN-VERSION	**E**	**139,90**
TOTAL DRIVIN'	KD	89,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
THEME HOSPITAL	**KD**	**89,90**
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
UBIK	KD	85,90
VIGILANTE 8 (05/98)	**KD**	**85,90**
VMX RACING	**KD**	**85,90**
VR BASEBALL 99 (05/98)	**DA**	**89,90**
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**
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
INT. TRACK & FIELD	DA	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	**KD**	**44,90**
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	**DA**	**44,90**
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	**KD**	**44,90**
TOMB RAIDER 1	**KD**	**44,90**
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90
WORMS PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS









ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 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

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

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
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		**79,90**
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





[1] Im Briefing erfahren Sie von einer Bedrohung durch Terroristen... [2] ...und gleich danach machen Sie sich für den Einsatz fertig. [3] Schon das Intro macht Lust auf das actiongeladene Spiel. [4] Ihr beweglicher Kampfroboter wehrt sich gegen seine Angreifer. [5] Säulen dienen als Verbindungswege zwischen Boden und Decke. [6] Im Intro steuert diese Dame noch den Roboter, doch schon bald übernehmen Sie das Ruder, respektive die Cyberverbindungen.









Ein Plus sind hingegen die hervorragenden, animierten Filmsequenzen, die nicht nur die Kenner von Manga-Filmen entzücken. Im Vorfeld vieler Missionen erhalten Sie dadurch einen genaueren Überblick über den Handlungsstrang. Sie schauen sich die Movies entweder im üblichen 4:3 Format an oder begutachten sie in der Widescreen-Variante.

Alles in allem bietet Ghost in the Shell knallharte Action, eine frische Spielidee und ein damit verbundenes intelligentes Leveldesign. Die Entwickler von THQ/Exact haben selbst an kleinste Details, wie die Benutzung eines Nachtsichtgeräts in einem dunklen Tunnelkomplex, gedacht.

Die sehr gute englische Sprachausgabe (es soll bis zur Veröffentlichung noch eine deutsche implementiert werden) rundet den überaus positiven Eindruck von Ghost in the Shell ab. Einem erfolgreichen Polizeieinsatz steht nichts mehr im Wege. *pat*

PlayStation

Alles in allem bietet Ghost in the Shell knallharte Action, eine frische Spielidee und ein damit verbundenes intelligentes Leveldesign.

Ghost in the Shell: Soundtrack – CD

Sony Music bietet parallel zur Veröffentlichung von Ghost in the Shell eine Soundtrack-CD zum PlayStation Spiel an. Sie wird alle Musikstücke des Actiontitels auf einer Audio-CD zusammenfassen.
Dies sollte vor allem Techno-Fans hellhörig werden lassen, denn alle elf Titel der CD stammen aus diesem Genre. Der Japaner Takkyu Ishino zeichnete für die silberne Scheibe verantwortlich und stellte neben dem eigens produzierten Titel Ghost in the Shell ein handverlesenes Techno-Dreamteam zusammen. Bekannte deutsche Größen wie Westbam, Hardfloor und Mijk van Dijk sind mit von der Partie und sorgen für Klangexzesse, die selbst eine Disco in ein Tollhaus verwandeln würden. Weitere Mitwirkende sind der bekannte New Yorker Techno-Guru Joey Beltram, Detroits Sound-Pionier Derrick May und viele andere. Die Stücke wirken allesamt sehr schnell und kraftvoll, wie sich das für den Soundtrack zu einem Actionkracher gehört.
Leider werden die Filmkenner etwas enttäuscht sein, da auf dieser speziell für den PlayStation-Titel produzierten CD keine Songs aus dem Film zu hören sind. Beim Zocken selbst kommt die Musik logischerweise noch besser zur Geltung, da sie entweder von coolen Animationen oder Ihren eigenen Handlungen begleitet wird.
Für Freunde des Spiels und Liebhaber des monotonen Techno-Beats ist dieser Soundtrack nur zu empfehlen.

Widescreen Option | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel







[1] Waagrecht an der Wand klebend haben Sie den Helikopter im Visier. [2] Ihr Einsatzfahrzeug bekommt auch kopfüber an der Decke hängend Höchstnoten für die Haltung.

Ghost in the Shell

Meine Meinung: Ghost in the Shell lebt von einigen faszinierenden Ideen wie z.B. die Integration der Gebäude als echte 3D-Objekte. Es macht wirklich viel Spaß, einmal kopfüber an der Decke zu hängen oder waagrecht an der Wand zu kleben, um von dort aus seine Gegner zu beharken. Die abwechslungsreichen Missionsziele motivierten mich dermaßen, daß ich mich beinahe Tag und Nacht vor den Bildschirm setzte und der Tokioter Polizei meine Dienste anbot. Leider wirkt die Grafik etwas veraltet. Dies stört wegen des logischen Leveldesigns und der phantastischen Zwischenanimationen jedoch kaum. Der Techno-Sound (siehe Kasten) paßt gut in das Szenario. Ghost in the Shell bereitete mir viel Freude, und meinem Gamepad verlangte es einiges an Plastikverschleiß ab.

Olaf Bernhard

GENRE:	Actionspiel
VERFÜGBAR AB:	Juli
HERSTELLER:	SCEE
ENTWICKLER:	THQ/Exact
SPRACHE DES SPIELS:	englisch (evtl. deutsch)
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

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

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

4-4-2 Fußball	69,95
Air Race	89,95
Abe's Oddysee	79,95
Agent Armstrong	79,95
Alundra*	89,95
Armored Core*	89,95
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
Black Dawn	69,95
Blood Omen & Joypad	79,95
Bloody Roar	89,95
Brahma Force	89,95
Broken Helix	89,95
Bug Riders	79,95
Burning Road	59,95
Bushido Blade	89,95

Über 50.000 Videospielartikel auf Lager !!!

Cart Indy Car*	89,95
Castlevania	89,95
Circuit Breakers*	89,95
Clock Tower	89,95
Command & Conquer <a> <engl. & ungeschnitten>	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	89,95
Courier Crises	79,95
Crash Bandicoot 2	89,95
Crime Killers*	89,95
Critical Depth	79,95
Croc	89,95
Dark Omen	89,95
Deathtrap Dungeon*	89,95

<a> = europäische Version mit Anleitung und u.U. Bildschirmtext in der jeweiligen Landessprache.

Diablo	89,95
Dodgem Arena*	89,95
Dynasty Warrior	89,95
Excalibur	69,95
Extreme Snowbreak	89,95
FIFA '98	89,95

Play Station
& 2. Joypad & Memory Card & Crash Bandicoot oder Thunderhawk 2
344,-

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
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
Iznogud	89,95
Jack Nicklaus Golf*	89,95
Jet Rider 2	79,95
Jersey Devil	79,95
J.Johnson A.Football*	89,95
Joe Blow*	89,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxing	79,95
Kart Duel 2 (A.Senna)	89,95
Little Big Adventure	69,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	69,95
Lost Vikings	59,95
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Magic The Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	79,95
Match Day 3*	89,95

Maximum Force	89,95
MDK	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Ch.*	89,95
Megaman X3	69,95
Men in Black*	89,95
Midnight Run	89,95
Midway Arcade Hits	89,95
Monopoly	79,95
Namco Museum 5	79,95
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
Newman Haas Racing	89,95
NHL Hockey '98	89,95
NHL Open Ice*	89,95
NHL Powerp. Hockey 98*	89,95
Nightmare Creatures <dt. & 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
Pitfall 3D	94,95
Populous - 3rd Coming*	89,95
Powerboat Racing	89,95
Pro Pinball Time Shock	89,95
Pulse*	89,95
Rampage World Tour*	89,95
Rapid Racer	59,95
Rascal	89,95
Reboot	89,95
Resident Evil D.C.	79,95
Resident Evil 2*	99,95
Return Fire	59,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rash 3D*	89,95

* geplante Neuheit / Platinum



Resident Evil 2* & farbiger Spielberater 114,95

Samurai Shodown 3	59,95
San Francisco Rush*	89,95
Shadowmaster	79,95
Sim City 2000	89,95
Skull Monkeys	89,95
Steel Reign	79,95
Streetfighter Collection*	89,95
Streetfighter Ex + Alpha	79,95
Strikepoint	59,95
Suikoden	69,95
Swagman	69,95
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
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 2	59,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children	79,95
Xenocracy*	89,95

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

Sonderangebote

Battle Sport	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Casper	49,95
Cheesy	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Destruction Derby 2	49,95
Exhumed	49,95
Fantastic Hour	49,95
Grid Run	39,95
Int. Superstar Soccer Pro	49,95
Micro Machines V3	49,95
NBA Jam Extreme	49,95
Pandemonium 2*	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Primal Rage	49,95
Ran Soccer	39,95
Ridge Racer Revolution	49,95
Road Rash	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Soul Blade*	49,95
Soviet Strike	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	49,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Supersonic Racer	39,95
Tekken 2	44,95

Sonderangebote

Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a> <ungeschnittene PAL-Version>	49,95
Tombraider	49,95
True Pinball	49,95
Tunnel B1	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95

Zubehör

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe	59,95
Antennenkabel	29,95
Gun "Pistole"	39,95
Gun & Laseraufsatz	89,95
Joypad versch. Farben	je 24,95
Lenkrad mit Pedale	ab 119,95
Memory Card	ab 24,95
RGB Kabel	19,95
Spieleberater FF7 <über 1000 Bilder>	29,80

Spieleberater Resident Evil 2 (inkl. R.E. 1 & Dir. Cut Lösungen) 24,80
<DIN A-4, über 400 farbige Bilder - alle wichtigen Karten, detaillierte Beschreibungen aller Lösungswege, Waffen, Monster & Geheimnisse lassen keinen Zombie ungeschoren davonkommen>

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!

Deathtrap Dungeon



Das unter Mitarbeit des weltbekannten Fantasy-Autoren Ian Livingstone entwickelte Game "Deathtrap Dungeon" galt vor knapp sechs Monaten als der kommende Mega-Hit. Im Segment der Videospiele stellt diese Zeitspanne aber eine halbe Ewigkeit dar, in der die Technologie Quantensprünge vollführt... von Artur Hoffmann

Die einst blühende Metropole Fang ist in der Gewalt des furchtbaren roten Drachen Melkor: Die vollen Schatzkammern wurden geplündert, die friedliebenden Einwohner unterjocht und zum Bau eines riesigen, unterirdischen Labyrinths gezwungen. In diesem unübersichtlichen und mit Fallen gespickten Wirrwarr residiert nun der finstere Melkor höchstpersönlich. Unterstützt wird er dabei von den fiesesten und blutrünstigsten Gestalten des ganzen Planeten. Niemand wagt es, sich gegen die neue Obrigkeit aufzulehnen. Die einzige Form von Widerstand kommt aus dem Palast des ehemaligen Herrschers von Fang, Baron Sukumvit. Er verspricht der Person, die den bösen Drachen in die Hölle zurückschickt, ein unermeßliches Vermögen.

Da sich solche Nachrichten im allgemeinen rasch verbreiten, treffen bald die ersten Abenteurer, Helden und Krieger in Fang ein, um sich die Belohnung von 10000 Goldstücken zu verdienen. Allein im ersten Jahr gaben sich 17 todesmutige Kämpfer die Türklinke in die Hand – keiner wurde jemals wieder gesehen. Was genau in den Dungeons passiert, darüber können die Dorfbewohner nur spekulieren. So sitzen sie im Gasthaus und erzählen sich von Riesenspinnen, grausamen Killerzwergen und sogar dynamitbewehrten Schweinen, die den mutigen Helden den Garaus gemacht haben sollen. Plötzlich öffnet sich die Tür, und zwei strahlende Abenteuer betreten die Gaststube: "Chaindog" und "Red Lotus"...

[1] Nehmen Sie sich vor den Höllenmaschinen in acht. [2] Geschafft, das Ende des Levels ist erreicht. [3] Diese beiden Zwerge sind Geschichte. [4] Ein etwas kopfloser Golem.









Du oder Ich

Nach dem einleitenden, exzellent synchronisierten FMV-Vorspann entscheiden Sie sich – wie so oft in diesem Genre - für











[1] Speichern dürfen Sie nur an bestimmten Punkten. [2] Wo viele Polygone bewegt werden, kann es auch zu Grafikfehlern kommen. [3] Die Fernsicht wird Ihnen versperrt. [4] Aufgrund der dynamischen Kameraperspektive haben Sie das Geschehen meist im Blick.

einen der beiden todesmutigen Charaktere. "Chaindog" ist ein muskelbepackter Abenteurer, "Red Lotus" sieht aus wie die leicht beschürzte Fantasy-Ausgabe von Lara Croft. Beide schlagen sich mit einem Schwert durch die zehn weitläufig angelegten Level.

Bevor Sie sich aber ins Verderben stürzen, sollten Sie sich die knifflige Steuerung genau einprägen. Wie beim großen Vorbild "Tomb Raider" macht auch Deathtrap Dungeon von allen Buttons des Joypads Gebrauch. Somit wird es eine Weile dauern, bis Sie alle Moves, Jumps und Kicks in den Griff bekommen. Da trifft es sich gut, daß das erste Mini-Level einem Trainingslager ohne Gegner gleichkommt und Sie hier in aller Seelenruhe üben können. Als weitere Hilfestellung erhalten Sie vor jedem Abschnitt ein ausführliches Briefing, das Sie über mögliche Gegner sowie die zu lösenden Puzzles informiert und Ihnen sogar kleine Hinweise gibt. Dermaßen ausgerüstet, geht es in die Vollen.

Auf Ihrem Streifzug durch das Grauen treffen Sie natürlich auf eine Vielzahl von finstren Gesellen. Darf man den Programmierern Glauben schenken, lauern Ihnen 55 unterschiedliche Bösewichter auf. Die Spanne reicht dabei von unterernährten Zwergen über grünhäutige Golems bis hin zu Mumien, Orks und Zombies. Doch Ihr Charakter weiß sich zu wehren. Sorgen Sie zunächst noch mit dem Schwert oder – für Superhelden – mit der bloßen Hand für Ruhe, wird Ihr Arsenal im späteren Spielverlauf durch riesige Hämmer und durchschlagskräftige Musketen aufgestockt. Darüber hinaus warten auch jede Menge Zaubersprüche (Blitzschlag, Rasierklingenzauber, Bombenwurf) und natürlich auch Heiltrank auf ihren Einsatz. All diese Items werden artgerecht in einem der jeweils acht Gegenstände beziehungsweise Sprüche fassenden Inventories abgelegt. Mit einem Druck auf die Select-Taste rufen Sie dieses jederzeit – auch während eines harten Kampfes – auf.

Haben Sie eine Stufe siegreich überstanden, informiert Sie ein magerer Statistikscreen über die Anzahl der erlegten Gegner, die entdeckten Geheimnisse sowie die eingesammelten Gegenstände. Sind Sie mit der Ausbeute nicht zufrieden, spielen Sie den Level noch einmal. Nach diesem Muster fighten Sie sich durch das Dungeon und stehen irgendwann einmal dem Oberbösewicht gegenüber. Sobald Sie ihn in seine schuppigen Einzelteile zerlegt haben, streichen Sie die Belohnung ein, lassen sich noch ein wenig hochleben und machen sich dann auf den Weg zum nächsten Abenteuer. Was bleibt, ist die Chance, das Game mit dem zweiten Charakter durchzuzocken.

Es werde Licht!

Obwohl Deathtrap Dungeon in einigen Punkten an Tomb Raider erinnert (gespeichert werden darf z.B. nur an bestimmten, von einem Totenkopf markierten Stellen) erreicht es niemals dessen Klasse. Das größte Manko stellt hierbei die 3D-Grafik dar, die im großen und ganzen zwar recht ansehnlich ist, aber auch jede Menge negativer Seiten wie durchschimmernde Polygone hat. Das mit Abstand nervigste Detail ist aber die Dunkelheit, die Ihnen den Weitblick vermiest. In großen Räumen reicht Ihr Blickfeld niemals von einer Wand zur gegenüberliegenden. Somit müssen Sie jeden Quadratzentimeter absuchen, um ja keinen Schalter, Hebel oder gar ein wichtiges Utensil zu übersehen.

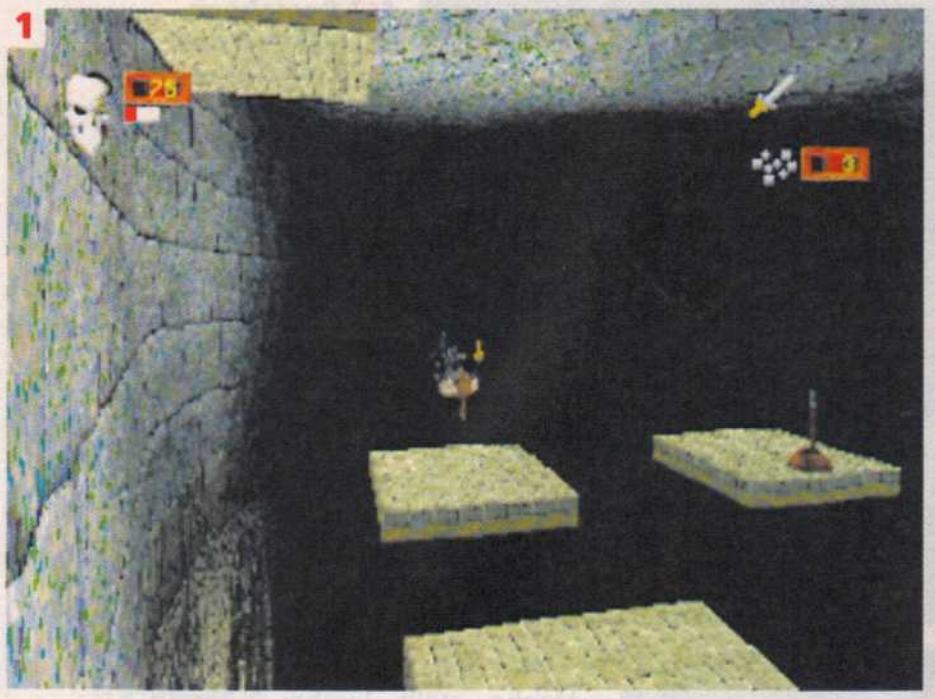
Als ähnlich nervig entpuppt sich auch die Freikamera, die das Geschehen nicht immer in den Mittelpunkt rückt. Dies fällt vor allem bei Kämpfen auf, bei denen der Gegner hinter einem uneinsehbaren Vorsprung steckt. In diesem Falle sehen Sie lediglich Ihre Lebensenergie schwinden und schlagen einfach wild durch die Gegend. Daß dies nicht über Gebühr motiviert, dürfte auf der Hand liegen. Um das Fehlen einer Automap auszugleichen, erinnerten sich die Entwickler an ihre Schul-

Die Spanne der gar zahlreichen Gegnerschar reicht von unterernährten Zwergen über grünhäutige Golems bis hin zu Mumien, Orks und Zombies.



Memory card kompatibel

Ein Spieler









[1] Das erinnert ein wenig an "Tomb Raider II"". [2] Sollen wir unser Sprengschwein einsetzen? [3] Welchen Abenteurer wollen Sie durch das Dungeon begleiten? [4] Die beiden ekligen Riesenspinnen wären geschafft!



Als nervig entpuppt sich auch die Freikamera, die das Geschehen nicht immer in den Mittelpunkt stellt.

zeit und spendierten den beiden Heroen ein Stück Kreide, mit dem wichtige Ausgangspunkte markiert werden. So steht Ihnen zumindest ein rudimentäres Orientierungssystem zur Seite.

Diesen Einfallsreichtum werden Sie bei den Puzzles vergeblich suchen. Diese laufen nach dem altbekannten Strickmuster ab: Hebel umlegen, Animationssequenz ansehen, Raum aufsuchen und durch geöffnete Tür gehen, herabgelassene Plattform oder neu entdeckten Geheimgang betreten.

Wirklich überzeugen kann nur die Soundkulisse. Abgemurkste Gegner stöhnen ein letztes Mal, geöffnete Türe knarzen und auch ein Schwerthieb, der versehentlich die Steinmauer trifft, erzeugt ein typisches Geräusch. Unsere heimlichen Favoriten sind aber die Zwerge, die in unnachahmlicher Beavis-Manier kurze Lacher hervorstoßen. *mom*

PlayStation



Deathtrap Dungeon

Meine Meinung: Wer wie ich auf eine fantasylastige Variante von Tomb Raider gehofft hat, wird tief enttäuscht. Wo ist die geniale Steuerung geblieben? Was ist aus den herausfordernden Puzzles geworden? Wo ist die grandiose Grafik? Fragen, die "DD" nicht beantworten kann. So bleibt Deathtrap Dungeon ein überdurchschnittliches Spiel, das möglicherweise ein wenig zu spät auf den Markt geworfen wurde.

"Nightmare Creatures" und "Resident Evil 2" stellen nach wie vor die Crème de la Crème in Sachen Splatter-Adventure dar. Lediglich die PlayStation-Besitzer, die Livingstones Bücher verschlungen haben, dürften uneingeschränkten Spielspaß empfinden – alle anderen sollten das Teil vor dem Kauf unbedingt probezokken. Die Enttäuschung könnte angesichts der ansprechenden Screenshots zu groß sein. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	3D-Action-Adventure
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Eidos Interactive
ENTWICKLER:	Asylum
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

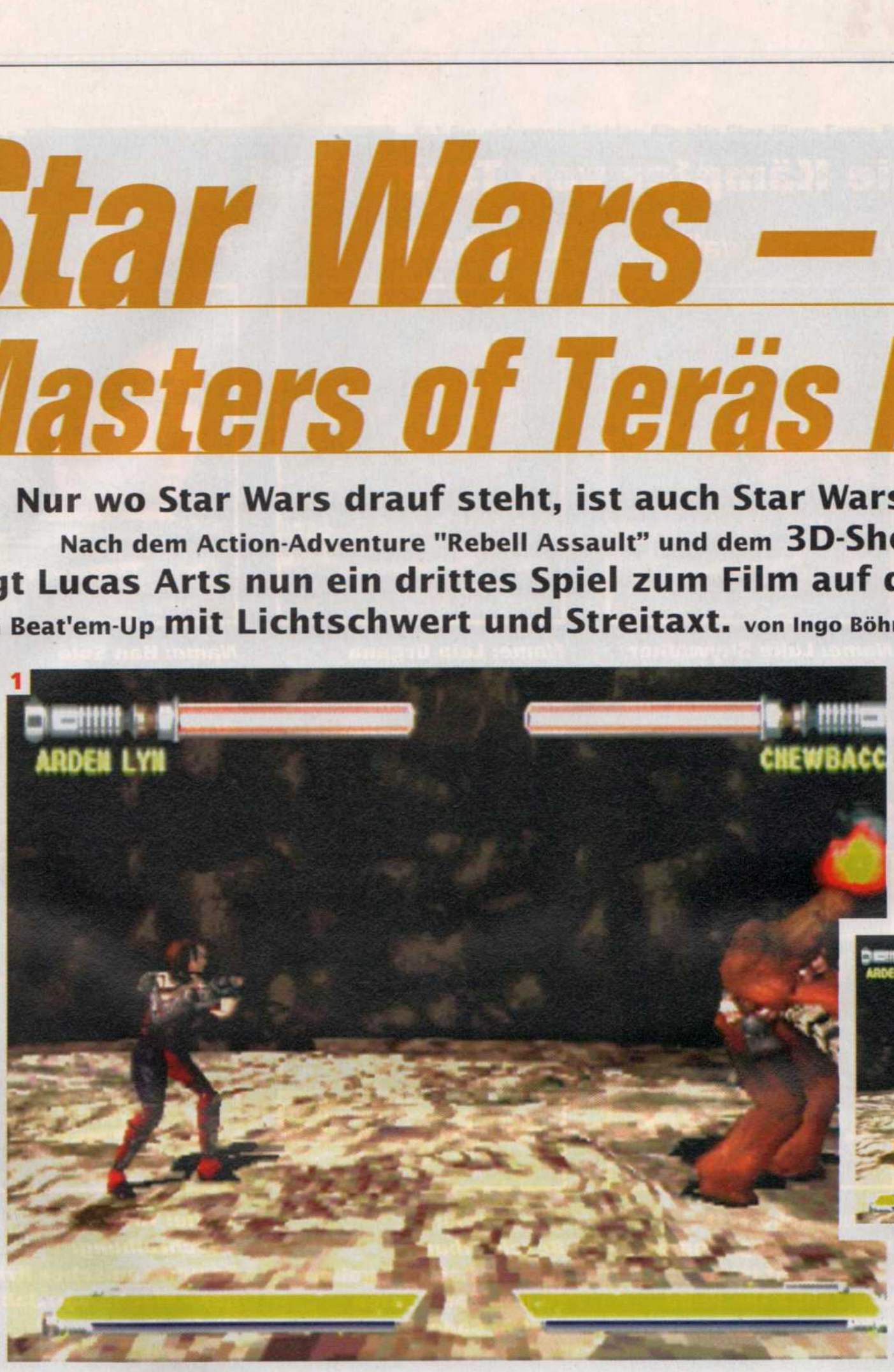
SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	2,0
GRAFIK:	2,5	PREIS/LEISTUNG:	2,0
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	2,0		
GAMEPLAY:	2,5	GESAMTWERTUNG:	2,1

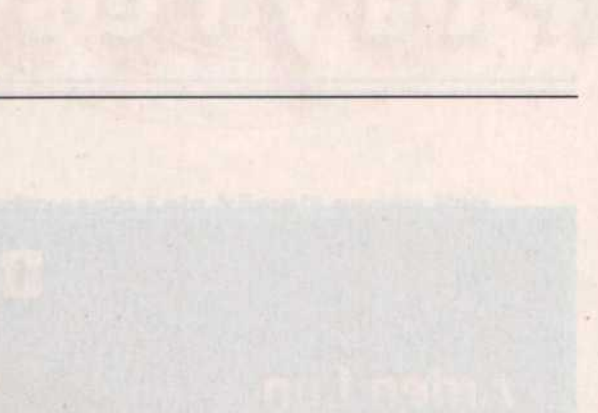
Star Wars – Masters of Teräs Käsi

Nur wo Star Wars drauf steht, ist auch Star Wars drin.

Nach dem Action-Adventure "Rebell Assault" und dem 3D-Shooter "Dark Forces" bringt Lucas Arts nun ein drittes Spiel zum Film auf die PlayStation:

Ein Beat'em-Up mit Lichtschwert und Streitaxt. von Ingo Böhme







Das haut den stärksten Wookie um: [1] Wenn sich Arden Lyn von hinten anschleicht [2] und die Kraft des Teräs Käsi einsetzt [3] bleibt Chewbacca nur noch der Abgang in die Horizontale übrig.

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit entfernten Galaxis. Es kämpften einige, nur latent organisierte Rebellen gegen die Allmacht des Imperiums. Doch dann, wie durch ein Wunder, schaffte es der pubertierende Später-mal-Jedi Luke Skywalker, inmitten des gefürchteten Todessterns eine Thermalgranate zu plazieren – ganz ohne Zielcomputer und sonstigen elektronischen Schnickschnack. Neben dem großen Knall war dies auch das Aus für den Todesstern. Und für den ersten Teil der Star Wars Trilogie, die erst Mitte letzten Jahres durch die überarbeitete Spezialversion zu neuen cineastischen Ehren kam.

An dieser Stelle setzt "Masters of Teräs Käsi" ein: Der Imperator ist mächtig sauer auf die Freischärler um Prinzessin Leia, Han Solo und Luke Skywalker. Denn trotz seines gigantischen Verteidigungs- und Waffenarsenals ist es ihnen gelungen, das Imperium in die Knie zu zwingen – nur mit dem, was die Jedi Ritter "Die Macht" nennen. Auf diese Weise gescheitert, sieht er sich um und findet in den Analen die Rede von der vergessenen Kampfeskunst "Teräs Käsi". Damit beauftragt, findet Darth Vader auch gleich eine Vertreterin dieses Stils in der Studentin Arden Lyn. Diese wird engagiert und fordert nach und nach die gesamte Elite der Rebellenallianz.

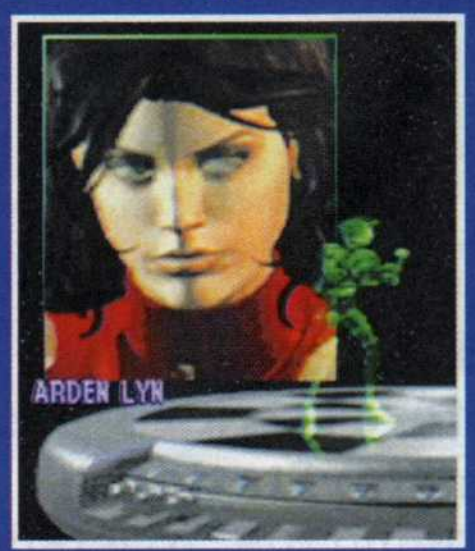
Eine reichlich abgedrehte Story. Aber für einen echten Fan des Mythos "Star Wars" muß nur der Hauch eines Zusammenhangs bestehen und einige der Figuren – allen voran Darth Vader – bekannt sein, und schon streckt sich der Daumen nach oben.

Move your body

Sound und Grafik sind eines George Lucas würdig. Das Intro beginnt mit dem bekannt bombastischen Orchestersound der Zelluloid-Trilogie. Aus dem in der Tiefe des Alls verschwindenden Text erfahren Sie das Wesentliche zur Story. Zu denselben Klängen geht es auch in den Ring. Insgesamt fünfzehn verschiedene Musik-

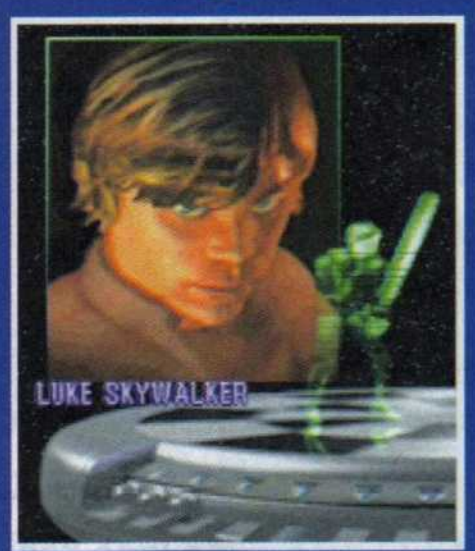
Die Kämpfer von Teres Käsi

Arden Lyn



Name: **Arden Lyn**
Beschreibung:
Teräs Käsi Meisterin – Plawanische Kriegerin
Waffe: **Droiden-Arm**

Luke Skywalker



Name: **Luke Skywalker**
Beschreibung:
Junger Jedi – Sohn von Darth Vader
Waffe: **Lichtschwert**

Leia Organa



Name: **Leia Organa**
Beschreibung:
Prinzessin – Schwester von Luke Skywalker
Waffe: **Kampfstab**

Han Solo



Name: **Han Solo**
Beschreibung:
Pilot und Schmuggler
Waffe: **Handfeuerwaffe**

Chewbacca



Name: **Chewbacca**
Beschreibung:
Wookie – Kopilot von Han Solo
Waffe: **Armbrust**

Boba Fett



Name: **Boba Fett**
Beschreibung: **Kopfgeldjäger – jagt im Auftrag von Jabba the Hudd**
Waffe: **Blaster Gewehr**

Hoar



Name: **Hoar**
Beschreibung:
Tusken Raider – gehört zu den Sandleuten
Waffe: **Gaderffi-Lanze**

Thok



Name: **Thok**
Beschreibung:
Gamorreanischer Krieger – Wache von Jabba
Waffe: **Axt**

stücke garantieren, daß keine akustische Langeweile aufkommt.

Das Intro ist sehr schön, aber mit seinen knapp 30 Sekunden Dauer eher spärlich. Hier sehen Sie lediglich in kurzen Abschnitten alle acht Kämpfer in ihrer bevorzugten Kampfespose.

Mit ähnlicher Qualität bewegen sich die Körper in Aktion. Die Gestaltung der Gliedmaßen ist harmonisch, die Polygone sind kaum zu erkennen und die Bewegungen geschmeidig und sehr realistisch.

Was das Gameplay angeht, so haben sich die Macher von Lucas Arts etwas Besonderes einfallen lassen. Denn was wäre Luke Skywalker ohne Laserschwert, Han Solo ohne Pistole und der Kopfgeldjäger Boba Fett ohne Blaster-Gewehr? Damit es aber kein Shooter wird, können die Figuren die Waffe bei Bedarf ziehen – und auch wieder verschwinden lassen. So gut ein exakter Streich mit Schwert oder Stock auch sein mag – gekonntes Taktieren mit Händen und Füßen ist in manchen Situationen eher angeraten.

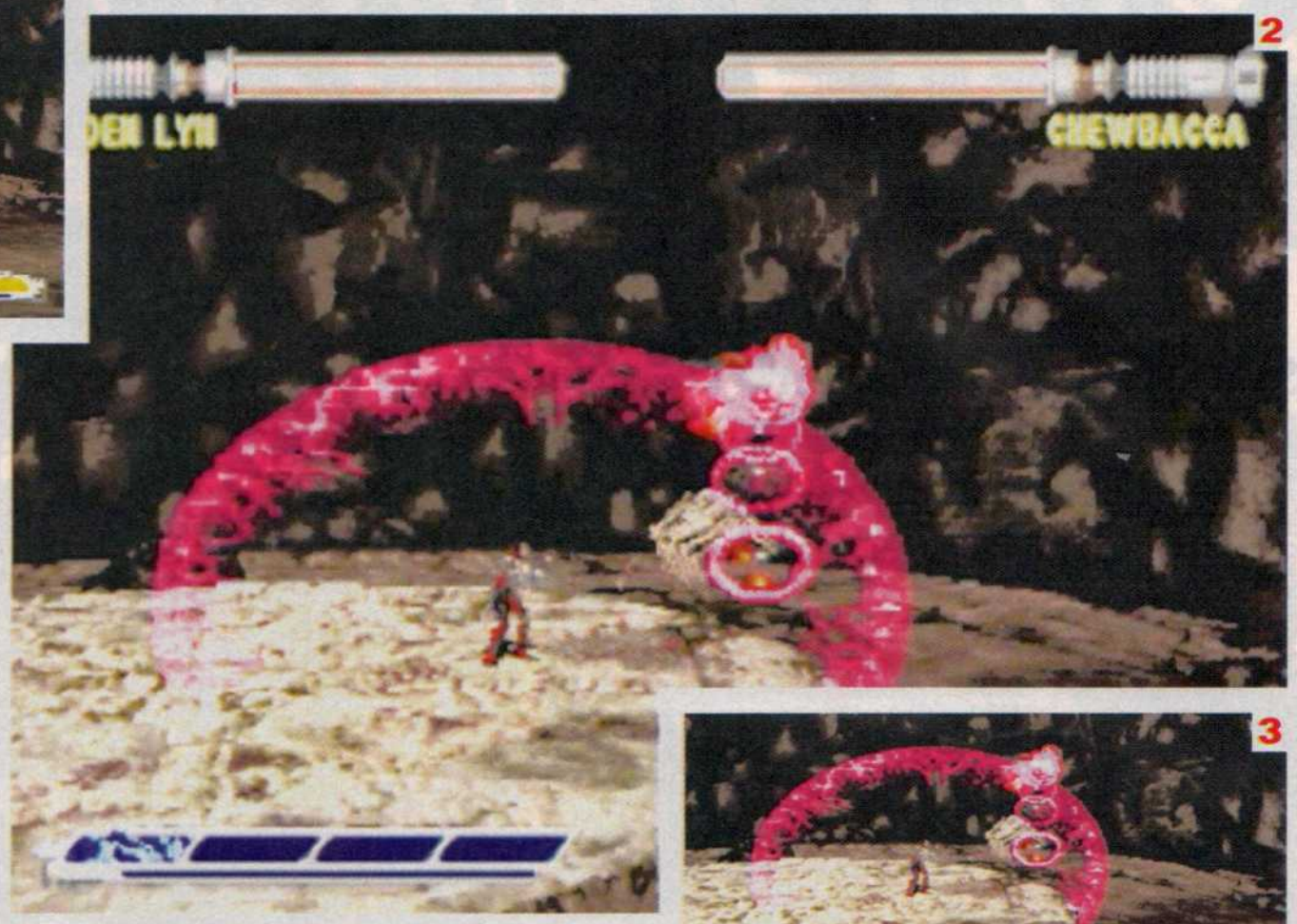
Der zweite Aspekt, der den Star Wars Prügler von der Konkurrenz abhebt, ist die freie Beweglichkeit in der dritten Dimension. Was bei "Soulblade" und "Tekken 3" ansatzweise realisiert ist, zeigt sich hier – ähnlich wie bei "Dynasty Warriors" – in Vollendung. Das bringt jedoch auch einmal einen Luftschlag mit sich, wenn Sie z.B. gerade der gegnerischen Attacke ausgewichen sind und dann im Gegenzug einen halben Meter an Ihrem Kontrahenten vorbei schlagen.

Leider sind nur wenige der Moves im Handbuch erwähnt, und eine Liste aller Tastenkombinationen gibt es während des Spiels auch nicht. Überhaupt ist die Lucas-Schöpfung mit Einstellungen recht spärlich ausgerüstet. So ist nicht einmal eine Konfiguration des Joypads vorgesehen.

Bleibt Ihnen also nichts weiter übrig, als jeden Protagonist im guten alten Übungsmodus auszuprobieren. Und hier paßt das Attribut "alt". Nicht mal die PSX-



[1] Ein schwerer Schlag für alle Star Wars Fans: Prinzessin Leia kämpft gegen Han Solo auf dem Mond Endor. [2] Wie könnte sich wohl bei diesem Intro die Musik anhören?! [3] Nicht nur die Hauptfiguren der Saga kommen zu Wort.



Beat'em-Ups der ersten Stunde waren derart spärlich, was die Möglichkeiten beim Training angeht. Ihr Gegner steht. Fertig! Mehr macht er nicht. Er blockt nicht, er wehrt sich nicht und reagiert auch ansonsten kaum lebhafter als ein Punchingball. Die wirklich gut gelösten Block- und Abwehrbewegungen lassen sich so auf jeden Fall nicht erlernen.

Zwei weitere Balken geben dem Spiel einen besonderen Kick. Den Grad der Betäubung – z.B. nach einem Schwerthieb – zeigt ein schmaler, weißer Balken unter dem Namen an. Je größer dieser beim Gegner ist, desto empfindlicher reagiert er auf Ihre Angriffe. Und liegt er erst einmal am Boden, zeigt Ihnen dieses Instrument, wieviel Zeit bleibt, um noch einmal nachzutreten.

Der Powerbalken im unteren Teil des Bildes symbolisiert das Ausmaß Ihrer ungezügelten Energie. Je weiter dieser anwächst, um so mehr "Teräs Käsi Power" steht Ihnen in Form von Spezialaktionen zur Verfügung. Diese nehmen zwar einerseits Ihrer Gegenseite ein nicht unerhebliches Quentchen Lebenssaft. Andererseits kostet es aber auch Sie selbst bis zu 100 Prozent des Powerbalkens. Ist Ihr Gegner quasi geschlagen, lohnt es kaum, die wertvolle Energie zu verschwenden.

Sound und Grafik sind eines George Lucas würdig. Das Intro beginnt mit dem bekannt bombastischen Orchestersound der Zelluloid-Trilogie.

Solide Hausmannskost

Teräs Käsi bietet die gewohnten Varianten, die heute bei jedem Beat'em-Up zu finden sind. Allerdings oft stark eingeschränkt. Im Arcade-Modus kämpfen Sie zunächst gegen alle acht Charaktere, um sich am Ende dem Großmeister aller Kampfeskunst – Darth Vader – zu stellen. Gleiches gilt beim Kampf ums Überleben – Survival genannt. Einziger Unterschied hier ist, daß Sie nur ein Leben haben. "Du oder ich" lautet die Devise.

Normalerweise versteckt sich hinter dem Begriff "Team Battle" eine Variante, in der Sie mit ein bis acht Mitstreitern eine ebenso große Zahl an Gegnern bezwingen müssen. In der Lucas-Variante gibt es hier immer nur zwei Viererbanden, die sich aneinander messen.

Natürlich brauchen Sie auch Terräs Käsi nicht immer nur alleine zu spielen. Bis auf den Übungs- und Survival-Modus steuert der zweite Controller auf Wunsch immer den Antagonisten. *pat*

PlayStation

Star Wars – Masters of Teräs Käsi

Meine Meinung: Es sind – bis auf Arden Lyn – Figuren aus Star Wars. Das alleine reicht bei mir schon fast, um ein Spiel durch die rosa getünchte Brille zu betrachten. Aber eben nur fast. Denn schaut man ohne den Sympathiebonus hin, zeigt Teräs Käsi genauso viel Licht wie Schatten. Auf der Minusseite steht das starre Gameplay, das sich kaum individuell anpassen läßt. Auch die kurze Introsequenz und die gänzlich fehlende FMV-Belohnung, wenn Sie einen Streiter durch den Arcademodus gebracht haben, lassen vermuten, daß die Entwickler sehr unter Zeitdruck standen, das Spiel fertigzustellen. Auf der Plusseite hingegen stehen viele ausgefallene Ideen. Die Wahl "Waffe oder nicht", die Bewegungsfreiheit, der Teräs Käsi Powerbalken sowie die Benommenheitsanzeige sind verdammt gute Ansätze. ***Ingo Böhme***

GENRE:	**3D Beat'em-Up**
VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
HERSTELLER:	**Virgine Interactive**
ENTWICKLER:	**Lucas Arts**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Super Match Soccer



Ein Fußballspiel mit dem äußerst einfallsreichen Titel "Super Match Soccer" tritt an, um im ohnehin schon undurchsichtigen Segment der Footie-Sims den einen oder anderen Käufer zu finden. von Artur Hoffmann









[1] Die Angst des Schützen vor dem Elfmeter. [2] In der Wiederholung studieren wir den Gegentreffer. [3] So ein tolles Menü haben Sie sich doch schon immer gewünscht. [4] Ist eine "Linke Flanke" gemeiner als die "Rechte Flanke"?

Das Leben eines Autors ist voller Freuden: Brandneue Games wie z.B. "Tekken 3", "Resident Evil 2" und "Gran Turismo" stehen lange Zeit vor dem offiziellen Release im heimischen Regal, Messebesuche führen uns um die ganze Welt und auch die kurzen Trips zu PR-Terminen stoßen nicht unbedingt auf Ablehnung. Allerdings hat diese Arbeit auch seine Schattenseiten wie z.B. mißmutige PR-Manager, durchwachte Nächte und übermäßiger Kaffeegenuß. Als ob dies alles noch nicht ausreichen würde, um sich beim Arbeitsamt nach einem "normalen" Job umzusehen, treffen jeden Monat einige Spiele ein, die das Prädikat "überhaupt kein Prädikat" verdienen würden. Kommt es dann während einer Redaktionskonferenz zur finalen Artikelvergabe, können Sie das fröhliche Beisammensein aus der heilen Welt der "Fakten-Fakten-Fakten" schnell vergessen – Heulen und Zähneknirschen sind angesagt; Ausflüchte und Entschuldigungen erreichen fast schon prosaische Ausmaße. Wer trotz Tastaturallergie, Windows-95-Flash oder temporärer Sehschwäche einen dieser Anwärter auf die "Goldenen Zitrone" zugewiesen bekommt, läuft fortan mit gesenktem Haupt umher und hadert mit seinem Schicksal.

Aktuellster Fall aus der beliebten Rubrik "Spiele, die die Welt nicht braucht" kommt aus dem Hause Acclaim und nennt sich forsch "Super Match Soccer". Bereits in unserer Ausgabe 4/98 haben wir Ihnen dieses Game unter seinem damaligen Arbeitstitel "Matchday 3" vorgestellt. Der neue Name scheint denn auch die einzige Änderung zu sein, da nahezu alle damaligen Kritikpunkte auch in der uns vorliegenden, endgültigen Version vorhanden sind. Angefangen bei der lächerlich schlechten Einteilung der nur 24 Mannschaften, über die Option "das Spielfeld auszuschalten", bis hin zum trashigen Gameplay – Super Match Soccer stellt alle bisherigen Simulationen in den Schatten. Doch der Reihe nach.

April, April!

Nachdem Sie sich für eine Spielvariante (Freundschaftsspiel, Weltmeisterschaft, Weltliga, Mikropokal und Mikroliga) entschieden und Ihr Team ausgewählt haben, hechten 22 namenlose Winzlinge über ein bräunliches Rasenrechteck. Das erste, was dabei auffällt, ist die enorme Geschwindigkeit der Mini-Kicker. So ist es kein großes Problem, mit einem Abwehrspieler über den ganzen Platz zu wetzen und ein Tor zu erzielen. Hier kommt auch die Künstliche Intelligenz der Gegner zum Vorschein – oder besser gesagt: nicht zum Vorschein. Die computergesteuerten Gegner laufen vollkommen unmotiviert umher, schießen den Ball blindlings nach vorne und scheren sich keinen Deut um ihre Gegenspieler. Falls doch, werden sie einfach umgenietet.

Rechtschreibfehler und unverständliche Menüs kommen so häufig vor, daß man fast nicht von einer "deutschen Version" sprechen darf.







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

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
Mission 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
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)	79,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Exony - 6 Farben)	29,90
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
bausatz	39,90
- dauert ca. 20 min	89,90

Station-Umbau kannst Du auch die amerikanischen Import-Spiele (jp oder us) auf Deiner Play- Umbau der PlayStation el, da ansonsten die gennant) nur in



Umbau-Chips jetzt kostenlos!*

Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!*
Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!
*Nur solange Vorrat Reicht!

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
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 (Adventure)	109,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
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
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
Gex 3D (Jump'N'Run)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Gran Tourismo (3D Race)	109,90
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
Lucky Luke (Jump'N'Run)	109,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Masters of Teräs Käsi	109,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.1/2	99,90
Namco Museum V (Klassiker)	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)	99,90
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

SOUNDTRACKS

Final Fantasy 1+2/3	69,90
Final Fantasy 4/5/6	79,90
Final Fantasy VII (4 CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics	79,90

PlayStation

One (Action)	99,90
Ogre Tactics us (Strategy)	139,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99,90
Resident Evil 2 (Horror Adventure)	109,90
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)	79,90
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
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 (Ego-Shooter)	99,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total NBA '98 (Basketball)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Versus (3D Fighting)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	89,90
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
Pandemonium (Jump'N'Run)	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

SATURN JP

3 Wonders	129,90
Burning Rangers	129,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM	139,90/159,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM	139,90/159,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)	129,90
Armoered Troopers (3D Shooter)	129,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	99,90
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
Capcom Generations (Coll.)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	119,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Dead or Alive jp (3D-Fighting)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	119,90
Enigma jp (3D Action)	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
G-Darius (Shooter)	129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	129,90
Guilty Gear (Beat'em Up)	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
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Prism Land Story (Puzzle)	129,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Söldnershield (Strategy)	139,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Space Invaders (Kult)	69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run)	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
Twinbee RPG	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90

In... tergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte ...axt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Prei...

Ab sofort ...-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverw... ...ndenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. ...mommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. De... ...ten unsere AGB.

ACME the game company

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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

PlayTest

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Acht Spieler

Nicht ganz so störend, dafür aber unverständlich – im wahrsten Sinne des Wortes – ist die grottenschlechte Übersetzung. Rechtschreibfehler und nichtssagende Menüs kommen so häufig vor, daß man fast nicht von einer "deutschen Version" sprechen darf.

Lediglich die lautstark grölenden Fans sowie die Kameraperspektive können als halbwegs positive Aspekte gewertet werden. Je nach Zoomstufe haben Sie fast das halbe Spielfeld im Blick. Somit übersehen Sie keinen eventuell besser positionierten Mitspieler. Angesichts der unzähligen hammerartigen Minuspunkte ist dies aber nicht mehr als der berühmte und oft zitierte Tropfen auf den heißen Stein. Das gleiche gilt auch für den Multiplayer-Modus, bei dem bis zu acht menschliche Konkurrenten antreten. Dieses Feature bringt außerdem die große Peinlichkeit mit sich, daß Ihre Bekannten erfahren, für welche Spiele Sie Ihr schwer verdientes Geld ausgeben. *mom*













[1] Dänemark ist also die drittstärkste Mannschaft – was für ein Witz! [2] Der Spielplan informiert Sie über die kommenden Partien. [3] Das ist der einzige halbwegs vernünftige Textbildschirm. [4] Spielen wir heute mit oder ohne Spielfeld? [5] Erinnert irgendwie an "adidas Power Soccer". [6] Die Brasilianer bejubeln den Führungstreffer.

Super Match Soccer

Meine Meinung: In den letzten beiden Jahren liefen nahezu alle Fußballspiele (PlayStation, PC und N64) über meinen Schreibtisch. So etwas wie Super Match Soccer habe ich aber erst einmal gesehen: "Namco Soccer Prime Goal". Welches der beiden Games nun schlechter ist, spielt keine Rolle, da es hier ausschließlich um "SMS" geht. 24 Mannschaften, eine der miesesten Lokalisierungen aller Zeiten und die unglaublich schlechten Computergegner machen einfach keinen Spaß. Wer für dieses Teil auch nur eine einzige Mark ausgibt, ist selbst schuld. Bevor ich dieses Game in meine Konsole einlege, spiele ich lieber eine Partie "Spitz paß auf!", sehe mir eine Schachpartie der unterfränkischen Seniorenliga an oder bringe meine internationale Bierdeckelsammlung auf den neusten Stand. "Ich habe fertig!" ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Sportsimulation
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Acclaim
ENTWICKLER:	Cranberry Source
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

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

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Sony PSX

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



Bloody Roar (Beast)	dt	89.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	**dt ***	**89.99**
Bug Riders	dt	79.99
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	59.99
Chill	dt	79.00
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
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 Racing	dt *	89.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	89.99
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	79.99
Forsaken	dt *	89.00
Frankreich WM 98	dt *	89.99
G-Police	dt	99.99
Gex 3D	**dt**	**89.00**
Gran Tourismo	dt *	99.99
Grand Theft Auto	**dt**	**79.00**
Hugo 1	**dt**	**89.99**
Indy 500	dt	89.00
Jet Rider 2	**dt**	**79.99**
Lucky Luke	dt	89.99
Mass Destruction	dt	59.00
Super Match Soccer	dt	89.00

Ladenverkauf,
Kein Versand,
Preise variieren!

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

MDK	dt	59.99
Mega Man 8	dt *	89.00
Mega Man Battle	dt *	89.00
Men in Black	dt *	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Nagano Olymp. W.98	**dt**	**109.00**
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Fast Break	dt	79.99
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	59.99
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
NHL Pow.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Ninja	**dt ***	**99.00**
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99
One	**dt**	**89.00**
Pandemonium 2	**dt**	**84.99**
Pax Corpus	dt	89.00
Pitfall 3D	**dt**	**89.99**
Player Manager 2	dt	94.99
Point Blank inkl.Gco	dt *	154.00
Powerboat Racing	dt	84.00
Premier Manager 98	**dt ***	**89.99**
Pro Pinball-Timesho.	dt	84.99
Rascal	dt	89.00

Reboot	**dt**	**89.00**



Resident Evil 2	dt	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
Rock`n Roll Racing 2	dt	59.99
San Francisco Rush	dt *	89.00
Skull Monkeys	dt	89.99
Snowracer 98	**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
Tekken 3	**dt ***	**109.00**
Theme Hospital	dt	89.00
Time Crisis-SW only	dt *	84.99
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Treasures of t.Deep	dt *	84.99
Turok	dt *	89.00
Ubik	dt *	89.00
VMX Racing	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
War Games	**dt ***	**89.99**

Warhammer 1	dt	59.00
Warhammer 2	**dt**	**89.00**
Wayne Gretzky H.98	dt	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
Werewolf: Apocalyps	**dt ***	**99.00**
Wrecking Crew	dt *	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Adidas Power Soc.2 P	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	44.99
Alien Trilogy	dt	44.99
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
I.Superstar S.Pro Pl	**dt ***	**49.00**
Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99
Micro Machines V3	**dt**	**49.00**
Pandemonium Plati.	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Soul Blade Platinum	**dt ***	**49.00**

Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	44.99
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	39.99
Wipe Out 2097 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.00

Zubehör

Analog Joypad+Rum.	**dt**	**69.00**
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Erazer MP5 Gun	dt	64.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt *	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad Hyper Combat	dt	44.00
Joypad PSX Wild Bla.	dt	49.00
Joypad PSX Comman.	dt	49.00
Joypad PSX rot-meta.	dt	49.00
Joypad PSX silber-m.	dt	49.00
Dual Shock Joypad	dt	74.00
Joypad Sony grau	dt	39.99
Joypad Sony weiß	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	49.00
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	**dt**	**69.99**
Memory Card blau	dt	36.99
Memory Card orange	dt	36.99
Memory Card Rot	dt	36.99
Memory Card weiß	dt	36.99
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
Playstation + MDK	dt	339.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value P.	dt	333.00
Memory Card & Pad	dt	79.99
Top Gear Wheel Pro L	dt	174.99
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Wir führen auch:

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

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

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

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

Kostenlos !!!



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

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300

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

Armoured Core

Lustig ist das Söldner-Leben: Stürzen Sie sich mit waffenstarrenden Riesenrobotern in hitzige Gefechte, und verdienen Sie dabei auch noch bares Geld. "Armoured Core" ist eine actiongeladene Mech-Simulation mit Spaß-Garantie. von Michael Schmithäuser







Im Intro stellen sich die tonnenschweren und feuerstarken Blechkameraden vor.

Willkommen im Rabennest! Wir sind stolz darauf, Sie als neues Mitglied unserer Söldnertruppe begrüßen zu dürfen. Die geschicktesten Mech-Piloten der Welt haben sich in unserer Vereinigung zu einer schlagkräftigen Armee organisiert. Wir versorgen Sie mit lukrativen Aufträgen von Staat, Kommunen und Privatorganisationen. Wir stellen hochwertige Ersatzteile und modernste Waffensysteme bereit. Wir verfügen über das weltweit größte Lager an Kopf-, Rumpf- und Bein-Einheiten. Also, worauf warten Sie noch? Lassen Sie Ihren Roboter tanzen!"

In nicht allzu ferner Zukunft herrschen auf der Erde anarchistische Zustände: Militante Hausbesetzer liefern sich erbitterte Straßenschlachten mit der Polizei, Terrorkommandos machen sich auf Ölplattformen breit, und streikende Arbeiter blockieren mit Waffengewalt wichtige Brückenverbindungen. Die staatliche Exekutive bekommt die ausufernde Situation nicht mehr in den Griff, und somit wenden sich besorgte Stadtväter und mächtige Firmenchefs an Privatorganisationen wie "Ravens Nest". Diese rücken den kriminellen Elementen mit tonnenschweren Ungetümen aus Stahl und Silikon, genannt "AC-Einheiten", auf den Leib.

Stahlgewitter

In der Sony-Produktion Armoured Core übernehmen Sie die Kontrolle über einen dieser High-Tech-Kampfroboter. Anders als bei den anspruchsvollen "Battle Mech"-Originalen von Activision, tritt bei Armoured Core der Simulationsaspekt zugunsten furioser Action in den Hintergrund.

Sie beginnen Ihre Sölder-Karriere ohne eine müde Mark in der Tasche und müssen daher auf geliehenes Equipment zurückgreifen. Nach einem simplen Testeinsatz werden Sie in die Reihe der Raben aufgenommen und dürfen sogleich Ihre erste Mission bestreiten. Dabei betrachten Sie das Geschehen aus einer "Tomb Raider"-ähnlichen Perspektive über die Schultern Ihres Mechs hinweg. Die virtuelle Kamera spart sich verwirrende Schwenks und wechselt höchstens mal in einen anderen Zoom-Modus oder einen geringfügig veränderten Betrachtungswinkel, so daß stets für hervorragende Übersicht gesorgt ist. Mit den R- und L-Tasten richten Sie das Blickfeld Ihres Blechkameraden nach oben oder unten aus.

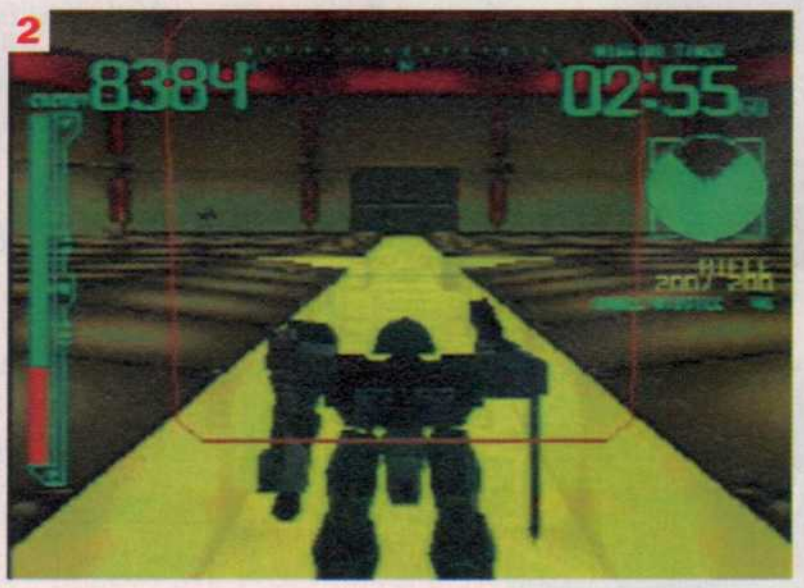
Ihr Mech ist mit einer Vielzahl von Sensoren und Anzeigeeinheiten ausgestattet. Ein Energiebalken zeigt den Funktionsstatus Ihres Roboters an, das Radar gibt Auskunft über herannahende Feinde, die Waffensektion informiert Sie über die gerade aktivierte Wumme und den verbleibenden Munitionsvorrat.

Die 3D-Grafik von Armoured Core beeindruckt durch Detailfülle, spektakuläre Lichteffekte und rasante Geschwindigkeit. Verschiedene Umgebungen sorgen für Abwechslung – mal tasten Sie sich durch düstere Tunnelsysteme, mal laufen Sie zwischendurch über's Wasser, mal bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Häuserschluchten einer Großstadt. Ihre Zielsetzung ist immer die gleiche: Spüren Sie gegnerische

1



2



[1] Arbeitgeberfreundlich: Während sich die Bosse heutzutage mit Gewerkschaften und Lohnrunden herumschlagen müssen, sprechen die Chefs der Zukunft eine deutlichere Sprache... [2] In der Test-Arena prüfen Sie Ihre Mech-Konstruktionen auf Herz und Nieren.

Videospiele ohne Kompromisse

FUNTRONIXX

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
Int. Super Star Soccer Pro - Platinum
Int. Track and Field - Platinum
Micro Machines - Platinum
Pandemonium - Platinum
Porsche Chall. - Platinum
Rayman - Platinum
Ridge Racer - Platinum
Road Rash - Platinum
Soul Blade - Platinum
Soviet Strike - Platinum
Tekken - Platinum
Tekken 2 - Platinum
Tomb Raider - Platinum
Thunderhawk 2 - Platinum
True Pinball - Platinum
Worms - Platinum
Wipe Out 2097 - Platinum

Spiele für 49,90,- DM

Agent Armstrong
Bugraiders us. Vers.
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
Poed
Riot
Road Rage
Spieder
Tunnel B1

Spiele für 69,90,- DM

Ceasar´s Palace
Frogger
K1 Arena Fighters
Kurushi
NHL Face off dt.
Rapid Racer dt.
Spawn dt.
Tetris Plus
Z

Spiele für 79,90,- DM

Air Race
Bloody Roar dt.
Bushido Blade dt.
Castlevania
Critical Depth
Jet Rider 2
Midnight Run
Newman Haas dt.NHL 98
Nightmare Creatures
Rascal dt.
Reboot dt.
Resident Evil D- Cut
Risiko
Shadown Masters dt.
Skullmonkeys dt.
Steel Reign
Time Shock dt.

Spiele für 84,90,- DM

Adidas Power Soccer 2
Alundra dt.
Armoredcore
Batman & Robin dt.
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
Road Rash 3D dt.
Rock & Roll Racing 2 dt.
Test Drive 4

Ab einem Bestellwert von 250,- DM (ohne Hardware) Versandkosten frei !

Spiele für 89,90,- DM

Ark of Time dt.
Colony Wars
Clock Tower dt.
Croc
Deathtrap Dungeon dt
Felony 11 - 79
Fifa 98
Forsaken dt.
Herc´s Adv. dt.
Indy car dt.
Jersey Devil dt.
One dt.
Pandemonium 2
Lucky Luke dt.
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
MEKUN 3D
Nagano ´98
NBA Life 98 dt.
NBA Pro ´98
Street Fighter Ex plus a.
Super Pang dt.
Theme Hospital dt.
Tomb Raider 2
V Rally
Warhammer dt.
Z + Lösungshilfe

Super Angebote auch für NINTENDO 64 !

Weitere Titel ab Lager lieferbar !!!
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten verschickt. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

CD Hülle kaputt?
kein Problem -
wir liefern Ersatz
Stk. 2,90,- DM

Ladenpreise können abweichen !

Komplettlösungen 14,80,- DM

RESIDENT EVIL 2 dt. 95,- DM

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
Resident Evil Pad	69,90,- DM
Dual Shock Pad	69,90,- DM

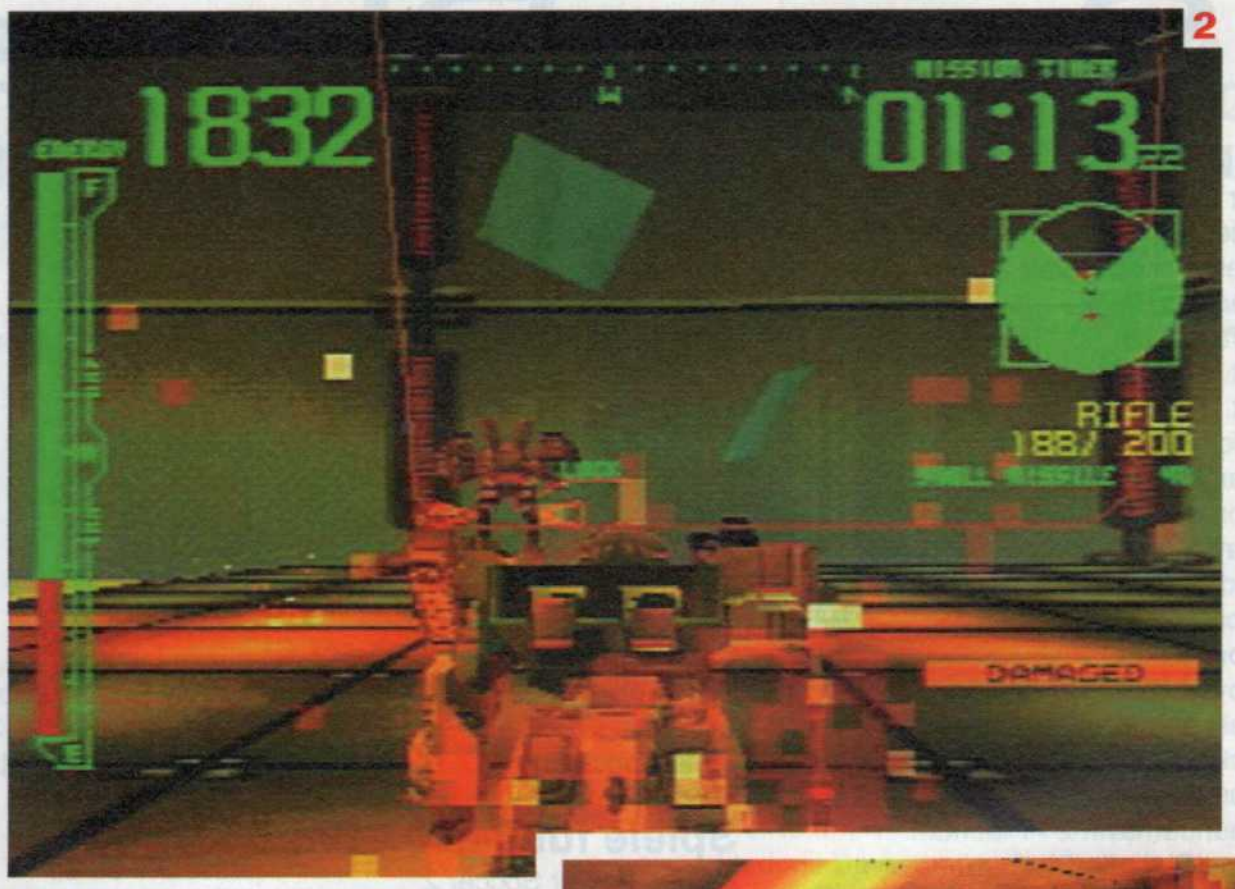
Spiele - Spiele

Baphomets Fluch 2 + Lösungshilfe	99,90,- DM
Baphomets Fluch 2 + Maus	129,90,- DM
Broken Helix	94,90,- DM
Bushido Blade 2 jp.	139,90,- DM
Bust a Move	59,90,- DM
Command & Conquer 2	99,90,- DM
Dead or Alive us.	129,90,- DM
Einhänder jp.	129,90,- DM
Final Fantasy 7	94,90,- DM

Spiele - Spiele

Fighting Force	99,90,- DM
Gran Turismo dt.	95,00,- DM
Gran Turismo jp.	149,90,- DM
Parasite Eve jp.	149,90,- DM
R- Tybes Coll. jp.	129,90,- DM
Resident Evil 2 us.	139,90,- DM
Riven Myst. 2	114,90,- DM
Tekken 3 jp.	149,90,- DM
Time Crisis +Gun	139,90,- DM
Z + Maus	119,90,- DM





[1] Die Übersichtskarte ist zwar nicht gerade schön, dafür aber sehr hilfreich. [2] Funkenflug: Wird Ihr Mech getroffen, fliegen die Fetzen. [3] Sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus können Sie Ihren Mech mit allerlei interessanten Waffensystemen und Zusatzaggregaten ausstatten. Sogar die Lackierung dürfen Sie nach eigenem Gusto verändern. [4] Feuerwerk im düsteren Tunnelschacht. [5] Zur besseren Übersicht können Sie den Kamerawinkel mit den L- und R-Tasten verändern.

Mech-Einheiten auf, und vernichten Sie diese.

Einkaufsbummel

Zur Bewältigung Ihrer Aufträge steht Ihnen ein ansehnliches Waffenarsenal zur Verfügung. Das Spektrum reicht vom simplen Schnellfeuergewehr über Heatseeker-Raketen bis hin zur vernichtenden Laserkanone. Doch bis Sie sich solche "Goodies" leisten können, müssen Sie hart arbeiten: Jeder Auftrag bringt bares Geld in die Kasse. Doch andererseits werden von Ihrem sauer verdienten Lohn wieder stattliche Beträge für verschwendete Munition,



Reparaturarbeiten am AC und zivile Schadensersatzforderungen abgezogen. Ein Söldner hat's eben nicht leicht...

Neben den begehrten Waffensystemen dürfen Sie im "Shop" auch neue Baugruppen für Ihren Basis-Mech erwerben. Ein größerer Rumpf erhöht die Trefferresistenz, kräftigere Beine sorgen für mehr Speed, und ein neuer Kopf bringt eine größere Radar-Reichweite. In der "Garage" können Sie die neu erworbenen Teile montieren lassen, die Wertigkeit Ihres Monstrums anhand einer ausführlichen Tabelle begutachten, dem Mech in der Lackiererei einen neuen Anstrich verpassen und sogar ein persönliches Emblem kreieren. Wie sich Ihre Eigenkreation im harten Kampfeinsatz verhält, finden Sie in der Test-Arena heraus.



Knallharte Missionen

Die mehr als 50 Einspieler-Missionen sorgen, in Verbindung mit dem motivierenden Aspekt des Geldverdienens und den anschließenden Shopping-Orgien, für langanhaltenden Spielspaß. Wer allerdings lediglich tumb in der Gegend herumballert, bringt es in den geschickt konstruierten Levels nicht allzu weit. Die ausgedehnten Areale bieten Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zum taktischen Vorgehen. Man kann sich hinter Häusern, Bäumen oder Steinen verstecken, per Jetpack in die Lüfte segeln und die Gegner vom Dach eines Hochhauses herab bearbeiten, oder den Kontrahenten hinter einer scharfen Tunnelbiegung auflauern. Wer sich in bester Rambo-Manier ins Kreuzfeuer der zahlenmäßig überlegenen Gegner begibt, segnet schnell das Zeitliche oder erlebt spätestens nach Beendigung der Mission sein blaues Wunder: Wenn die Reparaturkosten für den AC das Auftragshonorar übersteigen, kommt man schnell in die berühmten roten Zahlen.



Nicht nur Einzelspieler jagen ihre Mechs durch's Gelände, auch Zweierteams können sich in Armoured Core bekriegen. Per Splitscreen lassen Sie sich in speziellen Multiplayer-Arenen die Raketen um die

Armoured Core ist ein rundum gelungenes Mech-Spektakel, das den goldenen Mittelweg zwischen trockener Simulation und knallharter Action geht.

Blechohren pfeifen. Zwar fallen die Bildausschnitte recht klein aus, doch das tut dem geselligen Spielspaß keinen Abbruch.

Unterm Strich ist Armoured Core ein rundum gelungenes Mech-Spektakel, das den goldenen Mittelweg zwischen trockener Simulation und knallharter Action geht. Auf der audiovisuellen Seite überzeugen die rasante 3D-Grafik und die treibenden Techno-Rhythmen, in Sachen Gameplay sorgen die ausgefeilte Steuerung und die abwechslungsreichen Missionen für zufriedene Mech-Piloten. *pat*





[1-2] Ein Gegner segnet nach fünfzig Maschinengewehrsalven das Zeitliche.

Armoured Core

Meine Meinung: Zwei Tonnen Stahl und Silikon stapfen unter meiner Kontrolle über die breite Allee, um den drei Gegnern am anderen Ende der Straße ordentlich einzuheizen. Per Jetpack lasse ich meinen Stahlkoloss in die Lüfte steigen und segle über die verdutzten Blechköpfe hinweg, um sie von der anderen Seite mit Projektilen und Raketen zu bearbeiten. Kommt mir einer der Gesellen zu nahe, aktiviere ich den Turbo-Booster. Natürlich verfolgt mich der konkurrierende Mech, doch drei gezielte Raketensalven machen ihm den Garaus. Mission geschafft, 18.000 Credits mehr auf dem Konto. Als actiongeladener 3D-Shooter mit starkem taktischen Einschlag ist Armoured Core genau das Richtige für alle Spieler, denen reine Action-Kracher zu eintönig und trockene Simulationen zu langweilig sind.

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Action**
VERFÜGBAR AB:	**Mai**
HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
ENTWICKLER:	**From Software**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

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 + +

2 Xtreme Games	DA	74,90	Dynasty Warriors	DA	69,00
Abe's Odyssee	DV	78,90	Everybody's Golf *		75,90
Ace Combat 2	DA	82,90	Extreme Snowbreak	DV	78,90
Actua Golf 2	DA	83,90	Felony 11-79	DV	89,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Fifa 98 - WM Qualifikat.	DV	79,90
Actua Tennis *	DA	89,90	Fighting Forces	DV	89,90
Adidas Power Soccer 2 *	DV	82,90	Final Fantasy VII	DV	96,90
Agent Armstrong	DV	75,00	Firo & Klawd	DV	77,90
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	Golden Goal *	DV	83,90
Beast Wars	DV	79,90	Gran Turismo (Jap.Vers.)		146,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Gran Turismo *	DV	99,90
Bloody Roar	DA	82,90	Grand Theft Auto	DV	78,90
Brahma Force	DA	79,90	Hercules	DA	82,90
Broken Helix	DA	89,90	Herks Adventure	DV	84,90
Bubble Bobble 2 *	DA	77,90	Hugo 1 *	DV	87,90
Bushido Blade		82,90	Indy 500	DA	81,90
Bust a move 3	DA	62,90	Infrarot Pad		65,00
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	94,90	Jersey Devil	DA	85,90
Caesars Palace	DA	82,90	Jet Rider 2	DA	75,90
CART World Series *	DV	74,90	J. J. American Football *	DA	83,90
Castlevania	DA	83,90	Judge Dredd	DA	85,90
Chill	DV	77,90	K-1 Arena Fighters	DA	89,90
Clock Tower	DA	89,90	Klonoa *	DA	82,90
Colony Wars	DV	82,90	Kula World *	DA	82,90
Command & Conquer	DV	89,90	Kurushi	DA	74,90
Constructor *	DV	87,90	Lucky Luke	DV	85,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Machine Hunter	DA	83,90
Courier Crises	DA	72,00	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	Mass Destruction	DA	78,90
Dark Omen	DV	84,90	Match Day 3 *	DA	85,90
Deathtrap Dungeon	DV	90,90	MDK - incl. Soundtrack	DV	69,00
Devil's Deception	DV	65,00	Mechwarrior 2	DV	45,90
Diablo	DV	82,90	Medievil *	DA	82,90
Discworld 2	DV	82,90	Megaman 8 *	DA	80,90
Dodgem Arena *	DA	82,90	Megam.Battle+Chase *	DA	80,90
Dungeon Keeper *	DV	86,90	Men in Black *	DA	89,90

PSX tOP 20

2	Diablo	82,90
3	FiFa' 98 Qulifikation	79,90
4	Gran Turismo *	99,90
5	Theme Hospital	83,90
6	Newman Haas Racing	82,90
7	Tomb Raider	45,90
8	Tekken 2	45,90
9	Need for Speed 3	84,90
10	Crash Bandicoot	45,90
11	Tomb Raider 2	89,90
12	Micro Machines V3	45,90
13	Deathtrap Dungeon	90,90
14	Gex 3D	85,90
15	Dark Omen	84,90
16	Final Fantasy VII	96,90
17	Time Crisis & Lightgun	133,90
18	TOCA Touring Car Ch.	82,90
19	Lucky Luke	85,90
20	Forsaken	86,90
21	Star Wars: Master of Te.	82,90

PSX hArdWare

Konsole & Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
Game Buster	78,00
V3 Racing Wheel	128,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	54,90
Controller, farbig	42,90
neGcon	79,90
Multi Tap	62,90
Interactor	91,90
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...		

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

PLATINUM
Crash Bandicoot 1
Destruction Derby 2
Micro Machines V3
Pandemonium 1 / 2
Porsche Challenge
Soviet Strike, Tekken 2
Tomb Raider
Wipeout 2097
je 45,90

Multinorm Set 35.90
Bootchip* & RGB/Scart Kabel

Boot Chip * 18.90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

PC-CD

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
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90

N64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Nagano Winter Olymp.	136,90
Snowboard Kids	83,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story	87,90
FiFa 98	125,90

+ + + kOmplett-Liste natürlich kOstenlOs + + +

+ + PSX Games + +

Monopoly	DV	82,90	Riven: Sequel to Myst	DV	99,90
Moto Racer	DV	79,90	Road Rash 3D *	DV	86,90
Motocross F. J.McGrath *		89,90	Rock'n Roll Racing 2	DA	82,90
Myst	DA	82,90	Rosco Mc Queen	DA	82,90
Nagano Olympic 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 Fast Break 98	DV	73,90	Spider		77,90
NBA Hangtime *	DA	85,90	Star Wars: Masters of T.	DA	82,90
NBA Live 97	DA	59,90	Steel Reign	DA	74,90
NBA Pro '98	DA	89,90	Streetfighter Collection *	DV	79,90
Need for Speed 2	DV	79,90	Suikoden	DA	77,90
Need for Speed 3	DV	84,90	Super Pang Collection *		80,90
Newman Haas Racing	DV	82,90	Super Puzzle Fighter 2	DA	65,90
NHL '98	DV	79,90	Super Sonic Rac. 2XS *	DV	82,90
NHL Breakaway '98	DA	79,90	Tennis Arena	DV	89,90
NHL Face off '98	DA	75,90	Test Drive 4	DV	79,90
NHL Powerplay Hockey	DV	49,00	Tetris Plus	DA	75,90
NHL Powerpl.Hock. 98 *	DA	82,90	The Note	DV	77,90
Nightmare Creatures	DA	82,90	Theme Hospital	DV	83,90
Nuclear Strike	DV	79,90	Tilt	DV	75,90
One *	DA	85,90	Time Crisis + Lightgun	DA	133,90
Overboard	DA	65,00	Timeshock (Pro Pinball)	DV	82,90
Pandemonium 2 *	DV	85,90	TOCA Touring Car Ch.	DV	82,90
Panzer General 2	DA	82,90	Tomb Raider	DV	45,90
Parappa the Rappa	DA	74,90	Tomb Raider 2	DV	89,90
Pax Corpus	DA	79,90	Toshinden 3	DA	82,90
Perfect Assassin	DA	83,90	Total Driving	DA	84,90
Pitfall 3D	DV	85,90	Total NBA '98 *	DA	75,90
Player Manager	DV	83,90	Transport Tycoon	DA	77,90
Point Blank *	DA	82,90	Treasures of the Deep *	DA	82,90
Populouse,3rd Coming *	DV	86,90	Triple Play 99 *	DA	84,90
Powerboat Racing	DV	86,90	Twisted Metal W. Tour	DA	82,90
Poy! Poy! *	DA	83,90	Ubik *	DV	83,90
Premier Manager 98 *	DA	89,90	V-Rally	DV	84,90
Rally Cross	DA	74,90	Vergessene Welt	DA	79,90
Rampage World Tour	DA	73,90	Virtual Pool	DA	82,90
Rapid Racer	DA	82,90	VMX Racing	DA	84,90
Rascal	DA	82,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90
Ray Storm	DA	74,90	Warcraft 2	DV	78,90
Rebel Assault 2	DV	89,90	WCW vs. The World	DA	88,90
Reboot	DV	82,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Resident Evil	DV	82,90	Wing Over	DA	82,90
Resident Evil Dir. Cut	DV	79,90	Wrecking Crew *	DV	89,90
Risiko	DV	82,90	Z	DV	59,00

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

* 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







[1] Das Herzstück von Gran Turismo. [2] Was ist wichtiger? Gute Beschleunigung oder hohe Endgeschwindigkeit? [3] Ein übermotorisierter Supra fightet gegen "normale" Autos.

Gran Turismo

PlayTip PlayStation Magazin 6/98

Knapp sechs Monate nach dem Japanrelease kommen auch die deutschen Hobbyrennfahrer in den Genuß des "Real Driving Simulators". Hat sich das Warten auf die PAL-Version gelohnt? Ja! von Artur Hoffmann

Vier Jahre lang werkelten die japanischen Entwickler an einem Spiel, das alles bisherige in den Schatten stellen sollte: 290 echte Fahrzeuge (u.a. Toyota, Mitsubishi, Chrysler, Aston Martin) umfangreiche Tuningmöglichkeiten, hyperrealistisches Fahrzeugverhalten und ein vielversprechender Karrieremodus. Das alles umrahmt von einer Grafik, die – nicht zuletzt aufgrund der legendären Replays – allerorten für aufgerissene Augen sorgt.

Rollenspiel?

Das sehr aufgeräumte Hauptmenü verrät kaum etwas über die unglaubliche Vielzahl der diversen Spielvarianten. Neben dem Aufruf der gespeicherten Wiederholungen und dem Optionsmenü stehen Ihnen lediglich die beiden Modi Arcade und Gran Turismo zur Auswahl.

Im flotten Arcademodus erwartet Sie neben den bekannten Varianten "Zeitfahren" oder "Split-Screen-Duell" auch ein "Einzelrennen". Hier nehmen Sie in einem Automobil Platz und machen einen der zunächst vier anwählbaren Kurse unsicher. Dabei müssen Sie sich keinerlei Gedanken um Lizenzen, Bargeld und Tuning machen – nur der Sieg zählt. Um der Sache trotzdem ein wenig Pep zu verleihen, müssen Sie die Rennen mit verschiedenen motorisierten Karren gewinnen, um weitere Kurse freizuschalten. Falls Ihnen das zu mühselig erscheint, "mißbrauchen" Sie diesen Modus einfach dazu, um sich mit den unterschiedlichen Fahreigenschaften der einzelnen Boliden vertraut zu machen.

Das Herzstück des Spiels ist der Gran-Turismo-Modus. Ausgestattet mit einem Startkapital von 10 000 Credits beginnen Sie eine virtuelle Rennkarriere, in dessen Verlauf Sie in wechselnden Automobilen über die Pisten brettern und viel Geld verdienen.

Bevor Sie aber in den diversen Rennserien mitfahren dürfen, müssen Sie zunächst Ihre Tauglichkeit unter Beweis stellen. Dies geschieht in Form von acht Fahrprüfungen, die Sie bestehen müssen, um die entsprechende Lizenz (B, A und A-International) zu ergattern. Dabei müssen Sie bestimmte Streckenabschnitte in einer vorgegebenen Zeit zurücklegen ohne die Rennstrecke zu verlassen, in einem bestimmten Bereich zum Stehen kommen oder einen Reifenstapel umrunden. Was sich nicht besonders schwierig anhört, entpuppt sich spätestens bei der A-Lizenz als echte Herausforderung. Erschwerend kommt hierbei die Tatsache hinzu, daß Sie sich die Automobile nicht selbst aussuchen dürfen, sondern in einem vorgegebenen Modell Platz nehmen müssen. Haben Sie die Lizenzen endlich in der Tasche, wird es ernst, und Sie fahren Ihre ersten Rennen.

Um die Motivation auf höchstem Niveau zu halten, sind die insgesamt 17 Veranstaltungen in die beiden Rubriken "GT League" und "Sonderereignis" aufgeteilt. Während Sie in den vier Ligarennen mit je-

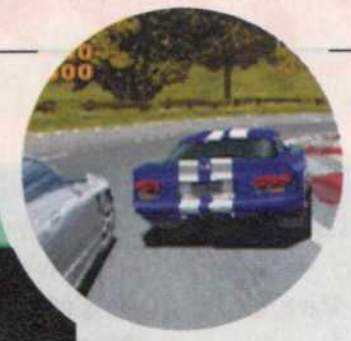




[1] Aus einer ganz normalen Familienkutsche mit gerade mal 284 PS... [2] ...wird ein astreiner Rennwagen mit einer Leistung von 968 PS.

dem beliebigen Autotyp mitfahren dürfen, sind die Zulassungskriterien der 13 Spezialrennen weitaus diffiziler: Mal dürfen nur frontangetriebene Automobile teilnehmen, mal treten nur britische gegen US-amerikanische Sportwägen an. Durch diesen klugen Schachzug sind Sie dazu gezwungen, Ihren Fuhrpark ständig zu erweitern. Im Verlauf des Spiels mutiert Ihre Garage dann auch von einem gewöhnlichen Abstellplatz zu einem üppig ausgestatteten Automobilmuseum. Um Ihre hochkarätigen Autos nicht verrosten zu lassen, stehen Ihnen zwei weitere Modi – Zeitfahren bzw. Ein-Etappen-Rennen – zur Verfügung.





[1] Eine echt kostenlose Qualifizierung! [2] Die Grafikfehler nerven! [3] Diese Streckenbegrenzung löst sich in Wohlgefallen auf. [4] Mit 382 Sachen in die Steilkurve.



Tief, breit, schnell

Der zweite Weg zum Erfolg führt über ein effizientes Fahrzeugtuning. Jeder der zehn Autohändler bietet Ihnen diverse Zusatzteile an, die in die Rubriken Auspuffanlage, Bremsen, Motor, Getriebe, Turbo, Aufhängung und Reifen eingeteilt sind. Komplettiert wird das Ganze durch die Option der Gewichtsverringerung und einer Hochleistungsmodifikation. Auf diese Art und Weise peppen Sie Ihre schmalbrüstige Familienkutsche zu einem übermotorisierten PS-Monster auf. Der Clou daran ist aber, daß Sie Spoilerwinkel, Getriebeabstufung, Turboladedruck und Co. vor jedem Rennen neu definieren dürfen und die Auswirkungen während einer Probefahrt zu spüren bekommen. Dadurch kommt eine nicht zu unterschätzende strategische Komponente ins Spiel, zumal jede Rennstrecke andere Anforderungen an das Fahrzeug-Set-up stellt. Einmal für perfekt befundene Einstellungen dürfen selbstverständlich abgespeichert werden. Das gleiche gilt natürlich auch für die spektakulären Wiederholungen und Ihren Fuhrpark. Bei letzterem kommt eine weitere intelligente Option hinzu: das Duell gegen Automobile anderer Gran-Turismo-Besitzer.

Trotz all dieser positiven Eigenschaften haben sich leider auch einige Ungereimtheiten eingeschlichen. Besonders die viel zu hohen Preisgelder, die Ihnen im Sonderereignis "Normale Wagen" in den Schoß fallen, stehen in keinem Verhältnis zum Aufwand. So sacken Sie hier mit einer 80000 Credits teuren Viper auf die Schnelle 400 000



Die Qual der Wahl

Wie nicht anders zu erwarten war, gibt sich "Gran Turismo" in Sachen Steuerung keinerlei Blöße und unterstützt nahezu alle Eingabegeräte. Ob analoges bzw. digitales Joypad oder Sonderzubehör von Mad Catz und NeGcon – alles ist erlaubt. Die Krönung ist aber Sonys brandneuer "Dual Shock"-Controller. Dieses analoge Joypad gibt Fliehkraft, Kollisionen und Schleuderkurse über die zwei eingebauten Elektromotoren wieder. Das Ergebnis ist ein realistisches Feeling, das Ihnen die Tücken des Rennsports haarklein wiedergibt.



Durch geschicktes Tuning peppen Sie Ihre schmalbrüstige Familienkutsche zu einem übermotorisierten PS-Monster auf.

Karriereplanung

Der Weg zum Erfolg ist sehr steinig. Mit der richtigen Taktik wird es zwar nicht viel leichter, der Bolide für 500 000 Credits steht aber viel schneller in der Garage.



Tag 1
(10 000 Credits)

Als frischgebackener Lizenzinhaber (B und A) mache ich mich auf den Weg zum Honda-Händler. Angesichts meines begrenzten Budgets von gerade mal 10 000 Credits muß ich aber all die schnellen Autos passieren und mich statt dessen für einen gebrauchten 92er CRX del Sol entscheiden. Dieser hat gerade mal 167 PS, dafür kostet er auch nur 7590 Credits. Nach ein paar Testrunden bin ich für die Meisterschaft bereit und melde mich beim "Sunday Cup" an. Nach Einsicht in das Teilnehmerfeld rechne ich mir gute Chancen aus, da mein CRX in Sachen Leistung im oberen Drittel angesiedelt ist. Die Ernüchterung folgt aber nach der Qualifikation: letzter Platz, fünf Sekunden Rückstand! So habe ich mir den Beginn meiner Rennkarriere mit Sicherheit nicht vorgestellt. In den einzelnen Rennen läuft es ungleich besser: Ein vierter (Autumnring Mini) und zwei erste Plätze (Highspeed Ring und Grand Valley East) sorgen für den Gesamtsieg, eine Finanzspritze und einen neuen Wagen, der aber sogleich versilbert wird.



Tag 2 *(35 810 Credits)*

Der Hondaverkäufer begrüßt mich per Handschlag und empfiehlt mir sofort einen rasanten 91er Prelude SiVTEC für schlappe 11490 Credits. Angesichts meiner begrenzten Mittel verkneife ich mir eine Anspielung auf die Farbe und nehme das Auto mit. Um mich an die Kraft dieses Boliden zu gewöhnen, melde ich mich wieder beim "Sunday Cup" an. Nun bin ich mit meinen 202 PS der absolute Superstar. Das spiegelt sich auch im Endergebnis wieder: drei Rennen, drei Siege. Mit diesem Erfolg im Rücken werde ich übermütig und steige in die Rennserie für Frontantriebler ein. Daß die Gegner hier bis zu 257 PS starke Karren sind, macht mir zunächst keine





Bange. Dies ändert sich nach der Qualifikation (Deepforest II): 13,6 Sekunden Rückstand sprechen Bände. In den einzelnen Rennen sieht es keinen Deut besser aus. Nach zwei letzten Plätzen werfe ich während des dritten Kurses das Handtuch und verabschiede mich in Richtung "Sunday Cup". Hier peppe ich nicht nur mein Selbstvertrauen auf, sondern steigere auch meinen Kontostand.

Tag 3 *(97100 Credits)*

Endlich ist es soweit: Ich betrete die heiligen Hallen der örtlichen Chrysler-Vertretung und setze mich in eine Dodge Viper GTS. Nach kurzer Verhandlung lege ich die knapp 80 000 Credits bar auf den Tisch und brause mit meinem Muscle Car (462 PS bei 1470 kg) nach Hause. Tuningmaßnahmen





verkneife ich mir zunächst, da ich von einer Rennserie erfahren habe, an der nur "normale" Autos teilnehmen dürfen. Nach der Anmeldung und der Einsicht in das Teilnehmerfeld geht's los. Zu meiner Überraschung belege ich bereits beim ersten Qualifiing die Pole Position und streiche satte 10 000 Credits ein. Fünf Rennen später stehe ich an der Spitze und erfreue mich an den 100 000 Credits, die der Gesamtsieg bringt. Alles in allem habe ich hier ohne große Probleme knappe 350 000 Credits eingesackt. Da mir noch ein wenig Geld fehlt, fahre ich gleich noch einmal mit und werde wieder Erster. Cool, nun leiste ich mir meinen Traumwagen.

Tag 4 *(600 000 Credits)*

Kurz nach neun stelle ich meine Viper auf dem Parkplatz des Toyotahändlers ab. Festen Schrittes betrete ich den Showroom und steuere zielsicher auf das Objekt der Begierde zu: Die Rennversion des Toyota Supra! 675 PS, 1150 kg, überdimensionaler Heckspoiler. Der Preis? Kein Problem, die 500 000 Credits habe ich bald wieder verdient. Auch meine nächsten Automobile habe ich bereits im Kopf: eine getunte Viper (Rennen US gegen England), jeweils ein Heck- und ein Allrad-angetriebenes Auto, ein Leichtgewicht und, und, und...

Sie sehen, die nächsten Wochen sind gerettet.



WIR HABEN DIE GUTEN !!!!!



RGB-KABEL
IMPORTSPIELE IN FARBE, PSX-VERSION MIT ENTSTÖRFILTER !
15 DM
5 Stück 65 DM
10 Stück 109 DM
25 Stück 259 DM
50 Stück 489 DM
100 Stück 919 DM
250 Stück 2171 DM



LINKKABEL
VERBINDET 2 PLAYSTATIONS
17 DM
3 Stück 44 DM
5 Stück 68 DM
10 Stück 128 DM
25 Stück 298 DM



SUPERPAD
DAUERFEUER UND SLOW MOTION IN TRANSPARENT
33 DM
ab 2 Stück je 30 DM ab 10 Stück je 25 DM
ab 5 Stück je 28 DM

JOYPADVERLÄNGERUNG
2 METER MEHR BEWEGUNGSFREIHEIT
15 DM
3 Stück 38 DM
5 Stück 58 DM
10 Stück 98 DM
25 Stück 198 DM

MEMORYCARDS
1 MB **25 DM**
8 MB **35 DM**
1 MB ab 5 Stück je 22 DM 8 MB ab 5 Stück je 32 DM
1 MB ab 10 Stück je 19 DM 8 MB ab 10 Stück je 29 DM

NTSC-CONVERTER
IMPORTSPIELE IN FARBE ÜBER ANTENNEN- UND VIDEOEINGANG !
95 DM
ab 3 Stück je 90 DM ab 10 Stück je 85 DM

RF-MODULATOR
ANTENNENMODULATOR MIT UMSCHALTER
28 DM
ab 3 Stück je 26 DM ab 10 Stück je 23 DM
ab 5 Stück je 25 DM ab 25 Stück je 21 DM

PIC 12C508/P
...DER ABSOLUT MEISTVERKAUFTE....
NEUE PREISE:
Stück 15 DM 50 Stück 249 DM
5 Stück 39 DM 100 Stück 459 DM
10 Stück 59 DM 100 Stück 1099 DM
25 Stück 139 DM 250 Stück 2099 DM
Mit RGB-KABEL im Set 20 DM !

LARA-POSTER
ORIGINALPOSTER VON **DEM** BABE
25 DM
60 cm x 85 cm

Alle Infos, alle Preise: Faxabruf **030 - 399 031 58** *und* **www.infopool.com**

BUS 341 *(Solinger Str.)*
U9-Hansaplatz
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 **BERLIN**

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

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Dual-Shock-Controller | Mad Catz Lenkrad | Negcon kompatibel | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler

ein. Im Vergleich dazu beträgt das maximale Preisgeld im prestigeträchtigen "US gegen Japan"-Rennen gerade mal 85000 Credits. Um aber hier zu gewinnen, sollten Sie entweder ein komplett getunetes Auto oder gleich ein Sondermodell für 500 000 Credits fahren. Ähnlich verhält es sich auch mit den Preisen, die Sie für gewonnene Fahrzeuge erzielen. Egal ob Sie einen Demio, Camaro oder Toyota Chaser LM verkaufen wollen – der Erlös beträgt stets 12 000 Credits.



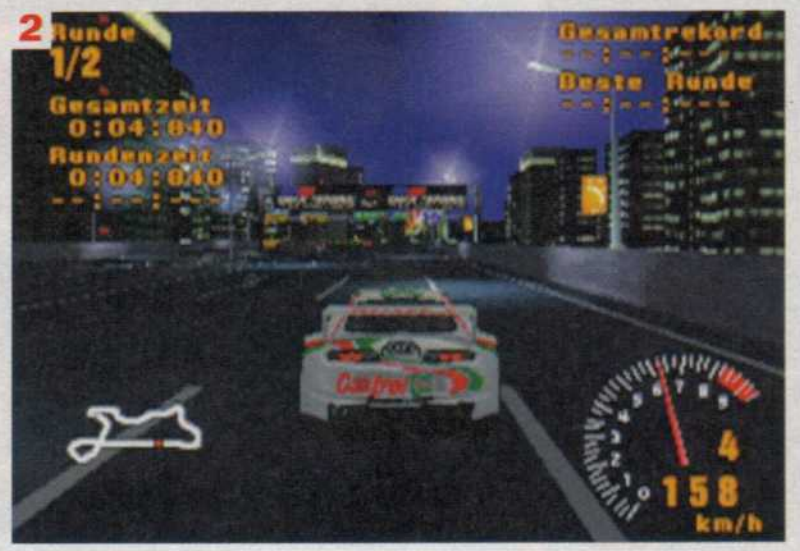
Selbst die spektakuläre Grafik schwächelt an einigen Stellen und nervt mit Pop-Ups und Grafikblitzern. Letztere treten vor allem in Tunnels auf. Angesichts solcher Nickligkeiten fällt die unprofessionelle Übersetzung ("Free Qualifying" soll angeblich "Kostenlose Qualifizierung" bedeuten – a good one!) kaum mehr ins Gewicht. Allerdings ist "Gran Turismo" sonst so perfekt, daß es diese Fehler locker wieder kompensiert und sich mit dem Titel "Bestes Rennspiel aller Zeiten" schmücken darf. *mom*

PlayStation

1



2



Die viel zu hohen Preisgelder, die Ihnen im Sonderereignis "Normale Wagen" in den Schoß fallen, stehen in keinem Verhältnis zum Aufwand.

3



4



[1] Die Replayfunktion bietet TV-Feeling.
[2] Die Nachtkurse sehen phänomenal aus.
[3] Einmal waschen kostet 50 Credits.
[4] Das wäre geschafft – die Lizenzen sind in unserer Brieftasche.



Gran Turismo

Meine Meinung: Kein zweiter Racer fesselte mich solange an den Bildschirm wie Sonys technisches Meisterwerk. Daran können auch die aufgelisteten Mängel (Grafikfehler hier und da, Lokalisierung und dubiose Preisgelder) nichts ändern. Es macht einfach einen Heidenspaß, mit einem übermotorisierten Flitzer über die grandios designten Strecken zu fahren und tierisch viel Kohle zu verdienen, die anschließend in ein noch cooleres Auto gesteckt wird. Eines habe ich zudem gelernt: Ein TVR Griffith kommt mir im echten Leben niemals ins Haus! Außerdem muß ich noch alle Besitzer der Japanversion warnen: Gespeicherte Spielstände werden von der PAL-Version nicht erkannt. Bestandene Führerscheine, gekaufte Autos und gewonnene Preisgelder müssen somit aufs Neue erspielt werden. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Race-Simulation
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
ENTWICKLER:	Sony Computer Entertainment
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

HAENDLERANFRAGEN ERWUENSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA SATURN UND SONY
PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN
ABWEICHEN

Offizieller
NEO GEO Distributor

MARO VIDEOSPIELE

Hier sind wir für euch da :

Stuttgart LADEN + VERLEIH
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 0711/221422
Fax. 0711/221425

Ulm LADEN + VERSAND
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 0731/6020755
Fax. 0731/6020756

Reutlingen LADEN + VERSAND
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 07121/320014
Fax. 07121/320045

Herzogenaurach LADEN + VERLEIH
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 09132/60658
Fax. 09132/75619

Spaichingen LADEN + VERLEIH
MARO
Obere Wiesen 1 (Grosso)
78549 Spaichingen
Tel. & Fax.
07424/503763

Baden-Baden LADEN + VERLEIH
MARO´s Frey Spiel
Büttenstraße 4
76530 Baden-Baden
Tel. 07221/38130
Fax. 07221/33568

Ludwigsburg LADEN + VERLEIH
MARO / Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel. & Fax.
07141/902242

Trier LADEN
Mell´s Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 0651/9913021
Fax. 0651/9913022

Hamburg LADEN
NRG
Wandsbeeker
Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel. & Fax. 040/255663

Nürnberg LADEN
Stage One
Glogauer Str. 30-98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911/8002886



BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN . UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN .
SOLANGE VORRAT REICHT . DRUCKFEHLER UND PREISANDERUNGEN VORBEHALTEN . LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN .



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal Single Speed	DM 449,90
Joypad	DM 69,90
Antennenkabel	DM 49,90
RGB Kabel	DM 39,90

Neo Geo CD Software

Art Of Fighting 2	DM 119,90
Art Of Fighting 3	DM 139,90
Blazing Star (5/98)	DM 149,90
Burning Fight	DM 99,90
Brikinger	DM 139,90
Bubble Bobble Puzzle	DM 49,90
Double Dragon	DM 129,90
Fatal Fury 3	DM 49,90
FF Real Bout Spec.	DM 139,90
King Of Fighters ´94	DM 49,90
King Of Fighters ´95	DM 69,90
King Of Fighters ´96	DM 129,90
King Of Fighters ´97	DM 139,90
Last Blade	DM 139,90
Last Resort	DM 119,90
Magican Lord	DM 99,90
Mah Jong	DM 99,90
Metal Slug	DM 139,90
Metal Slug 2 (5/98)	DM 139,90
Ninja Combat	DM 79,90
Ninja Commando	DM 99,90
Ninja Masters	DM 139,90
Powerspikes	DM 119,90
Pulstar	DM 49,90
Robo Army	DM 99,90
Samurai Shodown 3	DM 99,90
Samurai Shodown 4	DM 139,90
Samurai Shodown RPG	DM 139,90
Savage Reign	DM 49,90
Sengoku 2	DM 99,90
Shock Troopers (5/98)	DM 139,90
Street Hoop	DM 129,90
Top Hunter	DM 139,90
Stakes Winner	DM 99,90
View Point	DM 49,90
Windjammer	DM 99,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module

Fatal Fury Real Bout 2	DM 599,90
Mutation Nation	DM 129,90
King Of Fighters ´97	DM 599,90
Spinmaster	DM 129,90
Shock Troopers	DM 599,90
Blazing Star	DM 599,90
Last Blade	DM 599,90
Metal Slug 2	DM 599,90
Ultimate Eleven	DM 449,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo Cd´s und Modulen .
ALLE Neo Geo Artikel lieferbar !!!



ANGEBOTE

Neo Geo Angebote (Module Gebraucht) :

Fatal Fury	DM 49,90
NAM 1975	DM 79,90
Alpha Mission 2	DM 69,90
Sengoku	DM 79,90
World Heroes 2	DM 49,90
Art of Fighting	DM 79,90
King of Monsters 2	DM 59,90
King of Monsters	DM 49,90
Super Sidekicks	DM 69,90



PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 299,90
Sony Playstation Multi Umbau + RGB	DM 399,90
Antennenkabel	DM 29,90
Controller ver. Farben	DM 29,90
Memory Card	DM 24,90
Mouse	DM 49,90
RGB Kabel	DM 29,90
Armored Core	DM 99,90
Alundra	DM 89,90
Batman & Robin	DM 99,90
Bloody Roar	DM 99,90
Broken Helix	DM 99,90

NEWMAN HAAS RACING
Faszination Indy car

Bushido Blade	DM 99,90
Bust a Move 3	DM 79,90
Constructor	DM 99,90
Command & Conquer 2	DM 109,90
Crash Bandicoot 2	DM 89,90
Diablo	DM 99,90
Deathtrap Dungeon	DM 99,90
Dodgem Arena	DM 99,90
Fifa Soccer ´98	DM 99,90
Forsaken	DM 99,90
Final Fantasy 7	DM 109,90
Formel 1 ´97	DM 99,90
GEX 2 - Enter the Gecko	DM 99,90
Grand Tourismo	DM 109,90
Indy 500	DM 99,90
Klonoa - Door to Phant.	DM 99,90
Lucky Luke	DM 99,90
Match Day	DM 99,90



Masters of Teraskasi	DM 99,90
Mega Man 8	DM 89,90
Mega Man Battle & C.	DM 89,90
NBA Fastbreak	DM 89,90
NBA Pro 98	DM 99,90
Need for Speed 3	DM 99,90
Newmann Haas Racing	DM 99,90
One	DM 99,90
Pax Corpus	DM 99,90
Rascal	DM 99,90
Pesident Evil 2	DM 109,90
Point Blank	DM 99,90
Powerboat Racing	DM 99,90
Riven - Myst 2	DM 129,90
Streetfighter Collection	DM 99,90
Snowracers	DM 99,90
Spice World	DM 49,90
Sign Of The Sun	DM 89,90
Theme Hospital	DM 99,90
Tekken 3 - JP	DM 149,90
Tomb Raider 2	DM 99,90
Total NBA 98	DM 89,-
Warhammer 2	DM 99,-



NINTENDO 64

Nintendo 64	DM 299,90
Memory Card	DM 19,90
Rumble Pak	DM 39,90
Aerofighter Assault	DM 139,90
Bomberman 64	DM 99,90
Cruis´n World	DM 99,90
Dark Rift	DM 114,90
Dual Heroes	DM 139,90
Extreme G	DM 99,90
Forsaken	DM 149,90
G.A.S.P.	DM 149,90
John Madden ´98	DM 114,90
Mystical Ninja	DM 149,90
Nagano Winter Olympics	DM 99,90
NBA Court Side	DM 99,90
NBA Pro´98	DM 149,90
Snowboarding Kids	DM 99,90
Tetrisphere	DM 99,90
Turok (Engl.)	DM 99,90
Turok (Dt.)	DM 89,90
WCW Vs. NWO	DM 149,90
Yoshi´s Story	DM 99,90





Sony Playstation
PLATINUM

Air Combat,Alien Trilogy,
Bust a Move 2,
Destruction Derby 2, Formel 1´96
Fade To Black,Micromachines,
Porsche Challenge,Rayman,
Ridge Racer Revolution,
Ridge Racer,Road Rash,
Soul Blade,Soviet Strike,
Tekken 2,Tekken,
Thunderhawk,Toshinden,
Track & Field,
Wipe Out,Worms,

Jedes Spiel nur 49,90 DM

SEGA SATURN
Ständig sämtliche Saturn-Neuheiten auf Lager

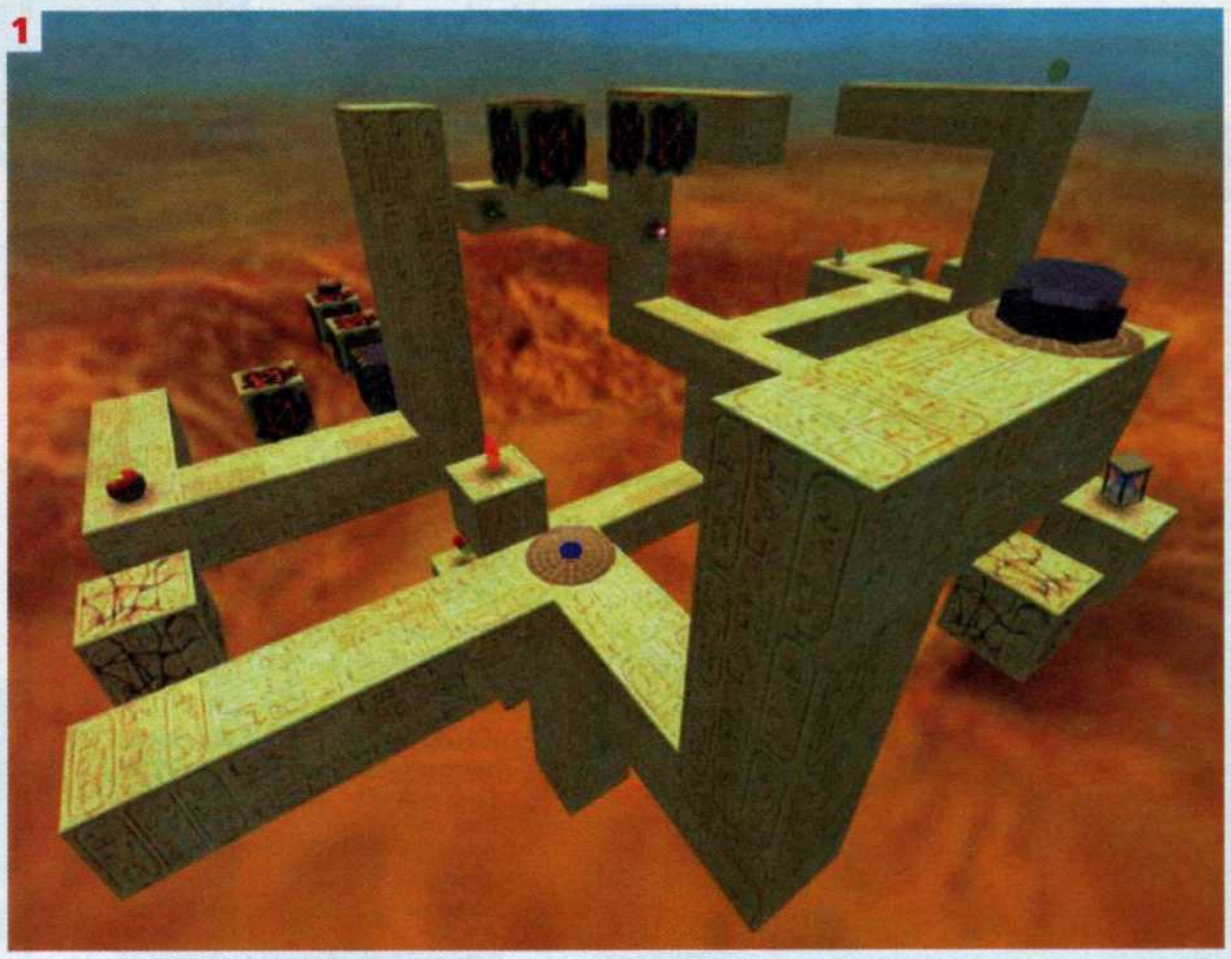
VERSAND TEL.
0711 / 956 1130
VERSAND FAX
0711 / 557 563

KOENIG-KARL-STR 66
70372 STUTTGART

MO - FR 10:00 - 18:00 UHR

PC CD ROM · NEO GEO GAME SYSTEM · NINTENDO 64 · PlayStation · GAME BOY · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · SEGA SATURN

Internet : www.maro-gmbh.com



[1] Über solche 3-D-Gebilde in schwindelerregenden Höhen müssen Sie Ihren Ball sicher zum Ausgang geleiten. [2] Hier handelt es sich nicht etwa um schwebende Münzen und Schlüssel, sondern um unsichtbare Glasblöcke. [3] Diese Spitzen bringen den Wasserball-Verschnitt zum Platzen.



Kula World

Im neuesten Knobelknüller "Kula World" schieben Sie garantiert keine ruhige Kugel! Bugsieren Sie einen kleinen Ball über haarsträubende 3-D-Konstruktionen – nur wer um die Ecke denken kann, kommt weiter. von Michael Schmithäuser

Johannes Söderqvist hatte einen Traum: "Da war dieses riesige 3D-Labyrinth mit einer einsamen Kugel darin. Gleich nach dem Aufwachen schnappte ich mir Block und Stift und machte eine Skizze von meinem Traum."

Doch warum sollten sich deutsche PlayStation-Spieler für die Hirngespinste eines verträumten Schweden interessieren? Ganz einfach – Sönderqvists Traum war die Geburtsstunde von Kula World, dem neuesten Knobelspiel für die PlayStation. Johannes ist Grafikdesigner bei Game Design Sweden, und das kugelige Vergnügen ist die erste PlayStation-Produktion der jungen Softwareschmiede.

Kugeliges Vergnügen

Das Spielprinzip von Kula World ist ein wenig vertrackter als bei vergleichbaren Knobeleien. Sie übernehmen die Kontrolle über ein Wasserball-ähnliches Gebilde, das sich seinen Weg über verschiedene Plattformkonstruktionen in luftiger Höhe bahnen muß. Die schwebenden 3D-Gebilde bestehen aus aneinandergereihten Würfeln, an deren Oberfläche der Ball haften bleibt. Die Gesetze der Schwerkraft wurden aufgehoben, so daß der Ball auch "kopfüber" an den Unterseiten oder seitlichen Stirnflächen der Bahnen entlangrollen kann. Steigt also direkt vor Ihnen eine steile "Wand" auf, können Sie getrost nach oben weiterrollen. Und wer sich über das Ende einer Bahn hinaus bewegt, findet sich flugs auf deren Unterseite wieder. Um nicht die Orientierung zu verlieren, lassen Sie Ihren Blick mit den R-Tasten nach oben oder unten schweifen. Nach einem Druck auf die X-Taste führt der Ball einen beherzten Sprung aus. Doch aufgepaßt: Wer über die Grenzen der Bahnen hinaus hüpft, stürzt unhaltbar in die Tiefe und darf von vorne anfangen. Allerdings müssen Sie in den höheren Abschnitten des öfteren solche riskanten Sprünge wagen, damit Sie auf weiter oben oder unten liegende Plattformen gelangen. Um ein Level erfolgreich zu beenden, sammeln Sie goldene Schlüssel ein und steuern daraufhin das mit "Exit" markierte Ausgangsfeld an.

Wer sich auf Kula World einläßt, muß mit schwersten Suchtsymptomen rechnen.

Extra-Tour

Auf Ihrem Weg über die Plattformen stoßen Sie auf eine ganze Reihe von Extras. Münzen, Früchte und Diamanten bessern das Punktekonto auf. Lavafelder bringen Ihren Wasserball bei zu langem Kontakt zum Platzen, während die Berührung von scharfkantigen Spikes zum sofortigen Spielende führt. Manche Felder bröckeln beim Darüberrollen ab und reißen Sie mit in die Tiefe, wenn Sie nicht schnell genug wegkommen. Teleporter werden von



I had a Dream: Diese "Traum-Skizze" des Grafikdesigners Johannes Sönderqvist ist die Grundlage für "Kula World". Das schwedische Wort "Kula" steht übrigens für "Murmel" oder "Kugel".

Schalterfeldern aktiviert und beamen Sie an einen anderen Ort. Besonders hinterhältig sind die unsichtbaren Glasfelder: Diese erkennen Sie lediglich, wenn Sie sich direkt auf einem solchen Feld befinden. Gott sei Dank gibt es die magische Sonnenbrille, die alle Glasblöcke für kurze Zeit sichtbar macht. Stichwort Zeit: Ihre Jagd nach den Schlüsseln wird durch ein eng gestecktes Zeitlimit besonders hektisch gestaltet. Da ist es äußerst schmerzlich, wenn Sie aus Versehen über eine Valium-Pille rollen: Dann verstreicht die Zeit noch schneller, während sich Ihr Ball im Zeitlupentempo über die Bahnen bewegt. Die Sanduhr-Symbole statten Sie dagegen mit dringend benötigten Zusatz-Sekunden aus – allerdings nur dann, wenn bereits ein Großteil der Vorgabezeit verstrichen ist. Rollen Sie gleich zu Beginn eines Levels über dieses Extra, wird die kaum abgelaufene, große Sanduhr am oberen Bildrand umgedreht, wodurch Ihr Zeitkonto auf wenige Sekunden zusammenschrumpft.

Sie sehen – es gibt viel zu tun in Kula World. Nur mit einer gehörigen Portion Abstraktionsvermögen, einer ruhigen Hand und Nerven aus Stahl können Sie die mehr als 50 abstrusen Level-Konstruktionen meistern. Bewältigen Sie eine Plattform, werden die erzielten Punkte Ihrem Konto gutgeschrieben. Scheitern Sie dagegen an einem Level, wird Ihnen die in dieser Stufe erzielte Summe plus ein Strafkontingent (Spielstufe mal 100) wieder abgezogen. Wenn Sie bei null Punkten angelangt sind, heißt es "Game Over".

Obwohl Kula World ein klassisches Solospieler-Game ist, haben die Entwickler zwei spaßige Mehrspieler-Varianten integriert. Im Modus "Copy-Cat" müssen die beiden Kontrahenten ihre Bewegungen nachahmen, wobei die Bewegungsfolgen natürlich immer länger werden. Wer als erster einen Fehler macht, hat verloren. Beim "Time Trial" versuchen die Mitspieler nacheinander, ihre Zeiten zur Bewältigung eines Levels zu unterbieten.



Achtung, Knobelsuchtgefahr!

Das abstrakte Treiben findet in einer ansprechend designten grafischen Umgebung statt: Wilde Kameraschwenks über die detailliert ausgearbeiteten 3D-Konstruktionen garantieren Schwindelanfälle, während mehrere hundert Meter weiter unten verschiedene Landschaften für Abwechslung sorgen (z.B. Wüste, Regenwald oder Wilder Westen). Coole Lichtspiegelungen und Lensflare-Effekte runden die gelungene Optik ab. Die stimmungsvolle Hintergrundmusik macht das audiovisuelle Erlebnis perfekt.

Doch Grafik und Sound treten gegenüber dem genialen Spielkonzept in den Hintergrund – wer sich auf Kula World einläßt, muß mit schwersten Suchtsymptomen rechnen. Die schwedische Knobelorgie ist ein absolutes Muß für alle Fans anspruchsvoller Denkspiele. *pat*









[1] Knallbunte Bonus-Level sorgen für Abwechslung und bessern das Punktekonto auf. [2] Baufällige Blöcke: Sobald der Ball auf den rissigen Holzkisten landet, geht's abwärts. [3-4] Wie gewonnen, so zeronnen: Links bekommen Sie für einen bewältigten Level Punkte gutgeschrieben, rechts werden Ihnen dieselben nach einem Absturz wieder abgezogen.

Kula World

Meine Meinung: Wer hätte das gedacht: Aus Schweden kommen nicht nur preiswerte Möbel, sondern auch astreine PlayStation-Spiele! Die knifflige Kugelhatz hat mich tage- und nächtelang in ihren Bann gezogen. Sobald ich nach zig Versuchen einen Level bewältigt hatte, machte ich mich augenblicklich an die Enträtselung der nächsten Plattformkonstruktion. Die zahllosen Extras und Fallen, der stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad und die fiesen Levelaufbauten nehmen jeden Knobel-Fan binnen weniger Minuten gefangen. Ein Extralob verdienen die Schweden für die Tatsache, daß sie ihre geniale Spielidee in eine leckere grafische Hülle gepackt und auch beim Sound nicht gespart haben. Somit ist Kula World ein rundum gelungener Titel, den ich allen Freunden des Genres wärmstens ans Herz lege.

Michael Schmithäuser

GENRE:	Geschicklichkeit
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
ENTWICKLER:	Game Design Sweden
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Der Verkehrsrowdie unter den PlayStation-Racern geht in die dritte Runde: "Need for Speed 3" wartet mit spektakulären Verfolgungsjagden, atemberaubenden Nachtfahrten und erlesenem Fuhrpark auf. von Michael Schmithäuser

Aller guten Dinge sind drei – zugegeben, dieser Spruch ist ein wenig abgedroschen, doch in Bezug auf Need for Speed 3 paßt er wie maßgeschneidert. Während sich Electronic Arts mit dem zweiten Teil des Rowdie-Racers nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, verfügt die dritte Folge über alle Erbanlagen, um im Konkurrentenfeld der PlayStation-Racer ganz vorne mitzumischen.

Ein Fest für Bleifüße

Die Fahrzeugauswahl folgt der bewährten NfS-Tradition und wirkt wie ein Blick in die Garage eines Multimillionärs. Neben sündhaft teuren Serienfahrzeugen wie dem Ferrari 550 Maranello oder dem Lamborghini Diablo tummeln sich im Auswahlbildschirm auch illustre Spezialanfertigungen wie der Renn-Mercedes CLK GTR oder das edle Einzelstück Italdesign Nazcar. Eines haben alle acht zur Auswahl stehenden Boliden gemeinsam: Sie vereinen die Leistung von zehn Kleinwägen unter ihren Motorhauben und erreichen Tempo 100 aus dem Stand in weniger als fünf Sekunden.



(1) Mit dem 350-PS-Boliden am Aquädukt vorbei: Die Grafik von Nfs 3 kann sich sehen lassen. (2) Wo Licht ist, ist auch Schatten: Die Beleuchtungseffekte überzeugen sowohl am Tag... (3) ...als auch bei den spektakulären Nachtfahrten. (4) Die Einsatzscheinwerfer der Polizeiwagen tauchen die ganze Szenerie in ein gespenstisches rot-blaues Licht. (5) Viel Rauch um nichts: Wer die Handbremse überstrapaziert, legt schnell mal einen effektvollen Dreher hin.

Diese Wunderwerke des modernen Automobilbaus dürfen Sie über zehn ausgefallene Strecken hetzen. Zerstören Sie die beschauliche Idylle einer amerikanischen Kleinstadt auf dem "Hometown-Kurs", schnuppern Sie Höhenluft auf dem kurvenreichen "Rocky Pass" und schlängeln Sie sich durch die Canyon-Landschaften des "Red Rock Ridge". Wer die Berge nicht ausstehen kann, ist in der supermodernen Küstenmetropole "Atlantica" bestens aufgehoben. Als besondere Herausforderungen für Spitzenfahrer werden die anspruchsvollen Strecken "Country Woods" (verschneiter Wald), "Lost Canyons" (enge Schluchten), "Aquatica" (Meeres-Idylle)



Die Polizei, dein Freund und Helfer? In NfS 3 setzen die Ordnungshüter alles daran, Sie dingfest zu machen. Danach kassieren Sie entweder einen Strafzettel oder wandern in den Bau.

Need for Speed 3 verfügt über alle Anlagen, um im Konkurrentenfeld der PlayStation-Racer ganz vorne mitzumischen.

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.

CP086

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.

Blick hinter's Garagentor

Hinter dem Garagentor von Need for Speed 3 verbergen sich regelrechte Träume auf vier Rädern. Hier eine kleine Auswahl der ebenso PS-starken wie sündhaft teuren Supersportwagen:



Ferrari 550 Maranello
Leistung: 485 PS
Höchstgeschwindigkeit: 320 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 4,4 s
Preis: 365.500 Mark



Lamborghini Diablo SV
Leistung: 529 PS
Höchstgeschwindigkeit: 335 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 3,9 s
Preis: 351.500 Mark



Italdesign Nazcar C2
Leistung: 380 PS
Höchstgeschwindigkeit: 310 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 3,7 s
Preis: unverkäuflicher Prototyp



Mercedes CLK GTR
Leistung: 600 PS
Höchstgeschwindigkeit: 322 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 4,1 s
Preis: unverkäufliche Rennversion



Chevrolet Corvette C5
Leistung: 345 PS
Höchstgeschwindigkeit: 282 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 4,8 s
Preis: 68.508 Mark (Schnäppchen!)



Ferrari 355 F1
Leistung: 375 PS
Höchstgeschwindigkeit: 293 km/h
Beschleunigung 0 auf 100: 4,7 s
Preis: 252.000 Mark



Tradition und Moderne: Mit dem schicken orangen Farrari brettern Sie durch Amerikas Wilden Westen.

und "The Summit" (eisiger Hochgebirgspaß) erst nach Bewältigung der ersten vier zugänglich.

Die teilweise sehr langen Kurse verwöhnen das Auge mit zahllosen grafischen Finessen. Wälder, Gebirgsmassive oder Bauten fliegen in einem Affenzahn an der Windschutzscheibe Ihres Boliden vorbei – mit der neu programmierten 3D-Engine haben die Entwickler von Electronic Arts ganze Arbeit geleistet. Die Autos selbst sind eine wahre Augenweide: Auf den detailreich ausgearbeiteten Polygon-Karosserien der Boliden spiegelt sich sogar die Umgebung. Herumliegendes Laub, wechselnde Straßenbeläge, aufwirbelnder Schnee und realistische Bremsspuren machen den Grafikgenuß komplett. Das visuelle Sahnehäubchen sind die gelungenen Lichteffekte, die sowohl bei Tag (Sonnenlicht) als auch in der Nacht (Scheinwerferkegel) für ein höchst realistisches Ambiente sorgen.

Wie die Grafik, so der Sound: Fetzige Techno-Rhythmen untermalen das Geschehen, während wohlklingender Motorensound und zahllose Sprachsamples die akustische Kulisse auflockern.

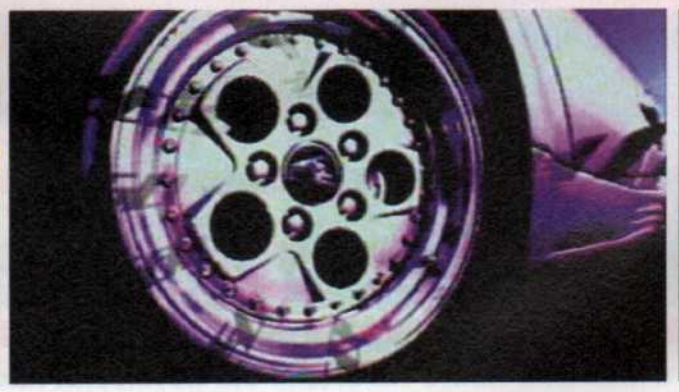
Freude am Fahren

Das Gameplay hält, was die audiovisuelle Präsentation verspricht: NfS 3 protzt mit ausgefeilten Spielvarianten und präziser Steuerung. Neben den Standard-Modi "Einzelrennen" und "Meisterschaft" sorgen zwei eher ausgefallene Varianten für höchste Motivation. Im "Knock Out Rennen" wird nach jeder Runde der letztplazierte Fahrer disqualifiziert. Doch das absolute Highlight des Spiels ist der "Pursuit Modus". Hier fechten Sie ein Privatrennen gegen einen Konkurrenten Ihrer Wahl aus, während Sie eine Meute von Polizeiwagen verfolgt. Die Ordnungshüter setzen alles daran, die beiden Verkehrsrowdies zu stoppen. Dafür greifen die "Freund' und Helfer" sogar zu solch brachialen Mitteln wie quergestellten Autos, Abdrängmanövern und dem Ausstreuen von reifenzerfetzenden Spikes. Wer sich von der Polizei an den Straßenrand drängen läßt, kassiert ein Ticket – nach drei Strafzetteln wird für Sie ein Bett in der Gefängniszelle reserviert.



Ein besonderes Lob haben die Entwickler für den durchdachten Trainingsmodus verdient. Ein virtueller Beifahrer warnt Sie per Sprachausgabe vor gefährlichen Kurven, während zwei Reifenspuren die Ideallinie markieren. So macht Fahrenlernen Spaß! Die Steuerung der PS-starken Boliden wurde ebenfalls hervorragend umgesetzt. Wie es sich für einen ordentlichen Arcade-Racer gehört, bringen Sie Ihr Fahrzeug durch kurzzeitiges Anziehen der Handbremse zum kontrollierten Ausbrechen, um somit selbst die engste Haarnadelkurve in Höchstgeschwindigkeit zu bewältigen. Weniger geübte Fahrer schalten die wirkungsvolle Brems- und Lenkhilfe







Die Introsequenz stimmt Sie hervorragend auf die nachfolgenden Verfolgungsjagden ein.

Dolby Surround | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler



1



2

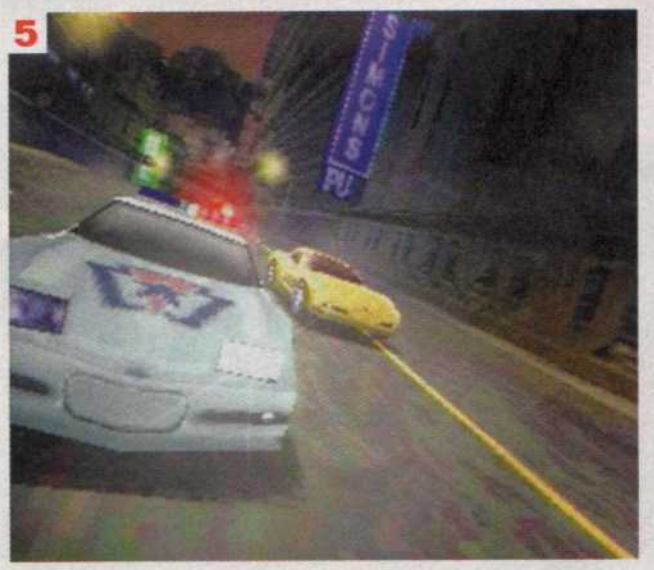


3



4





5



6

Das absolute Highlight des Spiels ist der "Pursuit Modus": Zwei Rowdies gegen eine Meute von Polizeiautos.

zu. Versierte Verkehrsrowdies besuchen dagegen gerne die Tuning-Werkstatt, in der sie neben der Lackierung ihres Wagens auch Feintuning in Sachen Fahrwerk, Bereifung, Motorleistung und Bremskraftverteilung vornehmen lassen.

Natürlich bietet NfS 3 auch einen Zweispieler-Modus mit Splitscreen-Darstellung, so daß heißen Duellen im Freundeskreis nichts entgegensteht. Unterm Strich präsentiert EA mit dem dritten Teil der Need-for-Speed-Serie ein rundum gelungenes Rennspiel mit starkem Action-Einschlag, das mühelos einen der Spitzenplätze im aktuellen PlayStation-Rennstall einnimmt. *pat*

PlayStation

(1) Bei solchen atemberaubenden Stunt-Einlagen erblaßt jeder professionelle Stuntman vor Neid. (2) Die zehn Kurse zeichnen sich durch ihre Länge und dem grafischen Abwechslungsreichtum aus. (3) In der Tuning-Werkstatt machen Sie Ihr Auto fit. (4) Tempo 50 – was kümmert's uns? (5) Während der Nachtfahrten wird nicht mit Lichteffekten gespart. (6) Ein querstehender Polizeiwagen bringt unseren Ferrari zum Überschlag.

Need for Speed

Meine Meinung: Die erfolgsverwöhnte Softwareschmiede Electronic Arts hat nach dem enttäuschenden zweiten Teil das Ruder kräftig herumgerissen und präsentiert mit Need for Speed 3 wieder einen Spitzentitel. Die Optik ist tadellos, besonders die Nachtfahrten mit den überragenden Lichteffekten haben es mir angetan. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar keinesfalls realistisch, doch die präzise Lenkung und die spaßige Handbremsen-Schlitterei sorgen für ungetrübtes Spielvergnügen. Die zahllosen Ein- und Zweispieler-Varianten halten die Motivation auf konstant hohem Level. Lediglich der knackige Schwierigkeitsgrad dürfte Einsteigern einige Schweißperlen auf die Stirn treiben – doch zum Üben gibt's ja den hervorragenden Trainings-Modus.

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Rennsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**bereits im Handel**
HERSTELLER:	**Electronic Arts**
ENTWICKLER:	**Electronic Arts**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

CyBall Zone

Wir haben es ja schon immer gewußt! Die Zukunft steckt voller Gefahren: Umweltzerstörung, Überbevölkerung und atomare Auseinandersetzungen prophezeite schon Nostradamus. Das schlimmste Übel hat er jedoch übersehen – eine Sportart namens CyBall! von Artur Hoffmann

Auszug aus dem Geschichtsbuch des Jahres 2222: Als das undurchsichtige Medienunternehmen Cy-Tech zu Beginn des 21. Jahrhunderts die Ruinen von Atlantis entdeckte, herrscht bereits Chaos. Regierungen wurden von Konzernen ersetzt, das Wohlstandsgefälle wuchs, und mißliebige Personen wanderten ins Arbeitslager. Die logische Folge war ein 20 Jahre langer, unerbittlich geführter Krieg, der die Welt an den Rand des Untergangs brachte und die einst mächtigen Unternehmen so sehr schwächte, daß sie sich zusammenschließen mußten. Die Menschen lebten fortan unter riesigen Glaskuppeln (Geospheres) und ließen sich von einer neuen Sportart unterhalten: CyBall.



Cyborg vor!

"CyBall Zone" – Ex-Dead Ball Zone – ist ein gelungener Genremix aus Fußballspiel, Action und Managementsimulation. Als Trainer führen Sie ein Team von harten Ballsportlern zum Gewinn der prestigeträchtigen Meisterschaft. Auf dem Weg dorthin geht es ziemlich derb zur Sache, da auf dem rechteckigen Spielfeld nahezu alles erlaubt ist. Nicht einmal der Einsatz von Waffen wie Lasergewehren, Granaten oder Kettensägen ist untersagt. So kommt es des öfteren vor, daß der eine oder andere der acht Feldspieler aufgrund erheblicher Verletzungen ausgewechselt werden muß. Da aber die Reservebank mit acht weiteren Wahnsinnigen bestückt ist, kann solch ein Verlust aufgefangen werden. Außerdem sind die Spieler keine menschlichen Wesen, sondern Cyborgs, die in jeder Werkstatt wieder auf Vordermann (oder heißt es Vorderborg?) gebracht werden können.

Farbenfroh

Für welche Startformation Sie sich entscheiden bleibt Ihnen überlassen. Als kleine Hilfe werden alle Charaktere durch sieben Eigenschaftswerte wie Kraft, Zähigkeit oder Geschwindigkeit repräsentiert. Diese Fähigkeiten verbessern sich durch effizientes Training. Darüber hinaus dürfen Sie während einer Auszeit auch die Strategie ändern. Zur Auswahl stehen Ihnen sechs vorbereitete Aufstellungen, die von "vorsichtig" über "offensiv" bis hin zur "Brechstange" nahezu das komplette Spektrum abdecken.

Haben Sie sich in den Freundschaftsspielen die nötige Routine antrainiert, geht es im Meisterschaftsmodus um die Wurst. Nach Auswahl eines Teams (der Name ist editierbar) und Einstellung diverser Parameter, wie z.B. Viertellänge (30 bis 150 Sekunden) oder Einsatz der Zusatzwaffen, begeben Sie sich in den Ring. Stehen Sie am Ende der Saison vor den restlichen neun Konkurrenten, so haben Sie Ihr hochgestecktes Ziel fast erreicht, und Sie steigen nach der Play-Off-Runde möglicherweise in die nächsthöhere

Das Match wird durch eine gute Präsentation abgerundet, die von Statistikbildschirmen, Tabellen und Leistungsnachweisen unterstützt wird.

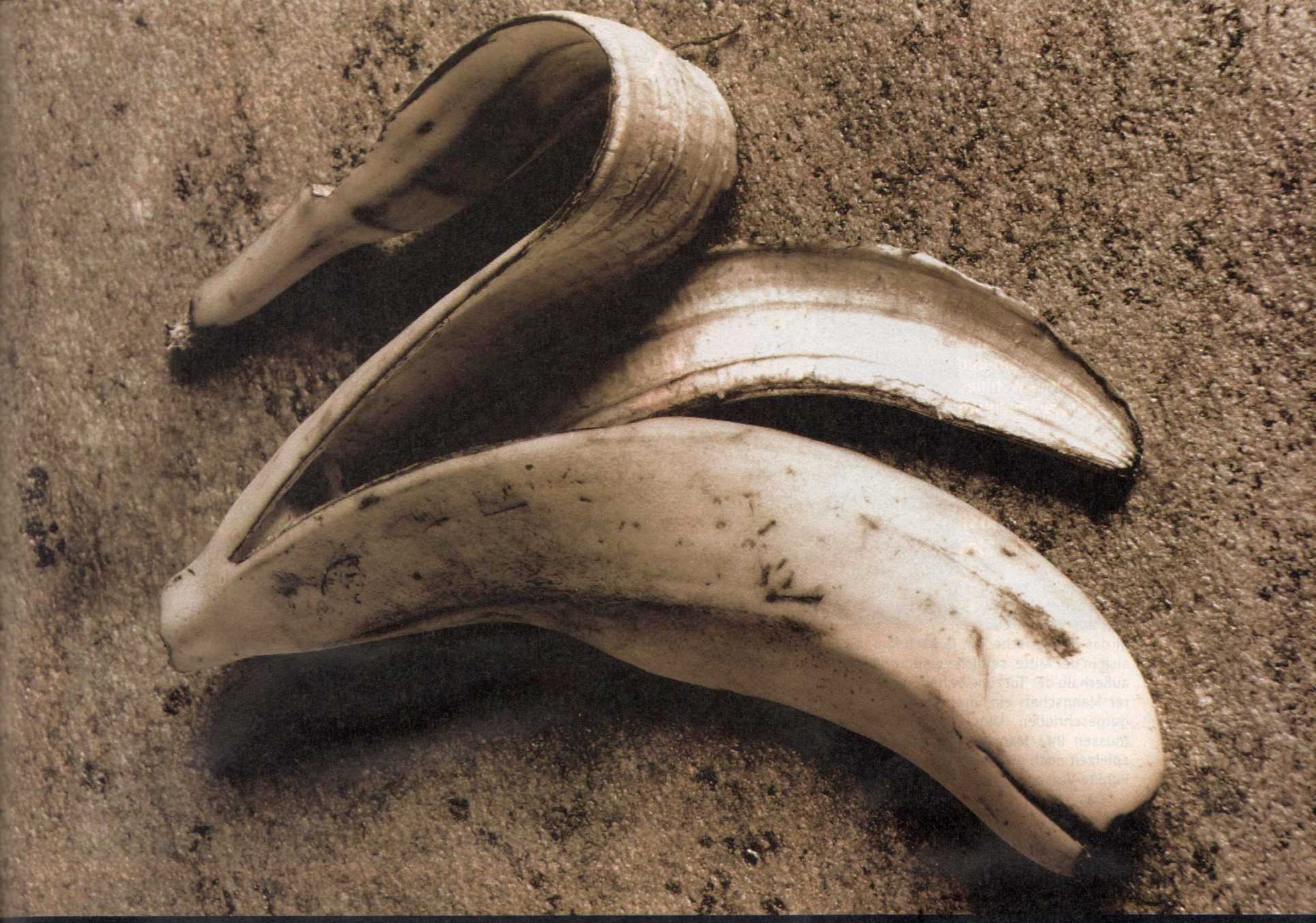








[1] Wer hat Angst vorm schwarzen Cyborg? [2] Dieser harte Zweikampf endet in der Werkstatt. [3] Die Erleuchtung kommt zu spät. [4] Unser Flügelspieler wählt den direkten Weg zum Tor.



Windows 98 – der richtige Schritt?

Was Windows 98 wirklich bringt,
jetzt im neuen PC Magazin.

- Stabiler als sein Vorgänger?
- Perfekte Internet-Integration?
- Zukunftsweisende Kompatibilität?

Ob das neue Windows 98 tatsächlich alles besser kann, lesen Sie im neuen PC Magazin.

Weitere Themen: So konfigurieren Sie Ihre Hardware fehlerfrei, so verdoppeln Sie Ihre Internet-Geschwindigkeit und so verwandeln Sie jeden PC in ein Tonstudio.

www.pc-magazin.de

Jetzt im Handel!

Mit Booklet PC-Tuning



PC Magazin – das müssen Sie wissen.

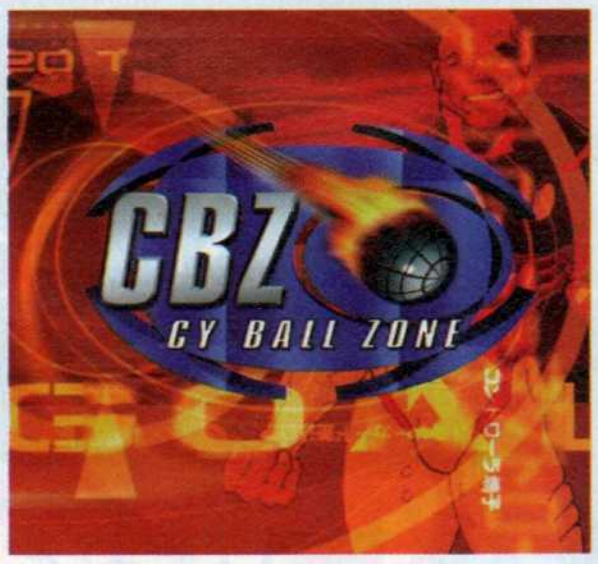
Klasse auf. Dieses Spielchen treiben Sie solange weiter, bis Sie die "Geosphere Liga" gewonnen haben.

Im Gegensatz zur etwas günstichigen Previewversion, die wir Ihnen in Ausgabe 4/98 vorgestellt haben, ist die graphische Darstellung des Games exzellent. Die aus Polygonen zusammengesetzten Spieler sprinten über den Beton, werfen gekonnte Pässe und knallen den Plasmaball aus vollem Lauf in das gegnerische Tor. Je nachdem, ob Sie sich in der Mitte, seitlich versetzt oder ganz außerhalb der Torzone befinden, werden Ihrer Mannschaft ein, drei oder fünf Punkte gutgeschrieben. Durch diesen Schachzug müssen Ihre Mannen selbst in der Nachspielzeit noch hellwach sein, um einen Vier-Punkte-Vorsprung nicht zu gefährden.

Das Match wird durch eine gute Präsentation abgerundet, die von Statistikbildschirmen, Tabellen und Leistungsnachweisen unterstützt wird. Ein Sonderlob gebührt dabei der netten Damenstimme, die das rabiate Geschehen kommentiert, sowie dem hervorragenden deutschen Handbuch.

Wie es schließlich in einem Multiplayerduell gegen bis zu sieben menschliche Gegner abgeht, können Sie sich mit Sicherheit vorstellen: Hektik, Diskussionen und grenzenlose Schadenfreude am laufenden Band. Sport hat eben doch etwas mit Mord zu tun... *mom*





[1] Dieser Wurf hat gesessen. [2] Hier werden bald einige Auswechslungen fällig. [3] Falls alle Stricke reißen, hilft nur noch der Griff zur Zusatzwaffe. [4] Farbenpracht in Hi-Res – das ist CyBall Zone.

CyBall Zone

Meine Meinung: Nach den ersten Anlaufschwierigkeiten und den damit verbundenen, haushohen Niederlagen packte mich das CyBall-Zone-Fieber. Dies liegt vor allem am coolen Ligamodus, der starken Präsentation und dem actionreichen Gebolze. Lediglich die etwas anspruchsvolle Steuerungsroutine machte mir einen Strich durch den Gewinn der Meisterschaft. Zu oft habe ich völlig freistehend die Paß- anstatt der Wurftaste erwischt. Auch den Managementmodus muß man mögen. Falls Sie hier Schwierigkeiten haben sollten, hilft das vorbildliche Handbuch. Alles in allem ist "CyBall Zone" ein wirklich guter Titel, der nach dem etwas blutarmen "Ball Blazer Championship" das Genre der Futuresportler wieder belebt. Auch wer dieser Art von Spielen bisher mißtrauisch gegenüberstand, sollte ein Match wagen. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	**Sportsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**Mai '98**
HERSTELLER:	**GT Interactive**
ENTWICKLER:	**Rage Games**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



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.

Die aktuelle Ausgabe gibt's jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!



PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

Poy Poy

Bald erscheint eine Neuauflage des Spieleklassikers "Bomberman" auf der PlayStation. Bis sich gezeigt hat, ob diese ein würdiger Nachkomme des Urvaters aus dem Jahre 1985 ist, hilft der Clone "Poy Poy" über die Wartezeit. von Mathias Locher





[1] In der Robot Arena wird der Kampf zusätzlich hinten auf den Bildschirmen gezeigt. [2] Der Sandsturm hat die beiden Kämpfenden erfaßt. [3] Gegner werden durch die Luft geschleudert. [4] Diese Trainingskarte ist ideal zum Üben geeignet. [5] Hier nochmals aus einer anderen Perspektive. [6] Ob 100.000 Dollar nicht doch etwas viel sind für ein Paar Handschuhe?









Das Spielprinzip von Poy Poy unterscheidet sich kaum von dem des Vorbildes: Bis zu vier wuselige, kleine Männchen rennen in einer Arena umher und versuchen sich gegenseitig auszuschalten. Zu diesem Zwecke liegen auf dem Spielfeld verschiedene Gerätschaften wie z.B. große Steine, Baumstämme oder Bomben herum. Diese nehmen die Männchen auf, stemmen sie über den Kopf und schleudern sie auf einen der Kontrahenten. Wird der davon getroffen, so bekommt er – je nach Art und Größe des Geschosses – ein gewisses Maß an Hitpoints abgezogen. Ist keine Lebensenergie mehr übrig, so ist die Spielfigur k.o. Das Ganze geht solange, bis alle außer einem ihr unfreiwilliges Nickerchen auf dem Arenaboden abhalten.

Gewonnen hat allerdings nicht immer automatisch der "last man standing", also der letzte Überlebende, sondern Sieger wird, wer in der Endabrechnung am meisten Punkte erlangt hat. Diese werden durch Aufaddieren der Treffer, die ein Spieler gelandet hat, dem Maß an Glück, das er gehabt hat, und der Zeit, die er ohne Knockout überstanden hat, ermittelt. Wer sich also aus den gröbsten Kämpfen raushält, um möglichst unbeschadet zu bleiben, hat zwar große Überlebenschancen, wird aber für den Sieg kaum genug Treffer landen.

Acht verschiedene Figuren stehen zur Auswahl, und gespielt wird um den Poy-Poy-Cup, den es in der Ausführung Junior, Senior und Master zu erringen gilt. Als Siegesprämie winkt ein dicker Batzen Geld, das man sogleich in Handschuhe investiert. Diese ermöglichen der Spielfigur bestimmte Spezial-Würfe. Mit Seeker-Gloves suchen sich die Wurfgeschosse ihr Ziel selbst, oder mit magischen Handschuhen teleportiert man sein Projektil direkt über den Kopf eines Gegners, wo es dann die Gesetze der Gravitation befolgt.

Die Kampfschauplätze sind vielfältig und allesamt mit stilechten Wurfgeschossen und natürlich Gegnern ausgestattet. Die Eisschollen-Arena ist z.B. von Pinguinen bevölkert, die darauf herumrutschen, riesige Eiswürfel laden zum Wurf auf die Gegner ein. In einem ominösen Park treibt ein Dinosaurier sein Unwesen, und in der Wüste tobt ein fieser Sandsturm. Sollte Ihnen die Ansicht langweilig werden, dürfen Sie das Kampfgetümmel aus drei verschiedenen Kameraperspektiven betrachten.
Die Grafik von Poy Poy ist zwar kein Mei-



[7] And the winner is ...

lenstein in der Geschichte der Videospiele, aber andererseits auch kein Grund, sich mit Entsetzen abzuwenden. Der dudelige Sound erinnert an die 8- und 16-Bit Ära, doch der Klang längst vergangener Tage paßt bei diesem Titel recht gut. Bis zu vier menschliche Spieler schleudern sich gegenseitig Felsen an den Kopf, ansonsten übernimmt die Künstliche Intelligenz, die sich auf drei Schwierigkeitsgrade einstellen läßt, die Gegner. Im Multiplayermodus liegt aber eindeutig das größte Spielspaßpotential. *mom*



Poy Poy

Meine Meinung: Erstaunlich, wieviel Spaß ein so einfaches Konzept erzeugt. Eine Arena, vier Spieler, Extras wie eine kurzfristig erhöhte oder gesenkte Geschwindigkeit der Figuren und jede Menge Zeug, das man den anderen vor den Latz pfeffern darf – das ist alles. Doch nicht nur die Wurfgeschosse kann man durch die Luft schleudern, sondern auch die Gegner selbst. Das bringt zwar keine Punkte, aber das Zappeln der hochgestemmten gegnerischen Spielfigur erzeugt jenen kurzen Moment des Hohns und des Triumphs, der sich genau ins Gegenteil verkehrt, ist das eigene Alter Ego in dieser mißlichen Lage. Das genau ist es, was Multiplayerduellen einen speziellen Reiz verleiht, welchen ich bei allen Mehrspielergames so schätze und auch bei Poy Poy nicht missen möchte.

Mathias Locher

■ GENRE:	**Geschicklichkeitsspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Mai**
■ HERSTELLER:	**Konami**
■ ENTWICKLER:	**Konami**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**Englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**Deutsch**

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

Golden Goal '98

Oliver Bierhoff ist "everybody's darling": Von den Lesern des "kicker Sportmagazin" zum Idol des Jahres gewählt, in der Torschützenliste der italienischen Serie A ganz vorne dabei, und auch sein Platz in der deutschen Mannschaft scheint ihm sicher. Nun gibt er seinen guten Namen auch noch für ein Konsolenspiel her... von Artur Hoffmann

Sobald Sie den Fernseher einschalten, begegnen Sie Oliver Bierhoff. Allerdings weder im Trikot seines Vereines "Udinese Calcio", noch im Dress der deutschen Nationalmannschaft – sein Sendeplatz befindet sich in den Werbeblöcken der privaten und auch öffentlich-rechtlichen Sender. Nun hat der Mann, der Deutschland in Wembley vor einer peinlichen Blamage gerettet hat, seinen guten Namen auch für ein Konsolenspiel hergegeben. Da ein Name zu wenig ist, verpflichtete "Take2 Interactive" – vorher BMG Interactive – auch Andreas Köpke, Roberto di Matteo, Gianfranco Zola, Didier Deschamps und Marcel Desailly. Alte Hasen wissen bereits, was dies bedeutet: Außer diesen sechs Spielern steuern Sie einen Haufen namenloser Athleten über das Rasenrechteck. Lediglich das englische Nationalteam ist komplett vertreten. Höhepunkt dieses Wirrwarrs stellt der US-Boy Eric Wynalda dar. Einerseits stand er als Motion-Capture-Modell zur Verfügung, andererseits heißt er im Spiel "Wynaldo". Verstehe da einer das Namensrecht...

Um hier trotzdem gegen die Konkurrenten zu bestehen, achteten die Programmierer auf ein gepflegtes Äußeres. Wie bereits in der vergangenen Ausgabe berichtet, legten die Entwickler sehr viel Wert auf eine realistische Nachbildung der Spieler. Das Ergebnis sind die wohl besten Gesichtstexturen in der Geschichte der PlayStation-Fußballspiele. Ob Klinsmann (Kleisinger), Möller (Mueller) oder Häßler (Hastler) – die polygonalen Akteure sehen Ihren realen Vorbildern sehr ähnlich, wenn auch ungleich kantiger geraten.







[1] Vor dem Match machen sich die Spieler warm. [2-3] Oliver Bierhoff hat ein legendäres Tor geschossen und jubelt auf seine Art und Weise.

Wer wird's?

Um sich mit einer der über 50 Nationalmannschaften zu messen, stehen Ihnen die beiden Spielmodi "Freundschaftsspiel" und "Turnier" zur Auswahl. Während die erste Variante für einen raschen Kick steht, handelt es sich beim Turnier um eine Art Weltmeisterschaft. Das erkennen Sie vor allem an der Zusammensetzung der einzelnen Gruppen. So trifft Deutschland in der Vorrunde auf den Iran, USA und Jugoslawien. Um nicht immer gegen dieselben Mannschaften anzutreten, dürfen Sie die Gruppeneinteilung auch dem Kollegen Zufall überlassen.

Vor den Matchs stellen Sie Ihre Mannen auf und entscheiden sich für eines der vorgegebenen taktischen Konzepte. Spezielle Formationen wie Abwehrbollwerk, Abseitsfalle oder Brechstange schalten Sie während der zwei bis 15 Minuten langen Halbzeiten durch einen Druck auf R2 zu.

Nettes Detail am Rande: Um die leidigen Diskussionen um eine eventuelle Abseitsposition zu umgehen, werden Ihnen all die strittigen Szenen mittels Replays vor Augen geführt. Nicht minder gelungen ist auch die Auslegung der Vorteilsregel. Der Schiedsrichter wartet nach einem Foul zunächst die weitere Entwicklung des Spiels ab, bevor er zur Pfeife greift. So etwas sehen wir gerne!

Während eines Matchs werden Sie des

Memory card kompatibel

Zwei Spieler





[1] Das kreisförmige Zielkreuz weist auf einen Schuß unter die Latte hin. [2] Olli und Jürgen grinsen sich ins Fäustchen. [3] Deutschland steht im Endspiel der fiktiven WM. [4] Tapparel hütet das Tor der brasilianischen Nationalmannschaft.





öfteren vor Verzweiflung in Ihr Joypad beißen. Das liegt einzig und allein an der innovativen Torschußroutine, bei der Sie die Richtung des Balles durch kluge Positionierung einer Zielscheibe festlegen. Sie können sich bestimmt vorstellen, daß im Eifer des Gefechts so mancher Ball über oder neben das leere Tor geschossen wird. Aus diesem Grund werden Sie erzielte Treffer so feiern, als hätten Sie in einem echten Länderspiel ins gegnerische Tor getroffen. Hier wäre eine Trainingsoption sehr vorteilhaft gewesen – leider haben die Entwickler darauf verzichtet, und Sie müssen sich Ihre Sporen statt dessen unter Wettbewerbsbedingungen verdienen. Zum Glück dürfen Sie wenigstens den Schwierigkeitsgrad dreistufig einstellen (Jugend, Profi und International).

Während der Halbzeitpause und nach dem Spiel klärt Sie eine Statistik über diverse Faktoren wie Torschüsse, Eckbälle und Verwarnungen auf. Um das Geschehen ins rechte Licht zu rücken, entscheiden Sie sich für eine von fünf Kameraperspektiven.

Haben Sie dann endlich die Weltmeisterschaft gewonnen, schalten Sie eine der versteckten Mannschaften frei. Eine Weltauswahl, Brasilien 1970, England '66 sowie eine zeitlose deutsche Mannschaft (Helmut Rahn, Gerd Müller und Oliver Bierhoff) laden zum Weiterspielen ein.

Die Spanne der Ungereimtheiten ist leider fast ebenso lang wie die Liste der positiven Merkmale. Stichwort Sprachsamples: Obwohl nahezu die komplette jugoslawische Nationalmannschaft im Ausland spielt, ist es doch sehr merkwürdig, daß sich die Spieler selbst auf dem Platz auf italienisch unterhalten. Auch kann es passieren, daß ein Spieler im gegnerischen Strafraum gefoult wird und sich dabei verletzt. Da aber eine Auswechslung erst während einer Spielunterbrechung erlaubt ist und der gefoulte Spieler den Elfer selbst ausführt, muß der malträtierte Akteur zum Strafstoß antreten.

Selbst die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Gegnerschar läßt ab und an zu wünschen übrig. Manche Gegner sind so ballverliebt, daß sie sich die Kugel auf engstem Raum zuschieben, anstatt den direkten Weg zu Tor zu wählen.

Trotzdem ist "Golden Goal '98" ein Fußballspiel, das sich wohltuend von der Konkurrenz abhebt und auch über einen längeren Zeitraum motiviert. *mom*

PlayStation

Während eines Matchs werden Sie des öfteren vor Verzweiflung in Ihr Joypad beißen.

Golden Goal '98

Meine Meinung: Trotz der vielen innovativen Features muß sich Golden Goal '98 von den beiden Spitzenreitern "FIFA '98" und "ISS Pro" geschlagen geben. Das hängt vor allem mit der nicht gerade überwältigenden Anzahl von Teams, den falschen Spielernamen, der laxen Übersetzung und dem fehlenden Trainingsmodus zusammen. Letzterer wäre angesichts der neuartigen Torschußroutine sehr wichtig gewesen. Pluspunkte sammelt der Titel in Sachen Gameplay und vor allem Motivation: Hier werden Sie jedes erzielte Tor so bejubeln, als hätten Sie Ihr Team zum WM-Sieg geführt. Alles in allem ist Golden Goal '98 eines der besseren Footie-Games, das vor allem die Fans der strategischen Komponente begeistern wird. Arcadebolzer, die jedes Spiel zweistellig gewinnen müssen, werden hier ihr Wembley erleben.

Artur Hoffmann

GENRE:	**Sportsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**Mai**
HERSTELLER:	**Take 2 Interactive**
ENTWICKLER:	**Z-Axis**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

MENTAL KOMBAT

Um Ihnen die beiden "neuen" Mitglieder des Redaktionsteams vorzustellen, treten Jan "Wo baue ich mein Schloß hin" Binsmaier und Nico "Fußball stinkt!" Hartmann zum blitzgescheiten Duell an. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Nico Hartmann, 21, Freier Autor, steht nicht auf Fußball und glaubt trotzdem, daß er die WM gewinnt.



Jan Binsmaier, 30, Stellvertretender Chefredakteur, ist Bayern-Fan und "Ultima Online"-süchtig.

FRAGEN	NICO		JAN	
1. Unter welchen anderen Namen kommt "Golden Goal ´98" auf den Markt?	"The Real-3D-Action-Adventure-Shooter-EX2-Gamma-Doppelplus..." *(Blabla)*	0/3	Olli mach ihn rein! (dt.), NEEEIIIN (tschechisch) *(Das war GG '96)*	0/3
2. Die Protagonisten von "Deathtrap Dungeon" heißen...	Chaindog und Red Lotus *(Kennen Sie Mr. Livingstone persönlich?)*	2/2	Dr. Livingstone & Dr. Hide *(Wenn schon, dann Mr. Hyde)*	1/2
3. Wie lautet der Name von Leons mysteriöser Begleiterin?	Wollen Sie mich aushorchen? *(Wollen Sie Ihre Adresse?)*	0/1	AIDA *(Ada singt nicht besonders gut)*	0/1
4. Wer wird Fußballweltmeister?	Ich! *(Wer's glaubt, wird selig!!)*	-1/1	Dumme Frage: Deutschland natürlich! *(Righty right!!!)*	1/1
5. Sonys Antwort auf Nintendos "Rumble Pack" nennt sich...	A/D Controller Dual-Shock *(Ein echter Klassenprimus)*	2/1	Shaker? Twister? Rüttelstick? *(Alles richtig)*	3/1
6. Tommi Mäkinen und Colin McRae verdienen Ihr Geld als...	Straßenjungs oder so. *(Wohl eher Schlammboys)*	0/1	Rasante Trekkerfahrer *(Trekker? Morast? Rallye!)*	0/1
7. Ich spiele gerne PlayStation, weil...	...na, weil es schmeckt! *(Guten Appetit!!)*	1/1	...die PlayStation II noch nicht verfügbar ist. *(So ein Pech)*	1/1
8. Wie viele Footie-Games werden dieses Jahr erscheinen?	Zu viele! *(Noch so eine freche Antwort und...)*	0/1	Mindestens 187.365,3 *(Ist "0.3" eine Alphaversion?)*	1/1
9. Welcher Rasse gehört der knuffige Abe an?	Meistens den Mudokons, aber Mukodons zählt auch. *(Fragen wir Mr. Schmithäuser)*	2/1	Zu den Mollusken? *(Wohl eher zu den Meningitisstaphilokoggen!)*	1/2
10. Nennen Sie uns bitte Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Soul Blade (PSX), Exhumed (PSX), Golden Eye (N64) *(Besitzen Sie keinen PC?)*	3/3	Ultima Online, Ultima Online, FIFA 98 (PC) *(Es sollten DREI Spiele sein!)*	2/3
GESAMTPUNKTE	Die Mischung aus Footie-Ignoranz und streberhaftem Alleswisser reicht aus für insgesamt ...	9/16	Da Jan ein echter FCB-Fan ist, hätte er keine einzige Frage beantworten müssen, für...	10/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

Quiz Station

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

Die Fragen

1) In welchem aktuellen Spiel steuern Sie "Transformers"-Figuren?
a) "Deathtrap Dungeon"
b) "Beast Wars"
c) "Golden Goal '98"

2) Welcher Fußballer wurde nicht für "Golden Goal '98" lizensiert?
a) Gianfranco Zola
b) Jürgen Klinsmann
c) Andreas Köpke

3) Wie hieß "Super Match Soccer" ursprünglich?
a) "Matchday 3"
b) "Frogger"
c) "Apocalypse"

Diesmal haben wir für Sie eins von zehn Spielen

"REBOOT"

von

Electronic Arts



Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen, schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 29.05.98 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.

Wer bringt Sie ins WM-Finale?

Aufbautraining: Die besten Tips&Tricks für die Konsolenliga
Championship: Alle PlayStation-Fußballspiele im Leistungstest
Tabellenführer: WM-Fahrplan für alle Meisterschafts-Spiele in Frankreich
Gipfeltreffen: Interview mit Oliver Bierhoff, Andi Köpke und Fredi Bobic
Endspiel: Große Verlosung. 1. Preis: Ein Ticket zum WM-Finale in Paris



Ab 2.6 im Handel!



Ab 24.6 im Handel!

Wer läßt Sie den Formel-1 Grand Prix gewinnen?

Boxenstop: Über 40 PlayStation-Renner auf dem Prüfstand. Inklusive Spielspaß-Tacho
Zielgerade: Die besten Games im direkten Vergleich: Rennsport, Ralley, Street- und Fun-Racer
Formel-1-Zirkus: Alle Infos, Fakten und Termine topaktuell zur Saison 98
Expertenrunde: Hans Joachim Stuck, Christian Geistdörfer und der „rasende Prinz" Leopold von Bayern als Spieletester
Doppelsieg: Zwei Karten zum GP auf dem Nürburgring zu gewinnen!

Die Sonderhefte vom PlayStation Magazin!

Bestellen Sie, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Fußball" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Spezial „Formel 1 Racing" für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
☐ Ja, ich spare mir die Versandkosten. Schicken Sie mir bitte beide Sonderhefte für insgesamt 25.60 DM.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

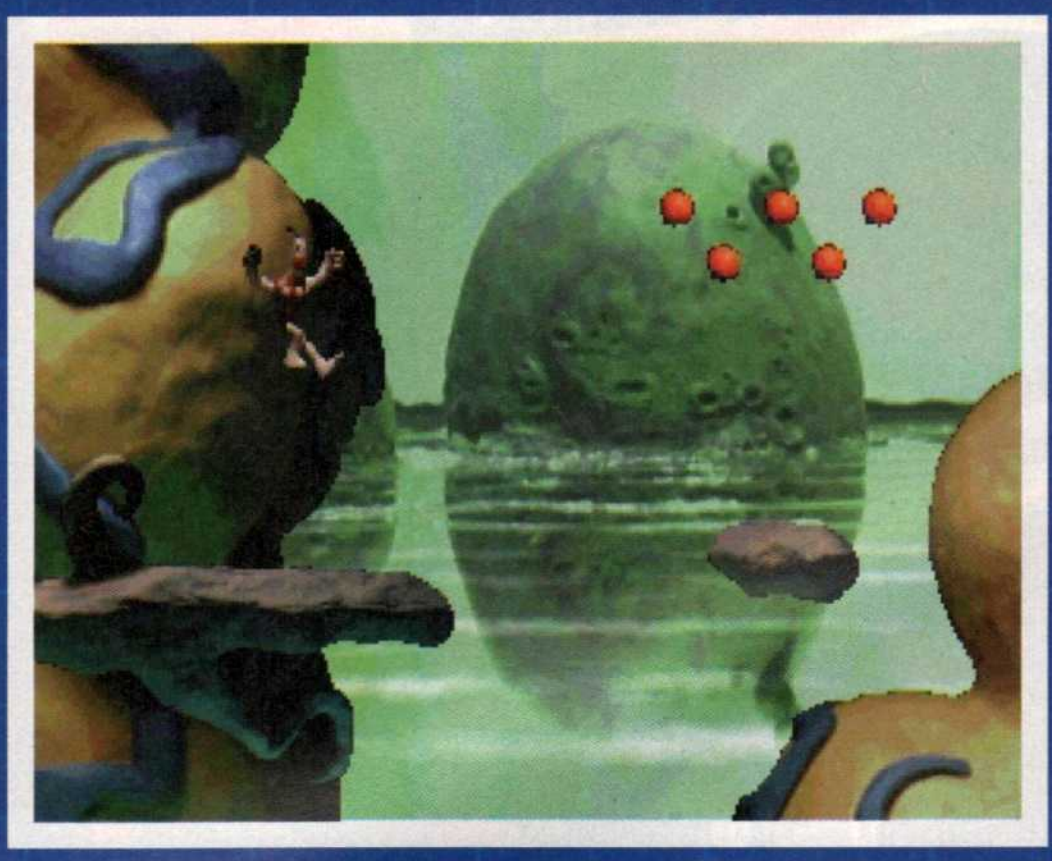
Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de

TOP SECRET

Was wäre ein Spiel ohne die versteckten Möglichkeiten zu schummeln? Langweilig. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten jede Menge brandheiße Mogeleien, coole Tips und einfallsreiche Lösungsvorschläge.

von Artur Hoffmann

Nachdem wir Ihnen in den letzten Ausgaben jede Menge Komplettlösungen präsentierten, beschränken wir uns diesmal auf kleine, griffige Cheats, Codes und Tricks. Im Angebot: "Treasures of the Deep", "Spawn", "Skull Monkeys" und, und, und...
Bedanken wollen wir uns vor allem bei Micha Baisotti aus CH-Olten. Seine Levelkarte zu "Castlevania – Symphony of the Night" ist wirklich cool – der Abdruck scheiterte leider aus Platzgründen.



Auto Destruct (US)

Um die hilfreichen Optionen zu aktivieren, pausieren Sie das Game und geben dann den folgenden Mastercode ein: HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, L1, R1 und R1. Nach erfolgreicher Eingabe schalten Sie mit den nachfolgenden Tastenkombinationen die verschiedenen Goodies frei:

Mehr Geld: L1, R1, HOCH, KREIS, RUNTER, QUADRAT, RECHTS, R1 und L1
Unendlich Treibstoff: L1, KREIS, LINKS, L1, KREIS, R1, L1, HOCH, R1, RUNTER
Tune Up Menu: L1, R1, L1, HOCH, RUNTER, RECHTS, LINKS, QUADRAT, R1
Eine Minute Extrazeit: RUNTER, L1, L1, KREIS, KREIS, R1, HOCH, QUADRAT, L1
Unsichtbarkeit: L1, L1, L1, L1, LINKS, KREIS, KREIS, QUADRAT, L1
Extra Nitro: L1, KREIS, RUNTER, L1, HOCH, QUADRAT, KREIS, R1

Skull Monkeys

Wer mit diesen wuseligen Knetmännchen Schwierigkeiten hat, kann sich bei unserer Leserin Jessica S., aus Breuna bedanken. Sie schickte uns die kompletten Levelcodes.

- Levelcodes

2. Welt (Der Monkeytempel): X, R2, KREIS, DREIECK
3. Welt (Hartgekocht): X, X, R2, R2, DREIECK, X, R1, R1
4. Welt (Schnee): DREIECK, R1, L2, KREIS, KREIS, L1, DREIECK, X, X, R1, R2
5. Welt (Skull Monkeys Hot Dog): L2, QUADRAT, X, L2, KREIS, L1, R2, X, X, R1, R2
6. Welt (Terror über den Wolken): X, X; QUADRAT, X, X, X, QUADRAT, DREIECK
7. Welt (Garten des Todes): L1, R1, QUADRAT, X, DREIECK, QUADRAT, R1
8. Welt (Minen): QUADRAT, X, DREIECK, DREIECK, L1, X, QUADRAT, DREIECK
9. Welt (Gestrüpp): L2, R1, X, DREIECK, QUADRAT, X, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK, L1
10. Welt (Eier): R2, X, KREIS, DREIECK, X, QUADRAT, QUADRAT, L1
11. Welt (Monk Rushmore): L2, X, X, X, X, X, X, X, L1, QUADRAT
12. Welt (Der Klops): L1, X, QUADRAT, QUADRAT, R2, X, DREIECK, QUADRAT, L1, DREIECK
13. Welt (Scherben): X, DREIECK, QUADRAT, QUADRAT, R2, X, DREIECK, QUADRAT, L1, DREIECK
14. Welt (Das Schloß der Toten): KREIS, L1, X, DREIECK, KREIS, X, DREIECK, X, L1, DREIECK

15. Welt (Das unglaubliche Rennen): KREIS, L1, X, DREIECK, KREIS, X, DREIECK, X, L1, DREIECK
16. Welt (Der Friedhof der Würmer): L2, R2, KREIS, DREIECK, X, X, X, X, L1, L2
17. Welt (Evil Engine Nr. 9): X, R1, DREIECK, X, L2, X, R2, DREIECK, L1, L1, R1

Die Skull Monkey Brücke: R2, KREIS, DREIECK
1970: R1, DREIECK, X, L2, X, R2, DREIECK, L1, L1, R1

Treasures of the Deep (US)

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müssen Sie zunächst das Spiel pausieren und den entsprechenden Code eingeben. Um diesen wieder zu deaktivieren, tippen Sie die entsprechende Tastenkombination erneut ein.

- Alle Waffen
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

- Komplettes Equipment
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, L1, L1, L1, L1, R1,R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2

- Unbegrenzte Luftvorräte
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, KREIS, X, QUADRAT, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS

- Unverwundbarkeit
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, DREIECK, X

- Extra Continues
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, R2, R2, R2, L2, L2, L2

- Alle Türen öffnen
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, X, KREIS, DREIECK, QUADRAT



- Extra Gold
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

- Aktuelle Mission beendet
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, DREIECK, DREIECK, RUNTER, RUNTER, RUNTER

- Alle folgenden Missionen beendet
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, RUNTER, RECHTS, HOCH, LINKS, DREIECK, X

- Alle Missionen beendet
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, QUADRAT, X, X, X, QUADRAT, DREIECK, DREIECK, DREIECK, QUADRAT, X, X, X

- Kollisionsabfrage deaktiviert
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS
(Bei aktivem Cheat können Sie keine Objekte aufnehmen!)

- Spezialkamera
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, DREIECK, QUADRAT, X, QUADRAT

- Mehr Speed
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, R1, R2, R1, R2, R1, R2

- Banana Shooter
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, X, HOCH, DREIECK, RUNTER

- Karte aufdecken
RUNTER, X, LINKS, QUADRAT, HOCH, HOCH, DREIECK, DREIECK, RECHTS, RECHTS, KREIS, KREIS, QUADRAT, X, KREIS, X, QUADRAT

Nascar Racing '98

EA's rasanter Ausflug in die Gefilde des US-amerikanischen Rennsports gehört zu den besseren Racern. Falls Sie schon alles gesehen haben, sollten Sie folgende Schummeleien antesten. Es lohnt sich!

- Shooter
Beginnen Sie ein neues Rennen und drücken Sie START, sobald eine grüne Flagge geschwenkt wird. Markieren Sie die Option "Race Statistics", und bestätigen Sie mit X. Sobald der Bildschirm "Race Statistics" erscheint, drücken Sie die vier hinteren Zusatztasten gleichzeitig. Bei erfolgreicher Eingabe sollten Sie ein Motorengeräusch vernehmen. Kehren Sie zum Rennen zurück, und betätigen Sie zum Abschluß die Taste DREIECK. Von nun an beschießen Sie die gegnerischen Fahrzeuge mit

Cheats



Farbe. Bei jedem Treffer kommen die Konkurrenten ins Schleudern.

● Turbo Mode
Gehen Sie in das Menü "Game Options", und geben Sie bei gedrückter KREIS-Taste die Buttonfolge HOCH, LINKS, RUNTER und RECHTS ein. Nun ist der Turbomodus zugänglich.

● EA-Karre
Um in ein spezielles EA-Fahrzeug einzusteigen, wählen Sie die Option "Select Car" und markieren "Kenny Wallace". Betätigen Sie anschließend bei gedrückter X-Taste die Buttons HOCH und RUNTER.

Spawn (US)

Obwohl dieses Game nicht gerade berauschend ist, verraten wir Ihnen einige hilfreiche Schummeleien. Möglicherweise hat ja doch der eine oder andere Leser zugegriffen...



Beachten Sie bitte, daß alle Codes im Pausenmodus eingegeben werden müssen.

● Level Skip
Halten Sie die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination DREIECK, X, QUADRAT, KREIS, KREIS, KREIS

● Unbesiegbarkeit
Halten Sie die Buttons L1 und R1 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination DREIECK, DREIECK, X, X, QUADRAT und KREIS

● Unsichtbarkeit
Halten Sie die Buttons L1 und R1 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination QUADRAT, QUADRAT, KREIS, KREIS, DREIECK und X

● Alle Power-Ups
Halten Sie die Buttons L2 und R2 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination DREIECK, KREIS, QUADRAT, X, DREIECK, X

● Alle Gegenstände
Halten Sie die Buttons L2 und R2 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination X, QUADRAT, KREIS, DREIECK, QUADRAT, KREIS

● Maximale Gesundheit
Halten Sie die Buttons L1 und R1 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination X, KREIS, DREIECK, QUADRAT, DREIECK, KREIS

● Maximaler Zauber
Halten Sie die Buttons L1 und R1 gedrückt und betätigen Sie zusätzlich die Tastenkombination DREIECK, KREIS, X, QUADRAT, DREIECK, KREIS

Need for Speed 3 (US)

Kaum getestet, schon geknackt. Nach umfangreicher Internet-Recherche präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Codes zu Electronic Arts coolem Racer.

● Super-Paßwort
Geben Sie im Optionsbildschirm SPOILT als Namen ein, um alle Autos und alle Standardkurse freizuschalten.

● Mehr Kameras
Falls Ihnen die angebotenen Kameraperspektiven nicht reichen, müssen Sie SEEALL als Namen eingeben.

● Mehr Kurse
Um einen der folgenden Kurse zu befahren, geben Sie den entsprechenden Code als Namen ein.

Kurs	Beschreibung	Code
The Room	Spielzeugautos	PLAYTM
Caverns	Untergrundkurs	XCAV8
AutoCross	Canyonkurs	XCNTRY
SpaceRace	Weltraumkurs	MNBEAM
Scorpio-7	Unterwasserkurs	GLDFSH
Empire City	Bonuskurs	MCITYZ

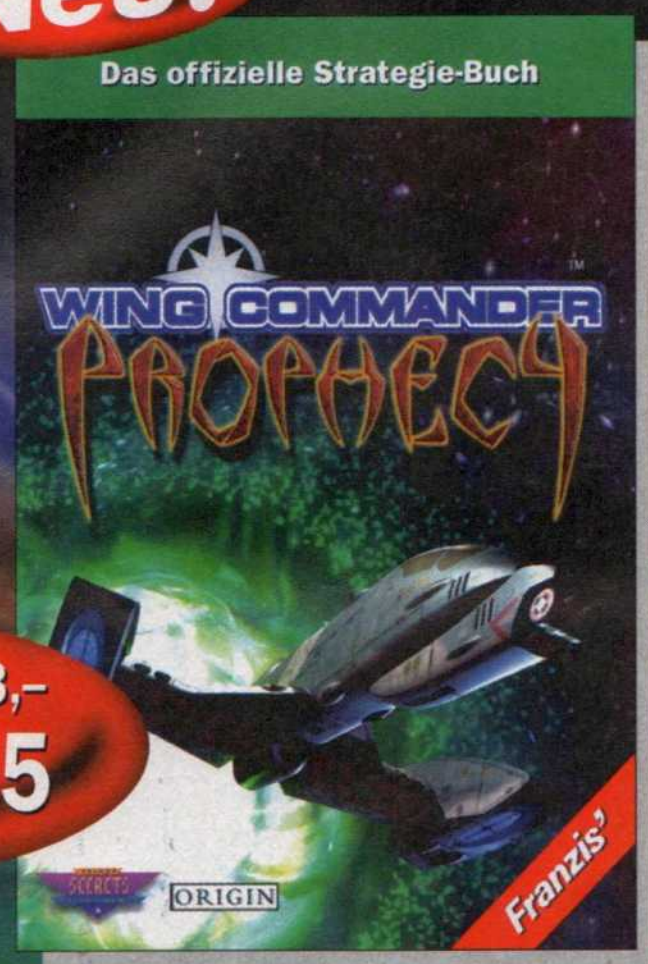
● Mehr Autos
Wollen Sie nicht alle Automobile auf einmal freischalten (SPOILT), geben Sie einen der folgenden Codes als Ihren Namen ein.

Automodell	Code
Jaguar XJR-15	IJAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño	ROCKET

TOP-Lösungen zu TOP-Spielen

Neu!

Das offizielle Strategie-Buch



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

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

Neu!

Das offizielle Strategiebuch

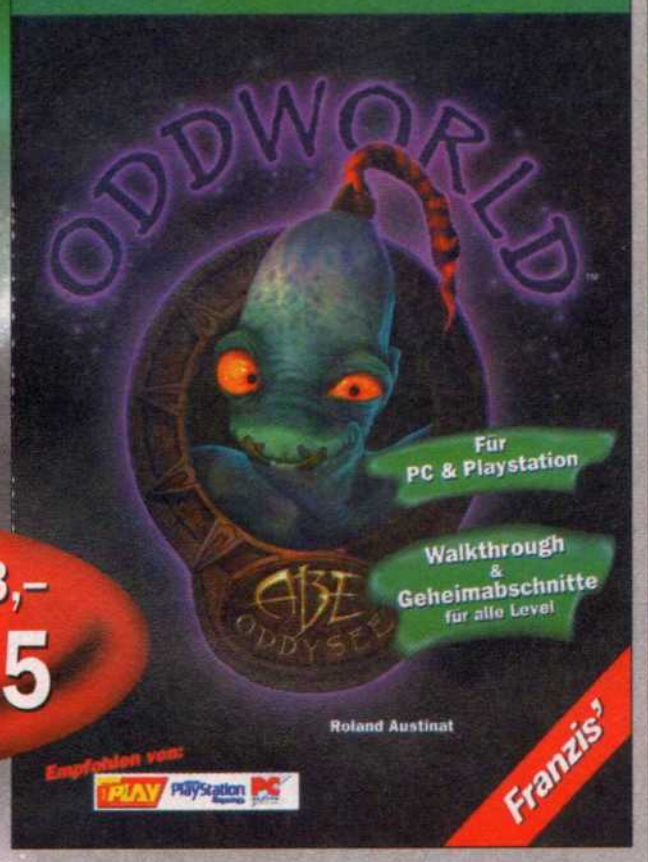


öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

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

Neu!

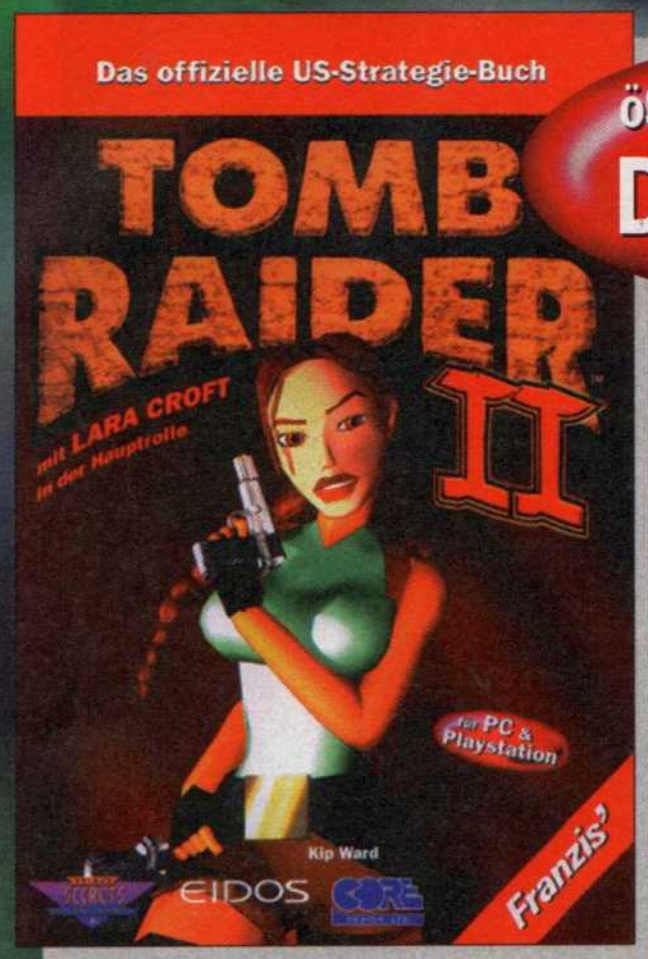
Das Strategie- und Lösungsbuch



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

öS 182,–/SFr 23,–
DM 24,95

Das offizielle US-Strategie-Buch



öS 146,–/SFr 18,–
DM 19,95

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

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

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

Franzis'

Cheats

Formel 1 '97





Nach mehreren Zuschriften von verzweifelten Hobbyrennfahrern verraten wir Ihnen Angelo Zaharanskis optimales Fahrzeugsetup. Zwei allgemeingültige Tips vorweg: Federung immer bei 0%, Bremsbalance 40% (Front), 60% (Heck).

- Melbourne – Australien

Bremsscheiben:	30mm
Frontflügel:	100%
Heckflügel:	80%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Interlagos – Brasilien

Bremsscheiben:	30mm
Frontflügel:	10%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Buenos Aires – Argentinien

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	25%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Imola – San Marino

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	10%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	40%/60%

- Monte Carlo – Monaco

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	100%
Heckflügel:	100%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Barcelona – Spanien

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	10%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Montreal – Kanada

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	20%
Heckflügel:	20%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Magny Cours – Frankreich

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	10%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Silverstone – England

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	50%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Hockenheimring – Deutschland

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	8%
Heckflügel:	8%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Hungaroring – Ungarn

Bremsscheiben:	30mm
Frontflügel:	100%
Heckflügel:	100%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Spa – Belgien

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	20%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Monza – Italien

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	8%
Heckflügel:	8%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- A-1 Ring – Österreich

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	50%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Nürburgring – Luxemburg

Bremsscheiben:	28mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	50%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

- Suzuka – Japan

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	10%
Heckflügel:	10%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Europäischer Grand Prix

Bremsscheiben:	26mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	30%
Bremsenverhältnis:	50%/50%

- Estoril – Portugal

Bremsscheiben:	24mm
Frontflügel:	50%
Heckflügel:	50%
Bremsenverhältnis:	60%/40%

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Tekken 3 (JAP)

Um in die Haut von Doctor B zu schlüpfen, müssen Sie den Modus "Tekken Force" viermal durchspielen. Nach jedem Ende erhalten Sie einen Schlüssel, nach dem dritten Mal taucht Doctor B höchstpersönlich auf.

☞ Dead or Alive

Gewinnen Sie den "Tournament Modus" mit allen Charakteren, schalten Sie ein verstecktes Menü "Extra Options" frei.

☞ Triple Play '99 (US)

Drücken Sie im Bildschirm "Stadium Select" die Tastenkombination L2, L1, R1, R2, R2, L1, R1, R2, um drei neue Stadien (Ancient Rom, Neo-Vancouver, Anytown) zu ergattern.

☞ Castlevania – Symphony of the Night

Wollen Sie in das zweite Schloß gelangen, dürfen Sie Richter nicht töten! Setzen Sie die "Holy Glasses" auf, um den grünen Ball über Richters Kopf zu sehen. Sobald Sie diesen zerstören, weicht der Fluch, und Sie dürfen im zweiten Schloß weiterspielen.

KNUTSCHEN KNUDDELN KAUFEN

DAS NEUE

pop Rocky

Young

JETZT JEDEN DONNERSTAG

64 SEITEN NUR DM 1,80

Game-Buster-Codes

Längere Zeit war es still, nun sind sie wieder mit von der Partie: die wichtigsten Schummelhilfen eines PlayStation-Spielers. Besonders die Codes zu "G-Police", immerhin eines der schwersten PSX-Games, und "Resident Evil 2" dürften für Freude sorgen.

☞ G-Police

Unendlich Cannonmunition:	800F 5D10 0063
Unendlich viele Missiles:	800F 5D14 000A
Unendlich viele Hyper Missiles:	800F 5D18 0063
Unendlich viele Firestreak Missiles:	800F 5D1C 0063
Unendlich viele Starburst Missiles:	800F 5D20 0063
Unendlich viele Rockets:	800F 5D24 0063
Unendlich viele 6000 Rockets:	800F 5D28 0063
Unendlich viele Cluster Bombs:	800F 5D2A 0063
Unendlich viel Plasma:	800F 5D2E 0063
Unendlicher Laser:	800F 5D30 0063
Unendlich viel EPP:	800F 5D34 0063
Unendlich viel 6000 EPP:	800F 5D36 0063
Unendlich viele Drop Bombs:	800F 5D3E 0063
Unendlich viele Supplies:	800F 5D40 0063

☞ Pro Pinball: Timeshock

Unendlich viele Kugeln:	800B 03DC 0098 800B D1CC 0001
Unbegrenzter Ball Saver:	800B 0180 086C
Unendlich viel Zeit im Novice Mode:	800B 02D0 3000

☞ Deathtrap Dungeon

Black Spirit Sword:	800c 6c5c 000a
Gold Key:	800c 6cec 018e
Unendlich viele Antidotes:	800c 6cc8 0a0a
Unendlich viele Arcs of Power:	800c 6cb0 0a0a
Unendlich viel Blunderbuss Ammo:	800c 6c88 0a0a
Unendlich viele Bombs:	800c 6c7c 0a0a
Unendlich viele Charms of Icy Cool:	800c 6cd4 0a0a
Unendlich viele Fireballs:	800c 6ca0 0a0a
Unendlich viele Fireflies:	800c 6c98 0a0a
Unendlich Firethrower Ammo:	800c 6c78 0a0a
Unendlich Flame Lance Ammo:	800c 6c80 0a0a
Unendlich viel Gold:	801a fefa ff1b
Unendlich viele Greater Razor Spells:	800c 6cac 0a0a
Unendlich viel Grenade Launcher Ammo:	800c 6c84 0a0a
Unendlich viele Health Potions:	800c 6cc4 0a0a
Unendlich viel Infernal Device Ammo:	800c 6c8c 0a0a
Unendlich viel Invisibility:	800c 6ce0 0a0a
Unendlich viele Jet Spells:	800c 6ca8 0a0a
Unendlich viele Magic Charms:	800c 6cdc 0a0a
Unendlich viele Razor Spells:	800c 6ca4 0a0a
Unendlich viele Speed Potions:	800c 6cd0 0a0a
Unendlich viele Star Spells:	800c 6c9c 0a0a
Unendlich viele Strength Potions:	800c 6ccc 0a0a
Unendlich viele War Pigs:	800c 6cb4 0a0a
Unendlich viel Warding:	800c 6cd8 0a0a
Magic Warhammer:	800c 6c68 000a
Red Key:	800c 6cf4 018e
Red Sword:	800c 6c58 000a
Silver Key:	800c 6cf0 018e
Silver Sword:	800c 6c60 000a
Venom Sword:	800c 6c64 000a
Warhammer:	800c 6c50 000a

☞ Resident Evil 2 (US)

● Leon

Unendlich viel Energie:	800c 7e7a 00c8
Energie auf Maximum (L1 und L2):	800c 7e7a 00c8 d00c 646c 0005
(Niemals beide Codes gleichzeitig aufrufen!)	
Shotgun (L1 und Quadrat):	d00c 646c 00084 800c cb68 ff07
Magnum (L1 und Dreieck):	800c cb68 ff05 d00c 646c 0014
Submachine Gun (L2 und Quadrat):	800c cb68 ff0f d00c 646c 0081
Colt S.A.A (L2 und X):	800c cb68 ff0d d00c 646c 0041
Gatling Gun (R2 und Quadrat):	800c cb68 ff12 d00c 646c 0082
Flammenwerfer (R2 und Dreieck):	800c cb68 ff10 d00c 646c 0012
Raketenwerfer (R2 und X):	800c cb68 ff11 d00c 646c 0042
Colt S.A.A. in Kiste:	800c cba8 ff0d d00a ac8c 1000
Flammenwerfer in Kiste:	d00a ac8c 1000 800c cbb0 ff10
Gatling Gun in Kiste:	800c cbb8 ff12 d00a ac8c 1000
Farbband in Kiste:	800c cc90 ff1e
Dietrich in Kiste:	d00a ac8c 1000 800c cc48 0130
Magnum in Kiste:	d00a ac8c 1000 800c cb98 ff05
Shotgun in Kiste:	d00a ac8c 1000 800c cba0 ff07
Submachine Gun in Kiste:	d00a ac8c 1000 800c cbac ff0f

● Claire

Unendlich Energie:	800c 7c42 00c8
Energie auf Maximum (L1 und L2):	d00c 623c 0005 800c 7c42 00c8
Granatwerfer mit Acidmunition (L1 und Quadrat):	d00c 623c 0084 800c c930 ff0b
Spark Shot (L2 und Quadrat):	d00c 623c 0081 800c c930 ff0e
Colt S.A.A (L2 und X):	d00c 623c 0041 800c c930 ff0d
Gatling Gun (R2 und Quadrat):	d00c 623c 0041 800c c930 ff12
Submachine Gun (R2 und Dreieck):	d00c 623c 0012 800c c930 ff0f
Raketenwerfer (R2 und X)	d00c 623c 0042 800c c930 ff11
Granatwerfer (L1 und X):	d00c 623c 0044 800c c930 ff0a
Bowgun (L2 und Dreieck):	d00c 623c 0011 800c c930 ff0c
Granatwerfer in Kiste:	d013 a2b2 0250 800c c960 ff0a
Granatwerfer (Acid) in Kiste:	d013 a2b2 0250 800c c964 ff0b
Farbband in Kiste:	d013 a2b2 0250 800c ca58 ff1e

(Stefan M., Dortmund)

FIFA '98 – Die WM-Qualifikation

Stellvertretend für alle Zuschriften – und vor allem für unsere Freunde aus Unna – verraten wir Ihnen zwei Cheats, mit denen Sie Spielerattribute und Guthaben manipulieren können.

● Diego Franz Marapele

Soll Ihre Mannschaft über einen Spieler der Extraklasse verfügen, wählen Sie im Editor-Menü die Option "Spieler bearbeiten" und drücken ein- oder zweimal die Tastenkombination L1, L2, X, QUADRAT und X. Anschließend dürfen Sie alle Eigenschaftswerte auf den Maximalwert von 99 hochschrauben.



● Money!!

Falls Sie mit den Finanzen Ihres Teams nicht zufrieden sind, wählen Sie im Editor-Menü die Option "Mannschaft bearbeiten" und suchen sich eine beliebige Mannschaft aus. Anschließend betätigen Sie drei- bis viermal die Tastenkombination L1, L2, X, QUADRAT und X. Nun ist der Stolz des Schatzmeisters anwählbar, und Sie dürfen die Summe durch einen Druck auf die Tasten LINKS bzw. RECHTS nach eigenem Gusto einstellen.

Pitfall 3D – Beyond the Jungle

Obwohl dieses Game nicht besonders gut abgeschnitten hat, erreichten uns zahlreiche Codesammlungen. Die schnellste Einsendung kam von Michael S., aus Trebur.

● Levelcodes

Level 2:	AAYACLCSE4CA
Level 3:	CAYAKECWE2EI
Level 4:	OAYADPCREEHY
Level 5:	ZAIAGMCVEYHI
Level 6:	DAQAFICTEMHA
Level 7:	HAQAAOCXEMAY
Level 8:	AQQAJICQUUDQ
Level 9:	IQQACHCUUYFA
Level 10:	GQQADFCSUUCA
Level 11:	BQQAKOCWUYHI
Level 12:	FQQALWCRUIGQ
Level 13:	SQQAHBCVUIEI
Level 14:	TQQAODCTUEAQ

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

2 Jahre Vollgarantie

S & S COMPUTER

Weberstr. 79

45879 Gelsenkirchen

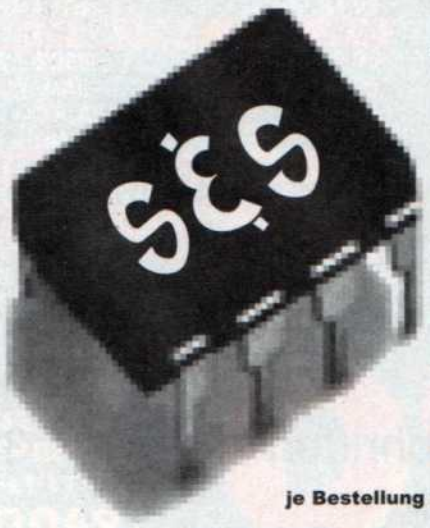
Bestell Hotline 0209 / 179610

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

UMBAUSATZ für PLAYSTATION

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Komplettlösungen ab **9,80 DM**

7'th Guest/ 11'th Hour & C.	Floyd und Voodoo Kid	Police Quest: SWAT
Albion	Frankenstein-Through t.Eyes	Ravenloft 1-2 & Menzober.
Alien Trilogy	Gabriel Knight 1 und 2	Realms of the Haunting
Alone in the Dark 1-3	Hexen 1	Rendezvous im Weltraum
Amber, Shine & Chronoma.	Ishar 1 bis 3	Resident Evil 1& D.C.(14,80)
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jagged Alliance 1 und 2	Resident Evil 1+2 (19,80)
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)	Jack Orlando/ Private Eye	Riddle of Master Lu, The
Betrayal in Antara	Jedi Knight	Ripper
Bioforge	Jewels of Oracle	Riven und Myst (14,80)
Blade Runner	King's Field (14,80)	Secrets of the Luxor (14,80)
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7	Shannara
Casper	KKND	Sherlock Holmes 1 und 2
Chronicles of the Sword	Kyrandia 1 bis 3	Shivers 1 oder 2
C & C - Sammlung (19,80)	Lands of Lore 1	Simon the Sorcerer 1 und 2
=> Tiberiumkonflikt	Lands of Lore 2 (14,80)	Space Quest 1 bis 6
=> Ausnahmezustand	Last Express, The	Stadt der verlorenen Kinder
=> Alarmstufe Rot	Legacy of Kain (14,80)	Star Trek Sammelband
=> Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1-7	Star Trek - Generations
=> Vergeltungsschlag	Lighthouse	Stonekeep
"D", Evocation & Blown Aw.	Little Big Adventure 1 oder 2	Suikoden (14,80)
Dark Earth	LucasArts Sammlung (14,80)	Swagman
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)	=> Indiana Jones 3 & 4	Timelapse
Diablo	=> Maniac Mansion 1&2	Tomb Raider 1 (14,80)
Dig, The	=> Monkey Island 1 & 2	Tomb Raider 2 (19,95)
Discworld 1 und 2 (14,80)	=> Sam & Max + Vollgas	Ultima 8 - Pagan
Dragon Lore 1 oder 2	=> Zak McKracken + Loom	Warcraft 1&2 + Exp.(14,80)
Dungeon Master 2	MDK	Warhammer-Gehörnte Ratte
Earth 2140	Might & Magic 3 bis 5	Wild Arms
Ecstatica 1 oder 2	Monkey Island 1 bis 3	Wing Commander 3 und 4
Excalibur 2555 A.D. (14,80)	Myst und Riven (14,80)	Wizardry 6 und 7
Exhumed (PSX) (14,80)	Oddworld: Abe's Oddysee	Wizardry Adventure: Nemesis
Fable	Outlaws	X-COM: Apocalypse & Terror...
Fade to Black	OverBlood	Zork: Der Großinquisitor
Fallout	Pandora Akte & Under Moon	Zork: Nemesis & R.t.Z
Final Fantasy 7 (29,80)	Phantasmagoria 1	"Z"



! 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

Das offizielle PlayStation Magazin 7/98 – ab 10. Juni am Kiosk



Klonoa – Door to Phantomille

Mit dem Jump'n-Run Klonoa entwickelt Namco sein erstes PlayStation-Spiel, das nicht auf einer Arcade-Vorlage basiert. Wie bei "Pandemonium" ist Ihre Bewegungsfreiheit auf zwei Dimensionen beschränkt. Wer auf knuddelige Japan-Grafik steht und genug hat vom 3D-Boom, sollte auf unseren Test gespannt sein.

Dead or Alive

Auf dem Saturn hat die Umsetzung des Arcadehits "Dead or Alive" bereits für Aufsehen gesorgt. Bald wird sich herausstellen, ob sich die PlayStation-Fassung wirklich neben "Tekken" auf den Beat'em-Up-Thron zwängen kann.



Frankreich 98

Rechtzeitig zur Fußball-WM bietet Ihnen Electronic Arts' neuestes Footie-Game die Option, selber mitzumischen. Wenn Sie sich nicht auf Bertis Buben verlassen wollen, dann gewinnen Sie den Pokal doch einfach selber!



Besuchsbericht Beam Software

Auf der Suche nach Innovationen hat es uns diesmal bis ans Ende der Welt verschlagen. Die australischen Entwickler von Beam Software sitzen gerade an der PlayStation-Version des "KKND"-Nachfolgers. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen unsere ersten Eindrücke von diesem vielversprechenden Produkt.

Außerdem:
- **Everybody's Golf**
- **Batman & Robin**
- **Sentinel Returns**
- **Vigilante 8**
- **WRC Tommi Mäkinen**
- **Phat Air**
- **World League Soccer 98**

Und wie immer erwartet Sie unsere exklusive Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	14/15	Kranz Theo Versand	123
ACME	81	Laguna	47
Baucontec	59	MARO	95
BMG Interactive Entertainment	6/7	Media Markt	62/63
CDG Media	59	Media Point Vertrieb	17
Cross Computersysteme	57	MVG Medien Verlagsgesellschaft	119
Eidos Interactive	11	OKAY Soft	89
Electronic Arts	24/25	Pegnitz Basar	67
Franzis Verlag	53,117	PlayCom	83
Freak's Shop	73	Psygnosis	41,49
Funtronixx	85	S&S Computer	121
G-Press Dataservice	93	Toy Store	67
Galaxy Mega Play	109	Ubi Soft	33,35
Game It!	27	Virgin Interactive	2/3
Hint Shop	121	WEKA Computerzeitschriften	103
Jet Stream	65	WEKA Consumer Medien	99,107,113, Beihefter
Joysoft	53		
Kellogg Deutschland	39	Weka Informationsschriften	33,67
Konami Deutschland	31,124	Wial Versand Service	71

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,SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg • Bahnhofstraße 28, Passau





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	323,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,95
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLORER CHEAT CARTRIDGE (MAI)	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP. (MAI)	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KOMPATB.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ACTUA TENNIS (MAI)	89,95
AIRONAUTS (JUNI)	89,95



ALUNDRA (MAI)	89,95
ARMORED CORE (JUNI)	89,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,95
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,95
BEAST WARS	89,95
BLOODY ROAR - BEAST	84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI)	79,95
BRAHMA FORCE	84,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI)	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUGGY (MAI)	89,95
BUSHIDO BLADE	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95

CRIME KILLER (JUNI)	89,95
DEAD OR ALIVE (JUNI)	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DODGEM ARENA (MAI)	84,95



DREAMS	89,95
EVERYBODYS GOLF (JUNI)	79,95
EXTREME SNOWBOARD (MAI)	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIFA – FRANKREICH 98 – WM (MAI)	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95



FORSAKEN	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	89,95
GHOST IN THE SHELL (JUNI)	89,95
GOLDEN GOAL (MAI)	89,95
GRAN TURISMO (MAI)	99,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1 (MAI)	94,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD (MAI)	89,95
KLONOA (JUNI)	89,95
KULA WORLD (JUNI)	89,95
LUCKY LUKE	94,95
MAGESLAYER (MAI)	89,95
MASTERS OF TERAS KÄSI	99,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK (MAI)	89,95
MOTORHEAD (MAI)	89,95
N2O-NATURAL ADRENALIN (MAI)	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,95
NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOC. – PLT.	49,95	PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95	RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95	SOUL BLADE (MAI) - PLAT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATIN	44,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATIN	44,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
MASS DESTRUCTION	69,95	WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	44,95
PANDEMONIUM-PLAT.	49,95	X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

NHL FACE OFF 98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE (MAI)	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PITFALL 3D	89,95
PLANE CRAZY (JUNI)	94,95
POINT BLANK (MAI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	159,95
POWERBOAT RACING	69,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
RASCAL	89,95



RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,95
RESIDENT EVIL 2	99,95
SPIELEBERATER RESIDENT EVIL 2	19,99
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95



RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (MAI)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,95
SKULL MONKEYS	89,95
SNOWRACER 98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD (MAI)	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,95



SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,95
TEST DRIVE 4	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE)(MAI)	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VS. (VERSUS) (MAI)	99,95
WARGAMES (JUNI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WILD ARMS (JUNI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,95
WORLD RALLY CHAMP.T.MAK.(MAI)	94,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR (JUL)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD	89,95



Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,– zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasee (nur Euroschecks) DM 4,–; Porto Ausland DM 18,–. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

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 *

cybermedia design agency


identität
PlayStation
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
KONAMI
PAL
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation PLATINUM
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