Reisen
ach Las Vegas
und New York
zu gewinnen!

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. 8/98

HEART OF DARKNESS



Jubiläumsausgabe
2 Jahre
Das offizielle PlayStation Magazin

IM TEST

Colin McRae Rally
Batman & Robin
WarGames

ANGESPIELT

Breath of Fire III
The Fifth Element
Viper

AUF DER CD

Spielbare Demos:
- Blast Radius
- Tommi Mäkinen
- Theme Hospital
- Colin McRae Rally
- Treasures of the Deep
- Ghost in the Shell
- Hover Car Racing (Yaroze)
- *mehrere Leser-Videos*

Großes Jubiläumsgewinnspiel!
Machen Sie mit! Mehr als 500 Preise warten auf die Gewinner.

4 394167 712804 08



Komplett Deutsch mit Originalkommentaren von Jochen Mass

JETZT IM HANDEL FÜR DM 49,95*

*empf. VK

Die Referenz...Formel 1 ist der Hit. 91% *Videogames 9/96*
Birgt schier unbegrenztes Dauerspaßpotential. 90% *Next Level 9/96*
Ist definitiv das beste Rennspiel in der 32bit-Box. 90% *Maniac 9/96*

HOL DIR DAS ORIGINAL!!!

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™or ® and © 1990-6 Psygnosis Ltd.

Editorial

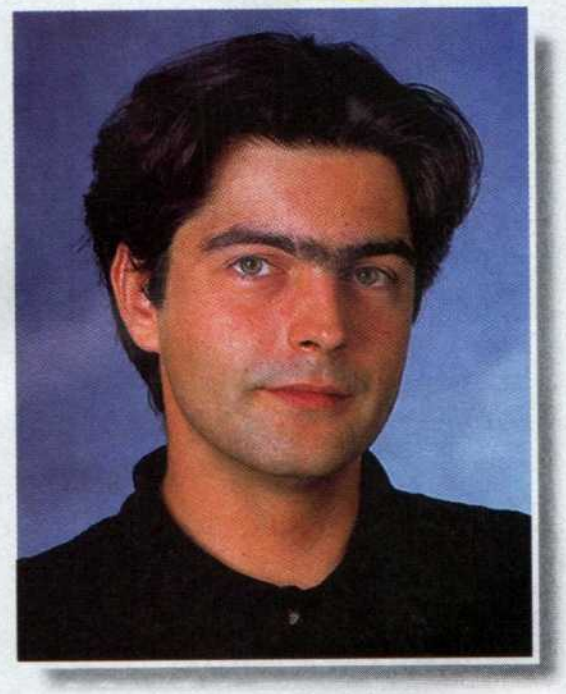


Kaum zu glauben, wie schnell doch die Zeit vergeht: Mit dieser Ausgabe feiert das offizielle PlayStation Magazin bereits sein zweijähriges Jubiläum. Ein kleiner Rückblick: Die Planung für die Zeitschrift begann schon einige Monate zuvor; erst im Juli '96 lag dann die erste Ausgabe am Kiosk. In der Konzeptionsphase gab es viel zu klären: "Was für Rubriken gibt es? Wie soll das Layout aussehen? Wie wird die Demo-CD zusammengestellt? Was für ein Bewertungssystem soll zum Einsatz kommen?" Und auch wenn uns damals noch so mancher Kollege aus dem PC-Spielebereich etwas frotzelnd als "die Konsolen-Heinis" bezeichnet hat – das Projekt war von Anfang an ein voller Erfolg. Das offizielle PlayStation Magazin wurde schnell zur erfolgreichsten Videospiele-Zeitschrift Deutschlands – und hat heute bei weitem mehr Leser als so manche alteingesessene PC-Spielezeitschrift.



In den Anfangstagen bestand die Redaktion lediglich aus zwei Mitarbeitern (Patricia Beischl und meine Wenigkeit). Dazu kamen noch unsere Autoren der ersten Stunde, die sich mit schöner Regelmäßigkeit ganze Nächte um die Ohren geschlagen haben (Danke an unser dynamisches Duo – Artur und Schmitti!). Erst nach einem dreiviertel Jahr kam Moritz "Messe-Fighter" Menzel ins Team, und seit etwas mehr als drei Monaten unterstützt uns noch Jan "Gecko" Binsmaier.

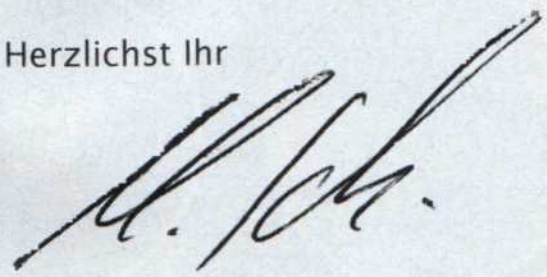
Inzwischen ist das offizielle PlayStation Magazin mehr als eine x-beliebige Videospiele-Zeitschrift. Im Lauf der Zeit haben wir mehrere Sonderhefte und Spiele-Bücher produziert und zu verschiedensten Leseraktionen wie z.B. unserer "Videoproduktion" aufgerufen (siehe aktuelle Demo-CD). Zusätzlich wurde von uns eine Spiele-Hotline eingerichtet. Auf Messen wie z.B. der CeBIT Home (26.08. – 30.08.) präsentieren die Redakteure zudem selbst die Neuheiten rund um die PlayStation (mehr dazu in der nächsten Ausgabe). Ziel des Ganzen: Wir möchten, daß Sie noch mehr Spaß mit Ihrer Konsole haben. Frei nach dem Motto: "It's not a trick..."



Ein Heft wie das offizielle PlayStation Magazin wird natürlich nicht nur von der Redaktion gemacht. Ein dickes Dankeschön geht deshalb auch an Marion (unsere "Termin-Domina", die uns schon aus so mancher Bredouille geholfen hat), an Joe "unmöglich" Ambs (unser Lieblings-Layouter), an die Jungs und Mädels aus dem Sales-Departement sowie an Sony Computer Entertainment und alle anderen Spiele-Publisher.

Der größte Dank gebührt natürlich Ihnen – den Lesern, denn ohne Sie wäre der enorme Erfolg des Hefts unmöglich gewesen. Und da zu einer richtigen Geburtstagsparty auch Geschenke gehören, starten wir ab Seite 102 unsere große Jubiläumsaktion. Das ganze Team drückt Ihnen die Daumen! Wir freuen uns schon jetzt auf das nächste Jahr mit Ihnen. In diesem Sinne!

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur

Inhalt

Das offizielle PlayStation Magazin

Angespielt

24 In der Mache: Messiah (Tagebuch, Vol. 2)
26 Tombi
28 Viper
30 The Fifth Element
33 Tactics Ogre
38 Breath of Fire III
42 Zero Divide 2
44 Monkey Hero

PlayTest

46 Colin McRae Rally
50 WarGames
56 Spice World
58 Jeremy McGrath Supercross '98
64 Heart of Darkness
68 Circuit Breakers
74 Xenocracy
76 Vigilante 8
80 Batman & Robin
84 Premier Manager '98
86 Brahma Force
92 adidas Power Soccer '98
94 N_2O
96 Men in Black
98 Kick Off World
100 Crime Killer

Titelthemen

30 The Fifth Element
Die Macher von "Nightmare Creatures" versuchen sich an einer Filmlizenz: Bei der französischen Softwareschmiede Kalisto arbeitet man gerade mit Hochdruck am Action-Adventure zum Science-Fiction-Knüller "Das fünfte Element".

46 Colin McRae Rally
Mit Colin McRae Rally präsentieren die Macher von "TOCA" die bislang realistischste Offroad-Hatz für die PlayStation. Kann die Codemasters-Produktion den bisherigen Favoriten "V-Rally" vom Thron stürzen?

50 WarGames
Man nehme einen MGM-Film, siedle die Story in der Zukunft an, setze das ganze in ein Spiel um und brenne es auf eine PlayStation-CD. Fertig ist der Erfolgshit! Oder auch nicht.

64 Heart of Darkness
Was lange währt, wird endlich gut: Anno 1995 sorgte ein innovatives Jump'n-Run mit perfekten Trickfilmeinlagen auf der Spielemesse E3 für Furore. Über drei Jahre später ist es soweit: Lassen Sie sich in das "Herz der Dunkelheit" entführen.

102 Große Jubiläumsverlosung
Zwei Jahre – das heißt, wir haben Sie in den letzten 730 Tagen mit mehr als 2.000 Seiten, knapp 420 Tests und über 200 Demos versorgt. Das ist Grund genug für uns – und wie wir denken, auch für Sie – mal wieder eine Party steigen zu lassen...

Auf einen Blick

3 Editorial
4 Inhalt
6 News allgemein
8 Messebericht E3 1998



18 Verlosungsaktion: Eine Reise nach New York
19 Leserbriefe
24 Angespielt
46 Im Test
102 Große Jubiläumsverlosung



110 Mental Kombat
116 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau 9/98

Die offizielle PlayStation Magazin-CD


Blast Radius


Colin McRae Rally


Theme Hospital

On the CD

Spielbare Demo

selbstablaufende Demo


Tommi Mäkinen


Treasures of the Deep


Ghost in the Shell

Außerdem:
Hover Car Racing *(Yaroze)*
sowie
mehrere Leser-Videos

Das offizielle PlayStation Magazin

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

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

REDAKTIONSASSISTENZ
Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER
Olaf Bernhard, Ingo Böhme, Henrik Fisch, Nico Hartmann, Artur Hoffmann, 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) 200 281-22
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) 200 281 22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

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: Laguna Videospiele

www.ea.com

abgefAhren apokalyptisch ausgeFLIPpt



PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts. Road Rash, 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.

update

Treffen zweier Giganten

Psygnosis und Microsoft gemeinsam unter der Bettdecke

Eine der größten Firmen im Bereich der Unterhaltungssoftware, Psygnosis, unterzeichnete kürzlich einen Deal mit Microsoft. Psygnosis will drei PC-Spiele von Microsoft für die PlayStation veröffentlichen: "Age of Empires", "Urban Assault" und "Motocross Madness". Die Titel tragen sowohl das Psygnosis-Logo als auch das Microsoft-Emblem.

Age of Empires ist das derzeit bestverkaufte Strategie-Spiel seit der Veröffentlichung für den PC im September 1997. Ihre Aufgabe ist es, mit einer Zivilisation – z.B. den Japanern – die Weltherrschaft zu erlangen. Dabei schlagen Sie sich durch 10000 Jahre Menschheitsgeschichte. Entwickelt wurde der Titel von den Ensemble Studios.

Urban Assault liegt noch in den Händen der Programmierer von Terra Tools. Geplant ist eine Mischung aus Strategie und Action. Die PC-Version erscheint voraussichtlich im Sommer diesen Jahres.



Motocross Madness soll noch vor dem Herbst erscheinen. Die Entwickler Rainbow Studios wollen dem mageren Markt der Motorrad-Rennspiele neue Impulse geben und laden zu einer Schlammschlacht ein.

Psygnosis entwickelt bereits seit 1983 Spiele für den PC und veröffentlicht seit Anbeginn der PlayStation (1995) Titel für die graue Konsole. Darunter sind Hits wie "WipEout", "G-Police", "Colony Wars", "Formel 1" und "Destruction Derby". Davon verkauften sich über zehn Millionen Exemplare. Die Firma arbeitet heute mit mehr als 30 Entwicklerteams zusammen und ist in der ganzen Welt zu Hause.









Anhänglich!

Erfinderisch muß man sein

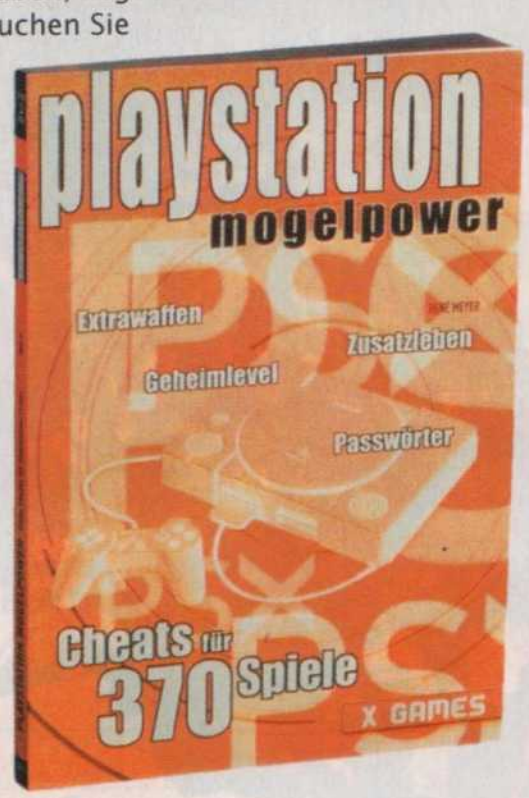
Die kleine Firma B & B Videospiele und Zubehör hat sich etwas nettes für alle PlayStation-Fans einfallen lassen. Sie kreierte einen Schlüsselanhänger in Form eines PSX-Joypads und ließ ihn versilbern. Herausgekommen ist dabei ein schönes Accessoire, das für knapp 20 Mark noch recht günstig ist. Wer ebenfalls in den Besitz dieses kleinen Utensils gelangen möchte, wendet sich bitte an B & B Games, Augustastr. 6a, 47441 Moers, Tel.: 02841/92440, Fax: 02841/92442.



Schöner mogeln

PlayStation Mogelpower 98

Sie haben noch immer nicht den Heiligen Gral gefunden, tragen keine Bundeslade vor sich her, und das letzte Mal, daß Sie sich in Drachenblut gebadet haben, liegt auch schon eine Ewigkeit zurück. Dann hauchen Sie wenigstens Ihrem virtuellen Leben Unsterblichkeit in die Glieder, und Sie rüsten es mit allen Extras aus. Wer immer noch verzweifelt Cheats und Codes zu seinen Lieblingsspielen sucht, sollte hier Antwort finden. Insgesamt werden Ihnen Schummeleien zu 370 Produkten angeboten und eine Auflistung von über 100 Gamebuster-Codes. Anhand eines kleinen Glossars werden Ihnen die wichtigsten Begriffe erläutert.



Das Buch ist entweder direkt beim Markt & Technik Verlag zu beziehen – 089/ 46003-0 – oder im Buchhandel. Preis: 20 Mark

Alles in Einem

Kein Rumgestöpsel mehr dank Just!



Viele kennen das: Die PlayStation hängt am Fernseher, man braucht den Scart-Anschluß aber grade für den Videorecorder oder den Satellitenempfänger. Die meisten müssen sich nun hinter dem TV durch einen Kabelsalat wühlen und umstecken. Just! hat das Problem erkannt und bietet Abhilfe bei solchen lästigen Aktionen. Die Multi-Connection-Box ermöglicht es Ihnen, drei Geräte gleichzeitig an den Fernseher anzuschließen. Durch einfache Umschalter an der Vorderseite des Gerätes bestimmen Sie, welches Signal den Weg auf die Mattscheibe finden soll. Zudem sind Audio-Ausgänge vorhanden. Sie können mit der Box also auch den entsprechenden Sound ohne Aufwand zu Ihrer Stereoanlage umleiten. Auch finden Sie zwei Knöpfe (und eine "Off"-Position), mit denen Sie bestimmen, von wo nach wo aufgenommen werden soll, wenn Sie einen oder zwei Videorecorder angeschlossen haben.

Im Lieferumfang enthalten sind vier Euroscart-Adapter mit Audio Ein- und Ausgängen, ein Audio-Chinchkabel und ein Euroscart Kabel.

Der Verkaufspreis liegt bei etwa 60 DM, Infos erhalten Sie im Handel oder direkt bei Just4Fun, Hauptstr. 46, 40764 Langenfeld, 02173-980 944.



ARJAY 0221-1607111

FÜR DICH IM INTERNET: WWW.ARJAY-GAMES.DE

DER HAMMER!

AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!



SONY PLAYSTATION

ALUNDRA DT	99.95
AZURE DREAMS DT	129.95
BOMBERMANS WORLD DT	89.95
BREATH OF FIRE 3 DT	109.95
BUSHIDO BLADE 2 US	119.95
COLIN McRAE RALLY DT	99.95
DEATHTRAP DUNGEON DT	99.95
DIABLO DT	99.95
FORSAKEN DT	99.95
FRANKREICH 98 - DIE WM	99.95
G-DARIUS JP	139.95
GEX 3D DT	99.95
GOLDEN GOAL DT	99.95
GRAN TURISMO DT	99.95
HEART OF DARKNESS DT	99.95
KLONOA-DOOR TO PHANTOMILE	99.95
KULA WORLD DT	99.95
MOTORHEAD DT	99.95
NEED FOR SPEED 3 DT	99.95
PARASITE EVE JP	149.95
PITFALL 3D DT	99.95
POINT BLANK DT	AB 99.95
ROAD RASH 3D DT	99.95
SAGA FRONTIER US	139.95
SWORD & BLOOD DT	99.95
TACTICS OGRE US	129.95
TEKKEN 3 US	119.95
THEME HOSPITAL DT	109.95
THUNDERFORCE 5 JP	139.95
TOMMI MÄKINEN RALLY DT	99.95
VIGILANTE 8 DT	99.95
WARHAMMER (DARK OMEN) DT	99.95
WILD ARMS DT	99.95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 DT	99.95
X-MEN VS. STREETFIGHTER US	119.95
PLAYSTATION GRUNDGERÄT	299.00
RGB-KABEL	29.95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19.95
LINK-KABEL	34.95
VERSCH. MEMORY CARDS	AB 29.95
ACTION REPLAY DT	89.95
GUNCON (NAMCO)	89.95
V3 LENKRAD DT	139.95
STANDARD CONTROLLER (SONY)	39.95
DUAL SHOCK (SONY)	59.95
X-PLODER DT	99.95

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING	159.95
BOMBERMAN HERO	159.95
BANJO KAZOOIE	99.95
BUST A MOVE 2	129.95
CASTLEVANIA 3D	149.95
DUAL HEROES	139.95
FIGHTERS DESTINY	139.95
FORSAKEN	139.95
FIFA - FRANKREICH 98	149.95
GASP	149.95
QUEST - HOLY MAGIC CENTURY	149.95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE	139.95
NBA COURTSIDE	99.95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	149.95
RECKING BALLS	139.95
VIRTUAL CHESS 64	129.95
WCW VS. NWO	149.95
WETRIX	139.95
WWF WARZONE	139.95
YOSHIS STORY	99.95
GRUNDGERÄT DT	299.00

SEGA SATURN

BOMBERMAN WARS JP	124.95
BURNING RANGERS DT	99.95
GUN GRIFFON 2 JP	129.95
KING OF FIGHTERS 97 JAP	139.95
PANZER DRAGOON SAGA DT	99.95
SHINING FORCE 3 DT	99.95
STREET FIGHTER COLLECTION DT	99.95
Z DT	99.95

ALLGEMEINES

WIR VERSENDEN ALLE SPIELE PER NN IN DER SICHERHEITSBOX ZZGL DM 3.- GEBÜHR. BEI EINEM BESTELLWERT UNTER DM 50.- BERECHNEN WIR DM 10.- PORTO. ANNAHMEVERWEIGERERN BERECHNEN WIR DIE UNS ENTSTANDENEN LIEFERKOSTEN MIT DM 20.- UNSER RECHT AUF ERFÜLLUNG DES KAUFVERTRAGES BLEIBT HIERVON UNBERÜHRT.

ARJAY GAMES

EBERTPLATZ 2 - 50668 KÖLN
FON: 0221 - 160 71 11
FAX: 0221 - 160 71 79
E-MAIL: INFO@ARJAY-GAMES.DE
WIR BELIEFERN AUCH HÄNDLER!

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER, PREISÄNDERUNGEN UND LIEFERUNG VORBEHALTEN. WIR HAFTEN NICHT FÜR KOMPATIBILITÄTSPROBLEME DER EINZELNEN SYSTEME UND/ODER LANDESVERSIONEN. UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. DER UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN. DEFEKTE WARE WIRD NACH UNSEREM ERMESSEN VON UNS REPARIERT ODER ERSETZT.

Messebericht Atlanta E3



TM

Auch dieses Jahr
waren wir für Sie
im sonnigen Süden
der USA, um auf der
größten Entertainment-Messe
der Welt
Informationen
zu sammeln.
Auf den folgenden Seiten
sehen Sie, was aus
der Welt der Videospiele
in nächster Zeit
auf Sie zukommt.

von Moritz Menzel und Jan Binsmaier

Eines ist Atlanta mit Sicherheit: ein heißes Pflaster! Die Luftfeuchtigkeit in der Messestadt ist üblicherweise so hoch, daß die wenigen Raucher, die sich in Amerika noch offen auf die Straße trauen, aufpassen müssen, daß Ihnen die Zigarette nicht ausgeht. Gott sei Dank waren alle Hallen der E3 voll klimatisiert, sonst wäre sicher alle zwei Minuten jemand mit Kreislaufproblemen zusammengebrochen. So mußten wir nur mit dem üblichen Terminwahnsinn kämpfen. Ohne Pause hechelten wir Informationen nach und erhaschten viele Blicke auf bisher noch nicht gezeigte Produkte. Die Reise hat sich in jedem Fall gelohnt, denn Sie dürfen demnächst mit einer Flut vielversprechender Produkte für die graue Konsole rechnen!

Diesmal haben wir davon abgesehen, die Spiele nach Herstellern zu sortieren. Vielmehr haben wir die wichtigsten Titel herausgegriffen und jeweils mit einem Screenshot auf den ersten Seiten untergebracht. Auch den voraussichtlichen Erscheinungstermin finden Sie unter jedem Absatz. Doch bitte nehmen Sie das Datum nur als ungefähren Anhaltspunkt. Es ist momentan zu den meisten Produkten noch absolut unmöglich, verbindliche Releasedaten von den Herstellern zu bekommen.

Am Schluß des Berichts finden Sie außerdem eine Tabelle mit den meisten Spielen, die auf der E3 präsentiert wurden, von uns aber nicht so aufwendig behandelt werden konnten.

Als Goodie haben wir noch ein kleines E3-ABC für Sie. Viel Spaß beim Lesen.

Tomb Raider III



Bald betritt der Polygontraum vieler PSX-Fans zum dritten Mal die Bühne. Diesmal hüpfen, klettern und sprinten Sie mit Lara um die ganze Welt. Es stehen neue Fahrzeuge bereit, und Wetterbedingungen wie Regen und Schnee erschweren Ihre Mission. "Tomb Raider III" nutzt endlich auch den hochauflösenden Grafikmodus der PSX, bietet Transparenzeffekte und unterstützt den Dual Shock Controller.

■ GENRE:	Action-Adventure
■ HERSTELLER:	Eidos
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Herbst '98

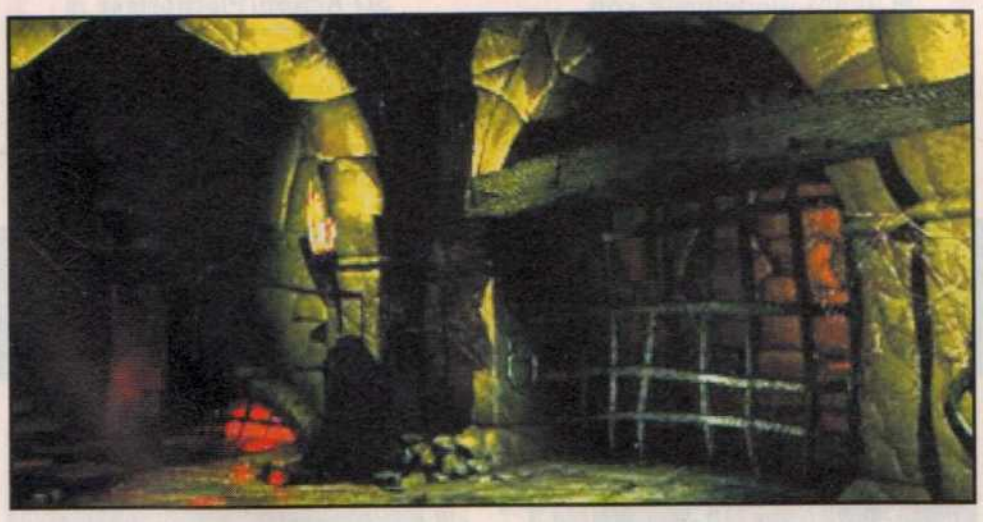
Cool Boarders 3



Mit dem dritten Teil der erfolgreichen "Cool Boarders"-Reihe nimmt sich SCE mal wieder allen Snowboard-Süchtigen an, die zeitweilig auf dem Trockenen sitzen. Ganze 36 Strecken, auf denen Sie sich jeweils in sechs verschiedenen Disziplinen beweisen müssen, versprechen lange anhaltenden Spielspaß. An aufwendigen Light Sourcing- und Gouraud Shading-Effekten wurde nicht gespart.

■ GENRE:	Sport-Suimulation
■ HERSTELLER:	SCE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Dezember '98

Dungeon Keeper 2



Mit fast zwei Jahren Verspätung kam der erste Teil – nun dürfen Dungeonbastler wieder auf dunkle Nächte hoffen. Natürlich wurde die Grafik komplett überarbeitet und neue Monster, Räume und Gegner warten auf Sie. Bauen Sie die perfekten Gewölbe und wehren Sie goldgierige Helden ab. Natürlich warten wieder einige Missionskarten auf den diabolischen Kerkerbesitzer.

■ GENRE:	Aufbau/Strategie
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Januar '98

Colony Wars: Vengeance



100 Jahre nach den "Colony Wars" wird der Friede des Universums erneut erschüttert: Diesmal kämpfen Sie als junger Pilot auf der Seite der Navy in gigantischen Weltraumschlachten. Eine nicht-lineare Missionsstruktur, neue Waffen- und Schutzsysteme, eine überarbeitete Flugphysik sowie eine verbesserte und optimierte Spiel-Engine erwarten Sie. Ein epischer Kampf im kalten Weltraum.

■ GENRE:	Weltraum-Action
■ HERSTELLER:	Psygnosis
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	November '98

Messebericht Atlanta E3

Global Domination



"Global Domination" gibt Ihnen die Chance, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Steuern Sie Ihre Truppen zum Sieg gegen den mächtigen Feind. Vier Spielmodi, ein Linkmodus und ein Missionseditor versprechen anhaltenden Machthunger und Spielspaß.

GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	Psygnosis
ERSCHEINUNGSDATUM:	Oktober '98

Glover



In Hasbros witzigem Geschicklichkeitsgame steuern Sie einen magischen Handschuh und versuchen, einen Ball durch viele 3D-Level zu schubsen. Dies stellt eine echte Herausforderung dar, da die fein gezeichneten Landschaften große Hindernisse bieten.

GENRE:	Geschicklichkeit
HERSTELLER:	Hasbro Interactive
ERSCHEINUNGSDATUM:	2. Quartal 1999

Formel 1 '98



Mit allen neuen Teams, Regeln, Strecken und Fahrern wartet "Formel 1 '98" durch die offizielle Lizenz der FIA auf. Eine verbesserte KI, sowie optische Neuerungen sollen die Fans erobern. Neben dem Split-Screen möchte Psygnosis diesmal auch die Link-Option nutzen.

GENRE:	Renn-Simulation
HERSTELLER:	Psygnosis
ERSCHEINUNGSDATUM:	Dezember '98

Psybadek



Mit Ihrem schwebenden Hoverdek düsen Sie durch vier völlig verschiedene 3D-Welten! "Psybadek" ist eine Kombination aus Plattformer, Fun-Rennspiel und 3D-Action mit Puzzleelementen. Sie brausen Abfahrten hinunter, müssen aber auch mal ein großes Areal erkunden.

GENRE:	3D-Action/Plattformer
HERSTELLER:	Psygnosis
ERSCHEINUNGSDATUM:	November '98

Swing



Software 2000 bringt ihr erstes PlayStation-Spiel auf den Markt. Dabei handelt es sich um die Umsetzung des PC-Geschicklichkeitsspiels Swing. Herunterfallende Kugeln müssen plaziert werden, um durch Farbengleichheit Bonus-Aktionen hervorzurufen. Mitdenken ist gefragt.

GENRE:	Geschicklichkeit
HERSTELLER:	Software 2000
ERSCHEINUNGSDATUM:	November '98

Earthworm Jim 3D



Der Wurm ist wieder da! Jim fiel eine Kuh auf den Kopf und nun versucht er sechs riesige Welten lang, seiner verwirrten Psyche den Weg zurück in die Realität zu zeigen. Alte und neue Gegner stellen sich ihm dabei in den Weg. Seinen Marsch tritt er in feinen 3D-Landschaften an.

GENRE:	Jump'n Run
HERSTELLER:	Shiny
ERSCHEINUNGSDATUM:	November '98

SCARS



Auf neun verschiedenen Strecken steuern Sie im Jahre 3001 rasend schnelle, waffenstarrende Vehikel in einer Art Gladiatorenkampf. PowerUps helfen Ihnen nur kurzzeitig, Ihre Gegner im Zaum zu halten. Neun unterschiedliche Fahrzeuge stehen Ihnen zur Auswahl.

■ GENRE:	**Renn-Action**
■ HERSTELLER:	**Ubi Soft**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**November '98**

Knockout Kings



Boxen Sie sich mit Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard oder Oscar De La Hoya durch den Ring! EA Sports Box-Sim soll durch lebensechte Bewegungen und erstklassiger KI überzeugen. Verhauen Sie Ihren Gegner und werden Sie Leicht-, Mittel- oder Schwergewichtsweltmeister!

■ GENRE:	**Box-Simulation**
■ HERSTELLER:	**EA Sports**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**November '98**

Ninja: Shadow of Darkness



Mit diesem Titel hat Eidos das nächste heiße Eisen im Feuer. Übernehmen Sie die Rolle des Ninjas Kurosawa, der mit 50 verschiedenen Kampftechniken und diversen Waffen und Zaubersprüchen gegen Katasaki und dessen Monster antreten muß.

■ GENRE:	**3D-Action**
■ HERSTELLER:	**Eidos**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**September '98**

NEU!

identität

I'll get ya!

WCW NITRO™

Die geballte Power für die PlayStation. Menschliche Kampfmaschinen fighten den ultimativen Champion aus:

...unfair bis zum Ende.

Das explosive Wrestling-Pack mit TAG TEAM-Modus. Dynamit für die PlayStation. Die intelligente Kameraführung setzt alle miesen Attacken der Mega-Kampfkolosse hautnah in Szene: "Macho Man" Randy Savage, Kevin Nash und weitere der mehr als 16 heißesten WCW- und NWO-Stars – Kraftpakete, die nur eins wollen: alles platt machen. Neck-Breaker, Body-Slams und Powerbombs; jeder Fighter mit bis zu 30 original-mörderischen Wrestling Moves. Ob Run-in-Modus, Ringout-Time, allein oder im 2-Spieler-Modus – unfair bleibt´s bis zum bitteren Ende.

Auch erhältlich:

PlayStation

THQ INTERNATIONAL

Distributed by

KONAMI

www.konami.com

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

© 1998 World Championship Wrestling, Inc. All rights reserved. "WCW" is a registered trademark of Turner Broadcasting System, Inc. and is used under license by World Championship Wrestling, Inc. © 1998 THQ Inc. Hulk Hogan™ is a trademark of Marvel Entertainment Group, Inc. and is used under license. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. WCW NITRO™ © 1998 THQ Inc. All rights reserved. "Konami" is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Messebericht Atlanta E3

The Wild 9's



Bereits in Ausgabe 2/97 haben wir Ihnen ein Preview zu diesem Titel präsentiert. Shiny hat sich doch noch "etwas" Zeit gelassen, aber das Warten könnte sich gelohnt haben. Begleitet von acht Freunden reisen Sie durch neun Welten auf der Suche nach dem bösen Karn. Ihre einzige Waffe ist ein tragbarer Traktorstrahl, mit dem Sie sich an Plattformen festhalten oder Gegner durch die Gegend schleudern.

■ GENRE:	Jump'n-Run
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	3. Quartal '98

Bushido Blade 2



Neben "Final Fantasy VII" war auch Squaresofts Beat'em-Up "Bushido Blade" ein großer Erfolg. Vor allem natürlich durch die innovativen Ideen in diesem Titel. So segnete der Gegner z.B. schon bei einem einzigen gut gezielten Schwerthieb das Zeitliche. Wir haben leider noch sehr wenig Informationen zum Nachfolger, doch immerhin können wir Ihnen schon mal einen Screenshot präsentieren.

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ HERSTELLER:	SCE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	steht noch nicht fest

Soul Reaver



1000 Jahre nach "Blood Omen: Legacy of Kain" spielen Sie Raziel, der exekutiert wurde, weil er sich gegen seinen Herrscher Lord Kain aufgelehnt hatte. Als Todesengel wird er mit unstillbarem Hunger nach Seelen wiedergeboren. In einer hochauflösenden 3D-Welt treten Sie gegen 20 Gegnerarten und elf Bosse an. Zudem können Sie zwischen der realen und einer Parallelwelt hin- und herschalten.

■ GENRE:	Action-Adventure
■ HERSTELLER:	Take 2 Interactive
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Oktober '98

The Heartless



In einem von Voodoo beherrschten, kriegerischen Land fädelte Murat of Selvia eine Reihe von strategischen Heiraten ein, doch am Hochzeitstag seines Sohnes Akuji, dessen Vermählung den sicheren Frieden bedeutet hätte, wird der Bräutigam von seinem eigenen Bruder ermordet, der den Frieden verhindern will. Nun wandelt er durch die Unterwelt und muß sich vor über 30 Gegnerarten behaupten.

■ GENRE:	Action-Adventure
■ HERSTELLER:	Take 2 Interactive
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	November '98

Apocalypse



Schon für die Ausgabe 6/97 konnten wir diesen Titel anspielen, doch wurde die Entwicklung auf Eis gelegt und das Produkt überarbeitet. Sie steuern Ihren Helden aus der dritten Person, und in Problemsituationen erhalten Sie Hilfe in Form des digitalisierten Bruce Willis.

■ GENRE:	Actionshooter
■ HERSTELLER:	Activision
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Ende '98

H.E.D.Z.



In dem unblutigen Arena-Spiel jagen Sie Ihre Gegner und sammeln deren Häupter ein. Ein jeder besitzt unterschiedliche Fähigkeiten, die Sie im Spiel nutzen können. So legen Sie Bomben, fliegen, tauchen, hüpfen und vieles mehr. Bewahren Sie einen kühlen Kopf!

■ GENRE:	3D-Action
■ HERSTELLER:	Hasbro
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	2. Quartal 1999

Messiah



Wie Sie in unserer Tagebuch-Serie erfahren, besitzt "Messiah" ein ungeheures Potential und eine überwältigende Grafik. Schlagen Sie sich mit dem Racheengel durch sechs riesige Level, indem Sie in die Haut Ihrer Gegner schlüpfen und deren Körper mißbrauchen.

■ GENRE:	3D-Action
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Ende '98

Tiger Woods '99



Der Überflieger der letzten Golfsaison spielt bald auf Ihrer PlayStation: Tiger Woods, der jüngste Gewinner der US Open! Ein bis vier Spieler dürfen sich um die Ehre bei diesem Golf-Spektakel balgen und auf Platzrekorde hoffen. Fünf Kurse stehen zur Verfügung.

■ GENRE:	Golf-Simulation
■ HERSTELLER:	EA Sports
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Dezember '99

ISS Pro 98



Neben "Metal Gear Solid" und einigen anderen Produkten war natürlich "ISS Pro 98" ein absolutes Highlight am Messestand von Konami. Viele neue Modi wurden eingebaut, und irgendwie haben es die Entwickler geschafft, die Grafik nochmal aufzupeppen.

■ GENRE:	Sport-Simulation
■ HERSTELLER:	Konami
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	September '98

The Unholy War



'The Unholy War' bietet eine Mischung aus 3D-Action und taktischem Gameplay. Sie positionieren einen von 14 Kämpfern in einer Arena und liefern sich heiße Schlachten mit computergesteuerten oder menschlichen Gegnern. Jeder Kämpfer hat eigene Waffenarten.

■ GENRE:	3D-Action
■ HERSTELLER:	Take 2 Interactive
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	August 98

Messebericht Atlanta E3

Akte X



Wer kennt sie nicht, die FBI-Agenten Dana Scully und Fox Mulder? Pünktlich zur Weihnachtszeit gehen die beiden auch auf der PlayStation auf die Jagd nach geheimnisvollen Mysterien. Doch plötzlich verschwinden die beiden und Sie sind auserwählt, das dynamische Duo wiederzufinden. Dabei warten viele Rätsel auf den Spieler; das interaktive Film-Spektakel soll satte fünf CDs benötigt.

■ GENRE:	Film-Adventure
■ HERSTELLER:	SCEE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Dezember '98

Final Fantasy VIII



Von "Final Fantasy VII" wurden innerhalb der ersten drei Tage zwei Millionen Kopien verkauft. Beim Nachfolger geht Squaresoft davon aus, sogar diese Traumzahl zu übertreffen. In FFVIII soll der Einstieg in die eher futuristische Story leichter sein. Zudem werden die Charaktere größer und wesentlich detailreicher und laufen in einer Gruppe herum, anstatt sich in eine Figur zu verwandeln.

■ GENRE:	Rollenspiel
■ HERSTELLER:	SCE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Anfang '99

Crash Bandicoot 3



Nun versucht Dr. Neo Cortex schon zum dritten Mal, die Welt zu zerstören. Da Crash ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht hat, hält er eine Zeitreise für seine letzte Chance. So hüpfen Sie durch die Geschichte und versuchen abermals, die finsteren Pläne zu vereiteln. Ihnen stehen dabei mehr Hilfsmittel zur Verfügung als bisher. Zudem beherrscht Crash doppelt so viele Moves wie früher.

■ GENRE:	Jump'n-Run
■ HERSTELLER:	SCE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Ende '98

Spyro the Dragon



Gemein – die gesamte Familie des kleinen Drachen Spyro wurde in Kristalle verzaubert. Sie helfen ihm, gegen den bösen Gnorc zu bestehen und die 120 Kristalldrachen wieder ins Leben zu rufen. Durch 36 Level führt der Weg; in wunderschönen 3D-Welten wartet so manche Überraschung auf den Kleinen. Tolle Zwischensequenzen sollen auch optisch für einen Leckerbissen sorgen.

■ GENRE:	3D-Jump'n-Run
■ HERSTELLER:	SCEE
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	Oktober '98

Silent Hill



Ein Horror-Adventure mit beklemmender Atmosphäre von Konami. Nach einem Unfall wandern Sie in Ihre Heimatstadt Silent Hill, auf der Suche nach Ihrer Tochter. Doch müssen Sie feststellen, daß auch das Dorf wie ausgestorben ist. Verwirrt machen Sie sich auf die Suche...

■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ HERSTELLER:	**Konami**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**steht noch nicht fest**

All Star Tennis '99



Insgesamt stehen Ihnen acht Gegner aus der ATP-Weltrangliste zur Verfügung. Die Mischung zwischen Arcade-Fun und Tennis-Simulation soll alles wichtige bieten, was den "weißen Sport" auszeichnet. Und wem das nicht reicht, der legt Minen auf den Platz.

■ GENRE:	**Sportspiel**
■ HERSTELLER:	**Ubi Soft**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**November '98**

Rayman 2



Rayman ist wieder da! Der sympathische kleine Kerl hüpft diesmal in Echtzeit durch 3D-Landschaften und muß zehn verschiedene Welten überstehen. Zombie-Hühner, Raketen auf Beinen und vieles mehr machen ihm das Leben schwer. Doch mit Ihrer Hilfe – kein Problem.

■ GENRE:	**Jump'n-Run**
■ HERSTELLER:	**Ubi Soft**
■ ERSCHEINUNGSDATUM:	**Dezember '98**

FIGHT FOR YOUR LIFE

VS

VERSUS

Das Gesetz der Straße: nur die Besten überleben.

16 Fighter aus vier Street-Gangs kämpfen um das nackte Überleben.
In den Downtown Ghettos von L.A., an den kalifornischen Stränden und in gespenstischen U-Bahnschächten, überall im Hinterhalt lauern tödliche Überraschungen. Reaktionsvermögen ist hier die beste Lebensversicherung.

Die ultraschnelle 3-D-Polygon-Grafik bringt flüssig alle bekannten Kampftechniken und knochenbrechenden Special-Moves aus Karate, Jujitsu, Kung Fu, Wrestling, Taekwondo rüber.
Fight oder falt die Hände zum Gebet.

identität

Distributed by

KONAMI

www.konami.com

PlayStation

THQ INTERNATIONAL

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

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. VS.™ & © 1998 THQ, 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.

Messebericht Atlanta E3

COMING SOON: Die E3-Messeneuheiten

Titel:	Hersteller:	Genre:
Army Men	3DO	Action/Strategie
Asteroids	Shiny	Action
Attack of the Saucerman	Psygnosis	Plattform/Geschicklichkeit
B-Movie	SCEE	3D-Shooter
Backstreet Billiards	ASCII Entertainment	Billard-Simulation
Bass Landing	ASCII Entertainment	Angel-Simulation
Blast Radius	Psygnosis	Weltraum-Action
Blues Brothers 2000	Titus	Plattform/Geschicklichkeit
Brunswick Circuit Pro Bowling	THQ	Bowling-Simulation
C - The Contra Adventure	Konami	Adventure
Centipede	Hasbro	3D-Shooter
Clock Tower II: The Struggle Within	ASCII Entertainment	Grusel-Action
Darkstalkers 3	Capcom	Action
Dead Unity	THQ	SciFi-Adventure
Eliminator	Psygnosis	Weltraum-Action
Expendable	Rage Software	Action
Freestyle Boarding ´99	Capcom	Snowboard-Action
G-Darius	THQ	Shooter
Hard Edge	Sunsoft	3D-Action
Hardball 6	Accolade	Baseball-Simulation
Kensei Sacred Fist	Konami	Beat´em Up
L.A.P.D. 2100 AD	Electronic Arts	Action
Lander	Psygnosis	Weltraum-Action
Madden NFL ´99	EA Sports	Football-Simulation
Moto Racer 2	EA Sports	Rennaction
Motocross Madness	Psygnosis	Rennaction
Musashiden	Squaresoft	Beat´em Up
Nascar ´99	EA Sports	Rennaction
NCAA Football ´99	EA Sports	Football-Simulation
NHL ´99	EA Sports	Eishockey-Simulation
NHL Breakaway ´99	Acclaim	Eishockey-Simulation
Omikron	Eidos	Action-Adventure
Pacman 3D	Namco	Geschicklichkeit
Pro 18	Psygnosis	Golf-Simulation
Professional Sports Car Racing	Virgin Interactive	Rennaction
PUMA Street Soccer	Sunsoft	Fußball-Simulation
Rat Attack!	Mindscape	Geschicklichkeit
Rival School: United By Fate	Capcom	Beat´em Up
Rugrats	THQ	Action-Adventure
Shao Lin	THQ	Beat´em Up
Silhouette Mirage	Working Design	Comic-Beat´em Up
Southpark	Acclaim	Geschicklichkeit
Superman	Titus	Action-Adventure
T-ai Fu	Activision	Action-Adventure
Tanktics	Gremlin	Strategie
Tenchu	Activision	Action-Adventure
Test Drive 5	Accolade	Rennaction
Test Drive: Off Road	Accolade	Rennaction
The Contract	Psygnosis	Action
The Grandstream Saga	SCEE	Rollenspiel
Thrill Kill	Virgin Interactive	Action
Thrust Twist ´N Turn	Take 2 Interactive	3D-Rennaction
Thunder Force V: Perfect System	Working Design	Shooter
TOCA: Touring Car Championship	3DO	Rennsimulation
Uprising	3DO	Action
Urban Assault	Psygnosis	Action
Urban Chaos	Eidos	Action-Adventure
Vermin	Eidos	Adventure
Victory Boxing 2	Virgin Interactive	Box-Simulation
VIVA Soccer	Virgin Interactive	Fußball-Simulation
VR Baseball ´99	Interplay	Baseball-Simulation
VR Football ´99	Interplay	Football-Simulation
Warzone 2100	Eidos	Echtzeit-Strategie
X-Men vs.Street Fighter	Activision	Beat´em Up
Xenogears	Squaresoft	Action

Das E3-ABC 1998

Atlanta: Südstaatenmetropole, Heimat von Coca Cola und in diesem Jahr letztmalig Austragungsort der E3.

Badge: Hübsche Eintrittskarte, die man sich plakativ um den Hals hängen kann. Amerikaner laufen Tag und Nacht mit ihrem umgehängten Badge herum, um zu zeigen, wie wichtig sie sind.

Coca Cola: Wichtigstes Messegetränk, das gleich nebenan in der Coca-Cola-Zentrale gebraut wird.

Damenwelt: reichlich vertreten auf der weltgrößten Spielemesse – in Form von Pressesprecherinnen, Standpersonal und leckeren Hostessen.

Electronic Entertainment Expo: Langform von "E3". Zu deutsch: "Elektronische Vergnügungs Ausstellung".

Final Fantasy VIII: Die heißeste Ankündigung auf der E3 und zugleich die langweiligste Pressekonferenz. Über eine halbe Stunde lang kämpften die Mitarbeiter von Square mit den Tücken der Projektor-Technik.

Gold Club: Hier treffen sich Firmenchefs, Entwickler, Journalisten und luftig bekleidete Damen nach einem anstrengenden Messetag.

Hostessen: Überall zu finden und sehr sexy. Leicht beschürzte Mädels in der Rolle von Kriegerinnen, Dominas, Cheerleadern oder Krankenschwestern.

International: Die E3 ist ein völkervereinender Event. Die insgesamt 41.300 Besucher reisten aus 80 Ländern an.

Japaner: Sowohl als Aussteller, als auch als Messebesucher überproportional häufig vertreten: Anime-Burschen mit grün gefärbten Haaren und Nippon-Mietzies mit superkurzen Miniröcken.

Krach: Maßlose Untertreibung für den Lärmpegel, der dem Besucher in den Messehallen entgegenschlägt.

Lara Croft: Sowohl als überlebensgroße Puppe, als auch in Form eines neuen, höchst attraktiven Fotomodels präsent.

Maskottchen: Arme Angestellte der Softwarefirmen, die in lachhaften Kostümen schwitzen müssen, um die Besucher bei Laune zu halten.

Nintendo: Das Verhältnis von Standfläche zu Neuerscheinungen klaffte gewaltig auseinander – viel Lärm um (fast) nichts.

Orientierung: Die ging angesichts von 440 Ausstellern und über 1.600 vorgestellten Produkten öfters mal verloren.

Parties: Die Eintrittskarten zu den exklusiven Hersteller-Parties waren heißbegehrt – doch aufgrund von Überfüllung & Getränkemangel gab's oft mürrische Gesichter.

Quasselstrippe: Die Auszeichnung "Quasselstrippe der E3 '98" erhält Stefan Luludes von Acclaim. Er hat es geschafft, 15 Produkte in 20 Minuten vorzustellen, ohne einmal Atem zu holen!

Raufbolde: Die Boxlegenden Oscar De La Hoya and Sugar Ray Leonard traten auf dem Stand von EA Sports in den Ring, um einen heißen (Bildschirm-)Kampf auszutragen.

Sega: Erntete Journalisten-Spott wg. lachhafter Präsentation der "Dreamcast"-Konsole. Nur ein kurzer Blick auf's Gehäuse, keine Demos, keine Videos, nicht mal Bildschirmgrafiken.

Temparaturen: Sobald man die klimatisierten Messehallen verließ, klebte einem aufgrund der tropischen Hitze und der hohen Luftfeuchtigkeit binnen einer Minute das Hemd am Leib.

Ultima Online: Verursachte bei den Kollegen Binsmaier, Menzel und Schmittner während der Messezeit heftigste Entzugserscheinungen.

Vaporware: Englische Bezeichnung für Software, die ewig angekündigt wird, jedoch nie erscheint. "Heart of Darkness" haftete dieses Stigma jahrelang an, bis die fertige Version endlich auf dieser E3 präsentiert wurde.

Warteschlangen: Beliebte amerikanische Form der Unterhaltung. Überall muß man sich ewig lang anstellen – vor den Presseräumen, auf den Parties, vor der Toilettentür...

X-Files: Gillian Anderson, die "Scully" aus der "Akte X", sorgte zuweilen für ernsthafte Staus in den Messefluren vor dem Fox-Stand.

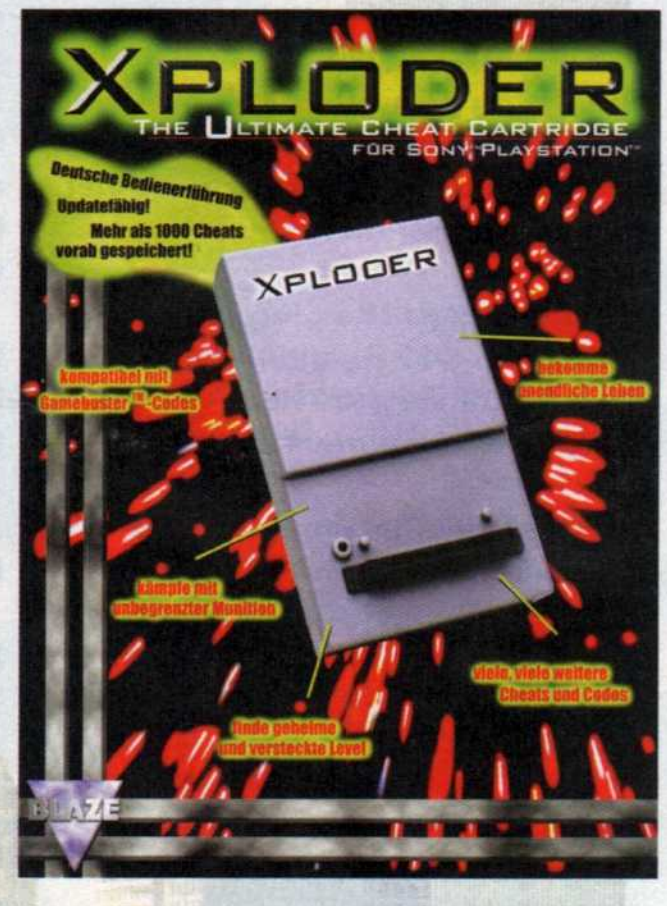
Yieha!: Beliebtester Ausruf der zahllosen echten Cowboys, die sich in den Messehallen herumtrieben.

Zitat: Das kernigste Zitat der Messe lieferte Shiny-Chef David Perry. Während der Präsentation seines 3D-Schockers "Messiah" tönte er: "Ich mag Gewalt. Gewalt ist eine wirklich coole Sache. Wenn Ihr in Deutschland Probleme mit der Bundesprüfstelle bekommt, werden wir Euch helfen, Jungs!"

XPlore NEW YORK

**Empire State Building, Timesquare, Central Park –
New York ist immer eine Reise wert.
In Zusammenarbeit mit der Firma Blaze verlosen wir den ultimativen USA-Trip.**

Erstens kommt es anders – zweitens als man denkt. Vor einigen Wochen präsentierte uns die Firma Blaze ihr neuestes Produkt: ein Schummelmodul der Extraklasse. Der Name: "XPlorer". Beim gemeinsamen Mittagessen – wir waren gerade auf der Suche nach einem tollen Wettbewerb – wurde die Idee für eine Reise nach New York geboren. Das Motto: "Xplore New York". Leider hat uns ein Anwalt dieses schöne Wortspiel zu Nichte gemacht. Aus namensrechtlichen Gründen – nein, Microsoft hat damit nichts zu tun – mußte Blaze seinen "XPlorer" in letzter Minute umbenennen. Nun heißt das Modul zwar "XPloder" – die Reise nach New York verlosen wir allerdings trotzdem.



In dieser und den nächsten beiden Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins haben wir einige besonders knifflige Fragen für Sie vorbereitet; und nur wer alle richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. Dem glücklichen Gewinner winkt eine einwöchige Reise für zwei Personen nach NYC, inklusive Flug und Hotel. Zusätzlich wird es noch einige nette Überraschungen geben, die wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten. Alles klar? Gut, fangen wir an. Beim Abtippen dieses Lexikon-Auszugs ist irgendwie etwas schief gelaufen. Finden Sie alle falschen Angaben und notieren Sie sich die Anzahl der Fehler.

New York [engl. nju: 'jc:k], größte Stadt des Staates New Jersey und der USA, auf Inseln und am linken Ufer des Hudson River, der hier in den Atlantik mündet. Greater N.Y. umfasst die Bezirke Bronx, Brooklyn, Manhattan, Albany, Queens, Staten Island mit zus. 8016 km2 und 17,07 Mio. E. N.Y. ist das kulturelle und wirtschaftl. Zentrum der USA: sechs Univ., zahlr. Museen, u.a. Metropolitan Museum of Art, Guggenheim-Museum (moderne Kunst), Tate Gallery, Museum of Modern Art, Museum of Indian Art, Naturkundemuseum, Brooklyn Museum; Bibliotheken, Philharmon. Orchester, Metropolitan Opera, zahlr. Theater, v.a. am Broadway; botan. Garten, zwei zoolog. Gärten. Die Bevölkerung setzt sich aus Menschen aller Nationalitäten zusammen; es entstanden Stadtviertel mit typ. Gepräge, u.a. Harlem (Schwarze), Little Italy (Italiener), Little Vienna (Österreicher) und Chinatown. N.Y. ist einer der größten Ind.-Standorte der USA, das bedeutendste Handels- und Finanzzentrum der Erde, Zentrum der Buch- und Zeitungsverlage der USA, Hauptquartier der UN.

Noch eine Bitte zum Schluß: Schicken Sie uns noch keine Postkarten. Warten Sie erst die nächsten beiden Spielrunden ab, ehe Sie uns den Lösungssatz verraten. *ms*

Meyers Lexikon, LexiROM © 1995-1997 Microsoft Corporation und Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG.
Alle Rechte vorbehalten. Meyers Lexikon in drei Bänden © Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG, Mannheim 1997

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

Ein kleiner Denkanstoß...

Ich möchte nicht als Moralapostel auftreten, oder bin scharf darauf, daß mein Leserbrief unbedingt abgedruckt wird. Ich bin ein echter Freund Eures Heftes, möchte Euch aber einen kleinen Denkanstoß geben.



Irgendwie fällt mir in letzter Zeit ein kleiner Anflug von Hochnäsigkeit gegenüber den Lesern auf. Ich beziehe mich z.B. auf den Leserbrief von Ralf S. aus Bensheim aus der Ausgabe 6/98. Alleine die Art, wie die Antwort auf diesen Brief geschrieben wurde, treibt wohl jeden auf die Palme. Bitte, wie hoch ist denn das Durchschnittsalter Eurer Leser? Knapp über 92? Alle, die ich von Euren Käufern kenne, sind Mitte bis Ende 20. Aber auch dieses "Sie" ist meiner Meinung nach ein Zeichen von Hochnäsigkeit.

Was ich auch nicht so nett finde, ist die "Zitrone". Der "Play-Tip" ist völlig in Ordnung. Aber da die Zitrone ebenfalls auf einer objektiven Meinung basiert, und Ihr damit immerhin auch dem Hersteller wirklichen Schaden zufügt, solltet Ihr zwar schlechte Noten geben, aber die Zitrone im Obstregal lassen.

Wie gesagt, ich mag Euch und Euer Heft. Aber ein paar Dinge solltet Ihr wirklich ändern:

- Schreibt Eure Leserbrief-Antworten nicht so hochnäsig.
- Beantwortet nicht jeden Mist-Brief, der mit "Welches Spiel soll ich mir lieber kaufen?" anfängt.
- Versucht, mit "Verfügbar ab" etwas näher an die Realität zu kommen (Mai ist ziemlich vage, wenn der tatsächliche Termin Mitte Juli ist).

Ich hoffe, Ihr versteht diesen Brief so, wie er gemeint ist. Als Denkanstoß...

P.S.: Sind wir noch Freunde?

Karsten G., Aachen

Ja, natürlich sind wir noch Freunde! Ich bin Dir sogar sehr dankbar für den Brief, denn damit hast Du mich auf einen sehr wesentlichen Punkt aufmerksam gemacht. Meine Antwort an Ralf in der Ausgabe 6/98 sollte eigentlich im ersten Teil witzig (ging wohl gründlich in die Hose...) und im zweiten erklärend sein – auf keinen Fall hochnäsig! Daher ein dickes "Sorry!" von mir.

Daß die förmliche Anrede aber grundsätzlich ein Zeichen von Arroganz darstellen soll, glaube ich persönlich eher nicht. Zumindest ist es so nicht gemeint (siehe meine Antwort in der Ausgabe 7/98). Vielmehr möchten wir bei den älteren Lesern nicht den Eindruck erwecken, zwanghaft "auf Kumpel zu machen".

Zu den "Mist-Briefen": Die beantworten wir in der Regel auch nicht bei den Leserbriefen, schließlich sehe ich auch keine Möglichkeit, auf diese Fragen richtig einzugehen. Denn jeder hat so seine eigenen Schwerpunkte, was er an einem Spiel für wichtig befindet. Für die objektiven Kriterien dagegen kann ich auch nur auf die Testberichte verweisen.

Thema Erscheinungstermine: Da bleibt uns relativ wenig Spielraum, denn wir verwenden die Termine, die uns von den Herstellern genannt werden. Falls sich Verzögerungen ergeben (was oft der Fall ist, seufz), stehen die natürlich bei Druckbeginn noch nicht fest. Das dürfte also ein Problem für die Zukunft bleiben...

Beim Stichwort "Zitrone" muß ich deutlich widersprechen: Es ist nicht der Fall, daß wir unbedingt und zwanghaft pro Ausgabe eine Frucht verteilen, nur damit wir jemanden niedermachen können. Allerdings sehen wir uns deutlich auf der Seite der Leser, und das bedeutet für uns, daß wir völlig unzureichende Programme auch als solche entlarven und kennzeichnen. Wenn dadurch dem Hersteller eine finanzielle Einbuße entsteht, so kann ich dazu nur sagen: Selber schuld! Wer schlechte Produkte auf den Markt bringt, sollte auch die Konsequenzen tragen. Wir sehen die Zitrone sogar als unsere Pflicht an – unsere Leser sollten sich ihr Geld für diese Spiele lieber sparen oder in bessere Games anlegen.

Gran Turismo 2?

Hallo, PlayStation-Redakteure, ich habe drei Fragen an Sie:
1.) Wird es ein Gran Turismo 2 geben?
2.) Wenn ja, wann?
3.) Werden dabei auch deutsche Autos erscheinen, wie zum Beispiel BMW, Audi, Porsche, Mercedes und VW?

Nicolas A., Brilon-Madfeld

Auf unsere Anfrage bei Sony wurde uns bestätigt, daß das Entwicklerteam darüber nachdenkt... Im Gespräch wurde dann deutlich, daß wir uns wohl tatsächlich auf eine neue Version freuen dürfen – wann dies aber der Fall ist, steht definitiv noch in den Sternen. Bei den deutschen (oder auch europäischen) Fahrzeugen ist noch nichts geklärt; Fakt ist aber, daß Sony gerne auch diese Autos implementieren möchte. Dies ist jedoch nicht ganz einfach, schließlich geht es dabei um Lizenzen der einzelnen Hersteller und das bedeutet viel (Überzeugungs-) Arbeit für Sony (und natürlich auch den einen oder anderen finanziellen Transfer...).

Die Sieger des Mental Kombat Wettbewerbs in der Ausgabe 5/98 des PlayStation Magazins

Je ein "ONE" Spiel von Take 2 haben gewonnen:
Samuel Cavas, 75217 Birkenfeld
Jasmin Weyrauch, 55246 Mz.-Kostheim
Jesus Raris Martinez, 40211 Düsseldorf
Michaela Schmidt, 08149 Vielau
Silvino Fegidero, A-2112 Würnitz
Holger Liebherr, 63329 Egelsbach
Vika Meister, 65199 Wiesbaden
Martin Mäter, 29233 Celle
Anje Weichselman, 97348 Markt Einersheim
Sven Purucker, 06502 Thale

Die Sieger des Mental Kombat Wettbewerbs in der Ausgabe 6/98 des PlayStation Magazins

Je ein REBOOT-Spiel von der Firma EA haben gewonnen:
Markus Drewello, 90592 Schwarzenbrack
Alex Schoop, 22455 Hamburg
Michael Schmid, 73432 Adler
Felix Kunz, 46397 Bocholt
Oliver Thoma, 74251 Lehrensteinfeld
Michael Thom, 53332 Bornheim
Sven Mußmann, 31785 Hameln
Sylvia Lauber, 88410 Bad Wurzach
Patrick Jendroska, 32257 Bünde
Tobias Bittel, 96158 Freusdorf

Mailbox

PSX?

Wir, zwei treue Leserinnen, haben ein paar Fragen, die Sie uns sicherlich beantworten können:
1.) Was ist denn nun mit der PlayStation II? Gibt es darüber schon irgendwelche Informationen?
2.) Was bedeutet das X bei der Abkürzung PSX? (Wir haben schon allerlei abenteuerliche Versionen gehört – nun wollen wir es genau wissen!)
3.) Stimmt es, daß es xxx von Virgin (Name des Spieles wurde gestrichen, Anm.d.Red.) wegen übermäßiger Gewalt bald nicht mehr zu kaufen gibt?
4.) Gibt es eine Art Katalog oder Heft, in dem alle PlayStation-Spiele aufgelistet sind?

Außerdem wollten wir noch unseren Kommentar zu dem "Du oder Sie"-Streit loswerden: "Du" ist für uns persönlich schon in Ordnung, doch generell ist die Sie-Form besser. Garantiert gibt es Leser, die es damit recht genau nehmen und sich auf den Schlips getreten fühlen, wenn sie geduzt werden. Aber eigentlich ist diese Sache doch so unglaublich unwichtig – die Diskussion darum lohnt sich gar nicht, oder?

Andrea und Rebekka, Siegburg

Zuerst zum "Du": Wir haben ziemlich viele Briefe oder Passagen aus Zuschriften erhalten, die ebenso wie Sie (oder "Ihr"? Mann, ist das kompliziert...) der Meinung sind, daß die Art der Anrede gar nicht entscheidend ist, sondern vielmehr Wert auf den Inhalt gelegt wird. Daher hätte ich dieses Mal die Diskussion am liebsten erst gar nicht mehr aufgegriffen; der Brief von Karsten G. belehrte mich dann doch eines Besseren – schließlich wollte ich dringend das oben beschriebene Mißverständnis aufklären. Lassen wir´s dabei und kommen zu den Fragen:
1.) Nein, zur PlayStation II gibt es bisher noch keine Informationen – das mag vor allem daran liegen, daß es "die Neue" auch noch nicht so bald geben wird. Dieses Jahr mit Sicherheit nicht, und ob wir 1999 damit spielen dürfen, ist ebenfalls sehr zweifelhaft.
2.) Damit ich hier nichts Falsches verbreite, habe ich direkt bei Sony nachgefragt, allerdings nichts Neues herausbekommen: PSX (PlayStation Xperience) war der Arbeitstitel der PlayStation, den Sony vor dem Erscheinen der Konsole benutzt hatte – und seitdem läßt sich das Kürzel einfach nicht aus der Welt schaffen. Die richtige Abkürzung ist schlichtweg PS. PSX ist also keine offizielle Bezeichnung, sondern ein Relikt aus Entwicklertagen.
3.) Nein, das ist so nicht richtig. Zu kaufen sind indizierte Spiele in der Regel schon, allerdings nur gegen Altersnachweis. Fachmagazine wie wir dürfen sie jedoch mit keinem Wort nennen – das wird uns gnadenlos als "Bewerbung" ausgelegt (egal, ob wir negativ oder positiv darüber berichten...). Und die Indizierung bedeutet ein Werbeverbot für diese Titel in Heften, die Jugendlichen zugänglich sind. Volljährige Zocker können diese Spiele also kaufen – vorausgesetzt, der jeweilige Laden hat welche vorrätig. Das ist nicht immer gegeben, denn auch Verkäufer dürfen diese Games nicht mit Poster oder ähnlichem bewerben, selbst im Regal darf keine Verpackung sichtbar sein. Und wer kann es dann den Verkäufern verdenken, daß sie unter diesen Umständen wenig oder eben gar keine Titel in ihr Lager nehmen?
4.) Wir bringen jedes Jahr einen solchen Katalog als Sonderheft auf den Markt und zwar immer zu Weihnachten. Den letzten kann man sich natürlich nachbestellen (die Anschrift des Leserservice finden Sie im Impressum), der Neue wird erst in ein paar Monaten gebastelt und wird pünktlich am 2. 12. 1998 am Kiosk erhältlich sein.

Wettbewerb "World League Soccer" in der Ausgabe 07/98 des PlayStation Magazins:

Eine Eintrittskarte ins ACTION-STADION inkl. Flug von Köln/Bonn nach Montpellier für den 25.06.98 hat gewonnen:
Dirk Feldmann, 47269 Duisburg

Je ein T-Shirt WLS '98 hat gewonnen:
Martin Pesch, 47809 Krefeld
Dennis Kater, 46539 Dinslaken
Arsenio Rosso, 63486 Bruchköbel
Andreas Stock, 86343 Königsbrunn
Marcus Köpp, 81243 München

Linkereien

In Sachen Multiplayer und Link-Option kann ich mich Herrn Günter L. (in Ausgabe 7/98, Anm.d.Red.) nur anschließen. Es sollte doch wohl möglich sein, daß mehr Spiele programmiert werden, die das Link-Kabel nutzen. Ich denke, wer nur einmal "WipeOut", "Total Drivin´" oder "Test Drive 4" per Link gespielt hat, wird darauf nicht mehr verzichten wollen. Schon deshalb, weil fast alle SplitScreen-Games technisch nicht gerade beeindruckend sind (Bestes Beispiel: "Need for Speed 2"! Ein Crash, eine Hauswand zuviel und die PlayStation geht in die Knie.) Dann sollten die Programmierer ihre Arbeitszeit lieber in eine vernünftige Link-Option stecken. Der Witz schlechthin: Das Sony-Spiel Gran Turismo unterstützt den hauseigenen Link-Modus nicht, seltsam, oder? Es gäbe da noch viele Beispiele, daher mein Aufruf an alle Hersteller: Nutzt endlich die Link-Buchse der PlayStation! Mit 100prozentiger Sicherheit stehe ich mit dieser Meinung nicht alleine da...

Peter S., Köln

100prozentig nicht! Wir haben nach unserem Aufruf in der letzten Mailbox sehr viele Zuschriften bekommen, die das bestätigen. Tatsächlich scheinen sich gerade die Renn- und Strategie-Fans nach mehr Futter für ihr Kabel zu sehnen (zumindest kamen aus diesen beiden Lagern deutlich die meisten Briefe – irgendwie logisch, vor allem diese Genres bieten sich hervorragend dazu an). Auffällig waren bei den Einsendungen die entrüsteten Passagen zu Gran Turismo. Über die Hälfte mokierten gerade bei diesem Top-Titel und gerade bei diesem Hersteller (Sony) die fehlende Option.

Multiplayer-Optionen werden immer mehr gefragt, das scheint nach dieser Flut von Leserreaktionen sicher zu sein. Alleine im stillen Kämmerlein oder mit einem Freund via Splitscreen – das reicht den meisten schon längst nicht mehr. Einen neuen Weg hat da wohl Sega im Sinn: So soll deren neue Konsole Dreamcast mit einem Modem ausgestattet sein, mit dem über Internet oder Direkt-Verbindung Spieler zusammen zocken können – zumindest in Japan oder den USA, denn Gerüchten zufolge soll die deutsche Variante aus Kostengründen in der Grundausstattung ohne Modem kommen. Das dürfte aber noch bis Weihnachten 1999 dauern, und so bleibt Sony noch genug Zeit, darauf zu reagieren und den Link-Modus voranzutreiben. Und wer weiß? Vielleicht wird ja auch die neue PlayStation mit einem Modem und verbesserten Multiplayer-Möglichkeiten ausgestattet. Bis dahin wird noch viel Zeit vergehen, und so hoffen wir, daß erstmal die Spieleproduzenten die Link-Option endlich wahrnehmen. Westwood scheint im Herbst den Anfang machen zu wollen, denn "C&C: Gegenschlag" wird definitiv das Link-Kabel supporten, wie uns Virgin auf Anfrage bestätigte.

Scheibenwelten

Eines meiner ersten Spiele war "Discworld II", das ich leider schon längst durchgespielt habe. Nun bin ich vergeblich auf der Suche nach dem ersten Teil, den ich nirgendwo kaufen oder bestellen kann. Können Sie mir vielleicht weiterhelfen? Außerdem hätte ich gerne gewußt, ob von dem Spiel ein dritter Teil geplant ist.

Lydia M., Kiel

Auch ein Anruf bei Psygnosis half nicht weiter – da der erste Teil von Discworld schon sehr lange zurückliegt, können wir (oder der Hersteller) leider auch keine Bezugsquelle nennen. Aber vielleicht können ja unsere anderen Leser helfen: Wer im Besitz von "Discworld" ist und sich davon trennen kann, schickt uns seine Anschrift und Telefon-Nummer (Stichwort: Discworld) Wir leiten die "Gebote" dann an Sie weiter.
Neues vom dritten Teil der Serie gibt es tatsächlich: Im ersten Quartal 1999 soll Zauberer Rincewind wieder seine komischen Abenteuer erleben, diesmal im flotten 3D-Gewande. Weiterhin sind neue Figuren angekündigt, die bisher in noch keinem Roman oder Spiel zu finden waren und extra für die neue Folge von Terry Pratchett ausgetüftelt werden. Der Name des Games steht auch schon fest: "Discworld Noir". Eine weitere Neuerung: Discworld Noir wird nicht mehr von Psygnosis, sondern nun von GT Interactive vertrieben.





Leser Top Ten

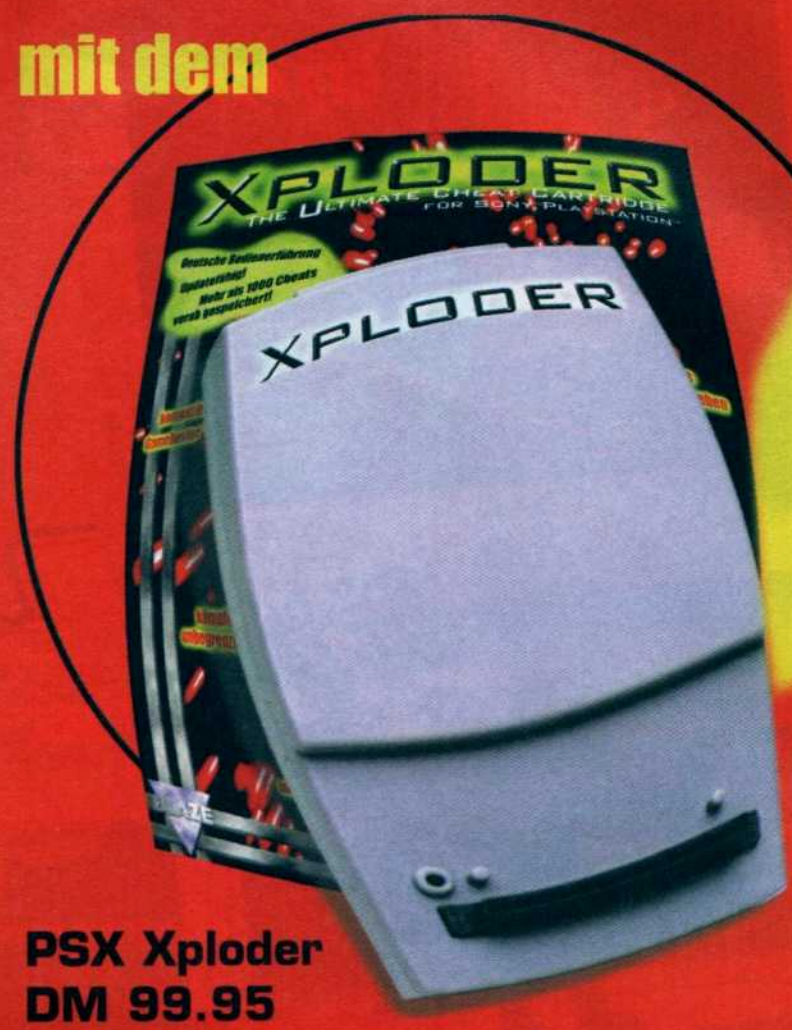
Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

	Name des Spiels	Punkte
1.	Gran Turismo	190
2.	Tomb Raider 2	159
3.	Indiziertes Spiel	134
4.	Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	112
5.	Final Fantasy VII	77
6.	Deathtrap Dungeon	68
7.	Need for Speed III	53
8.	Command & Conquer 2	49
9.	F1 '97	40
10.	Tekken 3	33

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

Michael Osiecki, Lahnstein

Entdecke mit dem



super Gewinnspiel in diesem Heft!

PSX Xploder
DM 99.95

NewYork

Der Xploder von Blaze ist die ultimative Cheat Cartridge für die Playstation. Er bietet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, egal ob Sie nun endlich Ihr Lieblingsspiel „knacken", oder geheime Charaktere und nie gefundene Level entdecken wollen.

Der Xploder ist Ihr persönlicher Spieleassistent:
- neue Super- und Megacodes
- verarbeitet auch Codes anderer Cheat-Module
- mehr als 1000 Cheats bereits gespeichert
- kostenlose Updates über Internet oder Blaze Memory Card
- PC-linkfähig ohne zusätzliche Hardware
- Screenshots auf PC übertragbar

... oder eins unserer anderen Produkte.



Memory Card 2 MB
DM 39.95



Scorpion Light Gun
DM 89.95

und vieles mehr.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de e-mail: service@blaze.de

Copyrights: Gamebuster, N64 und Playstation sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller









V-ball

BEACH VOLLEY HEROES



V-BALL - BEACH VOLLEY HEROES

Hey Burschi,

V-Ball! Hammer! Der Bringer!
Du wolltest doch im Sommerurlaub
Beach-Volley ball spielen!?!?
Kannst Du Dir sparen. Hol' Dir V-Ball
für die Playstation!
Kann alles:
- 2-Player- und Turniermode
- Special Moves für jeden einzelnen Spieler
- 10 verschiedene Teams und jede
Menge scharfe Fr...!

Los, komm' vorbei, dann zock' ich
Dich ab! c. u. later M.

Developed by A.V.I.T. © 1998 American Technos, Inc. Published by FUNSOFT.



D. Lehmann

Daimlerstraße 8

41564 Kaarst

- Allemagne -

TECHNOS
AMERICAN TECHNOS INC.

PlayStation

FUNSOFT

www.funsoft-online.com

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

Hi!
Bin doch zuhause geblieben!!!
Spiele lieber "Extreme Snowboard" (und bilde mir ein ich wäre dabei :-)
Ist geiler als Skiurlaub (und billiger)
Brech ich mir wenigstens nicht wieder alle Knochen. COOLES GAME!!!
- 6 Disziplinen + 9 Level
- Mehrspielermodus
- extem coole Rap Musik
- supershelle Grafik
- hidden Level
So! Ich geh jetzt weiterzocken. Hehe :-)
Viel Spaß beim Arbeiten!!!

A. Lehmann
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Germany

© 1998 Pony Canyon and TV Tokyo. All rights reserved. Published by FUNSOFT

PHAT AIR - EXTREME SWOWBOARDING
Vertrieb: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



Hallo Mama, bin kurz in die Stadt! D.

Messiah, Tagebuch Vol. 2

Teuflische Engel

Immer wartet irgendeine religiöse Gruppe auf die Rückkehr des Messias. 1998 ist das Jahr der Action Fans unter den PlayStation-Spielern. Und auch sie warten auf die Erlösung – auf "Messiah". von Ingo Böhme

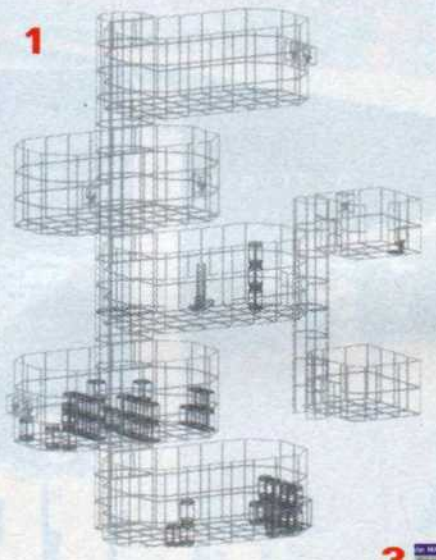
In der letzten Folge haben wir uns das geheime Tagebuch der Messiah-Entwickler bei Shiny Entertainment beschafft und Ihnen einen ersten Einblick in die Entstehung eines Actionspiels gegeben. In dieser Ausgabe geht es weiter. Verfolgen Sie mit uns die Entwicklung, die ein Game durchmacht, von den ersten Skizzen bis hin zur tatsächlichen Spielbarkeit.

20. Juni 97

Die E3 (letztes Jahr, Anm. der Red.) war sowohl ein Alptraum als auch ein Bombenerfolg. Der Rechner vor Ort war ein Witz. So hieß es Hardware beschaffen, Kabel verlegen und tonnenweise Treiber installieren. Wie in einem James Bond Film waren wir erst Minuten vor dem Start der ersten Show fertig. Dave Perry konnte wieder mal seinen Enthusiasmus und die ersten Szenen von Messiah präsentieren. Natürlich nur vor einer kleinen Gruppe ausgewählter Personen. Aber auch das Video mit den Szenen des Spiels, das rund um die Uhr an unserem Stand lief, verursachte Menschentrauben. Der eine oder andere behauptete steif und fest, es handele sich nur um gerenderte Sequenzen. Wenn wir sie dann in die geheime Kammer zu unserer Alpha-Version führten, kamen sie geläutert und mit glänzenden Augen wieder.



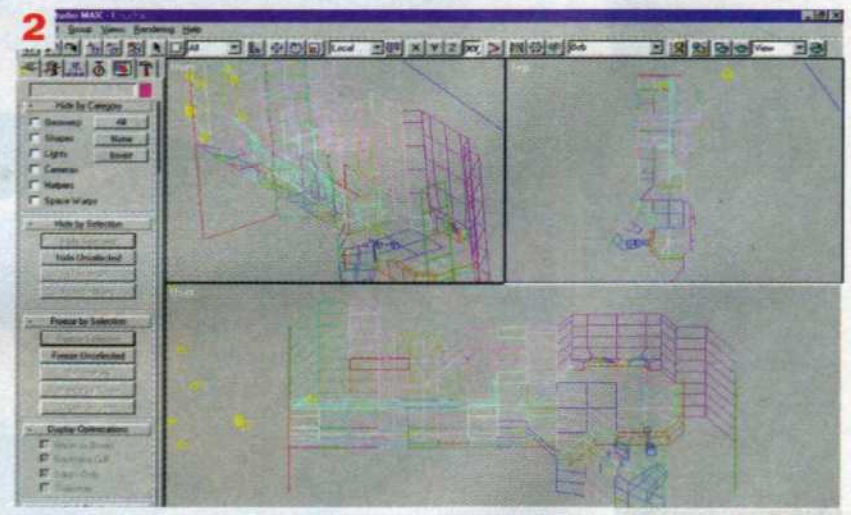
1



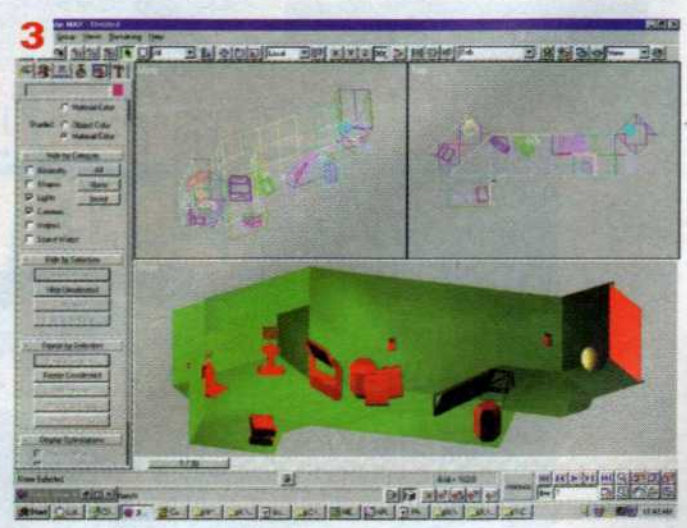
28. Juni 97

Eigentlich hätte ich gedacht, daß die Jungs nach der E3 etwas abschlaffen würden. Aber das Gegenteil ist der Fall. Wieder arbeiten sie nächtelang durch. Ich glaube, daß sie erst jetzt, nach der riesigen Resonanz bei den Vorführungen, überhaupt realisieren, wie wichtig das Spiel werden wird. Nicht nur für Shiny und das Team, sondern in puncto Grafikengine auch für die PlayStation im allgemeinen. Ich glaube, erst jetzt spüren sie den wahren Druck und die Verantwortung aufgrund der hohen Erwartungen, die jedermann an Messiah stellt. Und sollte das Ergebnis nicht wirklich ein Hit sein, werden wir wohl alle fünf gekreuzigt. Nebenbei: Das wird womöglich sowieso geschehen, wenn Rom erst von diesem Spiel erfährt...

2

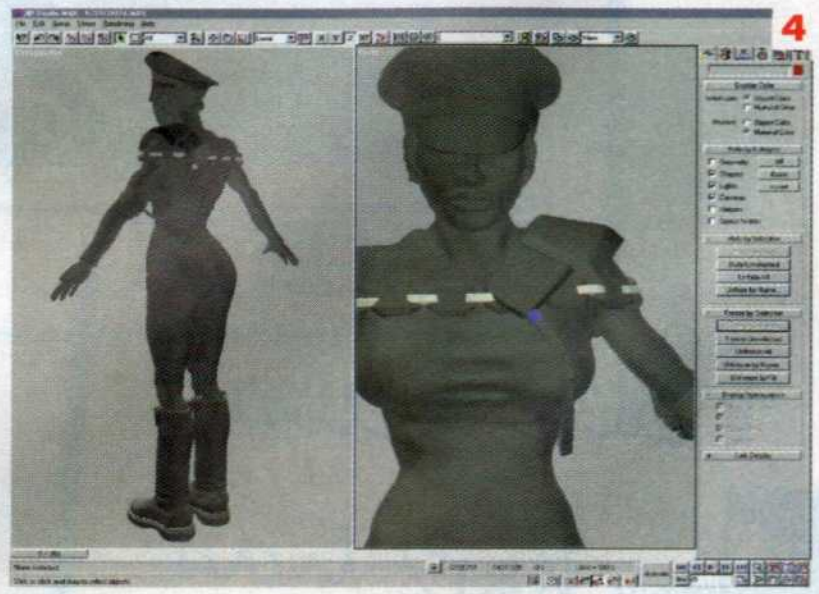


3

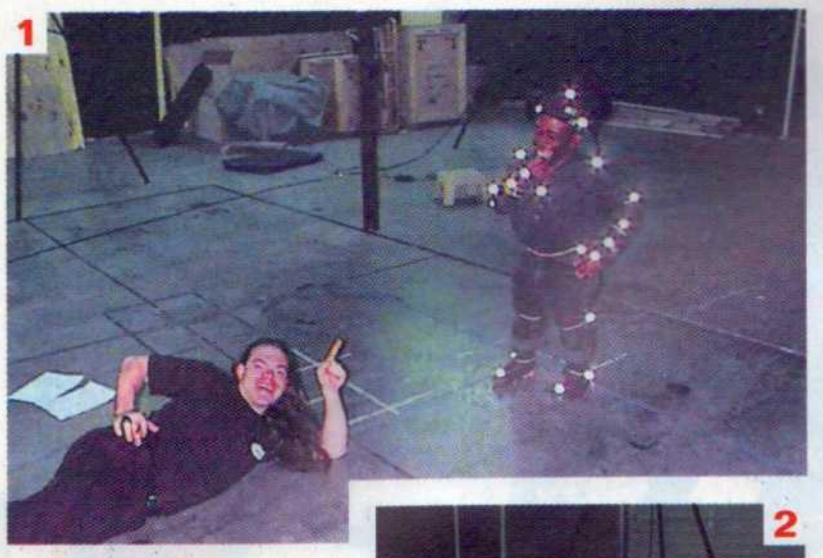


[1] Der erste Level von Messiah in der Seitenansicht. [2-3] Alle Ebenen und Möbel entstehen mit dem Programm 3D Studio Max. [4] Gleiches gilt für die Körper der Darsteller.

4



■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Shiny Entertainment**	■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**4. Quartal '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] Beim Motion Capture Verfahren werden reale Schauspieler mit Leuchtkugeln versehen. [2] Während sie die Posen der Spiel-Figuren mimen, werden ihre Bewegungen digitalisiert.

13. August 97

Geschafft! Die gesamten Motion Capture Daten sind im Spiel, und auch die Hälfte der Charaktere sind bereits fertig. Wie es jetzt ausschaut, wird das Spiel in knapp einem Jahr fertig sein.

Thommy muß sich nun wieder der Entwicklung von "Wild 9" widmen, so daß Sax sich um Ersatz kümmern muß. Wir brauchen noch jemanden, der mithilft, die KI der Charaktere zu verbessern. Zunächst hat Gabe dabei Hand angelegt. Aber zusätzlich zu den Animationen packt er es nicht mehr.



27. August 97

Alle sind wieder in fieberhafter Aufruhr. Die ECTS in London steht ins Haus. Jede Menge neuer Figuren sind ins Spiel integriert worden, und die einzelnen Räume sind endlich miteinander verbunden, so daß wir mittlerweile mehrere zusammenhängende Ebenen haben.

Die Patente für unsere Engine sind immer noch nicht durch. Aber die Anwälte arbeiten daran ... sagen sie!

Ein Bericht über unsere Patentbestrebungen hat heftige Diskussionen in den Newsgroups der Programmierer ausgelöst. Niemand beschimpft Microsoft oder IBM, wenn sie ihre geistigen Ergüsse schützen. Vielleicht hätten wir das Thema doch nicht so laut publizieren sollen.

In puncto Musik haben wir uns für die "Fear Factory" entschieden. Insgesamt zehn Aufnahmen ihrer Stücke werden wir in Messiah einsetzen. Rob hat die Stücke neu abgemischt, damit sie besser zum Spielverlauf passen. Als er es der Band vorspielte, war der Kommentar: "Hört sich an, wie wir. Aber anders!"

29. September 97

Die ECTS verlief reibungslos. Die meisten Journalisten hatten Messiah bereits auf der E3 gesehen. Um so überraschter waren sie, als sie die Fortschritte sahen, die das Spiel in den wenigen Monaten gemacht hat. Bleibt abzuwarten, ob wir das halsbrecherische Tempo beibehalten können, das jetzt jeder von uns erwartet.

Vor ein paar Tagen ist ein neuer Programmierer aus Europa bei uns eingetroffen, der Sax und Gabe bei der Entwicklung der KI der Figuren helfen soll. Wenn man sieht, wie er 36 Stunden ohne Schlaf vor sich hin programmiert, kommen Zweifel auf, ob es sich wirklich um einen Homo Sapiens handelt.

Trotzdem brauchen wir noch ein oder zwei Mann, die uns bei den Special Effects und der Steuerung helfen.

27. Oktober 97

Heute ist es soweit. Die Datenmenge von Messiah ist so groß, daß sie zwei CDs beansprucht.

Auch wenn das Team nach Unterstützung schreit, sind wir noch nicht fündig geworden. Ich habe ihnen über 100 Bewerbungen von Programmierern gezeigt, aber keiner war ihnen gut genug.

16. November 97

Der ganze Tumult um unsere Patentanmeldung geht weiter. Dave Perry hat darüber gerade einen Beitrag für ein Spieleentwickler-Magazin geschrieben. Ich hoffe, daß sich das Klima jetzt etwas mäßigt. Ich habe genug davon, den halben Tag diesbezügliche Fragen zu beantworten.

Endlich haben wir einen Bewerber gefunden, der allen zusagt. Einen Großteil seiner Energie wird er in das Modellieren und Texturieren der Figuren und Wände stecken. Denn im Gegensatz zu anderen Games verwenden wir nicht eine kleine Textur für die gesamte Wandfläche eines Raumes. Im Gegenteil: Die Umgebung besteht aus tonnenweise unterschiedlichen Grafiken.

Sax ist mit seinem Zeitplan hinten dran. Wenn er sich jetzt voll um die Spezialeffekte kümmern kann, wird es vielleicht noch etwas mit dem Erscheinungsdatum September 98.







[1] Alles dreht sich, alles bewegt sich. [2] Und zwischendrin die süße Putte Gabriel.

12. Dezember 97

Sax ist zurück nach Dänemark gefahren, um seine Familie zu besuchen. Das gibt unserem Artist-Programmierer die Gelegenheit, endlich die Änderungen durchzuführen, die in den letzten Monaten nur auf dem Papier gemacht wurden.

Tony beginnt gerade mit den ersten Explosions- und Partikeleffekten. Dem ersten Anschein nach wirken die Explosionen, Flammen und das Funkeninferno ziemlich cool.

In der nächsten Ausgabe lesen Sie, wie die neuartige Grafikengine, die selbst Muskelbewegungen unter der Haut darstellt, bei Messiah Einzug hält. *pat*

Jurassic Boy

Ein putziger Junge aus der Steinzeit bahnt sich seinen Weg durch eine kunterbunte Comic-Welt und verkloppt rosa Schweinchen – willkommen in "Tombi!", dem neuesten Abenteuer des Schöpfers von "Mega Man" und "Ghouls & Ghosts".

von Michael Schmithäuser



Kennen Sie Fujiwara-san? Nein? Aber ganz bestimmt kennen Sie einen der Spiele-Klassiker, die der Chef der japanischen Softwareschmiede Whoopee Camp in den vergangenen Jahren aus der Taufe gehoben hat, z.B. den Arcade-Hit Ghouls & Ghosts und die Endlos-Reihe Mega Man. Mit Tombi! präsentiert das Programmier-Genie seinen neuesten Streich, ein perfekt designtes Jump'n-Run für Kids und Junggebliebene.

Tombi ist ein knuffiger Anime-Charakter mit pinkfarbenem Haarschopf, der seine entfernte Verwandschaft mit "Bam Bam" aus der Familie Feuerstein nicht leugnen kann. Der kleine Steinzeit-Boy jagt mit Vorliebe quietschende Schweine durch die prähistorische Prärie. Diese Leidenschaft kommt ihm eines Tages teuer zu stehen – bei einer mißglückten Schweinejagd knallt er versehentlich gegen einen massiven Baumstamm und verliert das Bewußtsein. Als er wieder aufwacht, haben die Schweine sein wertvolles Armband – vermutlich ein nicht zu bezahlendes Erbstück – entwendet. Natürlich setzt der kleine Naseweis alles daran, sein Kleinod wieder zurückzubekommen. Dazu nimmt er selbst den beschwerlichen Weg durch 50 großangelegte Level voller Hindernisse und Gefahren in Kauf.

Tombi's Odyssee führt durch kunterbunte Dörfer, dunkle Wälder, unheimliche Burgruinen und versunkene Schiffe. Die einzelnen Level werden klassisch von der Seite präsentiert, wobei Tombi an bestimmten Stellen den Weg in die Tiefe des Bildschirms nehmen kann, was für einen netten 3D-Touch sorgt. Grafisch präsentieren sich die abwechslungsreichen Spielwelten bunt und detailverliebt. Sowohl die Hintergrundgrafiken als auch die fließend animierten Darsteller scheinen direkt einem Comicstrip entsprungen zu sein.

1



2



[1] Tombi! ist zwar in erster Linie ein klassisches 2D-Jump'n-Run, doch manchmal sorgen Perspektivenwechsel für einen netten 3D-Touch. [2] Sportlich, sportlich: Tombi kann sich von Ast zu Ast schwingen.

■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Whoopee Camp**	■ GENRE:	**Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**September '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

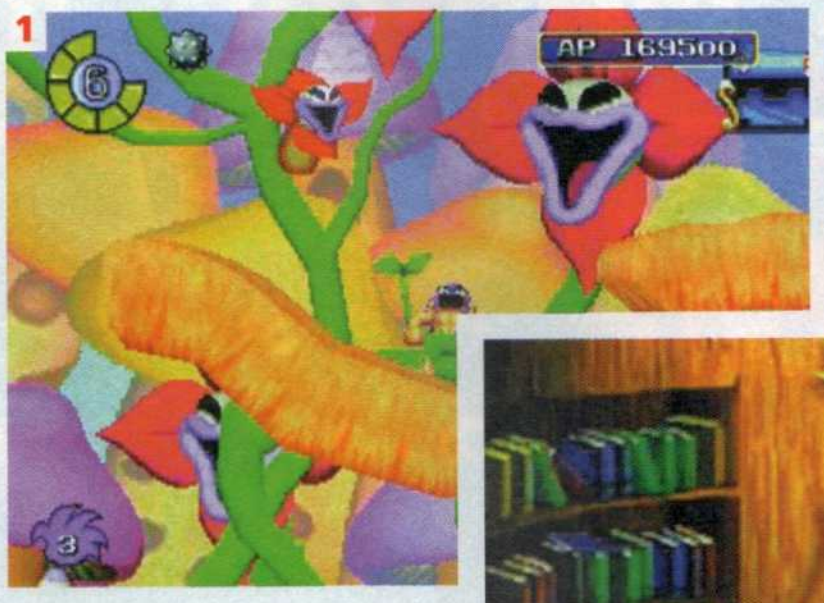


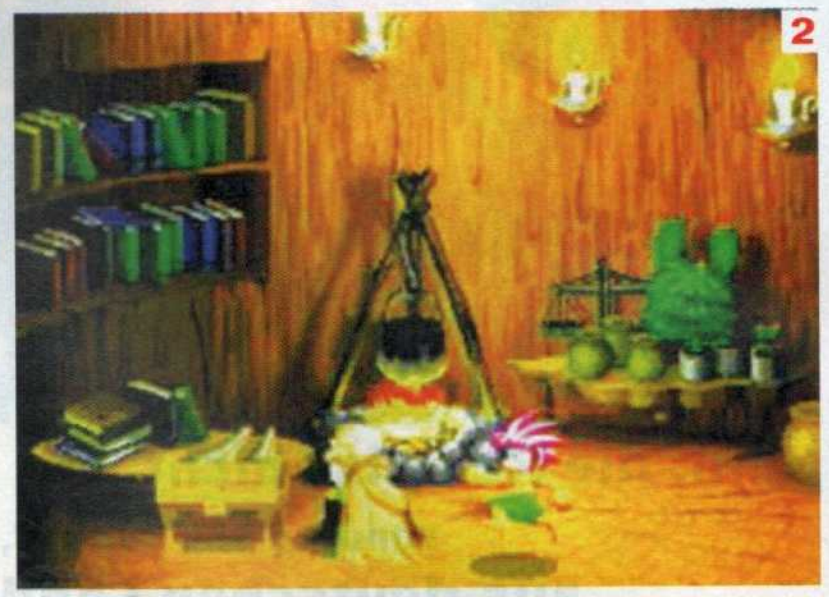
Wie es sich für einen anständigen Jump'n-Run-Helden gehört, hat Tombi allerlei Tricks auf dem Kasten: Er kann extrem weit springen, Wände hochkrabbeln und sich in bester Tarzan-Manier von Ast zu Ast schwingen. Seine Gegner bezwingt der kleine Held, indem er ihnen entweder einen Schlag mit dem Morgenstern verpaßt oder sich mit Gebrüll auf sie wirft.

Jump'n-Run + Rollenspiel = Tombi!

Eine Novität im Jump'n-Run-Genre sind die zahlreichen Items und der dazugehörigen Inventar-Bildschirm. Denn Tombi muß nicht nur wild in der Gegend herumhüpfen und Schweinchen plattmachen,

Die Hintergrundgrafiken und die fließend animierten Darsteller scheinen direkt einem Comicstrip entsprungen zu sein.





[1] Alles so schön bunt hier: Die niedliche Grafik blendet den Spieler mit überwältigender Farbenvielfalt. [2] Wer suchet, der findet: Was verbirgt sich wohl in der Kiste, die in der Bibliothek herumsteht?

sondern auch das eine oder andere Rätsel lösen. Dazu muß er erst einmal die in alle vier Himmelsrichtungen scrollenden Level nach bestimmten Gegenständen wie Schlüsseln oder magischen Items absuchen und diese zur rechten Zeit einsetzen. Ferner stehen zahlreiche informative Dialoge mit den Bewohnern der prähistorischen Welt auf dem Programm. Dieser Rollenspiel-Einfluß macht Tombi zusammen mit der gelungenen Grafik und dem ausgefeilten Leveldesign zu einem höchst interessanten Genre-Mix, auf dessen Erscheinungstermin im Spätsommer wir schon sehr gespannt sind. *pat*

GAME BUSTER
Tausende Game Buster Codes zu über 320 PlayStation Spielen!
CODEPOWER

PLAYSTATION CHEATPOWER
Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!
#3

US Lösungsbücher:
Je 35,00 DM
Alundra
Crash Bandicot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Saga Frontier
Tekken 3
uvm.

LÖSUNGSHEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Alone i. t. Dark
Ark of Time
Baphomets Fluch 1&2
Blazing Dragons
Broken Helix
Casper
Castlevania
Chronicles of the Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
D
Discworld 1&2
Excalibur
Fade to Black
G-Police
Gex 3D / Rayman
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Myst
Nightmare Creatures
One
Resident Evil
Resident Evil DC
noch erhältlich
Riven - Myst 2
Suikoden
Stadt d. v. Kinder
Syndicate Wars
The Note
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
War Hammer
Warcraft 2
Wing Commander 3 & 4
X-Com oder Z

ZUBEHÖR:
UMBAU CHIP 19,- DM
(f. Jap. & US - inkl. Dt. bebilderter Anleitung)
RGB KABEL 19,- DM
(Importspiele laufen in Farbe!)
1 MB MEMORY 25,- DM
(In Gelb, Rot, Schwarz Grau, Dursichtig usw.)
8 MB MEMORY 35,- DM
(In Gelb, Rot, Schwarz Grau, Dursichtig usw.)
24MB MEMORY 55,- DM
(In Gelb, Rot, Schwarz Grau, Dursichtig usw.)
JOYPAD 23,- DM
(In Gelb, Rot, Schwarz Grau, Dursichtig usw.)
X-PLORER 89,- DM
(Die Game Buster Alternative)
LIGHTGUN 39,- DM
(Red Sight für Lightgun 45,- DM)
GAME BUSTER
(oder X-Plorer)
INKL.
CODEPOWER
99,00 DM
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

PSX CHEATPOWER #3 MIT NEUEN & AKTUELLEN CHEATS, TIPS & TRICKS!
NUR 14,80 DM
PLAYSTATION CHEATPOWER 1 & 2 JE 14,80 DM

Final Fantasy 7 Lös. in Farbe 29,80 DM
Tomb Raider 2 Lös. in Farbe 19,95 DM
Deathrap Dung. Lös. in Farbe 19,95 DM

DIE ULTIMATIVE SAMMLUNG FÜR DEINEN GAME BUSTER
NUR 19,80 DM

TEL. BESTELLANNAHME Mo-Fr. 08-21 Uhr & Sa. 08-14 Uhr
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131/850610
FAX: 04131 / 850620 - www.spieleloesungen.de
Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Viper

HERSTELLER:	Infogrames	HERKUNFTSLAND:	Deutschland
ENTWICKLER:	X-Ample Architectures	GENRE:	Action
VERFÜGBAR AB:	August	ANZAHL DER SPIELER:	1



Steigen Sie in Ihren Heli und schießen Sie auf alles, was sich in Ihren Weg stellt. Nein, die Rede ist nicht von einem neuen Teil aus der "Strike"-Serie, sondern von "Viper", einem astreinen Action-Shooter aus deutschen Landen. von Artur Hoffmann



[1] Haben Sie schon einmal so einen düsteren Himmel gesehen? [2] Dieses Power-Up muß eingesammelt werden. [3] Unter feindlichem Beschuß fliegen Sie durch die Häuserschluchten.

Daß es sich bei Viper um ein außergewöhnliches Spiel handelt, wurde uns bereits auf der E3 eindrucksvoll vor Augen geführt. Da wir nun endlich eine spielbare Version in unseren erwartungsvollen Händen halten, wird dieser Eindruck zur Gewißheit: Grandiose Grafik, eine fesselnde Atmosphäre und nicht zuletzt das actionlastige Gameplay machen diesen Heli-Shooter zu einem potentiellen Hit.

Dodge Viper?

Sie nehmen Platz in einem schwerbewaffneten Helikopter und patrouillieren durch eine düstere Zukunft, die voller hinterhältiger Gegner steckt. Damit Sie sich nicht verfliegen, folgen Sie festgelegten Pfaden, die Sie nicht verlassen dürfen. Von dieser Einschränkung profitiert vor allem das unglaublich hektische Gameplay: Da Sie sich nicht auf die Navigation konzentrieren müssen,





packten die Designer so viele schlecht gelaunte Gegner in das Spiel, daß es selbst hartgesottenen "Tunnel-B1"-Veteranen den Atem verschlägt.

Wieso wir gerade auf dieses erstklassige und unheimlich schwer zu bezwingende Action-Game anspielen? Aufmerksame Leser wissen es bereits. Allen anderen sei gesagt, daß die Viper-Entwickler ursprünglich bei Neon angestellt waren – und Neon zeichnete für Tunnel B 1 verantwortlich.

Grafisch zieht Viper alle Register und bietet nicht nur Echtzeit-3D, sondern wartet auch mit Light-Sourcing und Transparenzeffekten auf. Die statischen Fotos auf dieser Seite werden dem opulenten Spektakel in keinster Weise gerecht. Neben der Grafik fällt vor allem der starke Sound positiv auf. Explosionen, das Geräusch der Rotorblätter sowie die orchestrale Musik werden dermaßen perfekt in Szene gesetzt, daß die Boxen wackeln.

Ausgerüstet sind Sie zunächst mit einer primären bzw. sekundären Standardwaffe sowie einigen "Smart Bombs". Da diese Minimalausrüstung angesichts der vielköpfigen Gegnerschar nicht ausreicht, müssen Sie permanent nach Power-Ups Ausschau halten. Besonders begehrt sind die Extras, die das Schutzschild wieder auf Vordermann bringen. Verlieren Sie trotzdem eines von drei Leben, spielen Sie am zuletzt passierten Checkpoint weiter. Am Ende eines jeden Levels wartet ein besonders schwer zu besiegender Endgegner auf Sie und Ihren Helikopter.

Grafisch zieht Viper alle Register und bietet nicht nur Echtzeit-3D, sondern wartet auch mit Light-Sourcing und Transparenzeffekten auf.

Die uns vorliegende Version weist zwar noch einige Mängel auf, läßt aber bereits jetzt auf ein hervorragendes Spiel schließen, das die nach neuen Titeln dürstenden Actionfreunde begeistern wird. *pat*





Im Weltraum hört Dich niemand schreien

BLAST RADIUS











Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation

PSYGNOSIS

PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Blast Radius, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 Psygnosis Limited. All rights reserved.

The Fifth Element

Zwei gegen Zork

Die Macher von "Nightmare Creatures" versuchen sich an einer Filmlizenz: Bei der französischen Softwareschmiede Kalisto arbeitet man gerade mit Hochdruck am Action-Adventure zum Science-Fiction-Knüller "Das Fünfte Element". von Michael Schmithäuser



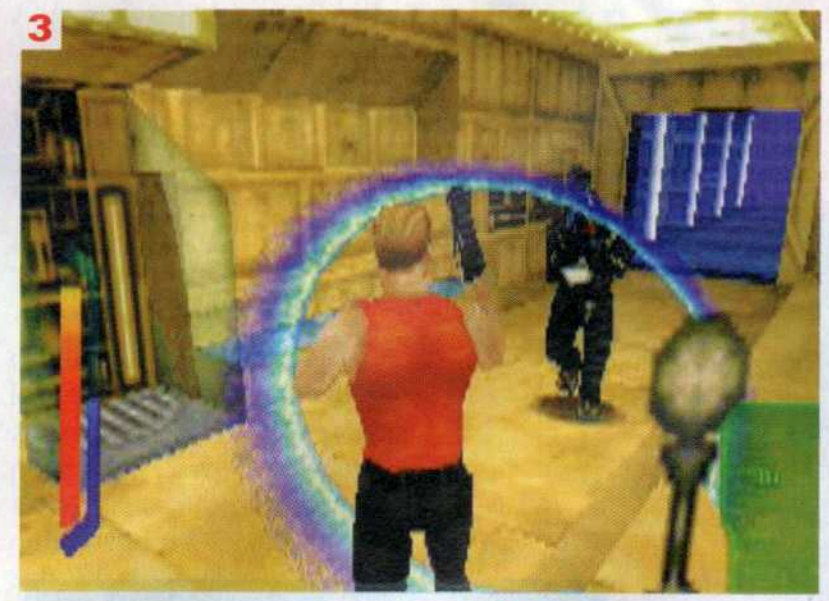
Der französische Star-Regisseur Luc Besson spaltete 1997 mit seinem skurrilen Science-Fiction-Streifen Das Fünfte Element die Fans des Genres in zwei Lager. Die einen liebten den Film wegen seiner opulenten Ausstattung, der abgedrehten Charaktere und der witzigen Dialoge. Die anderen haßten den Streifen – genau aus denselben Gründen.

Ungeachtet solcher Kontroversen hat sich Kalisto die Lizenz zur Produktion des "Spiels zum Film" gesichert. Ganz im Gegensatz zu Luc Besson will es die französische Softwareschmiede allen potentiellen Käufern recht machen, und so greift man in Sachen Präsentation und Gameplay auf bewährte Zutaten zurück – die Anleihen bei "Tomb Raider" sind nicht zu übersehen. Sie steuern wahlweise die ebenso hübsche wie schlagkräftige Leeloo oder den kraftstrotzenden Haudegen Korben Dallas durch 15 großangelegte 3D-Level, die in vier Spielwelten angesiedelt sind.

Die Hintergrundgeschichte hält sich eng an die Filmvorlage. Im New York des 24. Jahrhunderts wird der abgehalfterte Taxifahrer und ehemalige Geheimagent Korben Dallas (im Film gespielt von Bruce Willis) in den Kampf ums Überleben der menschlichen Rasse hineingezogen. Eine fremde, durch und durch bösartige, Intelligenz ist in Form einer riesigen schwarzen Wolke am Rande des Sonnensystems aufgetaucht und droht die Erde zu verschlucken. Der einzige Weg, dieses Wesen zu vernichten, besteht in der Aktivierung einer Superwaffe, die in den Gemäuern einer ägyptischen Tempelanlage verborgen liegt. Dummerweise braucht man dazu vier Elementarsteine und ein rätselhaftes fünftes Element. Korben Dallas wird von der Weltregierung mit der Beschaffung der









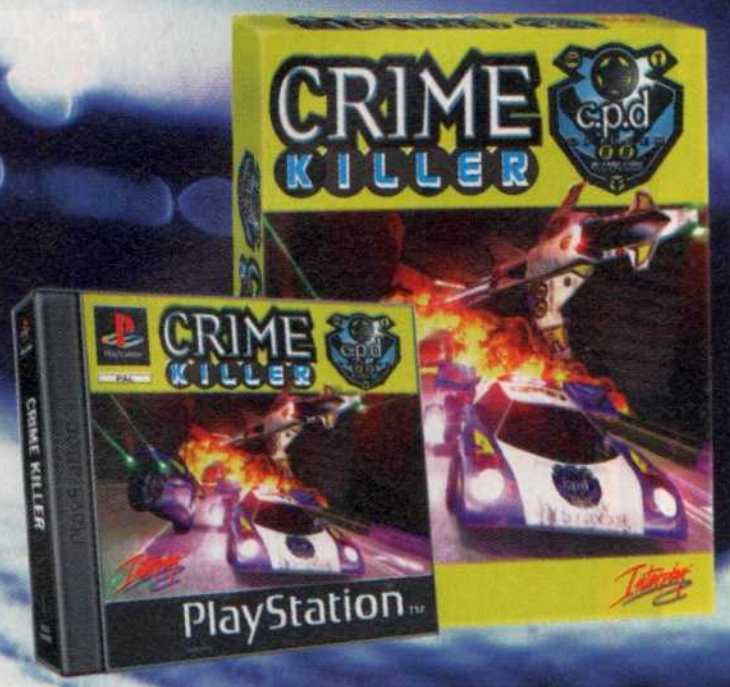
[1] Leeloo beherrscht eine Reihe von tödlichen Schlag-Combos. [2] Das abgefahrene Design des Kinofilms schlägt sich auch in der grafischen Gestaltung des Spiels nieder. [3] Aufwendige Lichteffekte verwöhnen das Auge des Spielers. [4] Mit ihrem ausgefallenen Streifen-Kostüm macht Leeloo selbst der Sex-Ikone Lara Croft Konkurrenz.

CRIME KILLER

c.p.d OFFICER 88

776453 676000

„BERICHT: DER VERDÄCHTIGE STEHT ZUM VERHÖR NICHT ZUR VERFÜGUNG. OFFICER 88 ENDE.“



Interplay™

DISTRIBUTED BY Acclaim

in the future crime will pay.

PlayStation™ PC CD ROM

©1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine ©1998 Pixelogic Ltd. Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

The Fifth Element



Sowohl bei der Ausgestaltung der Hintergrundgrafiken als auch beim Monsterdesign beweisen die Grafiker viel Liebe zum Detail.

Steine und dem Aufspüren des fünften Elements beauftragt. Letzteres tritt in Form der wunderschönen Leeloo in Erscheinung. Dieses hübsche Mädel trägt die Kraft des fünften Elements in sich und unterstützt Korben beim Organisieren der Steine. Bei ihrer Jagd nach den Elementarsteinen sind die beiden jedoch nicht alleine – der mächtige Großindustrielle Zork macht gemeinsame Sache mit dem bösen Überwesen und setzt alles daran, die Steine in seinen Besitz zu bringen. Die actiongeladene Party kann beginnen...

In bester Tomb-Raider-Manier müssen Sie die beiden Hauptdarsteller durch die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Spielwelten lotsen. Dabei folgt eine dynamische virtuelle Kamera der spärlich bekleideten Leeloo oder dem muskelbepackten Korben auf Schritt und Tritt. Während Mr. Dallas vornehmlich auf brachiale Waffengewalt setzt, verteidigt sich die geschmeidige Leeloo mit knallharten Handkantenschlägen und Fußkicks gegen die Schergen des bösen Zork. Hierbei kommt eine Prise Beat'em-Up ins Spiel: Beide Charaktere verfügen über ein stattliches Repertoire an Angriffs- und Verteidigungs-Moves sowie vernichtenden Schlag-Combos. Neben den packenden Schießereien und Nahkämpfen bekommen auch die kleinen, grauen Zellen was zu tun: Die Level sind vollgepackt mit Puzzles, die sich teilweise nur durch die intensive Zusammenarbeit der beiden Protagonisten lösen lassen. So starten Sie z.B. zunächst mit Leeloo und müssen die Schlüsselkarten zum Öffnen von Türen aufspüren. Anschließend gehen Sie mit Korben ans Werk und bahnen sich Ihren Weg durch die zuvor von Leeloo geöffneten Türen.

Die innovativen spielerischen Elemente, die knackigen Rätsel und der Ausflug ins Prügelspiel-Genre machen die Kalisto-Produktion zu einem hochinteressanten Titel, auf den sich nicht nur Freunde des Kinofilms freuen dürfen. *pat*













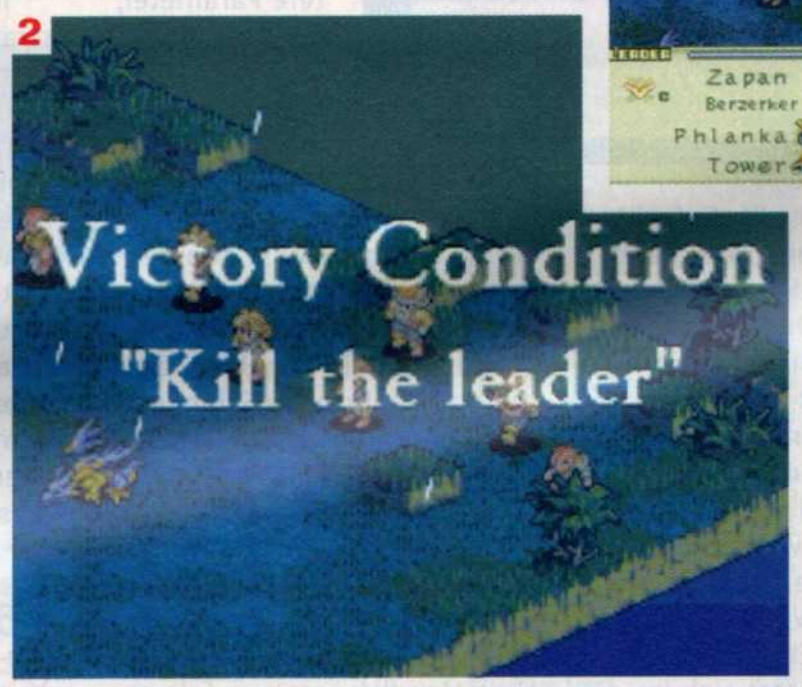
Gut abgehangen: Leeloo bahnt sich ihren Weg über die Straßenschluchten von New York.

Das Spiel der Könige

Sie lieben Strategiespiele? Magie und Säbelgerassel ist Musik in Ihren Ohren? Und in den kommenden Monaten haben Sie eh nichts vor? Dann ist "Tactics Ogre" genau das Richtige für Sie! von Ingo Böhme



[1] Zunächst stellen Sie Ihre Truppe zusammen. [2] Anschließend erfahren Sie das Missionsziel [3] und was Ihr Primärziel ist. [4] Erst dann geht es in die Schlacht.







Die OgreBattle Saga ist in Insiderkreisen so bekannt wie James Bond bei Freunden des Actionfilms. Was aber bislang nur Gamblern anderer Plattformen zum Genuß reichte, kommt jetzt in neuem, modernen Gewand auch auf die PlayStation.

Tactics Ogre spielt in einem Land namens Valeria. Nach dem Tod König Dolgares spaltete sich die Bevölkerung in drei ethnische Gruppen. Und wie es meistens so ist, wird mindestens eine davon unterdrückt. In Valeria handelt es sich um die "Walstanianer". Mit Hilfe der "Schwarzen Ritter" rotteten die beiden anderen Parteien diese Kulturgemeinschaft nahezu aus. Als es unerträglich wurde, taten sich drei junge Menschen zusammen und gründeten die "Befreiungsarmee von Valeria": der 16-jährige Denim Powel, seine zwei Jahre ältere Schwester Katchua und sein Sandkastenfreund Vice.

Sie selbst schlüpfen nun in die Rolle von Denim, dem Idealisten, der während des Spiels als Anführer auftritt. Dabei wechseln Sie Denims Namen in Ihren eigenen und werden fortan während des Spiels mit diesem angeredet. Und geredet wird viel. So zieht sich der Handlungsstrang durch verschiedene Kapitel. Und immer, wenn eine neue Situation eintritt, unterhalten sich die betroffenen Charaktere. So nimmt man am Geschehen und der Geschichte Valerias – quasi am eigenen Leibe – teil. Zuweilen müssen Sie Entscheidungen treffen: Wollen wir das Dorf niedermetzeln, oder verweigern Sie Lord Ronway den Gehorsam? Zeigen wir uns bei der Rekrutierung des edlen Ritters als Liberaler oder als Rassist? Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, ändert sich der Handlungsfaden total. Wer bei der ersten Entscheidung Ihr Verbündeter wird, tut sich im zweiten Falle mit der Gegenseite zusammen und steht

Tactics Ogre



Die Unterhaltungen der Hauptcharaktere halten Sie handlungstechnisch auf dem Laufenden.



Ihnen beim nächsten Gefecht wieder gegenüber. Und glaubt man den Entwicklern bei Atlus, hat die Story acht komplett unterschiedliche Ausgänge. In jedem Falle bietet diese Vielschichtigkeit genügend Anreiz, um die CD auch nach Monaten immer wieder einzulegen, auch wenn man einmal am Ende angekommen ist. Alleine wegen der dynamischen Entwicklung Ihrer Armee bietet sich immer wieder ein komplett neues Bild.







Das Intro sieht genauso aus wie das Spiel und erzählt die Geschichte Valerias.

Das Konzept

Im Grunde besteht das Gameplay – unabhängig von dem Kapitel, in dem Sie sich befinden – immer aus zwei unterschiedlichen Phasen. In der Ausrüstungsphase kaufen Sie – sofern Sie sich in einer Stadt befinden – Waffen, Gegenstände und magische Accessoires oder rekrutieren neue Gefolgsleute. Gut ausgerüstet, ziehen Sie mit Ihren Mannen ins Training. Denn zu Anfang kann man mit den angeheuerten Weicheiern beileibe keinen Blumentopf, geschweige denn eine Schlacht, gewinnen. Im spielerischen Kampf mit- und gegeneinander gelangen Sie jedoch nach und nach zu mehr Erfahrung im Umgang mit den verschiedenen Waffen. Für jede Kampfhandlung erhalten Ihre Soldaten, Amazonen, Ritter, Zauberer und die übrigen zwei Dutzend unterschiedlichen Charaktere und Lebensformen Erfahrungspunkte. Und haben Sie 100 davon gesammelt, verlängert sich Ihr Lebensbalken und Sie kommen automatisch in den nächsten Fertigkeitslevel. Gleichzeitig wachsen andere Werte, wie z.B. die Intelligenz, Vitalität, Beweglichkeit, Mentalität und zahlreiche weitere Parameter, die die Individualität jedes Kämpfers ausmachen. Hat sich eine Figur gut entwickelt, transformieren Sie sie in eine nächst höhere Daseinsform, etwa von der einfachen Amazone über die Walküre bis hin zur Hexe. Damit stehen ihr neue Fähigkeiten zur Verfügung und ihre Entwicklungschancen steigen von Gefecht zu Gefecht.

Aber das Training ist natürlich nur eine Trockenübung. Richtig zur Sache geht es dann, wenn Sie dem tatsächlichen Handlungsstrang folgen. Und das geschieht, indem Sie Ihre Mannen zum nächsten Zwischenziel leiten. Besonders am Anfang lauern Ihnen mitunter kleinere Gruppen von Wegelagerern auf. Diese Scharmützel zu gewinnen, ist nicht schwer und bringt Ihnen Erfahrung und die eine oder andere Kriegsbeute. Daneben besitzt Ihre Hauptfigur noch eine phantastische Fähigkeit: Die Kraft der Überzeugung. Denn ist ein Gegner fast besiegt, können Sie ihn überreden, Ihrer Armee beizutreten. Manchmal klappt das nicht sofort, aber nach zwei bis drei Versuchen ist auch der störrischste Esel weichgekocht und Ihre Armee – ohne ein Goldstück zu verschwenden – um einen gut trainierten Kämpfer reicher.

Das Terrain, auf denen Sie Ihre Waffengänge austragen, ist ein schachbrettartiges Feld, das Sie von schräg oben betrachten. Jedes Quadrat hat eine bestimmte Höhe, ist aus unterschiedlichem Material und mit verschiedenen magischen Energien versehen. Hier gilt es, die eigenen Figuren gegen die feindliche Armee zu führen und die Vorzüge der verschiedenen Charaktere optimal zu nutzen.

Das Schlachtfeld

Jede Schlacht hat ein Primärziel und diverse Sekundärziele. Ersteres heißt entweder den Anführer der gegnerischen Armee oder alle Antagonisten zu eliminieren. In zweiter Linie geht es darum, die einzelnen Kontrahenten in die Knie zu zwingen und gegebenenfalls für die eigenen Reihen zu gewinnen.

Im Gegensatz zu Echtzeitstrategie-Vertretern, wie "Command & Conquer", ist Tactics Ogre rundenbasiert. Aber eben nicht ganz. Denn obwohl sich – wie bei "Panzer General II" – zwei feindliche Armeen gegenüberstehen, ist nicht zuerst die eine und dann die andere Seite dran. Vielmehr hat jeder Charakter eine Nummer innerhalb der Abfolge. Mit jedem Kämpfer, der seinen Zug beendet hat, vermindert sich diese Reihenfolgenummer der übrigen Spieler um eins.

Tactics Ogre bietet derart viele Handlungsmöglichkeiten und Einflüsse, daß einem ganz schwindlig wird.

Aber auch wieder nicht ganz. Denn bei jedem Durchgang stehen einer Figur zwei Aktionen zur Auswahl: Einerseits kann sie sich innerhalb eines gewissen Radius bewegen. Zudem hat sie die Alternative zwischen einem Angriff oder einer Handlung, wie z.B. die Einnahme eines Heilungstrankes. Entscheidet sie sich dafür, eine Aktion oder gar beide auszulassen, wird sie in der Reihenfolge nicht hinten ange-

■ HERSTELLER:	**N/A**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Atlus**	■ GENRE:	**Strategie-RPG-Mix**
■ VERFÜGBAR AB:	**Winter '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**



[1] Ein wenig Magie hat noch nie geschadet, [2] außer sie kommt vom Gegner.

stellt, sondern irgendwo in der Mitte eingereiht, wodurch sie beim nächsten Mal schneller drankommt.

Bei den Angriffen gibt es direkte und indirekte Attacken sowie Magie und die Spezialaktionen, die manche herausragende Kämpfer während des Spieles erlernen. Bei dem direkten Angriff muß sich der Gegner auf einem benachbarten Feld befinden und startet in jedem Falle eine Gegenattacke. Indirekten Offensiven, wie einem Bogenschuß, ist er hingegen ausgeliefert und kann sie lediglich abwehren.

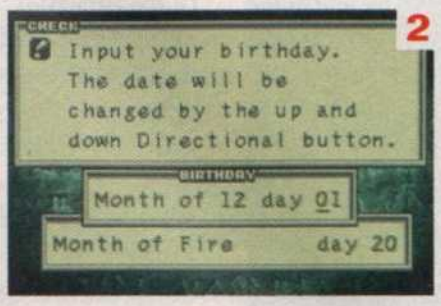
Was aber beeinflußt den Ausgang eines Gefechts? Alleine um diese Frage zu beantworten, könnte man ein ganzes PSM füllen. Denn angefangen bei den physischen und psychischen Fähigkeiten des Angreifers sowie des Gegners sind es die Waffenart, die Art des Terrains (Gras, Wasser etc.), dessen Lage und magische Ausprägung. Großen Einfluß nehmen in allen Bereichen die vier Elemente Erde, Feuer,



Wasser und Luft. Greift z.B. ein Feuercharakter einen im Wasser stehenden Kontrahenten an, so ist das Scheitern vorprogrammiert.

Die zahlreichen Variablen, die unterschiedlichen und äußerst intelligenten Charaktere, die zahllosen Waffen und Handlungsstränge sowie die hervorragende Steuerung mit dem Joypad deuten klar darauf hin, daß Tactics Ogre ein herausragender Vertreter seines Genres mit einem enormen Suchtpotential ist. *pat*





[1] Der Held in Tactics Ogre heißt genau wie Sie [2] und bekommt an Ihrem Geburtstag auch ein Geschenk.

Game It!

Titel des Monats Juli:
Gran Tourismo
89,99

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
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	89,99
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 10.6.1998
* = noch nicht verfügbar am 10.6.
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 Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
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
Alien Triology	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits	69,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Breath of Fire*	87,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	**24,99**
Clocktower	84,99
Colony Wars	79,99
Command & Conquer 1	84,99
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99 N
Colin McRae World Rally	84,99 N
Constructor*	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Critical Depth	72,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone*	79,99
Dead of Alive*	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Platinum*	39,99
Formel 1 '97	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
Golden Goal	84,99
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
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 Pl.	39,99P
International Track & Field	39,99
Jersey Devil	84,99
Jet Rider 2*	79,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
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
Mechwarrior 2 Platinum	44,99
Medievil*	79,99
Megaman X3	74,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3 Platin.	39,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer	84,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Olympics	99,99
Namco Museum 5	74,99
Nascar 98	79,99
NBA Fast Break	69,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
NBA Pro 98	89,99
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
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	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Nuclear Strike	84,99
Off Road Challenge*	69,99
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
Perihellan*	79,99
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyound the j.	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge Plat.	39,99
Powerboat Racing	79,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98*	89,99
Pro Pinball · Timeshock	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rascal	84,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revolution Plat.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D*	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Platinum	39,99
Spawn	74,99
Spice World*	42,99
Street Fighter Collection*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat.McG.*	79,99
Super Match Soccer*	74,99
Super Pang Collection*	89,99
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tekken 2 Platinium*	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tenka Life Force	84,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
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
Viper*	79,99
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
Warhammer 2:Dark Omen	89,99
Wayne Gretzky Hockey 98*	74,99
WipEout 2097 Platinium	39,99
World Rallye Ch.T.Mäkinen*	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Dual Shock.	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,99

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

Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99
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	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
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
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

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
87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 · 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497

Angespielt

Breath of Fire 3



Jetzt wird's langsam ernst: In den USA ist der dritte Teil der "Breath of Fire"-Rollenspielsaga bereits in den Läden. Ganz offiziell und sogar eingedeutscht soll es die CD bald auch bei uns geben. von Henrik Fisch

Wie würden Sie reagieren, wenn Sie als kleiner Drache unsanft aus Ihrem Schlaf gerissen würden? Richtig: Tief Luft holen, zielen und kräftig Feuer auf die Peiniger spucken. Genau das macht unser Held in dem Rollenspiel Breath of Fire 3; er gehört nämlich der Gattung der fliegenden Feueratmer an, und Minenarbeiter entdeckten ihn bei einer Ausgrabung. Leider nutzen ihm die Kräfte nicht viel, denn die Kumpel nehmen ihn gefangen und transportieren ihn zur Basis der Häscher. Während der Fahrt gelingt ihm die Flucht, und er findet – nun verwandelt in einen Menschen – Freunde in Form zweier Diebe.

Sobald der geübte Rollenspieler das Joypad in die Hand nimmt, fühlt er sich eigentlich gleich zu Hause. Die Steuerung der Helden, das Kampfsystem und die Kontrolle der verschiedenen Objekte unterscheidet sich nicht großartig von anderen Titel der Gattung. Es gibt eine Oberkarte, auf der sich die Helden schnell von Ort zu Ort bewegen. Wenn etwas Interessantes auftaucht, schaltet das Spiel per Knopfdruck auf eine detaillierte 3D-Ansicht um. Solange die Gruppe nicht zu Hause oder in einem Dorf ist, kommt es immer wieder zu Metzeleien mit zufällig auftauchenden Monstern. Dabei gewinnen die Mitglieder Erfahrung, bekommen Geld und finden hin und wieder auch nützliche Gegenstände wie Heilkräuter und Schwerter.

Die Wunden kann man nicht nur per Zauberei kurieren, sondern auch in einem Hotel und sogar in der Wildnis. Dazu entfachen die Recken einfach ein kuschliges Lagerfeuer, bauen ein Zelt davor auf, und schon wachsen die Trefferpunkte. Zur Abrundung dürfen Sie dann gleich noch den Spielstand speichern.







[1] Hätten Sie's gesehen? [2] Ein Druck auf die Joypad-Taste, die Landschaft dreht sich,... [3] ...und schon sind die Helden im Besitz eines weiteren nützlichen Gegenstands.

Wer suchet, der findet ...

Es lohnt sich, die Landschaft gründlich abzusuchen. So manches mal schlummert eine Schatzkiste mit einem Kampfzauber hinter einem Baum, oder ein Säckchen mit Heilkräutern liegt auf einer abgelegenen Lichtung herum. Um die Muntermacher zu erspähen, dürfen Sie die dreidimensional dargestellte Umgebung kippen und drehen. Auch in verwinkelten Räumen ist das nützlich, um eine Treppe oder Leiter hinter einer Mauer zu entdecken.

MINDSCAPE **circuit breakers**

CIRCUIT BREAKERS

DIRTY DRIVING!

Cool, schnell, grell: Circuit Breakers. Die Regeln sind wie immer einfach: Es gibt keine! Aber aufgepaßt, jede der heißen Kisten hat andere verrückte Eigenschaften und erfordert völlig ausgeflippte Fahrer.



PlayStation

„PlayStation" und „PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

MINDSCAPE

©1998 Mindscape, Inc. Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mindscape, Inc.

MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41 0 · Fax: (02 08) 9 92 41 29
www.mindscape.com

Angespielt | Breath of Fire 3





Auch die Oberkarte hat ein paar Überraschungen parat: Sobald ein Ausrufezeichen über dem Haupt des Helden erscheint, wartet irgend etwas Spannendes in der Nähe. Per Knopfdruck erscheint die Detailansicht, und jetzt heißt es suchen: Irgendwo liegt garantiert ein Säckchen mit einem nützlichen Kleinod herum. Ein Fragezeichen auf der Oberkarte signalisiert, daß hier ein kleines Rätsel seiner Lösung harrt. Als Belohnung gibt es einen interessanten Gegenstand.

Feintuning hat Capcom auch im Detail geleistet: So wiegen Waffen und Rüstungen eben ein bißchen was, und zwar um so mehr, je effektiver sie sind. Wer also ein stabiles Schwert und einen fetten Plattenpanzer durch die Gegend wuchtet, muß sich nicht wundern, wenn die Monster öfters zuschlagen als man selber. Umgekehrt vergeht den Ungeheuern hören und sehen, wenn die Helden nur leichtgeschürzt loslegen. Allerdings richtet jeder Treffer mangels wirksamer Waffen dann auch wenig Schaden an.

... viele, viele Monster

Allerdings müssen Sie nicht immer drauflos prügeln. Sinnvoller ist es, das angreifende Monster erst einmal auszuspionieren. Dadurch erlernen die Recken eventuell einen Zauberspruch, den sie auf konventionelle Art nicht bekämen. Das klappt natürlich nicht auf Anhieb, und so bekommen Sie meistens gehörig was auf den Deckel, bevor Sie stolz die Künste einer neuen Hexerei ausüben dürfen.



Für diese Vorstellung stand uns die amerikanische Verkaufsversion zur Verfügung. Für die deutsche Fassung sollen die Texte komplett übersetzt werden. Hoffen wir nur, daß Capcom dabei umsichtig zu Werke geht.

Flüchten scheint im ersten Moment übrigens nicht erlaubt zu sein. Das Kampfmenü besitzt keinen entsprechenden Eintrag. Ein Blick ins Handbuch verrät uns, daß dafür eine der R-Tasten oben am Joypad reserviert ist. Nun mag mancher vorsichtige Spieler darüber die Nase rümpfen. Allerdings kam es während des Testspiels nie vor, daß die Wald-und-Wiesen-Monster den Kämpfern überlegen waren. Bei den Endmonstern sieht es dagegen schon anders aus.

Bevor wir jetzt allzu tief die Unfähigkeit Ihres Testers breitwalzen, das Ungetüm in der ersten großen Höhle zu besiegen, gehen wir noch etwas auf die Spieleigenschaften ein. Das Handbuch sagt dazu: Der Held geht gerne einem Freizeitvergnügen nach. Genauer gesagt angelt er an geeigneter Stelle auf der Oberkarte nach Fischen. Dazu braucht er natürlich erst eine Angel und Köder. Den Fang kann er verkaufen oder spezielle wertvolle Gegenstände dagegen eintauschen.

Gelegentlich finden Sie einen Meister, der verschiedene Eigenschaften unseres Möchtegern-Drachen trainiert. Bevor das jedoch passiert, müssen Sie als zukünftiger Schüler eine Prüfung ablegen. Auch die Drachenverwandlung kommt später im Spiel zum Zuge: Während eines Kampfes jagen Sie den Monstern damit einen gehörigen Schrecken ein. In Form der Feuerechse haben Sie natürlich ganz andere Kampftaktiken drauf – wir erwähnten bereits den Feueratem – als in seiner menschlichen Form. Abhängig von den "Genen" sind unterschiedliche Drachenformen drin.

Mahn sprihct Deutch

Hoffen wir nur, daß Capcom die Texte etwas feinfühliger übersetzen läßt, als das Square mit der "Holzhammer klappt immer"-Methode bei "Final Fantasy VII" getan hat. Sonst dürfte einiges an Wortwitz auf der Strecke bleiben. Etwas genervt hat während des Probespiels die Joypad-Steuerung. Dank der schrägen Von-Oben-Ansicht der Landschaft, muß man das Pad eben genau schräg drücken, damit die Helden nicht ständig von einem Weg oder Pfad heruntertappen. Das klappt bei einem Nigel-Nagel-Neu-Joypad eigentlich nie. Vielleicht ändert sich da bei der deutschen Version ja noch etwas.

Was es nun mit dem ganzen Drachendrumherum auf sich hat, erfährt man im Laufe des Abenteuers. Wir hatten die amerikanische Verkaufsversion zur Verfügung und konnten zirka 10 Stunden Spielzeit hineinschnuppern. Während dieser Zeit durchlebten wir so ziemlich alle Emotionen: Belustigung, Spannung, Wut auf die Gegner und Erleichterung, wenn die Helden den Kampf gegen ein Monster doch geschafft haben. Also: Schnell "Wild Arms" durchspielen (oder was immer gerade im CD-Schacht Ihrer PlayStation rotiert), denn hier scheint der nächste Hammer auf uns herunterzusausen. *mom*





1



2



3

[1] Holla! Das Ausrufezeichen verrät es: Hier gibt es was interessantes... [2] ...und siehe da, wir finden ein Säckchen mit einem Heilkraut. [3] Immer fleißig zuhauen, dann sind die Monster in der Wildnis schnell erledigt.

ANZEIGE

SENTINEL returns



SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.





SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategiesches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht...
Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...

Hookstone

PC CD ROM

PlayStation

PSYGNOSIS

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

© 1998 No Name Games Limited. Published under exclusive licence from No Name Games Limited by Psygnosis Limited. Based on an original concept by Geoff Crammond. Programmed by Hookstone Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Zero Divide 2



Wenn Programme durchdrehen, Prozessoren Amok laufen und Bits die Muskeln spielen lassen, hört sich das nach einer ziemlich abgefahrenen Story an. Und wenn es sich dann noch um ein PlayStation Beat'em-Up handelt, kann das nur heißen, daß der zweite Teil von "Zero Divide" in Deutschlands Regale kommt. von Ingo Böhme



Ein Zero Divide ist der Alptraum eines jeden Software-Entwicklers. Es handelt sich dabei um einen Fehler im Programm, der das ganze System aufhängen kann. Und auch die Story des gleichnamigen Spiels ist im Inneren eines Computers angesiedelt. Am Ende des 20. Jahrhunderts ist die ganze Welt über ein gigantisches Netzwerk miteinander verbunden. Dieses globale Kommunikationssystem verändert die Lebensweise der Menschen, wie einst das Telefon.

Sukzessive verselbständigt sich das System und beginnt eine eigene Ordnung zu schaffen. Da plötzlich meldet sich eine Datenbank namens "XTAL TOWER" und gibt bekannt, daß sie in Kürze ihren gesamten Inhalt der Öffentlichkeit preisgeben würde. Und da es sich um geheime wirtschaftliche und militärische Informationen handelt, sind die Verantwortlichen der Regierungen in heller Aufruhr. Allerdings zeigt XTAL Sportsgeist und lädt alle Oberhäupter an einen virtuellen Platz innerhalb des Netzes ein. Dort sollen sie sich im Kampf gegen XTALs Kreaturen behaupten. Gelingt es Ihnen, bleiben die Informationen geheim.







Der erste Teil von Zero Divide spielte unter den strengen Augen des Programms XTAL.

Während normalerweise eine Story bei einem Prügelspiel lediglich die Untermalung darstellt, ist sie bei Zero Divide wichtig zu wissen. Denn gäbe es keine Assoziation, wären die Aufmachung und die klotzigen Charaktere nicht mal ein Stirnrunzeln wert. Unter der Prämisse jedoch, daß sich alles in den Silikonnerven eines Rechnersystems abspielt, bekommen selbst die Schachtelfiguren von Zero Divide einen gewissen Charme. Und erst dann, wenn man sich des Handlungsortes bewußt wird, ist die Neon-sterile Umgebung von ebensolcher Natürlichkeit, wie ein Amphitheater bei "Soulblade".

Die scheinbar spröde Grafik zeigt erst bei näherer Betrachtung, wie filigran sie wirklich ist.

Grafisches Understatement

Die Grafik wirkt auf den ersten Blick primitiv. Denn wo bei Soulblade, "Tekken" und "DOA" ein Arm oder Bein aus Tausenden von Polygonen zusam-

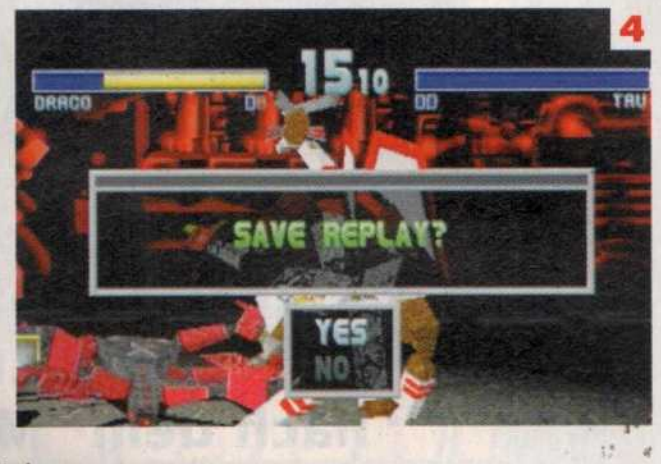
■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Zoom Inc.**	■ GENRE:	**3-D-Beat'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**August**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



[1] Was dem einen sein Maschinengewehr, ist dem anderen sein Stachel. [2] Sieben der insgesamt 18 Stages sind am Anfang noch verdeckt und müssen erst erspielt werden. [3] Wenn Sie schnell genug sind, hangeln Sie sich wieder am Ring hoch, bevor Sie Ihr Gegner herunterkickt. [4] Ein besonderes Feature ist die Videokamera, die gelungene Endsequenzen auf der Memorykarte speichert.







ZOOM
Presents a
3D Polygonal Fighting

mengesetzt ist, sind es bei Zero Divide gerade einmal ein Dutzend. So scheint es zumindest, wenn man die klotzigen Kämpfer sieht. Doch fangen sie an, sich in ihrer virtuellen dreidimensionalen Welt zu bewegen, ist das Spiel von Licht und Schatten auf den kantigen Oberflächen derart filigran, daß es alles entschädigt.

Das bei anderen Prüglern obligatorische Introvideo fehlt leider gänzlich. Lediglich eine Kamerafahrt durch eine Reihe Schwarzweißbilder samt einiger erklärender Worte stimmen den Spieler auf die Story ein.

Auch die Endsequenzen, wenn Sie einen Protagonisten durch alle Level zum finalen Sieg geführt haben, versagt Ihnen Zero Divide. Dafür bietet es jede Menge Gameplay und Spezialeffekte. Denn einerseits bewegen sich die Kämpfer tatsächlich auf einer echten dreidimensionalen Fläche und nicht nur in der Vor-und-Zurück-Ebene. Andererseits prügeln sie sich, daß die Fetzen fliegen. Und das nicht nur im sprichwörtlichen Sinne. Denn trifft ein Schlag mit voller Wucht, zerbirst die Panzerung des Gegners effektvoll in unzählige Splitter.

Auch der Ring hat ein realistisches Element, das man bei anderen Vertretern dieses Genres nicht findet. Seine Ränder sind nicht etwa abgesperrt, sondern gleichen viel eher den Klippen von Mohair, denn sie gehen ebenso steil nach unten. Sprinten Sie auf Ihren Gegner zu und dieser weicht Ihnen aus, fallen Sie über den Rand. Ganz ohne sein direktes Zutun. Wenn Sie aber Glück haben, kann sich Ihr Recke noch blitzschnell am Rand festhalten. Gelingt es Ihnen dann noch, schnell genug zu reagieren, hangelt er sich auch wieder nach oben, bevor der Widersacher ihm den Endschlag versetzen kann.

Die Liste der Kämpfer liest sich größtenteils wie der Stichwortindex eines PC-Handbuchs. Hier gibt es Namen wie "IO", "Pixel", "Zero" und "Nere ID". Aber auch in Drahtgittermodelle umgesetzte Tiere wie der Krebs "Cancer", der Godzilla-Verschnitt "Draco" oder der Skorpion-ähnliche "Tau" mit seinem leuchtenden Giftstachel sind mit von der Partie. Jeder einzelne verfügt über 30 bis 40 verschiedene Combos, die sich aus den Richtungs- und den Aktionstasten Schlag (Kreis), Tritt (X) und Deckung (Quadrat) zusammensetzen. Allesamt sehen Sie auf Wunsch im Trainingsmodus, aber auch beim Arcade-Kampf als Gedankenstütze.

Ersterer ist besonders zu erwähnen. Denn der Gegner steht nicht nur blöde herum, sondern stellt einen vorbildlichen Sparringspartner dar. Auf Wunsch nimmt dieser eine beliebige Haltung ein oder wehrt sich auch mal handfest.

Haben Sie den Arcade-Modus mit verschiedenen Akteuren bis zum Ende durchgespielt, erhalten Sie nach und nach weitere Kämpfer sowie neue Schauplätze. Von den 18 vorhandenen Landschaften sind zu Anfang nur elf verfügbar. Die anderen sind mit dem – jedem Hacker bekannten – "Access denied" (Zugriff verweigert) versehen. Jede einzelne hat einen Namen, der aus der Hard- oder Softwareterminologie stammt. Vom "Blue Debugger" über "Frozen Data" bis hin zu "Add Space" sind die Namen genauso phantasievoll wie die Gestaltung der Austragungsorte der verschiedenen Fights.

Für echte Beat'em-Up-Gourmets gibt es noch einen weiteren Leckerbissen. In Zero Divide ist eine Kamera eingebaut, die auf Wunsch beliebige Endsequenzen aufnimmt und auf der Memorykarte speichert. So wird Ihr digitaler Ruhm für die Nachwelt erhalten. *pat*









[1] Unterschätze niemals den Stachel eines Skorpions! [2] Die Komboliste steht Ihnen jederzeit zum Spicken auf Knopfdruck zur Verfügung.



Mich laust der Affe

Schon Charles Darwin stellte die These auf, daß der Mensch vom Affen abstammt. In "Monkey Hero" schlüpfen Sie in die Haut eines als Samurai verkleideten Meerkätzchens und suchen in einer liebevoll gestalteten 3D-Welt nach dem "Magischen Geschichtenbuch". von Ingo Böhme



Die Geschichte von Monkey Hero ist angelehnt an die alte chinesische Geschichte "Die Legende vom Affenkönig". Ein junger Held namens Monkey, der aussieht wie eine Meerkatze im Outfit eines Samurai, hat die Aufgabe, die Harmonie zwischen den drei Welten seiner Hemisphäre wieder herzustellen. Denn der König der Alpträume spukt in den Köpfen der Kinder herum. Um ihm das Handwerk zu legen, wurde Monkey vom König der Träume geschaffen, um die fehlenden acht Kapitel aus dem "Magischen Buch der Geschichten" zu finden und zurückzubringen. Das jedoch erweist sich als ziemlich schwierig, da sich die fehlenden Teile kreuz und quer verstreut auf über 2.500 Bildschirmen verstecken. Und diese wimmeln nur so von Gegnern, die vor dem Weiterkommen erst einmal besiegt werden wollen. Das geht natürlich nicht ohne die entsprechenden Hilfsmittel. So liegen auf dem Weg alle möglichen magischen und archaischen Gegenstände herum. Mal ist es ein Zauberspruch, mal ein Bambusstock, ein Pilz oder sogar Dynamit. Versteckt sind diese Items in Töpfen, Truhen oder unter Riesenpfirsichen. Auch einige der skurrilen Gegner – wobei eine Küchenschabe noch der normalste Vertreter ist – hinterlassen ihre Habe, wenn Sie sie ins digitale Nirwana befördert haben. Aber es gibt auch noch andere Wege, an Informationen und neue Spielzeuge zu kommen. Da ist zuerst einmal Meister Sage, der über ein magisches Stirnband mit Ihnen in Kontakt steht. So greift er helfend ein, wenn Sie – wieder einmal – ratlos vor einem unlösbar erscheinenden Problem stehen und versorgt Sie mit dem nötigen Know-how. Aber auch in den Kneipen und Spelunken der verschiedenen Dörfer sind die Wirte und Gäste durchaus gewillt, ein wenig zu plaudern. Hier finden Sie zudem auch Geschäfte, in denen alle möglichen nützlichen Gegenstände zum Verkauf feilgeboten werden.

Am Ende eines jeden der vierzehn Hauptlevel wartet naturgemäß ein etwas stärkerer Antagonist darauf, Monkey das Leben schwer zu machen. Da sich das Spiel nicht an jeder Stelle speichern läßt, braucht es zuweilen ein halbes Dutzend komplette Durchgänge, bis endlich der Endlevelgegner Ihrem gerechten Zorn erliegt.





Auch wenn uns nur eine sehr frühe Vorabversion vorlag, in der noch lange nicht alle Ebenen spielbar waren, läßt sich doch schon erkennen, daß Blam! mit diesem Titel an einem total putzigen Vertreter aus dem Bereich der Action-Adventure arbeitet. Das unterstreicht nicht nur die flüssige Grafik, die stark an die eine Mischung aus Biene Maja und den großäugigen Figuren japanischer Zeichentrickfilme erinnert, sondern auch die nette Lalulala-Musik, die Erinnerungen an Soap-Operas der 60er und 70er Jahre weckt. Ein bißchen fad wirken lediglich die Dialoge, die im Vergleich zur Verspieltheit der Grafik viel zu nüchtern gehalten sind. Bleibt zu hoffen, daß sich daran noch etwas ändert, bis im Spätjahr die fertige Version vorliegt. *pat*







[1] Selbst das Hauptmenü ist dreidimensional. [2-3] Irgendwas ist faul im Staate: Kleine Kinder berichten über Alpträume von Monstern.

empfohlen von sportmagazin kicker aktuell · fachlich · kritisch

3D ARCADE ACTION





VIER-SPIELER-MODUS

UND MANAGEMENT



IN EINEM SPIEL



WELTMEISTERSCHAFTS- UND SUPERLIGA-MODUS

KI PASST SICH DER PERSÖNLICHEN SPIELSTÄRKE AN!

KICK OFF WORLD

PlayStation

Für Sesselsportler von 8-80 Jahre

ANCO

FUNSOFT

Vertrieb: ABC Software, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **ABC SOFTWARE AG**, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 (CH) • **ABC SPIELSPASS GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794 (A)
Copyright © 1998 Anco Games. Kick Off World is developed by Anco Games. All Rights reserved Worldwide. Published, Manufactured and Distributed by Funsoft Holding GmbH.





[1] Realistische Fahrwerksbewegungen, sichtbare Schäden und wegspritzender Kies – die Autos in CMR sind eine echte Augenweide. [2] Nach seiner nächtlichen Exkursion durch den Dschungel ist dieser Audi Quattro reif für die Waschstraße. [3] Im Arcade-Modus geht es weniger realistisch zu. [4] Dank der großzügig ausgelegten Streckenbegrenzungen können Sie auch Ausflüge ins Buschwerk unternehmen. [5] In der Werkstatt machen Sie Ihr Fahrzeug fit für die nächste Wertungsprüfung.







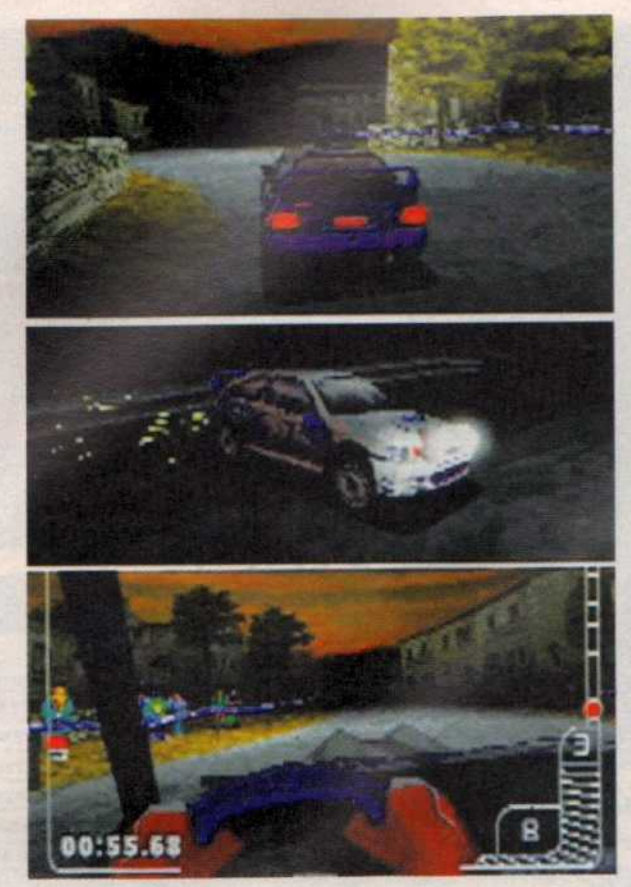
Colin McRae Rally

Anschnallen, Gas geben und Zähne zusammenbeißen: Mit "Colin McRae Rally" präsentieren die Macher von "TOCA" die bislang realistischste Offroad-Hatz für die PlayStation. Kann die Codemasters-Produktion den bisherigen Favoriten "V-Rally" vom Thron stürzen? von Michael Schmithäuser

PlayTip PlayStation Magazin 8/98



Lange drei rechts über Kuppe, gefolgt von vier links, wird enger, nicht schneiden!". Wenn diese knappen Kommandos im Helmlautsprecher ertönen, nachdem Sie Ihren Wagen in der langen Geraden auf 180 Sachen beschleunigt haben, stecken Sie ganz schön in der Klemme. Da hilft nur noch eins: Vollbremsung, Augen zu und durch! Die Räder blockieren, der Kies spritzt in alle Richtungen weg, und die Bremsscheiben beginnen zu glühen. Zwei Meter vor der Biegung reißen Sie das Lenkrad mit aller Gewalt nach rechts und lassen das geschundene Vehikel mit 60 km/h quer durch die Kurve rutschen. Kurz bevor die Kiste ausbricht, gehen Sie wieder voll aufs Gas und lenken mit aller Gewalt links ein. Die Reifen fressen sich in den Kiesbelag, das Heck des Wagens schert bedrohlich weit aus, doch die pure Kraft des 300 PS starken Motors sorgt dafür, daß sich das Fahrzeug nach einem kurzen Aufschaukeln wieder



Harter Job: Nachtschichten gehören für Rallye-Fahrer zum Alltag.

stabilisiert. Unbeschadet lassen Sie die Schikane hinter sich und heizen mit 200 Stundenkilometern der nächsten S-Kurve entgegen...

Solche brisanten Situationen werden Sie in Colin McRae Rally zuhauf erleben – und zwar genau so, wie die "echten" Rallye-Piloten in ihren engen Cockpits. Denn die neue Rennsimulation aus dem Hause Codemasters führt die bewährte Tradition des letztjährigen Weihnachts-Hits "TOCA Touring Car Championship" fort. Das bedeutet: Perfekte Simulation des Fahrverhaltens, ohne daß dabei der Spielspaß zu kurz kommt.

Am Steuer von acht naturgetreu nachgebildeten Rallye-Boliden (plus vier Klassikern als Bonusfahrzeuge) müssen Sie 48 Kurse auf drei Kontinenten meistern. Alle Strecken lassen sich vorwärts, rückwärts und spiegelverkehrt befahren. Diese Varianten ergeben zusammen mit den vier spannenden "Super Special Stages" die stattliche Anzahl von insgesamt 196 Strekken.

In Neuseeland erwarten Sie sanfte Hügellandschaften und knöcheltiefe Schlammpisten. Eine eher trockene Angelegenheit sind die griechischen Kurse: staubige Pisten durchs Bergland, an der Küste entlang und an der Akropolis vorbei. Jede Menge Abwechslung bietet der Zwergstaat Monaco. Hier führen Sie Ihren Boliden wechselweise auf malerischen Küstenstraßen und auf verschneiten Bergpässen Gassi. In Australien fegen Sie durch rote Canyons und durch dichtes Buschwerk, während Sie sich in Schweden mit tiefem Schnee und tückischen Eisplatten konfrontiert sehen. Und nach einem Abstecher in den tropischen Urwald von Indonesien statten Sie auch der Heimat des Rallye-Profis Colin McRae, dem stets verregneten Großbritannien, einen Besuch ab.

Jede Länderrallye ist in verschiedene Wertungsstrecken unterteilt, die anders als die Rundkurse in V-Rally über getrennte Start- und Zielorte verfügen. Ein weiterer großer Unterschied zur Infogrames-Produktion ist das Fehlen direkter Konkurrenten auf der Piste. Wie bei einer echten Rallye kämpfen Sie alleine gegen Zeit, Streckenverhältnisse und Naturgewalten. Um dennoch ein gewisses Konkurrenzgefühl ins Spiel zu bringen, wird am oberen Bildrand Ihre aktuelle Position im Feld der 16 computergesteuerten Teilnehmer angezeigt.

Ein taktisches Element bringen die Werkstattaufenthalte ins Spiel. Hier passen Sie Bereifung, Fahrwerk, Bremskraftverteilung und Lenkung Ihren Befürfnissen und den Streckenverhältnissen an. Nach einer besonders harten Wertungsprüfung lassen Sie hier auch Reparaturen vornehmen – aufgrund des eng gesteckten Zeitlimits reicht es jedoch meist nicht für das Beheben aller Schäden. Dadurch stehen Sie oftmals vor der Qual der Wahl: Lieber den Motor auf Vordermann bringen, oder angesichts der bevorstehenden Nachtfahrt die Bordelektrik reparieren?

An Spielmodi stehen neben der spannenden Meisterschaft ein Zeitfahren auf Einzelstrecken oder eine in sich abgeschlossene Rallye durch ein einziges Land zur Auswahl. In der "Rallye Schule" erlernen Sie auf dem Übungsplatz die Grundlagen des Fahrzeughandlings. Im spaßigen Zweispieler-Arcade-Modus messen Sie sich direkt mit einem menschlichen Mitspieler und schubsen sich gegenseitig von der Strecke.



[1] Einmal nicht aufgepaßt, und schon vollführt Ihr Wagen einen spektakulären Salto. [2] Die 48 abwechslungsreich gestalteten Kurse haben's in sich. [3] Im Hochland von Korsika bugsieren Sie Ihre Kiste über schwindelerregende Gebirgspässe. [4] So ein Sauwetter! Immerhin funktioniert der Scheibenwischer...







Streckendesign vom Feinsten

In Sachen Optik erreicht Colin McRae Rally zwar nicht die grafische Brillanz eines "Gran Turismo", dennoch können sich die abwechslungsreich gestalteten Kurse durchaus sehen lassen. Unschöne Blitzer, Clipping-Effekte und Pop-Ups sind bei der Codemasters-Produktion die Ausnahme, dafür sind sehr nahe Objekte und weit entfernte Hintergrundgrafiken oftmals arg grob aufgepixelt. Doch

wärend der rasanten Rennen fällt Ihnen dieses optische Manko garantiert nicht auf, denn die 3D-Engine geht flink zur Sache und bewegt die Pixelmassen in einem Höllentempo über den Bildschirm. Sie können das Geschehen aus fünf Perspektiven betrachten, darunter die extrem realistische Cockpitansicht mit Lenkrad, Schalthebel und den hektisch agierenden Händen des virtuellen Fahrers.

Bei den Fahrzeugen haben die Grafikdesigner ganze Arbeit geleistet – vom Subaru Imprza über den Ford Escort bis hin zum "Oldie" Audi Quattro '88 beeindrucken die Boliden durch feinste Details, realistische Animationen und faszinierende Spiegeleffekte auf dem Karosserielack. Und wenn Sie sich ein paarmal überschlagen haben, werden selbst Schäden wie gesplitterte Scheiben, verbeulte Motorhauben oder defekte Bremslichter sichtbar. Hübsche Spezialeffekte wie Schlammspritzer am Fahrzeugheck, Bremsspuren auf Asphalt oder Funkensprühen beim Kontakt mit der Leitplanke bilden das visuelle i-Tüpfelchen. Die unterschiedlichen Wetterbedingungen (Regen, Nebel, Schneefall, Gewitter) und die gelungenen Lichteffekte bei den Nachtfahrten runden die Präsentation ab.

Das Streckendesign selbst ist erste Sahne – zahllose Hindernisse am Straßenrand, steile Abhänge, gefährliche Böschungen, hinterhältige Kuppen und unvermittelt auftauchende Kehren verlangen Ihren Fahrkünsten alles ab. Ein Extralob haben sich die Entwickler für die weit gesteckten Streckenbegrenzungen verdient – wenn Sie wollen, können Sie Ihren Renner auch abseits der Piste durchs Buschwerk jagen.

Meisterliche Simulation

Bleiben noch Sound und Fahrverhalten. In diesen beiden Disziplinen setzt Colin McRae Rally Maßstäbe. Wie schon zuvor TOCA, beeindruckt auch Colin McRae Rally mit einer famosen Soundkulisse. Kernige Motorengeräusche vermischen sich mit dem Singen des Renngetriebes und dem Prasseln der Kieselsteine in den Radkästen. Abgerundet wird der Ohrenschmaus von den Bordfunk-Anweisungen des virtuellen Beifahrers, der Sie stets rechtzeitig über jede Kurve informiert und vor kniffligen Passagen warnt.

Das absolute Highlight des Spiels ist die perfekte Steuerung in Kombination mit dem realistischen Fahrverhalten. Egal, ob man ein digitales Standard-Joypad oder einen Analog-Controller in den Händen hält – ständig hat man das Gefühl, das Lenkrad eines echten Rallye-Boliden zu umklammern. Die flotten Kisten reagieren, je nach Straßenbelag, Fahrwerkseinstellung und Bereifung, höchst unterschiedlich. Durch gezieltes Gaswegnehmen, Bremsen oder Gegenlenken bringen Sie Ihr Fahrzeug ins Schlittern, fangen es durch das virtuose Spiel mit dem Gaspedal wieder ab und bewältigen somit jede noch so enge Schotterkurve. Zu hektische Lenkbewegungen oder zu hohe Kurvengeschwindigkeiten quittiert Ihr Auto mit einer Schleuder-Pirouette oder einem filmreifen Überschlag. Wer die geniale Steuerung nach ein paar Übungsrunden beherrscht, wird einen Heidenspaß an den Rallye-typischen Schlitterorgien haben.

Unterm Strich ist Colin McRae Rallye eine Offroad-Simulation ohne Fehl und Tadel. Wer diesen Ausnahme-Racer nicht in seine Software-Sammlung aufnimmt, verpaßt das – neben "Gran Turismo" – zweite Rennspiel-Highlight dieses Jahres. *pat*

Das Streckendesign selbst ist erste Sahne und verlangt Ihren Fahrkünsten alles ab. Und in Sachen Steuerung und Fahrverhalten setzt Colin McRae Rally neue Maßstäbe.









[1] Die Replays nach dem Rennen sind genauso sehenswert wie bei Gran Turismo. [2] Im verschneiten Schweden verliert man allzuschnell die Bodenhaftung und legt filmreife Stunt-Einlagen hin. [3] In den "Super Special Stages" fahren Sie ein spektakuläres Kopf-an-Kopf-Rennen gegen Colin McRae. [4] Kleiner Ausflug ins Reisfeld – das war's dann wohl mit dem Streckenrekord...

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler



In der "Rallye Schule" erlernen Sie die Grundbegriffe des Fahrzeughandlings. Nach einer Unterweisung per Video geht's raus auf den Übungsplatz. Nur wer gute Leistungen vorweisen kann, erhält das begehrte Zertifikat.

Colin McRae Rally

Meine Meinung: Hiermit erkläre ich Colin McRae Rally zu meinem Lieblings-Rennspiel auf der PlayStation. Nur selten hat es ein Hersteller vollbracht, akkurate Simulation und grenzenlosen Spielspaß so hervorragend unter einen Hut zu bringen. Ausgefeilte Steuerung, perfekt simuliertes Fahrverhalten, herausforderndes Kursdesign, hübsche Optik und überragende Soundkulisse – Colin McRae Rally überzeugt mich auf der ganzen Linie. Selbst das Fehlen von gegnerischen Fahrzeugen auf den abwechslungsreichen Pisten wirkt sich in keinster Weise negativ auf das Spielvergnügen aus – zu spannend ist der gnadenlose Kampf gegen die Uhr und die fiesen Schikanen. Somit verweist die Codemasters-Produktion selbst V-Rally auf die Plätze und kann jedem Rennspiel-Fan wärmstens empfohlen werden. ***Michael Schmithäuser***

■ GENRE:	**Rennspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli**
■ HERSTELLER:	**Codemasters**
■ ENTWICKLER:	**Codemasters**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Abe´s Oddysee	79,95
Agent Armstrong	69,95
Atari Arcade Greatest Hits	69,95
Ballblazer Champions	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Battle Stations <a>	59,95
Beast Wars	79,95
Black Dawn	59,95
Bloody Roar	79,95
Brahma Force	79,95
Broken Helix	79,95
Bug Riders	79,95
Bushido Blade	89,95
Bust-A-Move 3	69,95

Über 50.000 Videospielartikel auf Lager !!!

Clock Tower	84,95
Command & Conquer <a> <ungeschnittene Version>	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	79,95
Courier Crisis	79,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	69,95
Croc	84,95
Dark Omen	89,95
Deathtrap Dungeon	89,95
Diablo	89,95
Disc World 2	89,95
Dynasty Warriors	79,95
Excalibur	59,95
Extreme Snowbreak	84,95
FatalFuryRealBout	59,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	109,95
Final Fantasy Tactics us	109,95
Formel 1 ´97	89,95
Forsaken	84,95
Frankreich ´98	89,95
Frogger	69,95
Gex 3D	89,95
Gran Turismo	89,95
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	59,95
Hercules	79,95
Hexen <a>	69,95
Indy 500	79,95
Jersey Devil	69,95
Jet Rider 2	79,95
Jurassic Park 2	79,95
K 1 - Kickboxer	69,95
Kart Duel 2	79,95
King of Fighters ´95	69,95
Last Report <a>	89,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	59,95
Lucky Luke	89,95
Magic the Gathering	69,95
Marvel Super Heroes	79,95
Mass Destruction	69,95
MDK	69,95
Midnight Run	79,95
Monopoly	79,95
Motorhead	89,95
Namco Museum Vol. 5	69,95
Nanotek Warrior	59,95
Nascar Racing ´98	79,95
NBA Live ´98	84,95
NBA Pro ´98	89,95
Need for Speed 3	89,95
Newman Haas Racing	89,95
NHL Breakaway ´98	79,95
NHL Face Off ´97	59,95
NHL Hockey ´98	84,95
NHL Powerplay Hockey ´98	79,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
Note, The	79,95
Nuclear Strike	84,95
One	89,95
Pandemonium & Pad	69,95
Panzer General 2	59,95
Perfect Assassin	79,95
Pitfall 3D	89,95
Poyl Poyl	89,95
Rampage World Tour	79,95
Rebel Assault 2	79,95
Reboot	89,95
Risiko	79,95
Riven - Myst 2	99,95
Road Rage	59,95
Rock n Roll Racing	69,95
Samurai Shodown 3	59,95
Shadowmaster	69,95
Spawn	79,95
Star Wars - Masters of ..	69,95
Streetfighter Ex +	79,95
Super Match Soccer	79,95
Swagman	59,95
Syndicate Wars	69,95
Theme Hospital	89,95
Tomb Raider 2	79,95
Tombraider 2 & Berater	89,95
Total Drivin	79,95
Trash It	79,95
V-Rally	79,95
Virtual Pool	59,95
VMX Racing	79,95
VR Baseball ´97	59,95
Warcraft 2	69,95
Wayne Gretzky Hockey	74,95
WCW Nitro	89,95
WCW vs the World	89,95
Wing Commander 4 engl. & ungeschnitten	69,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	79,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children...	69,95

Zubehör

Action Replay	69,95
Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Shock	49,95

E3 ´98 Messe-Video
ca. 3 Std. = 39,95
ca. 4 Std = 49,95

Gun "Pistole"	29,95
Gun mit Rückschlag	79,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Ascii"	39,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben je	24,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale ab	119,95
Memory Card "Orginal"	29,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95

PLAY STATION &
Dual Shock &
2. Pad & Memory Card &
Black Dawn oder Megaman X3 oder Thunderhawk 2
344,-

Play Station Multinorm	329,95
Spielberater FF7 <über 1000 Bilder>	24,80

Sonderangebote

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy <a/uncut>	44,95
Assault Rigs	49,95
BattleSport	49,95
Bedlam	49,95
Blam!Machinehead	49,95
BlastChamber	49,95
BloodOmen	49,95
BurningRoad	49,95
CarnageHeart	49,95
Casper	49,95
Cheesy	39,95
ColonyWars <a>	49,95
Contra	49,95
CrashBandicoot	39,95
Criticom	39,95
Crow,The	49,95
Cyberspeed	39,95
Cyberia <a>	49,95
Cybersled	49,95
D	49,95
DarklightConflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
DavidCupTennis	49,95
DestructionDerby2	44,95
Dragonheart	49,95
EarthwormJim2	49,95
Fadetoblack	39,95
FantasticFour	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Final Fantasy 7 <a> & dt. 4c Spielberater	69,95
Formel1	49,95
FormulaKarts	49,95
GalaxyFight	49,95
GoalStorm	49,95
GridRun	39,95
Hardcore4x4	49,95
Herc´s Adventure <a>	49,95
IntSuperstarSoccerDeluxe	49,95
Int.SuperstarSoccerPro	89,95
Int.Track&Field	89,95
JohnnyBazookatone	39,95
JupiterStrike	49,95
Klonoa <a>	49,95
KonamiOpenGolf	39,95
Lemmings	49,95
MegamanX3	49,95
MicroMachinesV3	49,95
NBAIntheZone2	49,95
NBAJamExtreme	39,95
NBALive´96	39,95
Novastorm	49,95
OlympicGames	49,95
Pandemonium	39,95
Rapid Racer	49,95
Parodius	49,95
PerfectWeapon	39,95
Pitball	39,95
PorscheChallenge	44,95
PowerServeTennis	39,95
PrimalRage	49,95
PuzzleBobble2	44,95
RanSoccer/ActuaSoccer	39,95
RapidRacer	49,95
RavenProjekt	39,95
Rayman	49,95
ReturnFire	49,95
RidgeRacerRevolution	44,95
Rollcage	39,95
Robopit	49,95
RobotronX	49,95
SkeletonWarriors	39,95
Slam´nJam	39,95
SoulBlade	39,95
Spider	39,95
SpotgoestoHollywood	39,95
StarGladiator	39,95
Starfighter3000	39,95
StreetfighterAlpha	49,95
StrikePoint	49,95
Striker	49,95
Suikoden	49,95
SupersonicRacer	39,95
Tekken2	44,95
TempestX3	49,95
Thunderhawk2	39,95
Thunderhawk2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
TobalNo.1	49,95
TokyoHighwayBattle	49,95
Tombraider	49,95
TotalEclipseTurbo	49,95
TruePinball	49,95
TunnelB1	39,95
VandalHearts	49,95
ViewPoint	49,95
VirtualGolf	49,95
Wipeout2097	44,95
WorldCupGolf	49,95
Wrestling	39,95
X2	39,95
ZeroDivide	49,95

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

Ladengeschäft:
Weseler Str. 54
48151 Münster

Freaks Magazine: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Undergroud-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

Tel.: 02504 - 9330 - 33
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

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16.- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!









Vor jeder Mission erhalten Sie Infos über [1] Ihre Aufgabe, [2] die Ziele, [3] die Ihnen zur Verfügung stehenden Fahrzeuge und [4] Zwischenziele, die auch während der Mission ständig aktualisiert werden.

WarGames

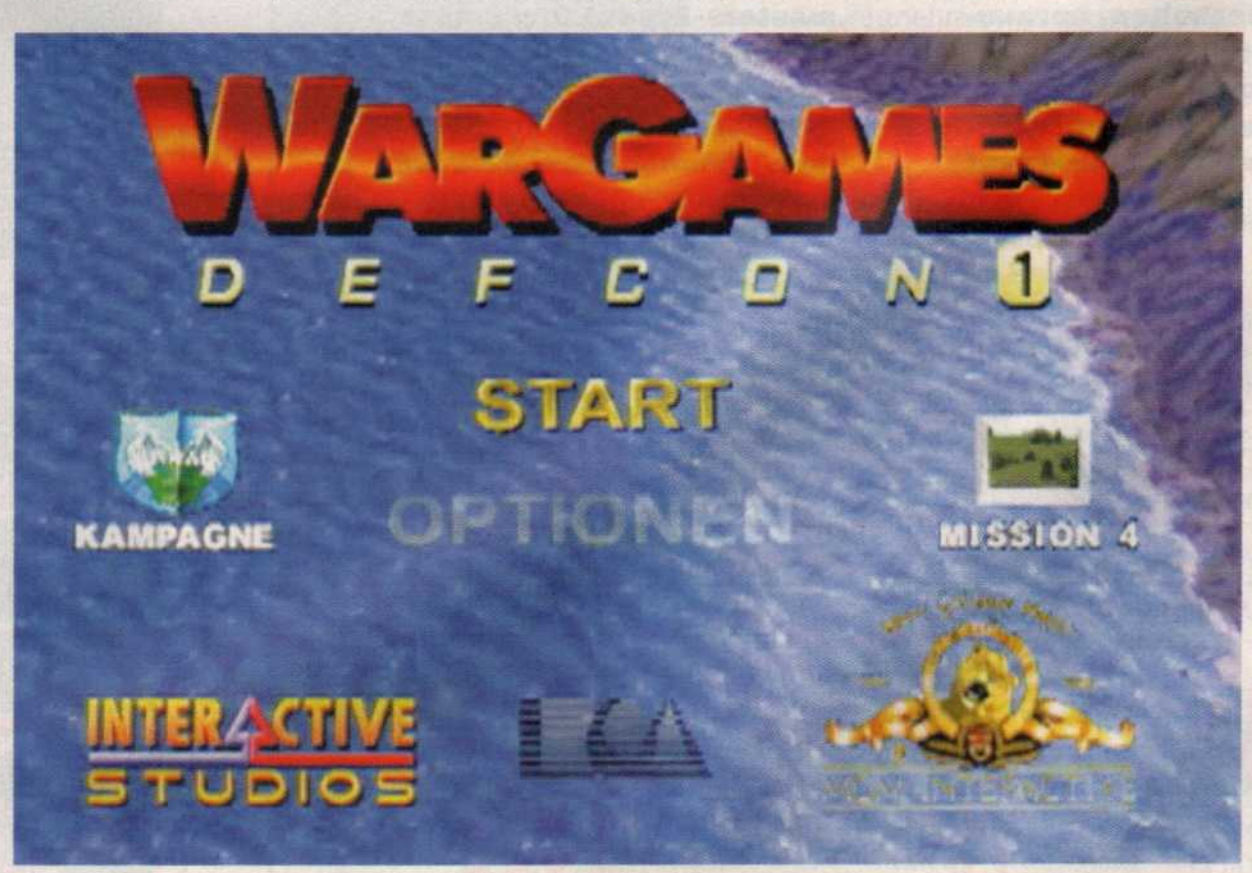
Man nehme einen MGM-Film, siedle die Story in der Zukunft an, setze das ganze in ein Spiel um und brenne es auf eine PlayStation CD. Fertig ist ein Erfolgshit! Oder auch nicht ... von Ingo Böhme

Es war einmal ein kleiner Junge namens David, der sich als pubertierender Hacker in einen Großrechner einwählte. Nachdem er die Sicherheitssperren in Windeseile geknackt hatte, wählte er das Onlinespiel "Thermonuklearer Krieg". Was er nicht wußte, war, daß er sich im US Verteidigungsministerium befand und daß das Spiel gar keines war, sondern eine Simulation, die er gestartet hatte. Und so quollen den Militärs die Augen über, als plötzlich aus Richtung Rußland – zur Erinnerung: Das war damals noch der böse Feind – vermeintlich Atomraketen angesaust kamen. Nach einigen Verwicklungen und ein bißchen Teenyschmalz stand David dann irgendwann vor dem Verteidigungscomputer WOPR (War Operations Planned Response = System zur Antwort auf kriegerische Handlungen). Indem er ihm zeigte, daß man bei dem Spiel Tic-Tac-Toe nicht gewinnen kann, machte er dem Silikongehirn auch noch klar, daß es in einer nuklearen Auseinandersetzung ebenfalls keine Gewinner gibt. Märchen Ende.

Diese Handlung nahm man nun als Aufhänger für eine haarsträubende Weiterführung der Story, in der WOPR 20 Jahre später durchdreht und die Menschheit auslöschen will. Denn ohne Menschen gibt es keinen Krieg. Ein gar nicht so falscher Ansatz!

Außer dem Namen WOPR ist aber eigentlich nichts geblieben, was irgendwie an den Film erinnert. Ähnlich wie bei "Command & Conquer" stehen sich zwei Parteien gegenüber. In diesem Fall die eine menschlich und die andere von WOPR gesteuert. Allerdings steht es Ihnen frei, für welche Seite Sie sich entscheiden. Damit ist die Ähnlichkeit mit C&C aber auch schon abgehandelt. Denn eines vorweg: "WarGames" kann dem Westwood-Knüller nicht im entferntesten das Wasser reichen.

Jegliche Strategieelemente der PC-Version wurden bei der PlayStation-Variante entfernt.



Lediglich der MGM-Löwe erinnert an eine Verbindung zum gleichnamigen Kinofilm.

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas power soccer 98







PSYGNOSIS

Shen

PlayStation

PC CD ROM

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer '98, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayTest

Es gilt, mit mehr oder weniger gut ausgerüsteten Fahrzeugen ein gegnerisches Primärziel zu zerstören. Auf dem Weg zu dieser – anfangs unbekannten – Stellung befreien Sie Dörfer vor der mechanischen Gefahr. Als Gegenleistung erhalten Sie Informationen über weitere unterjochte Siedlungen. Am Ende jeder Mission gibt es ein Paßwort in Form eines ausgefüllten Tic-Tac-Toe-Spiels.

Jede Seite hat fünfzehn solcher Missionen, die zunehmend komplexer und natürlich auch schwerer werden. Zu Beginn erhalten Sie ein Briefing, das die aktuelle Situation und – militärisch untypisch – den Grund für den Einsatz erklärt. Während der Gefechte – zumeist wenn ein Zwischenziel erreicht ist – erhalten Sie Emails, die Ihnen weitere Informationen liefern.



Je nach Szenerio haben Sie die Wahl der Perspektive: egal ob [1] von oben oder [2] von hinten. [3] Eine der Missionen spielt in Kairo direkt vor der Sphinx.

Actionlastige Strategie

Eigentlich hieß es, daß mit WarGames ein neues Strategiespiel den Olymp der PlayStation-Games erklimmen würde. Während die PC-Variante durchaus in diese Richtung geht, traut man bei den Interactive Studios Sonys kleiner, grauer Konsole nicht zu, für Strategiespiele genügend Power zu besitzen. Denn alle wirklich an C&C erinnernden Elemente wurden einfach gestrichen, weil man "... die Stärke des jeweiligen Systems nutzen ..." wollte. Nachdem man die Kastrationsschere bei all jenen Bereichen angesetzt hat, die irgend etwas mit Planung, Aufbau und Produktion zu tun haben, ist nur noch eines übrig geblieben: Action! Vielleicht sagen Sie jetzt, daß die Entscheidung, ob man mit dem schlecht gepanzerten, aber schnellen Jeep vorstößt oder statt dessen den feuerkräftigen Kriecher "Slayer-Panzer" benutzt, ja auch eine Form von Taktik und Strategie sei. Aber mal ehrlich: Dann gehören eigentlich alle Shooter ebenfalls zum Genre "Strategie", weil man sich hier ja auch zwischen Kettensäge und Maschinengewehr entscheiden muß.

Geht man unvoreingenommen von den Ankündigungen an WarGames heran, präsentiert sich passabel gemachtes Kampfspektakel in recht gutem audiovisuellem Gewand. Das beginnt beim Gebrüll des bekannten MGM-Löwen, geht über filmreife Explosionseffekte und hört bei den Bewegungen der verschiedenen Kampfmaschinen noch lange nicht auf. Ebenfalls gut durchdacht und gelöst ist die Perspektive, aus der Sie das Szenario betrachten. Hier haben Sie die Wahl zwischen der Draufsicht oder dem Blick vom Boden aus, wobei Sie dies stufenlos einstellen. Alle Animationen und Überblendungen sind dabei völlig fließend und ohne störendes Ruckeln. Allerdings hat man scheinbar neben dem ganzen Getöse einschlagender Bomben und dem Tröten der Sirenen völlig vergessen, daß Panzer auch Fahrgeräusche machen. Statt dessen bewegen sie sich lautlos über das Szenario. Und auch kleinere Grafikfehler – wenn etwa die Motorhaube des Jeeps mit einem Panzer verschmilzt – hätten nicht sein müssen.

Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie – neben der gerade kontrollierten Einheit – zahlreiche Zusatzinfos. Dazu zählt natürlich die Mini-Map, eine Radarkarte, die Ihnen mit farbigen Punkten die eigene Stellung und die des Gegners anzeigt. Weitere Anzeigen stellen den aktuellen Zustand Ihres Fahrzeugs sowie vielerlei Hinweise auf Zusatzaktivitäten dar.

Besonders wichtig ist jedoch die DEFCON-Anzeige (DEFCON = DEFence CONdition = Verteidigungsstatus). Diese beginnt bei fünf und sinkt zeitgesteuert bis eins. Je niedriger der Wert wird, desto aggressiver geht Ihr Gegenüber vor. Erreicht DEFCON das Minimum, wird Ihre Basis aus der Luft attackiert. Mit jeder zerstörten gegnerischen Basis steigt der Wert jedoch wieder an. So ist es also immer Ihr sekundäres Ziel, diesen Wert möglichst hoch zu halten und zügig zu handeln. Allerdings ist die Intelligenz Ihrer Gegner recht gering. Zugegeben verfügen sie über eine beträchtliche Feuerkraft, außer dem direkten Gegenangriff haben sie jedoch keinerlei Tricks in petto. Hier kann man nur von den listigen NOD-Truppen in Command & Conquer träumen.





[1] Bei Beschuß geht sogar ein Baum in Flammen auf und [2] brennt effektvoll bis auf das Geäst herunter.

Gemeinsam an die Front

Wie in jedem Shooter, Adventure oder Jump'n-Run liegen auch bei WarGames zuweilen recht nützliche Teile auf der Straße herum. Das beginnt bei Power-Ups für weitere Sekundärwaffen und geht über Reparaturkits bis hin zu Schilden, die Sie

Hervorragend gelöst ist der Splitscreen im Mehrspieler-Modus.

Memory card kompatibel

Zwei Spieler

gegnerische Angriffe für kurze Zeit ignorieren lassen. Besonders effektvoll sind die Adrenalin-Packungen, die Ihre Primärwaffe verschärfen. Leider jedoch nur für einen begrenzten Zeitraum.

Was macht mehr Spaß, als in geselliger Runde gegeneinander zu spielen? Na ja, vielleicht in geselliger Runde miteinander zu spielen! Beide Varianten beherrscht WarGames. So haben Sie bei eingesticktem zweiten Controller zusätzliche Spielmodi: Entweder kämpfen Sie gegen Ihren menschlichen Mitstreiter, oder Sie versuchen gemeinsam eine Kampagne – wahlweise gegen WOPR oder NORAD – zu bestehen.

Besonders geschickt ist bei WarGames die Umsetzung des Zwei-Spieler-Modus auf dem Bildschirm gelöst. Statt das Szenario horizontal oder vertikal zu teilen, splittet sich der Screen diagonal. Dadurch bleibt ein sehr viel größeres Sichtfeld. Leider wurden die – vorab angekündigten – Zusatzspiele für den Multiplayer-Modus doch nicht integriert. Ansonsten wäre WarGames wenigstens in diesem Bereich herausragend. *pat*

PlayStation

WarGames

Meine Meinung: Wenn man einmal von den fehlenden Strategieelementen absieht und man auch keine so hohe Erwartung an die Intelligenz der computergesteuerten Gegner hat, mag WarGames ein ganz passables Actionspiel sein. Besonders die große Auswahl an Fahrzeugen gibt hier den Kick, nicht so schnell die Motivation zu verlieren. Allerdings hält auch die Spannung nicht über mehr als ein paar Stunden an.

Viel zu kurz jedenfalls in Bezug auf den Preis einer PlayStation-CD. Wer sich allerdings hauptsächlich mit Freunden duellieren möchte, ist mit WarGames bestens bedient. Denn die verschiedenen Varianten bieten sowohl den Gegen- als auch den Miteinander-Spielern ein breites Terrain und eine gelungene Umsetzung. So hole auch ich die WarGames CD nur aus dem Schrank, wenn ich Besuch bekomme. ***Ingo Böhme***

■ GENRE:	**Action/Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli**
■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**
■ ENTWICKLER:	**Interactive Studios**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

NEU ! ab 3. Spielen Versandkostenfrei.

Jetstream more than Games

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

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte je 14,80 DM

Abholung in der Versandzentrale möglich.
Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim *bei Karlsruhe*

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

SONY Playstation

Abe`s Oddysee		**74,99**
Ace Combat 2		89,99
Adidas Power Soccer 98		89,99
Alien Trilogy		49,99
Alundra	24.06.98	**89,99**
Arc of Time		79,99
Armored Core	25.06.98	84,99
Atari Arcade Gr. Hits		69,99
Auto Destruct		89,99
Ayrton Senna Kart Duel 2		84,99
Ball Blazer Champions		89,99
Batman & Robin	30.07.98	**94,99**
Battle Arena Toshinden 3		84,99
Beast Wars		84,99
Blasto	17.07.98	79,99
Bloody Roar		84,99
Bomberman	10.07.98	89,99
Bubble Bobble 2	29.07.98	74,99
Bust a Move 3		69,99
Caesars Palace		79,99
Cardinal Sin		**84,99**
Colony Wars		89,99
Command & Conquer		94,99
Command & Conquer 2		99,99
Constructor	15.08.98	**79,99**
Cool Boarders 2		84,99
Courier Crisis		**49,99**
Crash Bandicoot Platinum		**49,99**
Crash Bandicot 2		89,99
Critical Depth		79,99
Croc - Legend of the Gobbos		**84,99**
Crypt Killer	15.07.97	89,99
D		49,99
Dark Omen		84,99
Darklight Conflict		84,99
Darkstalkers		49,99
Das Fünfte Element	26.09.98	???
Deadly Skies	15.07.97	84,99
Deathtrap Dungeon		**99,99**
Destruction Derby 2		**49,99**
Devil`s Deception		79,99
Diablo		**89,99**
Discworld 2		89,99
Disruptor		49,99
Dungeon Keeper	15.07.98	**84,99**
Dynasty Warriors		89,99
Everybodys Golf		79,99
Explosive Racing		89,99
Fifa 98		84,99
Floating Runner		49,99
Flottenmanöver	15.09.98	84,99
Formel 1 97		**99,99**
Formel 1 Platinum		**49,99**
Forsaken		89,99
Frankenstein	15.08.98	84,99
Frankreich 98		**89,99**
Frogger		84,99
G Police		99,99
Gex 3D - Enter the Gecko		**89,99**
Ghost in the Shell	15.07.98	89,99
>>>Golden Goal 98		69,99<<<
Gran Tourismo		**89,99**
Grand Theft Auto		84,99
Hard of Darkness	26.06.98	**94,99**
Hardboiled		49,99
Herc`s Adventure		89,99
Hercules		84,99
HUGO	15.07.98	**94,99**
Independance Day		84,99
Indy 500		84,99
ISS Soccer pro		**49,99**
International Track & Field		49,99
Isnogud		89,99
Jeremy McGrath Supercross	18.06.98	**79,99**
Jersey Devil		89,99
Jet Rider 2		79,99
Judge Dredd		89,99
Jumping Flash 2		89,99
K - 1 : The Arena Fighters		94,99
King of Fighters	01.07.97	79,99
Klonoa		**89,99**
Kurushi		79,99
Lifeforce Tenka		94,99
Lost World		84,99
Lucky Luke		**89,99**
Magic the Gathering		79,99
Master of Teras Kasi		84,99
MDK & Musik CD		**54,99**
Mechwarrior 2		89,99
Megaman 8	28.07.98	79,99
Megaman X3		84,99
Men in Black		**94,99**
Metal Gear Soldier	15.07.98	???
Micro Machines V3		**49,99**
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



89,99 DM



74,99 DM



89,99 DM

Dead or Alive

89,99 DM



79,99 DM
Point Blank & GUN 144,99 DM



89,99 DM

PREMIER MANAGER 98

94,99 DM

DUAL SHOCK

ANALOG CONTROLER
59,99 DM

SONY Playstation plus mit DUAL SHOCK

289,00 DM

Need for Speed 3		**89,99**	
Newman Haas Racing		89,99	
NHL 98		89,99	
NHL Face Off 98		79,99	
NHL Powerplay Hockey 98		84,99	
Nightmare Creatures		**89,99**	
Nuclear Strike		89,99	
>>>ONE		69,99<<<	
Overboard		89,99	
Pandemonium		**49,99**	
Pax Corpus		89,99	
Pitfall 3D		89,99	
Po´ed		49,99	
Point Blank	03.07.98	**79,99**	
Point Blank & Pistole	03.07.98	144,99	
Porsche Platinum		49,99	
Powerboat Racing		89,99	
Poy Poy		89,99	
Premier Manager 98	29.05.98	**94,99**	
Pro Pinball Time Shock		84,99	
Rascal		89,99	
Risiko		**84,99**	
Riven		109,99	
Road Rage		84,99	
Road Rash 3D	20.06.98	**89,99**	
Road Rash Platinum		49,99	
Rosco McQueen		89,99	
Shadow Master		89,99	
Shadow Warrior	15.07.98	???	
Sim City 2000		84,99	
Skullmonkeys		89,99	
Soviet Strike Platinum		**49,99**	
Spawn		79,99	
Spice World		**54,99**	
Starfleet Academy	15.07.98	**???**	
Streetfighter Alpha		49,99	
Streetfighter Coll.	15.07.98	84,99	
Streetfighter Ex Plus		84,99	
Syndicate Wars		84,99	
Tekken 2 Platinum		49,99	
Tekken 3	15.09.98	**99,99**	
Test Drive 4		84,99	
Tetris Plus		79,99	
Theme Hospital		89,99	
Tomb Raider 2		94,99	
Tomb Raider Platinum		**49,99**	
Treasure of the Deep	18.06.98	89,99	
Ubik	15.07.98	**89,99**	
V-Rally		74,99	
Viper	25.06.98	84,99	
Vs		94,99	
War Games	17.07.98	89,99	
Warcraft 2		**79,99**	
Wayne Gretzky Hockey 98		84,99	
WCW Nitro		**94,99**	
WWF War Zone	20.07.98	**84,99**	
X-Men & Children of the Atom		79,99	
Xenoracy	29.06.98	**84,99**	

Zubehör

120 Block Memory Card	59,99
360 Block Memory Card	79,99
720 Block Memory Card	94,99
Barracuda Analog Pad	**59,99**
CD Reiniger	19,99
Control Station Pad A/F	**29,99**
Dominator	64,99
Game - KIT Center	29,99
Game Buster	89,99
HF - Adapter	44,99
Link Kabel	24,99
SONY Pistole G Con 45	**79,99**
Predator Gun	**59,99**
Rattle Snake Racing Wheel	103,89
RGB Kabel + Audio	34,99
RGB Scart Kabel	**24,99**
SONY Analog Joystick	109,99
SONY Arcarde Combat Stick	99,99
SONY Controler	39,99
SONY Controler Schwarz	39,99
SONY Controler Weiß	39,99
SONY Kopfhörer	29,99
SONY Leerhülle groß	3,99
SONY Leerhülle klein	3,99
SONY Maus	**54,99**
SONY Multi Tab	64,99
SONY NeGcon	79,99
SONY Playstation	289,00
SONY Spec. Ascii Pad	59,99
SONY Spezialized Joystick	84,99
Ultra Racer	80,69
V3 Racing Wheel	**149,99**
Verlängerungskabel PSXPad	24,99

SONY Memory Card 39,99 DM

Baracuda analog Pad
44,99

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

Ab 3 Spielen bestellwert 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 Datum gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen. Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.

Spice World

Was für ein Pech! Kaum hat Gerri "Granny-Spice" Halliwell ihre Plateauschuhe an den Nagel gehängt, kommt Sony mit dem interaktiven Pop-Simulator "Spice World" daher. von Artur Hoffmann



[1] Victoria will im Aufnahmestudio einen neuen Hit aufnehmen. [2] Die neue Version von "Wannabe" geht voll ab! [3] Ist das Ergebnis zufriedenstellend, wird gespeichert. [4] Unser Tanztrainer sieht aus, als hätte er die letzten 20 Jahre im Stau verbracht.

Die ehemals fünf britischen Mieszies haben in Ihrer kurzen Karriere keine einzige Goldgrube ausgelassen: Neben teuren Plattenverträgen und einer einträglichen Tour promoten die Babes einen koffeinhaltigen Softdrink und sind sogar im Kino zu bewundern. Soweit nichts besonderes, wir würden mit Sicherheit genauso handeln, um den maximalen Profit zu erzielen. Um den multimedialen Overkill aber perfekt zu machen, ist nun unser aller PlayStation an der Reihe. Mit Spice World will Sony den Überraschungserfolg von "Parappa The Rapper" wiederholen und so das musikalische Genre endgültig etablieren. Und genau an dieser Stelle kreuzen sich die Wege der Gewürzmädels und des offiziellen PlayStation-Magazins!

Virtual Star

Sie können es ruhig zugeben, daß Sie seit Ihrer frühesten Kindheit von einer Karriere als Popstar träumen. Teure Designerklamotten, ein randvolles Konto und permanente First-Class-Reisen wären genau nach Ihrem Geschmack. Statt dessen singen Sie im Kleingartenchor, treten im Kegelverein auf oder tingeln über Dörfer, deren Gesamtpopulation dem Kader einer Bundesligamannschaft entspricht. Was nun?



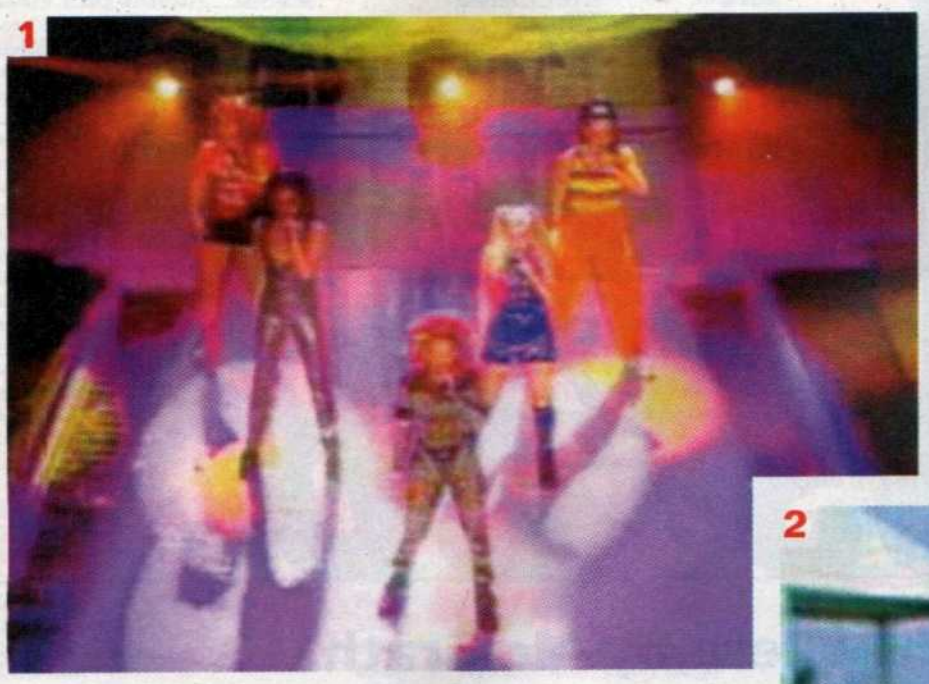
Wie wäre es z.B. mit dem interaktiven Musikgame Spice World? Hier haben Sie die einmalige Chance, mit vier weiteren Mitstreiterinnen im Fernsehen aufzutreten!

Bevor Sie aber die Bildschirme der Nation unsicher machen dürfen, ist schweißtreibende Arbeit angesagt – schließlich müssen Sie sich zunächst einmal eine Hitsingle zusammenschustern. Dazu begeben Sie sich in den "Mixing Room", wo Sie einen von fünf würzigen Songs (Wannabe, Spice up your Life, Move Over, Who do you think you are und Say you´ll be there) remixen. Falls Sie sich nun auf ein cool ausgestattetes Studio inklusive Sequencer, Mischpult und 24-Spur-Aufnahmegerät freuen, müssen wir Sie leider enttäuschen. Ganze neun Samples, die in beliebiger Reihenfolge zusammengesetzt werden, stehen Ihnen zur Auswahl

Haben Sie alle fünf Mädels zum Takt Ihres musikalischen Machwerkes über das glänzende Parkett gehetzt, lehnen Sie sich zurück und genießen die Show.

Memory card kompatibel

Ein Spieler



[1] Eigentlich ist es gar nicht so schwer... [2] Sooooo hoch sind meine Schuhe. [3] Im Fernsehstudio zeigt sich, wer ein echtes "Spice Girl" ist. [4] Warum guckt Nelson Mandela nur so bedrückt?











bereit. Ist der aus insgesamt 18 Einzelteilen bestehende Song im Kasten und sind Sie mit diesem Machwerk zufrieden, geht es ab in die nächste Runde: ins Tanzstudio. Hier trichtert Ihnen ein abgespaceter Tanzlehrer, dessen Afrolook an den frühen Michael Jackson erinnert, eine Vielzahl von Pirouetten, Figuren und Schritten ein. Die Ähnlichkeiten zu Parappa The Rapper sind hierbei so augenfällig, daß man jeden Augenblick mit dem Erscheinen des japanischen Gesangskünstlers rechnet.

Ist auch diese unglaublich einfache Hürde genommen, steht die Bühnenchoreographie auf dem Stundenplan. Dazu drücken Sie die zuvor einstudierten Tastenkombinationen und hoffen, daß die daraus resultierenden Tanzschritte besser ankommen als die Musik. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, ist das nächste Mitglied des Quintetts an der Reihe. Haben Sie schließlich alle fünf Mädels zum Takt Ihres musikalischen Ergusses über das glänzende Parkett gehetzt, lehnen Sie sich zurück und genießen die Show. Zumindest hier sorgt das Game für den einen oder anderen Lacher, da simultane Tanzschritte nicht einfach zu realisieren sind. Ansonsten ist Schmalhans Küchenmeister, da sich die restlichen Spielmodi auf den Remix eines weiteren Songs sowie die Steuerung eines anderen Charakters beschränken.

Multimedia forever

Um den reichlich vorhandenen Speicherplatz sinnvoll zu füllen, bannten die Entwickler einige Liveaufnahmen, Interviews und weitere Memorabilia auf die schwarze Scheibe. Für echte Fans sind diese tiefen Einblicke in die Seelenlage der Mädels mit Sicherheit ein kurzweiliges Vergnügen. Warum die Entwickler aber ein dermaßen sinnloses Spiel drumherum gestrickt haben, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben. *pat*

PlayStation

Spice World

Meine Meinung: Ist es ein Spiel, ein Scherz oder eine böswillige Attacke auf den guten Geschmack? Fest steht, daß Spice World so spannend ist wie ein Pferderennen in dichtem Nebel. Selbst ausgewiesene Fans der Popband sollten sich den Kauf überlegen, da die Langzeitmotivation ungefähr so lange anhält, bis eine "Fünf Minuten Terrine" gar ist. Ähnliches gilt auch für den Spielspaß: Samples zusammenschnipseln und sinnlose Tastenfolgen drücken, erinnert eher an das uralte "Senso", denn an ein PlayStation-Game des ausgehenden Jahrtausends. Das einzig positive an dieser Scheibe ist die Musik. Rechnet man aber den Kaufpreis von fünf Maxi-CDs zusammen, kommt man auf knapp 50 Mark – das Game ist weitaus teurer. Also lassen wir die schwarze Scheibe im Regal und wenden uns der Audio-Abteilung zu. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	gute Frage!
VERFÜGBAR AB:	August
HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
ENTWICKLER:	Sony Computer Entertainment
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	3,5	MOTIVATION:	4,0
GRAFIK:	3,0	PREIS/LEISTUNG:	4,5
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	3,5		
GAMEPLAY:	4,0	GESAMTWERTUNG:	3,6

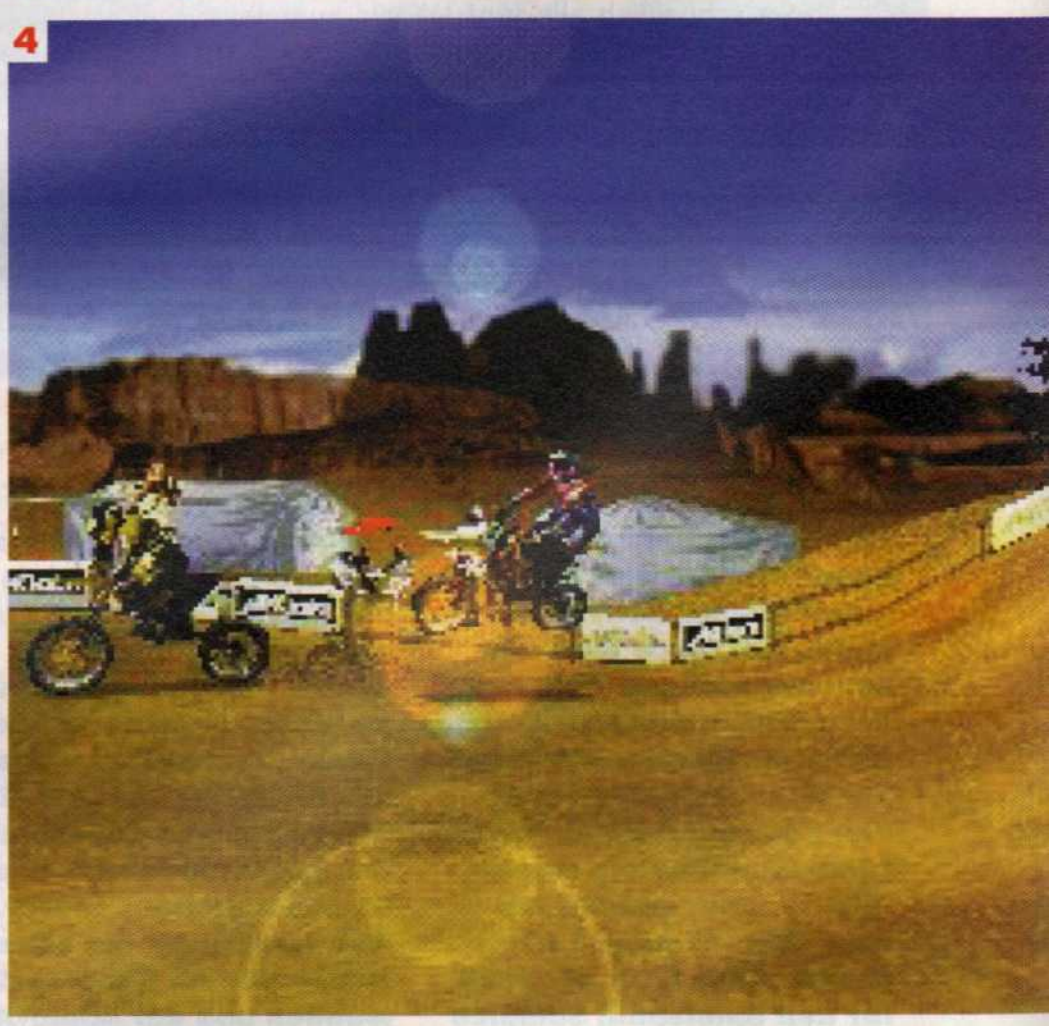
Jeremy McGrath Supercross '98

Wenn die Supercross-Legende Jeremy Mc Grath Pate für eine Motorrad-Simulation steht, dann dürfen die Erwartungen ruhig hoch angesetzt werden. Wir haben untersucht, ob "Supercross '98" hält, was es verspricht. von Thomas Bräu


1


2


3


4

Da läßt sich nicht viel drüber streiten: Motocross – und insbesondere die amerikanische Indoor-Variante Supercross – ist wohl eine der spektakulärsten Motorsportarten auf unserem Planeten. Haushohe, 30m weite Sprünge und beinharte Positionskämpfe gehören unter Cross-Profis ebenso zum Alltag wie spektakuläre Stürze.

Wie immer, wenn wahre Könner am Werk sind, sieht von den Zuschauerrängen alles recht einfach aus, wer es jedoch selbst mal in der Praxis probiert hat, merkt recht schnell, was die Jungs auf ihren 60 PS starken, knapp 100 kg leichten 250ern leisten. Spätestens nach dem ersten eigenen 3-Meter-Hüpfer zieht man dann den Hut vor der Arbeit der Cracks, ahnend was passiert, wenn der riskante dreifach-Sprung über die Kamel-Buckel doch mal zu kurz ausfällt. Dann landet die Kiste statt im rettenden Auslauf im Gegenhang des Hügels und der Fahrer ziemlich sicher auf der Intensivstation.

Angesichts der dringend nötigen Kostendämpfung im Gesundheitswesen stellt sich da natürlich die Frage, ob Sie statt Profi-Motocross nicht doch weniger gefährliche Hobbies, wie Freiklettern, Base-Jumping oder russisches Roulette, betreiben wollen.

Oder aber Sie probieren es mit einer Simulation auf Ihrer Playstation. Für einen weitgehend risikolosen Motocross-Spaß sorgt nun die amerikanische Spieleschmiede Acclaim, die als Zugpferd ihres Offroad-Thrillers keinen geringeren als den dreifachen 250ccm Supercross-Champion Jeremy McGrath gewonnen hat.

Schon der FMV-Vorspann zeigt, daß der 27-jährige Jeremy nicht zu den Weicheiern der Stollenzunft zählt. Mit halsbrecherischen Sprüngen, Powerslides und wüsten Pisten-Rasereien zeigt der Meister zunächst mal persönlich und in echt, wo der Hammer hängt.

Doch auch bei der Umsetzung auf die Playstation hat

[1] Gleich geht's los... [2] Im tiefen Keller fahren wir! [3] Da bleiben wir lieber mal etwas weiter rechts. [4] Flug 4711 kurz vor dem Touchdown ohne Landeerlaubnis.

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Armored Core *	88,00
Atari Greatest Hits 2 *	89,99
Ayrton Senna Kart Duell 2 *	89,99
Azure Dreams *	99,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	88,00
Battle Arena Toshinden 3	89,99
Battle Stations	99,99
Beach Volleyball Heroes *	99,99
Biofreaks *	77,00
Blasto *	79,99
Bloody Roar	99,99
Bomberman *	79,99
Bubble Bobble 2 *	89,99
Broken Helix	99,99
Bushido Blade	89,99
Bust-a-Move 3	69,99
Cart World Serie *	79,99
Castlevania	99,99
Circuit Breakers *	89,99
Colin McRae Rally *	89,99
Colony Wars	99,99
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
Cy Ball Zone	99,99
Dark Omen	89,99.
Dead Ball Zone	99,99
Deathtrap Dungeon	99,99
Diablo	89,99
Discworld 2	99,99
Dreams *	89,99
Duke Raider *	89,99
Dungeon Keeper *	89,99
Dynasty Warriors AKTION!	69,99
Everybody's Golf	79,99
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	89,99
Frogger	89,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell *	89,99
Golden Goal	99,99
Grand Theft Auto	89,99
Gran Turismo	99,99
G-Police	109,99
Hard Boiled *	89,99
Heart of Darkness *	88,00
Hercules	99,99
Hugo *	99,99
Int. Superstar Soccer PRO '98 *	89,99
Jeremy McGrath Supercross '98 *	89,99
Jet Rider 2	79,99
Klonoa	89,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	99,99
Lucky Luke	89,99
Madden '98 Football	99,99
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)	99,99
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)	99,99
NHL Powerplay Hockey '98	89,99
Nightmare Creatures	99,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	99,99
Oddworld: Abe's Odyssee	99,99
One	89,99
Overboard	99,99
Pandemonium 2	89,99
Pet in TV *	79,99
PGA Tour Golf '98	99,99
Pitfall 3D	99,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Powerboat Racing	89,99
Premier Manager '98	99,99

Sony Playstation – Spiele

Pro Pinball: Timeshock	89,99
Rapid Racer	99,99
Rebel Assault 2	99,99
Return to Zork *	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst	119,99
San Francisco Rush *	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
Street Fighter Collection *	89,99
Super Pang Collection	89,99
Syndicate Wars	99,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital	89,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Tomb Raider 2-Lösungsbuch (Din A4)	19,95
Vigiliante 8 *	99,00
Viper *	88,00
Viva Football *	89,99
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	89,99
WCW Nitro	99,99
Wing Commander 4	99,99
World League Soccer '98	79,99
World Rally Champion Tommi Mäkinen *	88,00
Wreckin' Crew *	99,99
WWF: Warzone *	89,99
Youngblood *	89,99
Z	89,99
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		49,99
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		49,99
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		49,99
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 incl. Dual Shock-Pad	299,00
Analog Joystick	119,99
Antennenkabel	39,99
Dominator-Joystick	59,99
Dual Shock Control Pad	59,99
Game Buster	89,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Top Drive-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!

Kula World
Sony Playstation *
88,–

Treasures of the Deep
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Dead or Alive

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 *
88,–



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Soul Blade
Sony Playstation *
44,–

NBA Jam Extreme
Sony Playstation *
44,–

Courier Crisis
Sony Playstation *
44,–

Legacy of Kain
Sony Playstation *
44,–

Weitere Highlights im Juli:

Cardinal Syn
Sony Playstation *
88,–

Point Blank
Sony Playstation *
88,–

Road Rash 3D
Sony Playstation *
88,–

Neue Rollenspiele für die Playstation!

Alundra
Sony Playstation *
88,–

Breath of Fire 3
Sony Playstation *
88,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Unsere Filialen:

NEU! Seit Juli!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Media Point

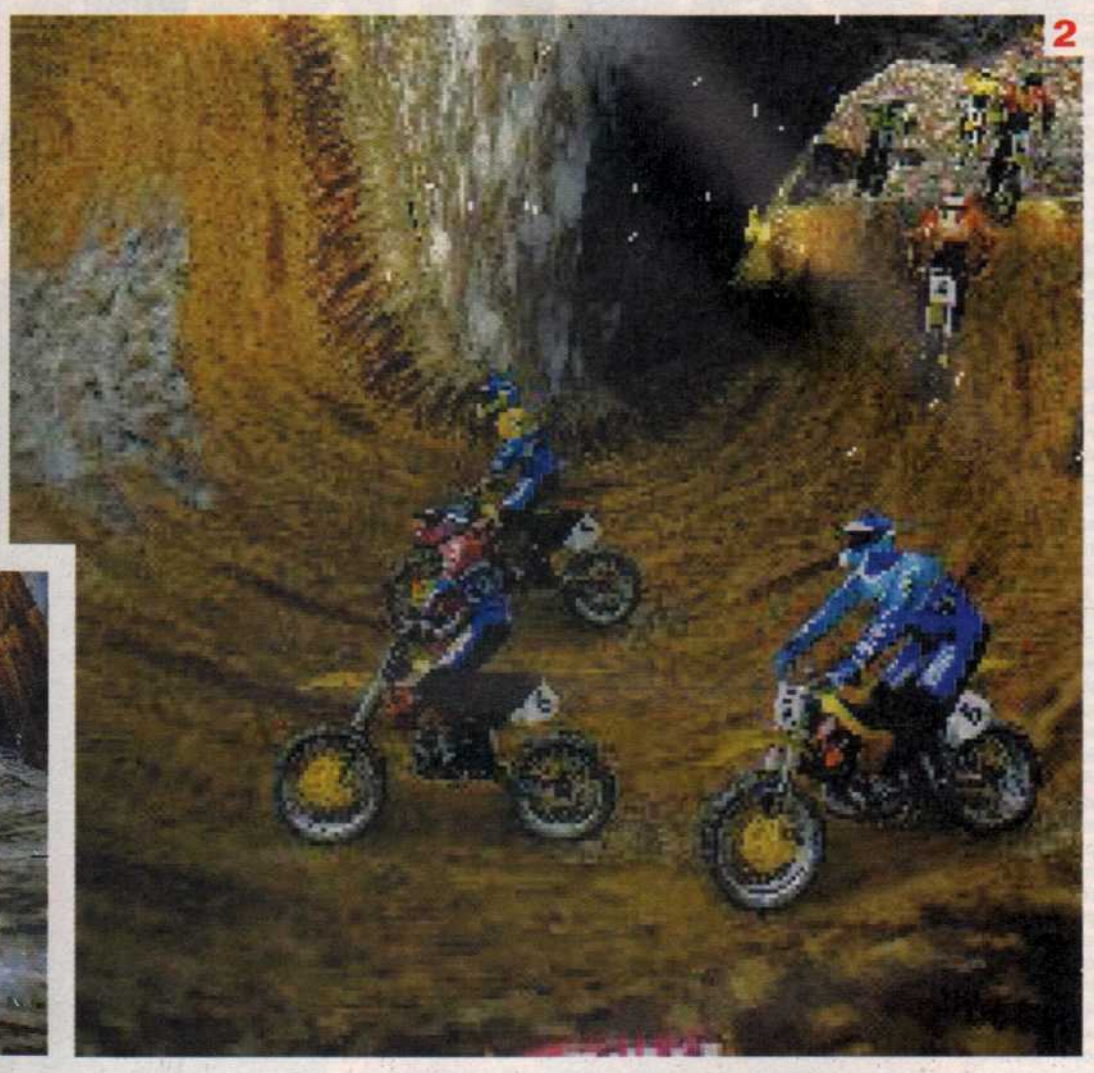
Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 16% 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







[1] Echte Motocrosser fahren bei jedem Wetter. [2] Nicht aus jeder Kurve kommen so viele Maschinen wie hineingefahren sind. [3] Ein einsamer Fahrer auf der Suche nach dem Licht am Ende des Tunnels.

der Champion seine Finger im Spiel gehabt und den Programmierern gezeigt, worauf es beim Heizen auf losem Untergrund ankommt. So hinterläßt die Steuerung von Supercross einen durchaus realistischen Eindruck.

Abgesehen von den Basics recht/links und Gas dürfen Sie auf getrennte Bremsen für das Vorderrad und Hinterrad zurückgreifen. Zudem gibt es noch jeweils eine Funktion für Turbo-Wheelies – sprich rasante Fahrten auf dem Hinterrad sowie eine Funktion für Showeinlagen, die natürlich auch zu jeder Supercross-Veranstaltung gehören.

Zudem gilt es, sich die Eigenheiten des Geländes zunutze zu machen. Das heißt: Die Weite der Sprünge optimal erwischen, denn nur wenn Sie den Aufsprung sauber erlangen, können Sie den Schwung mit auf die nächste Gerade nehmen. Nutzen Sie überhöhte Kurven (Anlieger), um wie ein Steilwandfahrer mit Volldampf um die Ecken zu kommen, oder leiten Sie bei engen Haarnadelkurven mit der Hinterradbremse einen gekonnten Drift ein. Jeremy Mc Grath weiß eben, wie es geht.

Bei Spielstart wählen Sie zunächst zwischen drei Rennstrecken, erst nach erfolgreich absolvierten Rennen dürfen Sie alle sieben Parcourts unter die Stollenreifen nehmen. Dabei reicht die Auswahl von der einfachen Hallen-Supercross-Strecke bis hin zum vereisten Alptraum aller Yeti-Challenge-Überlebenden – es ist so ziemlich alles geboten, was dem tapferen Crosser Spaß beziehungsweise Angst macht.

Falls Ihnen der Sinn nach mehr Abwechslung steht, dürfen Sie selbst Schaufel und Bulldozer auspacken. Mit dem gelungenem Streckeneditor wandeln Sie Ihre eigenen Ideen in fahrbares (oder weniger fahrbares) Gelände um, und speichern Sie auf einer Memory-Card.

An Fahrzeugen steht Ihnen zunächst je ein Modell der Hubraumklassen 80ccm, 125ccm und 250ccm zur Verfügung, mit wachsenden Rennerfolgen kommen nochmals drei Maschinen hinzu.

Je kleiner und leichter das Motorrad, desto besser ist das Handling, allerdings zieht eine 80er auf langen Geraden selbstverständlich nicht so brachial an der Kette wie eine 250er.

Damit nichts anbrennt, dürfen Sie Ihr Cross-Bike vor dem Rennen an die Strecke anpassen. Erst mit der richtigen Endübersetzung, dem passenden Reifenprofil und der optimalen Fahrwerkseinstellung lassen sich auch die härtesten Gegner knacken.

Der Realitätsgrad der Steuerung und die Spielstärke der Computergegner dürfen Sie in drei Stufen einstellen. Zudem müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ein einzelnes Rennen oder eine ganze Meisterschaft fahren wollen. Geschenke dürfen Sie von Ihren Computergegnern allerdings nicht erwarten. Die Jungs gehen – wie im richtigen Leben – recht hart zur Sache. Rangeleien gehören zur Tagesordnung. Nur wer fleißig mitrempelt, hat eine Chance – Motocross ist nun mal nichts für Warmduscher.

Beim Gewinn der Meisterschaft winkt Ihnen ein besonderer Preis: Dann gilt es, gegen Jeremy Mc Grath höchst persönlich anzutreten.

Ein witziges Detail ist der sogenannte Ghost-Modus. Legen Sie eine schnelle Runde hin, speichern Sie ab, und fahren Sie danach gegen sich selbst. Dabei erscheint Ihr virtueller Gegner zwar auf der Strecke – womöglich versägt er Sie sogar noch ordentlich – Berührungen und Rempeleien mit dem leicht transparent erscheinenden Geist gibt es jedoch nicht.

Natürlich können Sie einen besonders gut gelungenen Lauf auf ein Memorymodul speichern und einem Freund zuschicken, der seine Kräfte dann an Ihrem Geist messen darf.

Wer lieber gegen reale, menschliche Gegner spielt, kommt mit einem zweiten Joypad und horizontal geteiltem Bildschirm auf seine Kosten. Allzu übersichtlich ist der Splitscreen allerdings nicht.

Ansonsten hinterläßt die Grafik von Supercross '98 jedoch einen guten Eindruck. Die Streckenführung ist – so weit es das

[1] Wer kommt da quer daher? Natürlich der Meister persönlich! [2] Gleich wirkt die Erdanziehungskraft.





Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler

Gelände zuläßt – berechenbar; Gegner, Gebäude, Landschaften und Vegetation sind optisch gut gelungen.

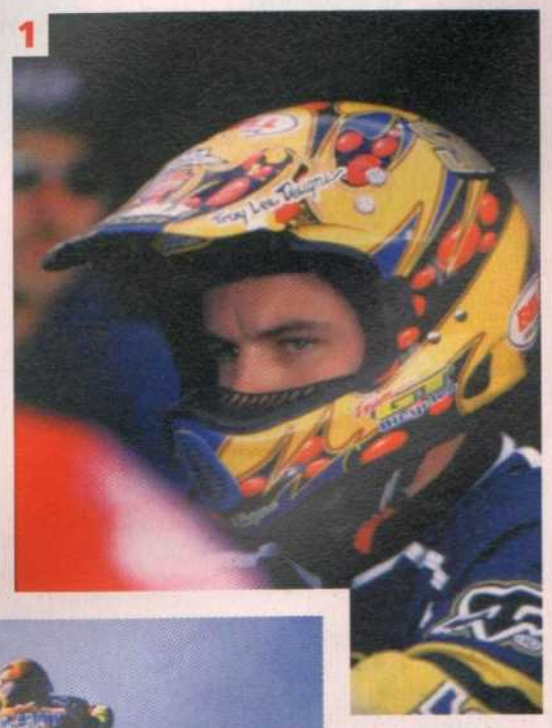
Der Sound bewegt sich im üblichen Rahmen: Das Auswahlmenü und die Strecken haben jeweils ihre eigene musikalische Untermalung, die sich ganz Genre-typisch eher an rockigen Klängen orientiert.

Der Sound der Motorräder ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber die hochgezüchteten Zweitakt-Motoren klingen nun mal so. Wer es mag, für den ist es das höchste, wer es nicht mag, kann den "Fichtenmoped-Sound" im Menü abstellen. Letzteres sollten Sie in jedem Fall mit dem Streckensprecher tun, dessen Repertoire an Floskeln sich nur allzu schnell erschöpft.

mom

PlayStation

1



2



[1] So sieht er aus: Jeremy McGrath. [2] In der Regel sehen ihn so seine Gegner: von hinten!

Jeremy McGrath Supercross '98

Meine Meinung: Motocross auf der PlayStation? Als begeisterter Hobby-Stollenreiter mußte mich das zunächst skeptisch stimmen. Doch schon während der FMV-Animation begannen sich die Zweifel zu verflüchtigen, dafür machte sich mehr und mehr echte Motocross-Stimmung breit. Das Erfolgsrezept von Supercross '98 sind die gelungene Steuerung, die dichte Renn-Atmosphäre und die abwechslungsreichen Strecken. Zusätzlichen Spaß bringt es, im Ghost-Modus einfach nur gegen sich selbst zu fahren oder mit dem sehr gutem Streckeneditor alle möglichen Gemeinheiten anzufertigen. Ein paar kleinere Detailmängel, wie die fehlende NeGcon-Unterstützung oder die etwas dürftige Motorrad-Auswahl, können die Freude an Supercross '98 nur unwesentlich schmälern.

Thomas Bräu

■ GENRE:	**Motocross-Simulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli/August**
■ HERSTELLER:	**Acclaim**
■ ENTWICKLER:	**Itod**
■ SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Boot-Chip
(für jap und us)
6,99 DM

Memorycard 1MB	16,99 DM
Memorycard 2MB (ohne Komprimierung)	24,99 DM
Memorycard 8MB	29,99 DM
Memorycard 24MB	49,99 DM
RGB Kabel	9,99 DM
RGB Kabel & Audio	17,99 DM
Link Kabel	9,99 DM
Padverlängerung	9,99 DM
Pad (bunt)	16,99 DM
Infrarot Pad	59,99 DM
Dual Shock Pad	29,99 DM
Dual Shock Pad (Analog)	35,99 DM
LightGun	35,99 DM
LightGun + Pointer	69,99 DM
Lenkrad (Top Drive)	139,99 DM
PSX-Maus	29,99 DM
Action Replay	49,99 DM
PalBooster	49,99 DM
Playstation (inkl. Umbau und Dual Shock)	299,99 DM
Playstation Umbau	35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

http://www.baucontec.de
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

Das Geballer geht weiter.

102 mal in Deutschland. **http://www.mediamarkt.com**

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.

89.-



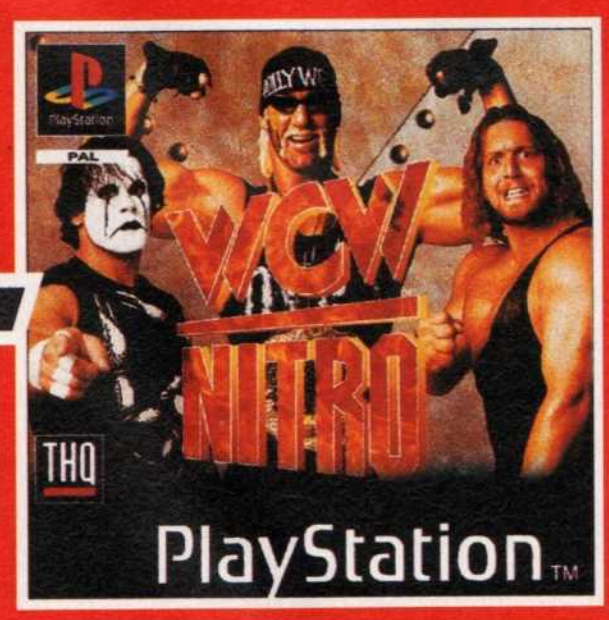
POY POY
Multi-Player-Action für ein bis vier Spieler, acht unterschiedliche Kampfschauplätze, springen, rennen und ducken, alles was auf dem Boden liegt wird auf die anderen Mitstreiter geworfen. Cartoonartige 3-D-Grafik mit witzigen Charakteren.

99.-



VERSUS
In den Straßen gilt das Recht des Stärkeren. Authentische Kampftechniken wie z.B. Karate, Jujitsu, Kung Fu etc., leistungsfähige 3D-Engine, realistische Bewegungen der Charakter durch Motion-Capturing.

99.-



WCW NITRO
Mit WCW Nitro halten die besten Wrestler der Verbände WCW und NWO Einzug auf der Playstation. Mehr 16 Wrestling-Stars wurden äußerst genau mit hochauflösenden, digitalisierten Texturen rekonstruiert.

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.

MediaMarkt

Heart of Darkness™



Was lange währt, wird endlich gut:

Anno 1995 sorgte ein innovatives Jump'n-Run mit perfekten Trickfilmeinlagen auf der Spielemesse E3 für Furore. Über drei Jahre später ist es soweit: Lassen Sie sich in das "Herz der Dunkelheit" entführen! von Michael Schmithäuser



Los Angeles im Juni 1995: Auf der ersten "Electronic Entertainment Expo" präsentiert Virgin Interactive ausgewählten Vertretern der Fachpresse hinter verschlossenen Türen ein Spiel mit dem Titel "Heart of Darkness". Obwohl es sich im Grunde genommen lediglich um ein visuell aufgepepptes Jump'n-Run handelt, sind die Teilnehmer der Präsentation völlig aus dem Häuschen. Das von der französischen Softwareschmiede Amazing Studios entwickelte Spiel bietet atemberaubende Videosequenzen, bombastischen Orchester-Soundtrack, phantastische Hintergrundgrafiken und nie dagewesene Animationssequenzen. Heart of Darkness wird zum Show-Highlight gekürt, die Fachmagazine überschlagen sich mit Vorberichten, und es wird sogar gemunkelt, daß Altmeister Steven Spielberg die Filmrechte erwerben will. Nach diesem Paukenschlag wird es still um die außergewöhnliche Produktion – aus unerfindlichen Gründen legt Virgin das Projekt auf Eis.

Szenenwechsel. Atlanta im Mai 1998: Kaum jemand erinnert sich an das totgeglaubte Spiel, als Infogrames auf der 98er E3 stolz verkündet, die Rechte an Heart of Darkness erworben zu haben und das Spiel im August auf PlayStation und PC zu veröffentlichen. Und als zwei Wochen später tatsächlich zwei CDs mit der Testversion in die Redaktion flattern, trauen wir unseren Augen nicht. Einen Rekord kann die französische Produktion schon mal für sich verbuchen: Es ist der PlayStation-Titel mit der längsten Entwicklungszeit. Doch kann das drei Jahre alte Spielkonzept gegen modernere Konkurrenten wie "Abe's Oddyssee" oder "Skull Monkeys" bestehen?

Kino-Jump'n-Run

Heart of Darkness strotzt nur so vor computergenerierten Videosequenzen in bester Trickfilm-Qualität. Die mehr als 30 Minuten andauernden Renderfilmchen machten es erforderlich, die Abenteuer





des Helden Andy auf zwei CDs zu verteilen. Schon die gut fünf Minuten lange Introsequenz lädt dazu ein, das Wohnzimmer abzudunkeln, die Stereoanlage aufzudrehen und sich mit einer Tüte Popcorn in der Hand entspannt zurückzulehnen. Auch während des Spiels selbst laufen immer wieder aufwendig produzierte FMV-Sequenzen ab, die den Handlungsfaden weiterspinnen. Der Übergang von Spiel zu Film erfolgt absolut nahtlos, wodurch das Gefühl verstärkt wird, daß Sie in einem interaktiven Zeichentrickfilm mitspielen.

Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist der Dreikäsehoch Andy, dessen geliebter Hund Whisky vom "Master of Darkness" in das Reich der Finsternis entführt wird. Das war ein großer Fehler des Superbösewichts, wie sich später herausstellen wird. Denn Andy heftet sich augenblicklich an die Fersen seines vierbeinigen Freundes, indem er mit einem selbstgebastelten Raumschiff in die Parallelwelt eindringt und den Schergen des Masters den Kampf ansagt. Bevor Andy sein Hundchen wieder in die Arme schließen kann, muß er sich mit Ihrer Hilfe durch acht großangelegte Spielwelten kämpfen.

Während Ihrer Reise durch das Reich der Finsternis bezwingen Sie steile Felswände im Hochgebirge, waten durch tropische Sumpflandschaften, erforschen weitläufige Höhlensysteme und verbrennen sich die Füße in kochendheißen Lavaseen. Ab und zu muß Andy auch auf Tauchstation gehen: Unter Wasser läßt sich der Held nur mit viel Geschick an Schlingpflanzen vorbei und durch tödliche Strömungen hindurch manövrieren. Der finale Showdown findet in den Gemäuern der finsteren Festung statt, wo der Master of Darkness sein Lager aufgeschlagen hat.









[1] Freeclimber: Im Hochgebirge benutzt Andy ein Dinoskelett als Kletterhilfe. [2] Lästiges Viehzeugs: Die Schattenwesen können einem ganz schon auf die Nerven gehen. [3] Brandheiß: Am Feuersee muß Andy aufpassen, daß er sich nicht die Füße verbrennt. [4] Kleiner Mann, was nun? Vielleicht kommt ja der geflügelte Amigo vorbeigeflogen, um Andy aus dieser mißlichen Lage zu befreien...

Coole Optik, starker Sound

Die acht Level bestehen aus knapp 180 einzelnen Örtlichkeiten, die jeweils einen Bildschirm füllen. Ähnlich wie bei Abe's Oddysee, verzichteten die Programmierer auf bewegliche Hintergrundgrafiken, so daß direkt auf die nächste Szene überblendet wird, wenn Andy über den Bildschirmrand hinausläuft. Dieses Verfahren ermöglichte den Entwicklern, die Hintergrundbilder wie kleine Kunstwerke zu gestalten. In dieser Disziplin haben die Grafikdesigner ganze Arbeit geleistet: Jeder einzelne Bildschirm verwöhnt Ihre Augen mit zahllosen Details, fantastischen Licht- und Schattenspielen und überwältigenden Animationssequenzen. Schattenwürfe werden in Echtzeit generiert und verzerrt, herabfallende Gesteinsbrocken oder im Wind wiegende Blätter wirken bestechend realistisch. Befindet sich Andy im Wasser, wabbert der gesamte Bildschirminhalt, während fein animierte Luftblasen für das perfekte Trickfilm-Feeling sorgen. Auch die Bewegungen der Charaktere erfolgen fein abgestuft und ungemein flüssig. So wird der Held des Spiels mit mehr als 2.000 einzelnen Animationssequenzen zum Leben erweckt. Kurzum: Grafisch überzeugt Heart of Darkness auf ganzer Linie.

Abgerundet wird die kinomäßige Präsentation von einer Soundkulisse, die es in sich hat. Die Hintergrundmusik wurde vom Londoner Symphonieorchester eingespielt und klingt so, als wäre sie direkt von der Soundtrack-CD eines Kinofilms entnommen. Für die Produktion der zahllosen, ungemein räumlichen Soundeffekte wurde ein Team von professionellen Effektspezialisten aus der Welt des Kinos engagiert. Die rundum gelungene audiovisuelle Präsentation macht Heart of Darkness, zusammen mit der packenden Hintergrundgeschichte, zu einem echten Erlebnis für alle Fantasy-Fans.

Aufgepeppter Plattformer

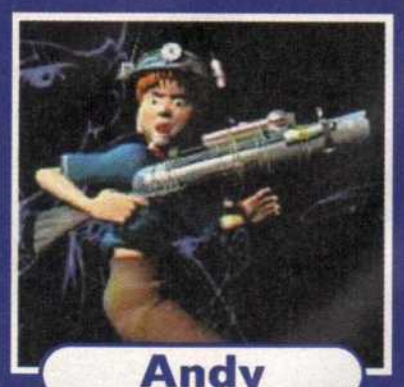
Nun gut – Grafik, Sound, Video und Animation befinden sich auf höchstem Niveau. Doch wie ist es um das eigentliche

Heart of Darkness strotzt nur so vor computergenerierten Videosequenzen in bester Trickfilm-Qualität.



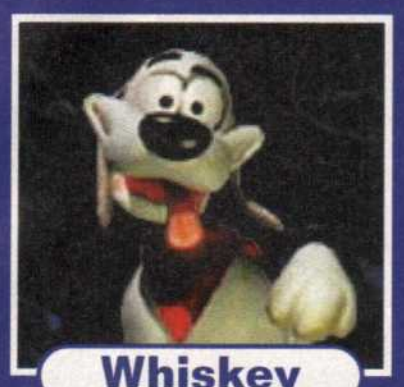
Andy, Whisky & die Höllenbrut

Wie es sich für einen ordentlichen Spiel-Film gehört, trifft der Held auf eine Menge interessanter Charaktere. Hier die wichtigsten:



Andy

Der Held des Spiels scheint ein ganz normaler Junge zu sein – doch Andy zeichnet sich durch einen überdurchschnittlichen IQ aus. So bastelt der Dreikäsehoch in seiner Freizeit Plasmakanonen und Raumschiffe. Sein einziges Problem: Er hat Angst vor der Dunkelheit...



Whiskey

Der drollige kleine Mischlingsrüde ist Andys bester Freund. Jeden Tag holt Whisky sein Herrchen von der Schule ab. Bei einer ungewöhnlichen Sonnenfinsternis verschwindet der süße Kläffer spurlos vom Erdboden – der Master of Darkness hat ihn entführt...



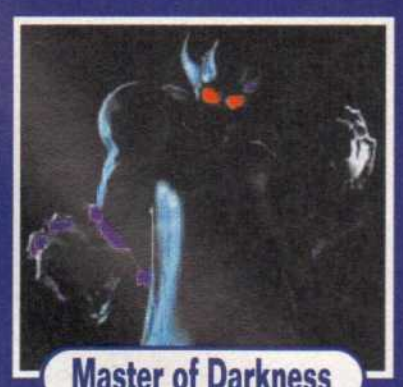
Amigo

Amigo sieht aus wie eine Mischung aus Libelle und Flußpferd. Das kautzige Kerlchen wird im Verlauf des Spiels zum treuen Freund und Verbündeten von Andy. Amigo lebt auf einer schwebenden Wolkenstadt, die zum Ziel der Attacken des Master of Darkness wird.



Vicious

Das schleimige rosafarbene Ekel Vicious erfüllt seinem Herren, dem Master of Darkness, jeden Wunsch. Deshalb darf er auch immer die Drecksarbeit in der Burg der Finsternis erledigen. Auf seine Kappe geht auch die "versehentliche" Entführung von Whisky.



Master of Darkness

Der Master of Darkness ist die Verkörperung des Bösen. Von seiner Burg der Finsternis aus unterjocht er das ganze Land und breitet seinen Terror auch auf unsere Dimension aus. Seine Armee besteht aus todbringenden Schattenwesen und Skelettkriegern.

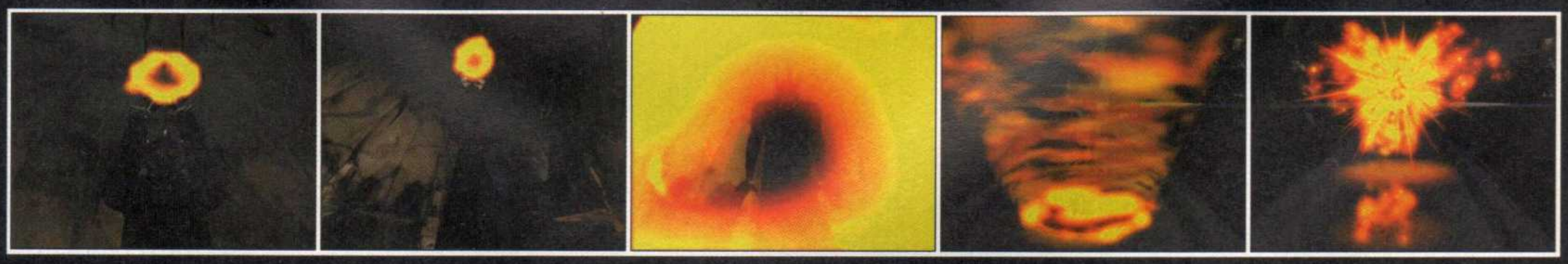


[1] Ein Skelettdrache attackiert Andy aus der Luft! [2] Bis ein ungeüber Spieler den Weg durch die Strömungen der ekelhaften Glibberbälle gefunden hat, dürfte Andy mindestens 20 Mal das Zeitliche segnen.



Spiel bestellt? Trotz der dreidimensionalen Spezialeffekte ist Heart of Darkness ein reinrassiges 2D-Jump'n-Run im Stile von "Abe", "Skull Monkeys" oder "Lomax". Andy ist mit allen Attributen eines waschechten Hüpfspielhelden ausgestattet: Er kann gehen, rennen, schwimmen, tauchen, hüpfen, klettern, Saltos schlagen, sich ducken und Geschosse abfeuern. Nur durch die perfekte Koordination all dieser Fähigkeiten können Sie die teilweise knackig schweren Levelkonstruktionen bewältigen. Neben den natürlichen Hindernissen – morschen Holzbrücken, abbröckelnden Gesteinshängen, tiefen Fallgruben oder lodernden Feuerbällen – erwarten Andy während seiner Reise hinterhältige Fallen jeder Couleur. Unter Wasser wird er von strömungserzeugenden Glibberbällen angesaugt und von riesigen Schlingpflanzen eingefangen. Im Urwald wollen ihn meterlange Riesenschlangen zerquetschen und fleischfressende Pflanzen zum Frühstück verspeisen. Und während er hilflos an einer steilen Felswand hängt, muß er sich mit giftspritzenden Spinnentieren und plötzlich auftauchenden Steinwürmern herumplagen.

Eingestreute Puzzles sorgen dafür, daß hin und wieder Ihre kleinen, grauen Zellen zum Einsatz kommen. So müssen Sie durch gezielten Beschuß Felswände zum Einsturz bringen, Gesteinsblöcke an die



Memory card kompatibel

Ein Spieler









[1] Ärger in Verzug: Die Skelettdrachen vernichten die Verankerung der Hängebrücke – nun gibt es kein Zurück mehr! [2] Tarzan läßt grüßen: In den Sümpfen schwingt Andy an Lianen über Riesenschlangen und fleischfressende Pflanzen hinweg. [3] Freiflug: Wenn Andy nicht rechtzeitig untertaucht, bekommen ihn die Skelettdrachen zu fassen. [4] Ruhe vor dem Sturm: Bevor Whisky während der Sonnenfinsternis verschwindet, genießen er und sein Herrchen den herrlichen Sommertag.

richtige Stelle verschieben oder mit magischen Kräften Kletterbäume erschaffen.

Und als ob das nicht schon genug wäre, hetzt der Master of Darkness dem armen Andy auch noch seine Legionen der Finsternis auf den Hals: die stets in großer Zahl angreifenden, hinterhältigen Schattenwesen, die feuerspeienden Skelettdrachen, oder die riesigen Monsterschweine, für die Andy nicht mehr als ein kleiner Snack zwischendurch ist.

All diese widrigen Elemente sorgen dafür, daß Sie die recht überschaubaren Level garantiert nicht zu schnell durchspielen. Mitunter kommt bei einigen besonders fiesen Konstruktionen ganz schnell purer Frust auf. Denn viele Bildschirme lassen sich nur durch stures Auswendiglernen von Bewegungsmustern bewältigen. Wenn Andy zum 38sten Mal nach vier bewältigten Szenenbildern im fünften Bild von den blöden Glibberbällen angesaugt und verspeist wird, drückt das gewaltig auf die Motivationskurve. Und wenn 15 Schattenwesen und drei Feuerspeier gleichzeitig um den armen Andy herumwuseln, entscheidet oft nur pures Glück darüber, ob der Held diese Attacke überlebt. Hier hätte das Gameplay ein wenig mehr Feinschliff verdient. Immerhin müssen Sie nicht ständig um Ihre Bildschirmleben bangen. Wenn Andy das Zeitliche segnet, werden Sie immer wieder an den letzten Speicherpunkt oder Ausgangsbildschirm zurückversetzt und dürfen sich so oft an diesem Abschnitt versuchen, wie sie wollen.

Unter'm Strich ist Heart of Darkness ein gradliniges Jump'n-Run-Vergnügen mit einigen Schwächen in Sachen Gameplay. Doch die wirklich phänomenale Präsentation und die filmreife Story machen dieses Manko locker wieder wett. *pat*

PlayStation



Andy im trauten Kreise seiner Schulkameraden.

Heart of Darkness

Meine Meinung: Als treuer Fan klassisch angehauchter Hüpfspiele und aufwendiger Spiel-Filme, setzte ich hohe Erwartungen in den französischen Mix aus Jump'n-Run und Zeichentrickfilm. Meine Erwartungen wurden zu Beginn sogar übertroffen: Die packende Story könnte direkt aus der Feder von Steven Spielberg stammen, die endlos langen Videosequenzen sind ein echter Augenschmaus, und die Szenengrafiken sehen einfach spitze aus. Spieltechnisch fällt das "Herz der Finsternis" aber hinter die tadellose Präsentation zurück. Bei manchen Gegnerattacken spielt mir das Glück eine zu große Rolle, und einige Abschnitte lassen sich nur durch stures Auswendiglernen bewältigen. Nichtsdestotrotz fesselte mich Heart of Darkness oftmals bis in die frühen Morgenstunden an die PlayStation. ***Michael Schmithäuser***

GENRE:	Jump'n-Run
VERFÜGBAR AB:	August
HERSTELLER:	Infogrames
ENTWICKLER:	Amazing Studios
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Circuit Breakers

Rasante Rennen über Stock, Stein, Sumpf und Wasser verspricht "Circuit Breakers". Wir haben dem neuen Spiel von Mindscape auf den Zahn gefühlt. von Thomas Bräu

Ein echter Mangel an Rennspielen für die PlayStation existiert nun wirklich nicht. Deshalb lassen sich findige Spieledesigner immer neue Varianten einfallen, um sich von der Konkurrenz abzuheben; nur wird das mit der Zeit natürlich schwieriger. Schließlich waren so ziemlich alle Ideen in irgend einer Form schon mal da, so daß wirklich Neues ungefähr so häufig anzutreffen ist wie ein Heavy-Metal-Fan in einem Roger-Whitacker-Konzert.

Um der Misere des Déjà-vu zu entgehen, hat es sich unter Spielemachern eingebürgert, Mixformen aus verschiedenen "Schon-mal-dagewesenen"-Ideen herzustellen, in der oftmals irrigen Hoffnung, aus der Synthese würde etwas ganz Neues entstehen. Absichten dieser Art könnte man auch den Erfindern von Circuit Breakers unterstellen. Nach dem Motto "man nehme" verhackstückten sie ein wenig "WipEout", "Micro Machines", "Super Mario Brothers" und mixten daraus einen gefälligen Cocktail.

Einen allzu großen Hang zu überflüssigem Schnickschnack kann man Circuit Breakers nicht vorwerfen. Nach einem kurzen, wenig aufregenden Intro geht es auch schon los zur Fahrzeugwahl. Die Umsetzung dieses Auswahlmenüs wird dabei wohl kaum als grafische Meisterleistung in die Annalen der Programmiergeschichte eingehen – erst auf den zweiten Blick, beziehungsweise einen Blick ins deutschsprachige Handbuch, wird klar, was man mit dem konfus anmutenden Screen anfangen soll.

Dabei spielt die Wahl des Fahrzeugs – zumindest für den Einzelspieler – keine allzu große Rolle. Alle Gefährte – so versichert zumindest das Handbuch – sind, trotz stark unterschiedlichem Design, gleich schnell. Unterschiede liegen höchstens in Nuancen bzw. in der Einbildungskraft des Fahrers.

Hinter jedem Fahrzeug verbirgt sich zusätzlich noch ein schnittiges Rennboot, dessen Design in den entsprechenden Wasser-Levels zum Vorschein kommt.

Haben Sie sich für einen entsprechenden Untersatz entschieden, suchen Sie den Ort des Geschehens aus. Im Gegensatz zur ersten Menü-Entgleisung wirkt die Streckenauswahl äußerst übersichtlich und informativ. Zunächst stehen dem Spieler allerdings nur vier unterschiedliche Rennkurse zur Verfügung.

Mangelnde Abwechslung kann man schon den ersten vier Parcours nicht vorwerfen. Während eine Strecke durch den Dschungel führt, handelt es sich bei einer anderen um ein simples Oval. Daneben steht noch die Hatz durch die Kanäle Venedigs – natürlich per Boot – sowie die Pocketausgabe der Pharaonen-Rallye durch Ägypten zur Auswahl.

Damit die Sache nicht zu einfach wird, warten – je nach Level – verschiedene Hindernisse auf die Piloten. Das Spektrum reicht dabei von Engstellen und Haarnadelkurven über fehlende Streckenbegrenzungen mit Absturzgefahr bis hin zu Sumpf und Feuersbrünsten.

Zudem zeigen sich die Computergegner nicht gerade zimperlich. Wüstes Rempeln und Abdrängen sind dabei noch die harmloseren Manöver. Weitaus fieser und gefährlicher sind die Power-Ups, die gelegentlich in Form kleiner Symbole auf der Strecke zu finden sind. Denn die dahinter verborgenen Sonderfunktionen stehen









[1] Das Fahrzeug-Auswahlmenü ist nicht gerade eine Augenweide. [2] Das Streckenmenü gefällt da schon besser. [3] So kommen Sie nie durch die Abgassonderuntersuchung. [4] Wo die Straße endet, beginnt nichts Gutes!









0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO64

Bomberman (Action)	89,90
Blast Corps (Action)	89,90
Extreme G (Racing)	109,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	139,90
Snowboard-Kids (Sports)	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	109,90
WCW vs. NWO (Wrestling)	139,90
Wetrex (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	89,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards 3er-Pack (6 Farben)	49,90

Dreamcast

Dreamcast-Vorbestellungen erst ab September '98

SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up)	139,90
Dracula X (Action)	119,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM	139,90/159,90
Shining Wisdom us (RPG)	69,90
Dragon Force us (Strategy)	69,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM	139,90/159,90

ANIME

Armitage III Vol. 1-2	je 39,90
Battle Angle Alita (dt)	29,90
Big Wars (OmU)	39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu)	je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
Devil Hunter Yohko 4-Ever	19,90
El Hazard (dt)	39,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Green Legend Ran (OmU)	49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
Lily Cat (OmU)	39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU)	je 39,90
Macross The Movie (OmU)	39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt.)	je 39,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Phantom Quest Corp. Vol.1-2	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3	je 49,90
Streetfighter II TV Box 1-3	je 59,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90
Venus Wars (dt)	39,90
Wicked City (dt)	49,90
Wind of Amnesia (OmU)	39,90
Wind of Honneamise (dt)	49,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card	333,00
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel	249,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)	59,90
Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Contolle (alt))	19,90
Analog Flight Stick	119,90
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß	44,90
Controller NeGcon	89,90
Game Buster 2 (Mogel Modul)	99,90
Guncon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card (EXONY)	29,80
Mouse (Sony)	49,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (EXONY)	29,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz	39,90
Umbau (ca. 20 min) mit Lifetime-Garantie	89,90

5th Element (Action)	99,90
Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race)	89,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	109,90
Baby Universe (Kaleidoskop)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action-Adventure)	109,90
Bio Freaks (3D-Fighting)	99,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel)	99,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	149,90
Cardinal Syn (Fighting)	99,90
Circuit Breakers (Race)	99,90
Colin McRae Rally (Race)	99,90
Crime Killer (Action)	99,90
Cyball Zone (Action)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Diablo, (Strategie)	99,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Everybody's Golf	89,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure)	89,90
Frankreich '98 (Fußball)	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel)	129,90
Heart of Darkness (Adventure)	99,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
Jeremy McGrath Supercross '98(Race)	99,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Midway Arcade Greatest Hits 1/2	99,90

PlayStation

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
One (Action)	99,90
Ogre Tactics us (Strategy)	139,90
Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.)	129,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Shining Force III (RPG)	99,90
Small Soldiers us (Action)	129,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Super Pang Collection (Puzzle)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Total NBA '98 (Basketball)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Versus (3D Fighting)	109,90
Viper (3D-Heli-Shooter)	99,90
War Games (Strategie)	99,90
Wild Arms (Rollenspiel)	99,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90

Umbau-Chips nur noch bis 31.8.98 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!!!

Merchandise

Artbook How to Art 1/2 (jp)	je 69,90
Artbook Sailermoon 3/4/5 (jp)	je 69,90
Hintbook Alundra (us)	39,90
Hintbook Azure Dreams (us)	39,90
Hintbook Breath of Fire (us)	39,90
Hintbook Final Fantasy Tactics (us)	39,90
Hintbook Saga Frontier (us)	39,90
Soundtrack Final Fantasy 1+2/3	je 69,90
Soundtrack Final Fantasy 4/5/6	je 79,90
Soundtrack Final Fantasy VII (4 CD's)	109,90
Soundtrack Final Fantasy Tactics	79,90
Soundtrack Front Mission	ab 69,90
Soundtrack Ghost in the Shell	59,90
Soundtrack Resident Evil	39,90
Trading Cards FF Tactics+Artbook	49,90
Trading Cards FF VII/Ghost in the Shell	14,90
Wallscrolls Mini versch. Motive	39,90
Wallscrolls z.B. FF VII, Sailermoon, usw. A1	49,90
Keyrings 5-10cm z.B. FF VII, Megaman,T3 ab	9,90
Telefonkarten Final Fantasy VII ltd. Edition	99,90

...viele weitere Artikel ab Lager lieferbar!

プレイステーション™

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)	129,90
All Japan Grand Touring Car CC. jp (Race)	129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter)	189,90
Blue Breaker Burst jp (Action)	129,90
B.L.U.E. - Legend of Waters jp (Adventure)	129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race)	129,90
Bomberman Wars jp (Strategie)	129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VIII (RPG)	149,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	119,90
Capcom Generations (Collection)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square)	99,90
Crises Beat jp (Fighting)	129,90
Crises City jp (Action)	129,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting)	79,90
Dark Messiah jp (Horror-Adventure)	129,90
Eco-Night jp (Adventure)	129,90
Epica Stella jp (Rollenspiel)	129,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
G-Darius (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card	119,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG)	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
Kitchen Panic jp (Jump 'n Run)	119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep)	139,90
Metal Gear Solid jp Premium Pack	199,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection)	119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.)	119,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Paranoia Scape (3D-Shooter)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	119,90
Pocket Fighter jp (SFII Fighting)	129,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel)	99,90
Rama jp (Adventure)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Sokoban Basic 2 jp (Tüftelspiel)	89,90
Soukaigi jp (Action-Adventure)	139,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Super Adventure Rockman jp (Adventure)	129,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting) + T3 Key Ring	119,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
Twinbee RPG	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90
Xi jp (Puzzle)	109,90

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

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

ACME the game company

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

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

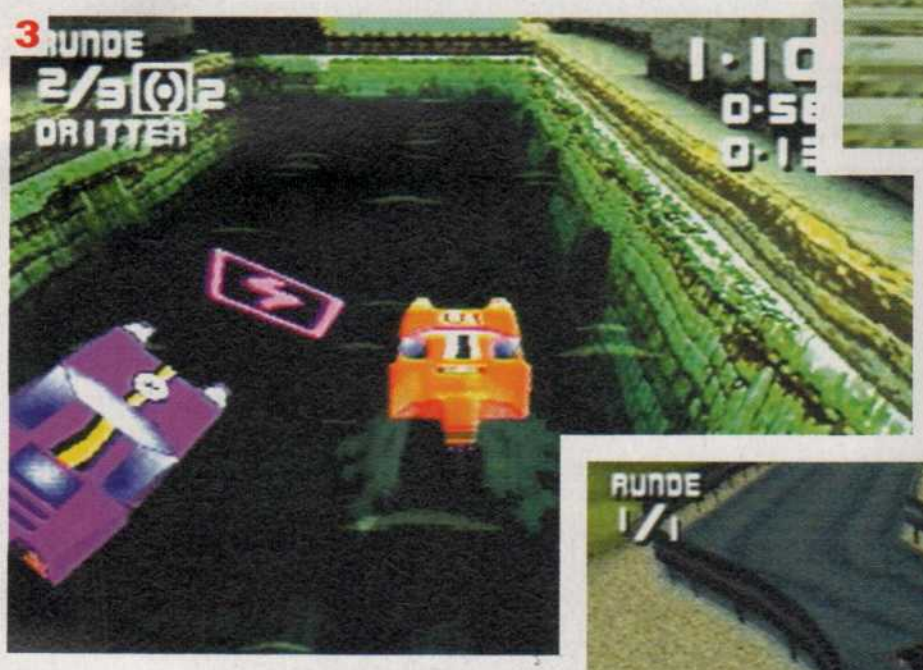
Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome



1



2



3

[1] Geschafft: Jetzt gilt es nur noch das Rennen heil nach Hause zu fahren. [2] Den Feuersäulen gilt es aus dem Weg zu gehen. [3] Mist: Jetzt hat der Gegner das Booster-Power-Up erwischt. [4] Im Zeitrennen fahren Sie gegen die aktuelle Bestzeit. Das transparente dargestellte Auto gilt es zu schlagen. [5] Das nennt man eine Baulücke! [6] Im Kampfmodus dürfen Sie Ihren Gegner nie aus dem Blick verlieren, sonst ist das Rennen verloren.



4



5



6

nicht nur Ihnen, sondern auch Ihren Gegnern zur Verfügung.

Besonders beliebt sind rutschige Öllachen, die jeden darüberfahrenden Renner wilde Pirouetten drehen läßt. Aber auch sichtverdeckende Abgaswolken, Kleister oder Feuerbälle hemmen den ungestümen Vorwärtsdrang ihrer Mitstreiter. Weniger aggressiv ist z.B. der Raketen-Booster, der Ihr Fahrzeug für kurze Zeit extrem beschleunigt, oder der Shrinker, mit dessen Hilfe Sie zur Miniaturausgabe Ihrer selbst werden. Vorteil dieser Abmagerungskur: Sie passen durch jede Lücke. Das Power-Up "Jumbo" bewirkt das Gegenteil: Ihr Fahrzeug wächst gewaltig an und walzt einfach alles platt, was ihm in den Weg kommt.

Prinzipiell dürfen Sie so viele Power-Ups aufsammeln, wie Sie wollen (oder können) und je nach Bedarf mit der [R2]-Taste das passende auswählen. Die Wirkungsdauer ist dabei allerdings recht kurz gehalten, und Ihre Silizium-Gegener kommen mit den Folgen Ihrer Waffen meist besser klar als Sie mit deren. Das ist mitunter recht ärgerlich. Denn in Kombination mit der gewöhnungsbedüftigen und nicht immer gelungenen Vogelperspektive, ist es nach einer Öllachen-Überquerung mit anschließendem Ringelpiez oft gar nicht so einfach, wieder die richtige Richtung zu finden – und eben dieses Problem scheinen Ihre Gegner nicht zu haben.

Dabei wäre die Motivation, Ihre sieben Mitstreiter zu besiegen, bei Circuit Breakers sehr hoch angesiedelt. Schließlich können Sie erst nach einem gewonnenen Rennen in den jeweils nächsthöheren Level einsteigen.

Guter Geist

Um zumindest gegen die Unbilden der Strecken besser gefeit zu sein, dürfen Sie im Zeittraining-Modus auch einfach nur gegen die Uhr fahren. Für einen zusätzlichen Spaßfaktor bei der Hatz nach immer neuen Rundenbestzeiten sorgt ein Ghost-Fahrzeug. Dessen schemenhaft eingeblendete Position entspricht stets der der aktuellen Rekordrundenfahrt. So läßt sich schnell herausfinden, in welchen Ecken sich noch Zeit gutmachen läßt und wo selbige verlorengeht. Und das ist auch nötig. Denn nur wer gut trainiert, gewinnt alle Rennen und schafft so den Zugang zu den geheimen Leveln der Meisterschaft.

Besonders viel Mühe gegeben haben sich die Programmierer beim Multiplayer-Modus. Hier dürfen sich – ein Multitap vorausgesetzt – bis zu vier Spieler bekämpfen.

Etwas ungewöhnlich ist dabei die Perspektive. Statt einem Splitscreen sorgt weiterhin die gewohnte Vogelperspektive für den Überblick. Hier läuft es wie beim Klassiker Micro Machines: Wer zu langsam ist und aus dem begrenzten Blickfeld fällt, fliegt raus. Je nach Plazierung werden den Spielern Punkte zugedacht. Welche Punktzahl zum Sieg gereicht, dürfen Sie in einem Menü selbst festlegen.

Die Steuerung ist denkbar einfach. Ge-

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Vier Spieler

lenkt wird mit den Richtungstasten, ansonsten gilt fast immer die Regel: Vollgas geben und durch. Bremsmanöver sind nur selten notwendig. Die Wahl der Waffen nehmen Sie mit der R2-Taste vor, geschossen wird mit der R1-Taste. Alle anderen Knöpfe Ihres Joypads dürfen Sie getrost vergessen.



Die grafische Umsetzung von Circuit Breakers ist nicht unbedingt bahnbrechend, alles in allem aber recht ansehnlich. Die Vogelperspektive gewährt in den meisten Fällen eine gute Übersicht über den Streckenverlauf, wenngleich sie in manchen Spielsituationen schon mal für Verwirrung sorgen kann.

Gut gefallen hat der Soundtrack, der trotz des nicht gerade üppigen Repertoires nicht nervend wirkt. Allenfalls bei den Fahrgeräuschen hätte man den Programmieren etwas mehr Einfallsreichtum gewünscht.

Eine gute Idee ist die angekündigte Extra-CD, die irgendwann kostenlos unter die Leute gebracht werden soll. Auf dieser befinden sich neue Strecken und Gemeinheiten. *mom*



Circuit Breakers

Meine Meinung: Ich gebe es zu: Circuit Breakers hat mich wirklich hin- und hergerissen. Je nach Level überwog der unwiderstehliche Drang, es meinen Gegnern zu zeigen – kurz Rennfieber genannt – , mal entstand ein nicht minder unwiderstehliches Bedürfnis, meine Playstation aus dem Fenster zu werfen oder – noch besser – den verantwortlichen Programmierer an einer dunklen Straßenecke aufzulauern, um... Sie wissen schon. So schwebt die CD wegen weniger nerviger Levels in latenter Gefahr, aus der Konsole gerissen zu werden, um in der Zimmerecke ein staubiges Ende zu finden. Schade eigentlich, denn in großen Teilen stimmt die Mischung. Jede Menge Gaudi bringt der Multiplayer-Modus bei dem sich bis zu vier Spieler um die Siegerlorbeeren balgen können.

Thomas Bräu

GENRE:	**Rennspiel**
VERFÜGBAR AB:	**Juli**
HERSTELLER:	**Mindscape**
ENTWICKLER:	**Supersonic**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

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

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Joyprice 99.90
BREATH OF FIRE III
Joyprice 119.90
SPECIAL EDITION (incl. T-SHIRT, ANSTECK-PIN & DRACHENFIGUR)
BREATH OF FIRE III
KOMPLETT DEUTSCH
DRACHEN UND HELDEN IM ROLLI-STIL!

Joyprice 99.90
HEART OF DARKNESS
KOMPLETT DEUTSCH
ZUBERHAFTER JUMP'N RUN-SPAß!

Joyprice 39.90
PANDEMONIUM 1
DEUTSCHE ANLEITUNG
SPANNENDES ACTION-ADVENTURE!

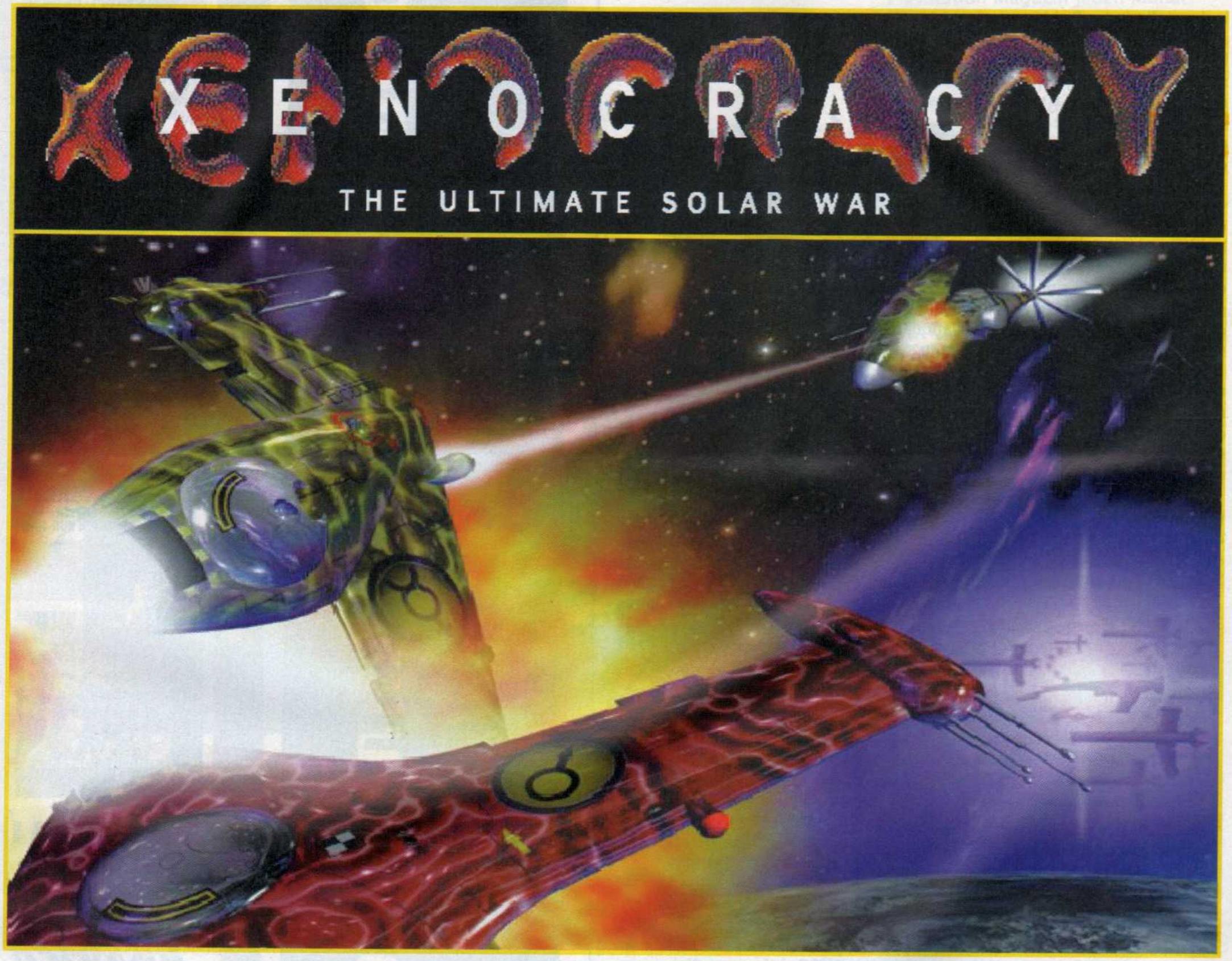
FRAGEN SIE NACH DEN Joyprice DIE WELT DER SUPERPREISE FÜR
KICK OFF WORLD
SECRET BREAKER
ADIDAS POWER SOCCER 98
JEREMY MC GRATH SUPERCROSS
KLONOA
FAT AIR
und viele mehr

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

JOYSOFT SHOPS
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 POINTS
HIGHSCORE! Bm.-Smidt-Str. 144, 27568 Bremerhaven, 0471/4 19 17 70
GAMESHOP Katharienengasse 21, 35390 Giessen, 0641/79 17 94
DNE JOY & GAME Markt 17a, 38364 Schöningen, 05352/90 98 67
COMPUTERSPIELE Eickener Str. 14, 41061 M'Gladbach, 02161/18 30 93
CONNACTION Klarissen Str. 15, 41460 Neuss, 02131/27 57 51
GAMESHOP Ostwall 12, 41515 Grevenbroich, 02181/23 13 23
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.



Sie suchen eine neue berufliche Herausforderung?

Wie wäre es denn mit dem angesehenen Posten des Chefs der interplanetaren Friedenstruppen?

Sorgen Sie für Ruhe und Ordnung im Sonnensystem – mit strategischem Weitblick und schierer Waffengewalt. von Michael Schmithäuser

Es brennt mal wieder im Weltraum. Die Quelle der Gefahr sind diesmal ausnahmsweise nicht böse Aliens, sondern die Menschen selbst: Die Terraner streiten sich mit den mächtigen Kolonien der inneren Planeten Merkur, Venus und Mars um das wertvolle Element Lycosite. Ständig entbrennen zwischen den verfeindeten Kolonien heftige Kämpfe: Transporter-Konvoys werden aufgerieben, Förderanlagen auf den rohstoffreichen Monden attackiert, und sogar vor Angriffen auf die Zivilbevölkerung schrecken die Kontrahenten nicht zurück. Die Menschheit würde sich hemmungslos zugrunde richten, gäbe es da nicht die Jungs von der UPN. Die "United Planet Nations" sind eine Art UN-Friedenstruppe der Neuzeit. Wenn irgendwo im Sonnensystem ein Verstoß gegen die Terranischen Konventionen stattfindet, schreiten die modernen Blauhelmtruppen ein und bereiten der Auseinandersetzung ein schnelles Ende.

Space-Blauhelme

Die Ubi Soft-Produktion "Xenocracy" versetzt Sie in die Rolle des UPN-Generals. Auf dem mit Schaltflächen übersäten Menübildschirm verschaffen Sie sich einen lückenlosen Überblick über die aktuellen Vorkommnisse im Sonnensystem und die Aktivitäten der United Planets Nations. Der Lagebericht zeigt Ihnen, wo gerade Ihre Hilfe benötigt wird. Im Militärarchiv stöbern Sie in Unterlagen zu Schiffen und Waffensystemen der vier Streithähne. Ein Klick auf "News", und schon werden Sie mit den brandaktuellen Neuigkeiten der neun Planeten versorgt. Unter "Geschichte" und "Informationen" wird Ihnen die historische Entwicklung des Lycosite-Konflikts nähergebracht. Im technischen Labor geben Sie neue Forschungsarbeiten in Auftrag – etwa die Entwicklung stärkerer Schilde oder durchschlagskräftigerer Waffensysteme.

Nachdem Sie sich für einen Krisenherd entschieden haben, bestücken Sie Ihr Kampfschiff mit einem an Ihre Wünsche

angepaßten HUD-Anzeigesystem sowie diversen Kanonen und Raketen. Zu guter Letzt nehmen Sie noch einen fähigen Waffenoffizier mit an Bord und entscheiden sich für einen kampfstarken Flügelmann. Wer denkt, daß es nach diesem Menü-Marathon nun endlich losgeht, irrt gewaltig: Zuerst müssen Sie noch eine Missionsbeschreibung über sich ergehen lassen, die aus ein paar Textzeilen und laschen Videosequenzen zusammengestückelt ist. Die Missionsziele kennen wir bereits aus vergleichbaren Programmen: Beschützen Sie Konvoys, zerstören Sie Transporterverbände, unterbinden Sie Attacken auf Bodenstationen, und so weiter, und so fort.









[1] Beschützen Sie die pixelige Bodenstation auf dem dunstigen Planeten vor lästigen Angreifern. [2] Meist machen die Gegner kurzen Prozess mit Ihrem Raumschiff. [3] Auch ein Rekord: Xenocracy bietet die pixeligsten Explosionen seit der Erfindung der PlayStation. [4] Seltsam geschminkte Typen in unspektakulären Video-Monologen.

Mäßiger Weltraum-Shooter

Draußen im Weltraum oder bei den Bodeneinsätzen werden Sie mit durchschnittlicher Weltraumshooter-Kost versorgt. Sowohl grafisch als auch spielerisch erreicht Xenocracy nicht annähernd die Brillanz eines "Darklight Conflict" oder "Colony Wars". Die Raumschiffe sind lieblos gezeichnet, die Explosionen furchtbar pixelig und die Steuerung mißraten. Während man mit einem Analogpad oder einem Joystick noch einigermaßen gut manövrieren kann, ist man mit einem Digitalpad völlig aufgeschmissen. Da helfen auch die vielen zuschaltbaren Waffensysteme und Zielanzeigen nicht mehr. Einzig der starke Sound der Bordkanonen verdient eine lobende Erwähnung.

Wer mit der Menüflut des Simulationsmodus nicht zurechtkommt, weicht auf den alternativen Arcade-Modus aus. Dabei wird Ihnen die Missionsauswahl abgenommen, und Sie dürfen sich direkt nach dem Briefing hinter den Steuerknüppel Ihres Raumflitzers klemmen.

Trotz guter Ansätze in Sachen Simulation schafft es Xenocracy nicht, sich einen Spitzenplatz im Feld der starken Weltraum-Konkurrenz auf der PlayStation zu sichern. Präsentation und Missionsdesign fallen Lichtjahre hinter "Wing Commander" zurück. Die 3D-Grafik kann sich in keinster Weise mit Colony Wars messen. Und sowohl Steuerung als auch Gameplay dümpeln weit unter dem Niveau von Darklight Conflict. *pat*

PlayStation

Xenocracy

Meine Meinung: Xenocracy ist ein echter Blender. Anfangs begeisterte mich die Produktion aus dem Hause Ubi Soft mit seiner ausgefeilten Hintergrundgeschichte und dem neuartigen Simulationsmodus. Nachdem ich mich durch den prall gefüllten Menübildschirm geklickt hatte und endlich den Launch-Button betätigen konnte, folgte die Ernüchterung: Nach dem enttäuschenden Missions-Briefing mit seinen langweiligen Video-Monologen wurde ich in eine triste 3D-Umgebung mit pixeligen Raumschiffen und dunstigen Planetenoberflächen entlassen. Die verkorkste Digital-Steuerung gab mir dann den Rest. Da genieße ich doch lieber die perfekten Wing Commander-Videos oder die schönen Polygon-Grafiken von Colony Wars. Und warte weiterhin auf den rundum perfekten Weltraum-Shooter...

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Weltraum-Shooter**
VERFÜGBAR AB:	**sofort**
HERSTELLER:	**Ubi Soft**
ENTWICKLER:	**Simis**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Vigilante 8



"Vigilante 8" ist aufregend! Besser gesagt: Es regt einen auf. Moralapostel mit der Meinung "Videospiele machen aggressiv" werden an diesem Produkt Ihre Freude haben.

Doch lesen Sie selbst. von Luca Blum















Das Intro ist grafisch anspruchsvoll. Die Vigilantes überfallen ein Waffenlager der USA.

V 8 spielt im Jahre 1975. Eine motorisierte Gang versucht die Wirtschaftszentren der USA zu zerstören. Nur eine Handvoll Bürger haben den Mumm, den Schurken die Stirn zu bieten. Die noch harmlosen Einwohner gründen die "Vigilante 8". Ihre erste Tat ist es, ein Waffenlager der Armee auszurauben, um so an die modernste Ausrüstung zu gelangen. An dieser Stelle steigen Sie ein und entscheiden sich für einen der acht Haudegen.

Starker Auftakt

Im Hinblick auf die Preview-Version legten sich die Entwickler noch einmal ins Zeug. Besonders zu nennen sei hier das Intro. Suchte man in der Rohfassung noch vergeblich nach einer Spieleinführung, so schüttelten die Programmierer in der finalen Version wirklich schöne Rendersequenzen aus dem Ärmel. Die Grafik und Dynamik des Intros läßt auf ein ausgereiftes Spiel hoffen, das man wohl eher im oberen Qualitätssegment vermuten wird. Doch dem anfänglichen Rausch folgt bald der Kater.

Der eigentliche Knaller an Vigilante 8 ist: Sie dürfen alles zerstören, was nicht niet- und nagelfest ist. Heute mal Lust auf kaputte Parkhäuser, oder ist Ihnen lieber nach zertrümmerten Spielkasinos? Die Effekte sind dabei recht gut gelungen. Eine überdachte Tankstelle z.B. explodiert nicht einfach und löst sich dann in Luft auf, vielmehr brechen die Stahlträger zusammen, und das Dach kippt seitlich zu Boden.

Das Ambiente ist wunderschön und mit Liebe zum Detail ausgearbeitet. Besonders die Lens-Flair-Effekte sind eine Augenweide. Jedoch sprengen die Grafikbugs zuweilen den Rahmen des Erträglichen. Sie fahren durch feindliche Autos oder Laternenpfosten wie durch Butter. Manchmal hängen Sie eine Minute lang in der Luft und hoffen, daß Sie der Feind wieder beschießt – nur so landen Sie wieder



Abgesehen von den Bugs ist die Grafik eine Augenweide.

auf dem Boden. Wer allerdings darüber hinweg sehen kann, den erwartet ein optisch reizvolles Game. Auch das Leveldesign ist den Programmierern gut gelungen. Die Szenerien sind großflächig gehalten und mit allerlei Flugzeugen, Spielkasinos oder Ölraffinerien bestückt. Im Skiressort z.B. dürfen Sie sogar mit dem Lift fahren, um sich tolle Goodies zu ergattern.

Apropos Goodies

Extras gibt es in V 8 wie Sand am Meer. Sie reichen von der gemeinen Kanone über den Reparaturschlüssel bis hin zur Spezialwaffe. Auch sind sie auf jeden Charakter zugeschnitten: Der dicke Beezwax setzt seinen Widersachern mit Bienen zu, die adrette Chasy Blue im '76er Rattler attackiert die Schurken mit neun Energiegeschossen, und Slick Clyde erwehrt sich seiner Haut mit mächtigen Blitzen.

Wo Licht ist, gibt es auch Schatten. Das größte Manko ist die Steuerung. Die Autos

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

PlayStation PlayStation

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
ALUNDRA	**KD**	**89,90**
AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	49,90
BATMAN & ROBIN (07/98)	**KD**	**89,90**
BIO FREAKS	**DA**	**89,90**
BREATH OF FIRE 3 (07/98)	**DA**	**85,90**
BUST A MOVE 3	DA	69,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COLIN MAC RAE RALLY	**DA**	**89,90**
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CRIME KILLER (07/98)	**KD**	**89,90**
CYBALL / DEADBALL ZONE	**DA**	**85,90**
DARK OMEN	KD	89,90
DEAD OR ALIVE	**KD**	**89,90**
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DUNGEON KEEPER (07/98)	**KD**	**89,90**
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
EVERYBODY'S GOLF	**DA**	**79,90**
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FRANKREICH '98	**KD**	**89,90**
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL	DA	85,90
GRAN TURISMO	**KD**	**89,90**
GRAN TURISMO + LENKRAD + PEDALE	**KD**	**199,90**
GRAN TURISMO FUN PAKET		
INCL. GRAN TURISMO, DEM DUAL SHOCK GAME PAD		
UND EINER 16 MEG MEMORY CARD	**KD**	**179,90**
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
KICK OFF WORLD	KD	85,90
KLONOA	**KD**	**85,90**
KULA WORLD	**DA**	**89,90**
LUCKY LUKE	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	39,90
MEN IN BLACK	**KD**	**89,90**
NBA PRO 98	**KD**	**89,90**
NEED FOR SPEED 3	**KD**	**89,90**
NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL.		
GAMESTER LENKRAD + PEDALE	**KD**	**179,90**
NHL 98	KD	89,90
NHL FACE OFF 98	**KD**	**79,90**
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	**KD**	**85,90**
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ONE	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
PREMIERE MANAGER 98	**DA**	**94,90**
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
ROAD RASH 3D	**KD**	**89,90**
SNOWRACERS 98	DA	49,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
SUPER MATCH SOCCER	KD	79,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOMMY MÄKKINEN WORLD RALLY	**KD**	**85,90**
TREASURES OF THE DEEP	**DA**	**89,90**
UBIK	KD	85,90
VMX RACING	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (07/98)	**DA**	**79,90**
VS: VERSUS	**DA**	**89,90**
WARGAMES	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	**DA**	**89,90**
WORLD LEAGUE SOCCER 98	**DA**	**79,90**
WRECKIN' CREW (08/98)	**DA**	**89,90**
WWF WARZONE (08/98)	**KD**	**89,90**

PLATINUM RANGE

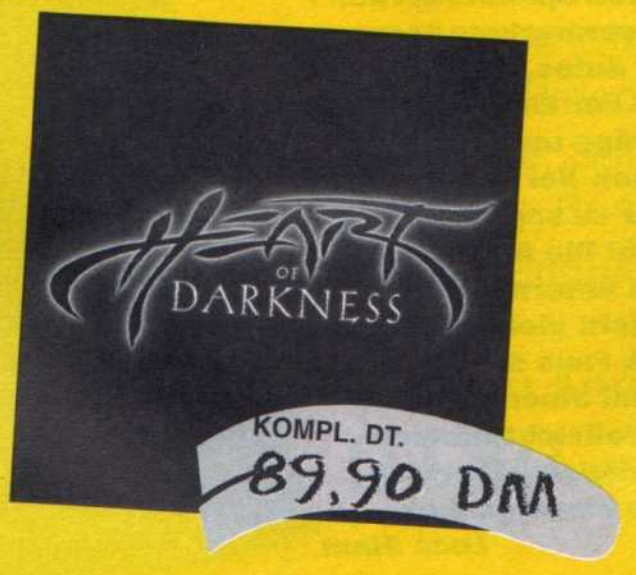
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	**DA**	**44,90**
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	**KD**	**44,90**
INT. TRACK & FIELD	DA	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	**KD**	**44,90**
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM 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

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

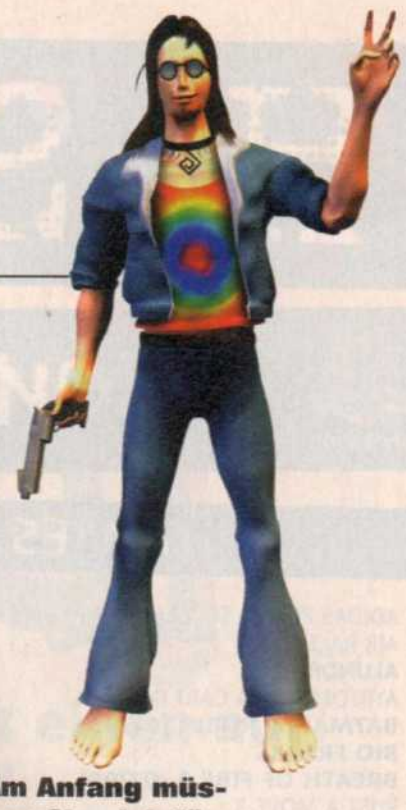
PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
DUAL SHOCK CONTROLLER	**DA**	**55,90**
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	**DA**	**109,90**
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		**79,90**
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	**DA**	**59,90**
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

Dual-Shock-Controller | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Zwei Spieler

reagieren selten so, wie Sie es wollen, und wenn doch, dann sehr träge. Selbst die einfachsten Manöver werden zur Qual. Simpelstes Geradeausfahren ist eine Herausforderung. Noch schlimmer ist es, wenn Sie versuchen, auf einer schmalen Brücke einen Kanal zu überqueren: Keine Kontrolle – keine Chance! V8 unterstützt zwar den Analog-Controller, nur spüren Sie kaum eine höhere Spielbarkeit. Auf den Punkt gebracht: vermurkst, unausgegoren und nervend. Die Steuerung treibt einen in den Wahnsinn.

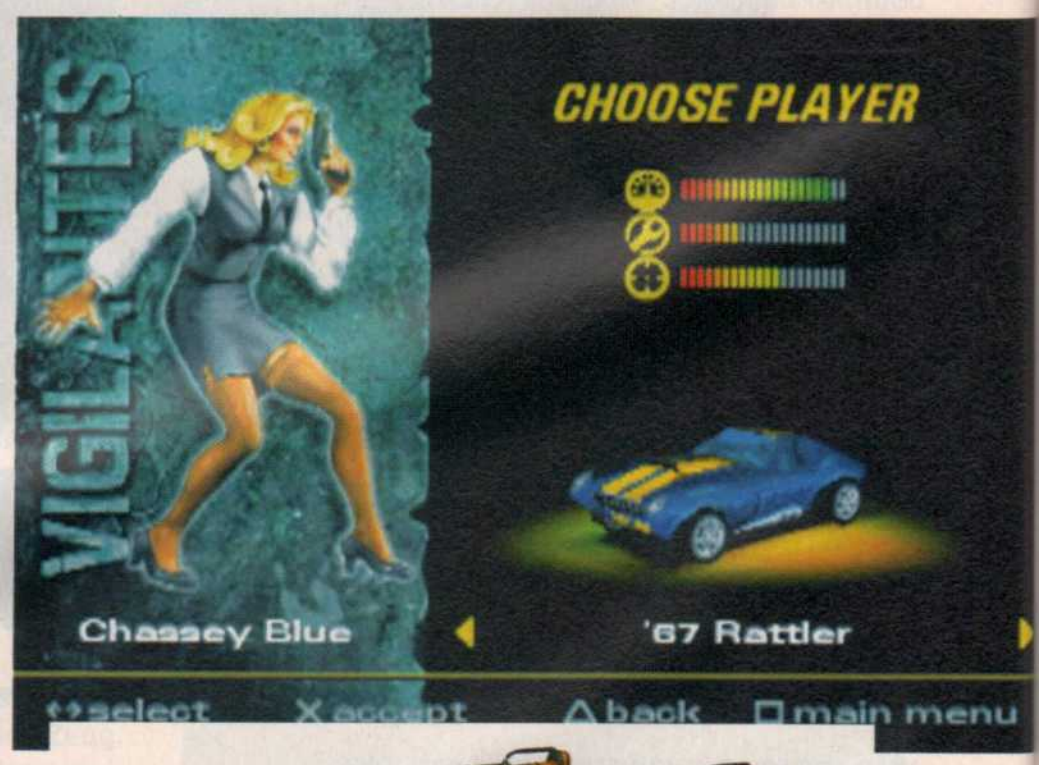
Ein anderer negativer Aspekt sind die monotonen Missionsziele. Pro Spielfigur werden Ihnen vier Aufträge zugewiesen. Die Bandbreite reicht vom einfachen Ausschalten einiger Feinde bis hin zum Kampf gegen zahlreiche Gegner – manchmal müssen Sie auch diversen Bösewichten den Garaus machen. Im Klartext heißt das: Auch wenn Sie den Auftrag erhalten: "Schützen Sie die Ölpumpen.", steckt nichts anderes dahinter als: "Zerstören Sie die gegnerischen Autos." Ein weiteres Missionsziel lautet: "Schützen Sie die Liftanlage im Skigebiet.", soll heißen: "Räumen Sie alle Feinde aus dem Weg." Ganz am Rande müssen Sie vereinzelt auch einige Zusatzziele erfüllen, doch haben diese keinen Einfluß darauf, ob Sie in das nächste Level hopsen. Zum einen ist das gut, da Sie nicht ewig an einer Stelle des Games kleben bleiben, auf der anderen Seite entwertet das die Aufträge, da es fast nur um den Sieg über die Feinde geht.





Am Anfang müssen Sie sich für eine Spielfigur mit dem passenden Auto entscheiden. Jedes hat seine Vor- und Nachteile.







Natürlich wird durch solche Mankos nicht sofort das gesamte Spiel grottenschlecht, doch sind die Missionen und die Steuerung schon sehr wesentliche Bestandteile.

Fühlen Sie sich im Einspielermodus nicht wohl, fighten Sie doch mit einem Kumpel gegenein oder bilden Sie ein Team und rück den Gegnern so zu Leibe. Si dürfen zwischen vertikalem und horizontalem Splitscreen wählen. Je nach Level haben die unterschiedlichen Trennungen des Bildschirms Vor- und Nachteile. *mom*



Vigilante 8

Meine Meinung: Ein Spiel fällt und steht damit, wie hoch der Spielspaß ist. Positive Komponenten, wie eine tolle Grafik oder schmissiger Sound, fließen zwar mit ein, sind aber nicht wirklich entscheidend. Das beste Beispiel ist 'Tetris': ewig monotones Geklimper, simpelste Grafik, erschreckend einfaches Gameplay, aber: Das Suchtpotential ist enorm – Spielspaß pur! Von V 8 läßt sich das leider nicht sagen.

Die größten Spielverderber sind die vermurkste Steuerung der Autos, dicht gefolgt von der Eintönigkeit der Aufträge und der unfairen Gegner. Bei Vigilante 8 bleibt nur zu sagen: Schade eigentlich! Die Ansätze sind toll, doch unterm Strich kommt nicht viel dabei heraus. Doch Fans des Genres sollten mal einen Blick riskieren. Vielleicht können Sie großzügiger über die Nachteile hinwegsehen.

Luca Blum

GENRE:	**Auto-Shooter**
VERFÜGBAR AB:	**sofort**
HERSTELLER:	**Activision**
ENTWICKLER:	**Activision**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Fordern Sie das kostenlose Playcom Magzin an
Tel. 0180/5 211 220

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

0180-5 211 220

Internet-Email: info@playcom.de

Sony PSX

Adidas Power S. 98	dt		89.00
Aironauts	dt		94.00
Alundra (komp.dt.)	dt	*	84.99
Armored Core	dt	*	89.00
Baby Universe	dt	*	84.00
Batman & Robin	dt		89.99
Beast Wars	dt		79.99
Beyond the Beyond	dt	*	99.00
Blaze 'n' Blade	dt	*	94.99
Breath of Fire 3	dt	*	89.99
Broken Helix	dt		79.99
Burning Road	dt		59.99
Bust a Move 3	**dt**		**59.99**
Chill	dt		79.00
Circuit Breakers	dt	*	89.00
Courier Crisis	**dt**		**59.00**
Crime Killer	dt		89.99
CyBall Zone	dt		89.99
Dead or Alive	dt	*	89.00
Deadball Zone	dt		89.00
Deathtrap Dungeon	**dt**		**99.00**
Diablo	dt		89.99
Need for Speed 3	dt		89.99
Ecstatica	dt		99.00
Everybodys Golf	dt		79.00
Excalibur	dt		89.00
F1 '97	dt		99.99
Fighting Force	dt		79.99
Formula Karts	dt		74.99



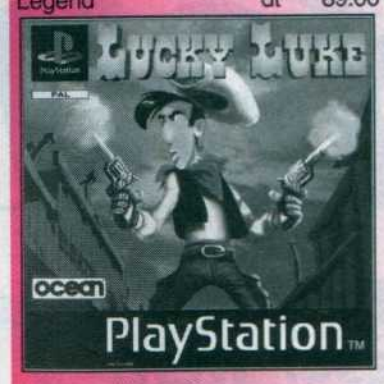
Forsaken	dt		89.00



Frankreich WM 98	dt		89.99
Gex 3D	**dt**		**89.00**
Golden Goal	dt		89.00



Gran Turismo (GT)	dt		89.00
Grand Theft Auto	dt		79.00
Heart of Darkness	**dt**		**94.99**
Hugo 1	**dt**	*	**89.99**
Kick Off World	dt		89.99
Klonoa	dt		89.00
Kula World	dt	*	84.99
Lands of Lore 2	**dt**		**99.00**
Legend	dt		89.00



Lucky Luke	dt		89.99
Mace	dt		79.99
Mega Man 8	dt		89.00
Mega Man Battle	dt		89.00
Men in Black	**dt**		**94.99**
Midnight Run	dt		89.99
Motor Head	dt		89.99
NBA Pro 98	dt		99.00
NFL Quarterback C.98	dt		89.00
NHL Pow.Hockey 98	dt		89.00
Nightmare Creatures	dt		89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt		84.99
One	dt		89.00
Pandemonium 2	**dt**		**84.99**
Pax Corpus	dt		89.00
Player Manager 2	**dt**		**94.99**
Populous The 3rd C.	dt	*	89.00
Powerboat Racing	dt		69.00
Premier Manager 98	**dt**	*	**89.99**
Primal Rage	dt		69.00
Quest for Fame	dt		94.00
Rascal	dt		89.00
Resident Evil Direct	dt		89.00



Riven	dt		114.00
Road Rash 3D	dt	*	89.99
San Francisco Rush	dt	*	89.00
Spawn	dt		79.99
Masters o.Teräs Käsi	dt		89.00
Streetfighter Colle.	dt		89.00
Super Match Soccer	dt		79.99
S. Pang Collection	dt		84.00
Supercross 98 J.McG.	**dt**		**89.99**
Supersonic Racers 2	dt	*	89.00
Tomb Raider 2	**dt**		**99.00**
Tommi Mäkinen Rally	dt		89.00
Total NBA 98	dt		79.99
Treasures of t.Deep	**dt**	*	**84.99**
V-Ball	dt		89.00
Viewpoint	dt		79.99
Vigilante 8	dt	*	89.00
Viper	dt		89.00
VR Baseball 99	**dt**		**79.99**
Vs.(Versus)	dt		99.00
War Games	dt	*	89.99
Way. Gretzky H.98 3D	**dt**		**89.00**
WCW Nitro	**dt**	*	**99.00**
Wild 9	dt		89.00
World League Basketb	dt	*	79.99
World Leag.Soccer 98	dt		79.00
Wrecking Crew	dt		99.00
WWF Warzone	dt	*	89.00
X-Men:Children o.t.A	**dt**		**84.00**
Xenorcrazy	dt		89.00

Sonderangebote

Adidas Power S.Plat.	dt		49.00
Alien Trilogy	**dt**		**44.99**
Alien Trilogy	uk		44.99
Atari Arcade Greates	**dt**		**29.99**
Breakpoint Tennis	dt		49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt		44.99
Casper	dt		44.99
Davis Cup Tennis	dt		39.99
Disruptor	uk		44.99
Dragonheart	dt		44.99
F1 '95 Platinum	**dt**		**49.00**
In the Hunt	dt		39.99
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
Mass Destruction	dt		49.00
MDK	dt		44.99
Olympic Games	dt		49.00
Pandemonium Platin.	dt		49.00
Pitball	dt		39.99
Porsche Challenge P.	dt		49.00
Road Rage	dt		39.99
Rock`n Roll Racing 2	**dt**		**39.99**
Soul Blade Platinum	**dt**		**49.00**
Space Jam	dt		44.99
Spice World	dt	*	49.00
Street Racer	dt		39.99
Striker	dt		39.99
Tekken 2 Platinum	dt		49.00
Tempest X3	**dt**		**49.00**
Tomb Raider 1 Plat.	dt		49.00
World Cup Golf Prof.	dt		39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt		39.99
Antennenkabel Neu	dt		29.99
Dual Shock Joypad	dt		54.00
G-Con 45 (Lightgun)	dt	*	79.99
Game Buster/Action R	dt		79.99
Joypad Hyper Extreme	dt		39.99
Joypad Resident Evil	dt		69.99
Joypad Sony rauchgr.	dt		39.00
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 PSX	**dt**		**24.99**
Memory Card 24 Meg	dt		59.99
Memory Card 48 Meg	dt		89.99
Memory Card 8 Meg	dt		39.99
Memory Card blau	dt		36.99
Memory Card Grün	dt		36.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt		19.99
S-Video Kabel PSX	dt		24.99
Sony PSX o. Spiel	dt		289.00
Sony PSX Valu Pack	dt		333.00
Memory Card & Pad	dt		79.99

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. 0180/5 211 220***
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie **kostenlos das 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.

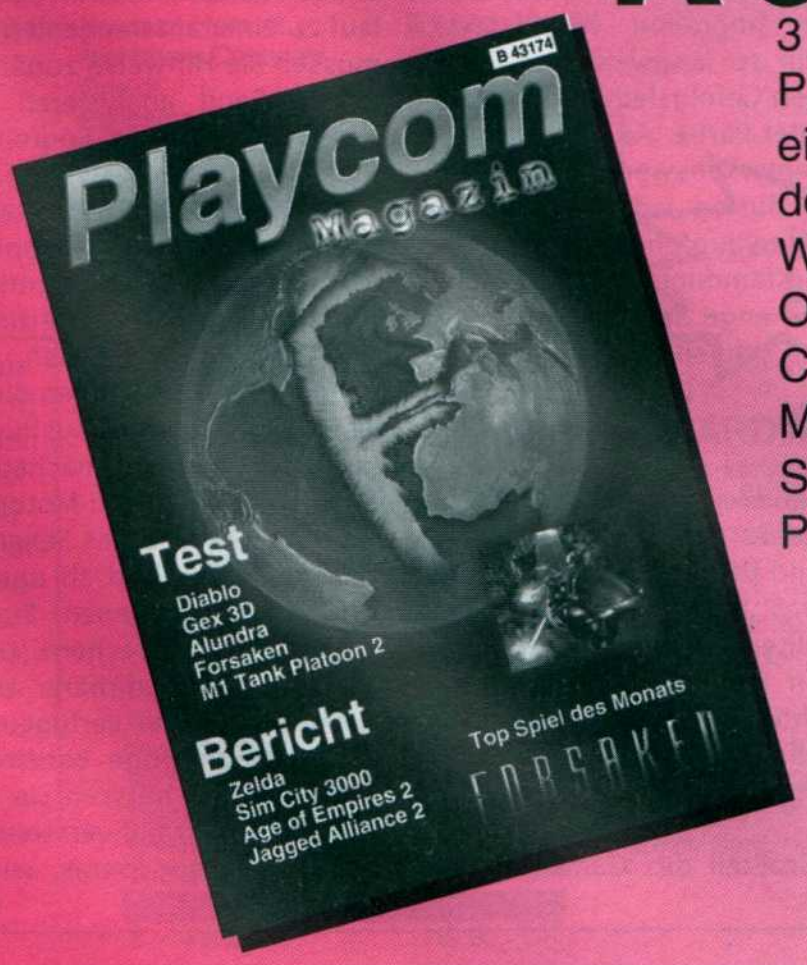
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

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, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

0180 - 5 211 220

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0180/5 211 220
Fax 0180/5 211 240
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr







[1] Im Trainingsraum studiert Batman seine Combos ein. [2] Mit Volgas durch das dunkle Gotham City. [3] Am Batcomputer werden Sie viele Stunden verbringen. [4] Dieser Schuß hat gesessen!



Batman & Robin

Batman und sein artistischer Ziehsohn Robin geistern seit Jahrzehnten durch alle Medien dieser Welt. Ob Comic, Fernsehen, Kino oder Konsole – Gotham City ist uns fast so vertraut wie unsere Heimatstadt. von Artur Hoffmann

PlayTip PlayStation Magazin 8/98

Der Kinofilm vereinigte zwar Superstars wie Arnold Schwarzenegger (Mr. Freeze) und George Clooney (Batman) sowie schöne Damen wie Alicia Silverstone (Batgirl), Uma Thurman (Poison Ivy) und Elle MacPherson (Julie Madison) – der große Kassenerfolg blieb aber aus. Exakt ein Jahr später kommt Acclaim nun mit dem Spiel zum Film daher. Und im Gegensatz zu früheren, wenig ruhmreichen Lizenzarbeiten setzten die Amerikaner diesmal das hoch angesehene Programmiertem Probe Entertainment ein. Das Ergebnis begeisterte uns bereits in der frühen Betaphase, nun halten wir die fast fertige Version dieses "Action-Puzzle'em-Up" in Händen.



Cool!

Die Vorgeschichte zeigt uns mal wieder, daß in fast jedem Bösewicht ein weicher Kern steckt. Der eiskalte Mr. Freeze zieht auf der Suche nach Diamanten durch Gotham City. Allerdings stiehlt er die Edelsteine nicht, um sich Ferienhaus, Ferrari oder Karten fürs WM-Endspiel zu kaufen, sondern um seine Frau zu retten die nach einem mißglückten Experiment tiefgefroren ist. Um die Heilung komplett zu machen, will er die ganze Stadt mit einem Eispanzer überziehen.

Trotz dieses eigentlich anständigen Hintergrundes ist Batman als Hüter der Großstadt zum Eingreifen verpflichtet. Und da es allein so langweilig ist, sind auch seine beiden Gefolgsleute Robin und Batgirl mit von der Partie. An dieser Stelle tritt das erste bemerkenswerte Detail zum Vorschein: Sie dürfen jederzeit in eine andere Haut schlüpfen. Kommen Sie z.B. mit dem stämmigen Batman nicht durch eine enge Spalte, fahren Sie schnell in die Bathöhle und kehren als schlankes Batgirl zurück. Selbstverständlich hat jeder Charakter ein eigenes Auto, besitzt eigene Waffen und beherrscht ganz spezielle Moves. Um diese einzustudieren, sollten Sie zu Beginn des Spiels in Batmans privater Turnhalle ein wenig üben. Das gleiche gilt selbstverständlich auch für den Umgang mit den diversen Waffen.

Ein Großteil des Games spielt sich in Batmans unterirdischem Hauptquartier ab. Hier steht auch der eminent wichtige Batcomputer, mit dessen Hilfe Sie gefundene Hinweise entschlüsseln, E-mails empfangen und Ihre nächsten Reiseziele festlegen. Was sich recht einfach anhört, artet im späteren Spielverlauf zu einer anstrengenden Arbeit aus. So müssen Sie Hinweise zunächst aufspüren, anschließend analysieren und teilweise sogar mit anderen Spuren kombinieren. Und das alles unter einem enormen Zeitdruck, da das Spiel in Echtzeit abläuft. Haben Sie einen Auftrag schneller als erwartet erledigt, können Sie entweder noch ein wenig nach Extras herumsuchen oder aber den Timer vorstellen.

Unterbrochen werden diese investigativen Aufgaben durch Ausflüge in die Stadt. Auf Ihrem Weg zum nächsten Besuchsziel werden Sie dann von Motorradfahrern angegriffen, Mr. Freezes Schergen wollen Ihnen ans Leder, und ab und an retten Sie einen unbescholtenen Bürger aus den Klauen von Verbrechern. Um hier zu bestehen, ist Ihr fahrbarer Untersatz nicht nur gepanzert, er verfügt auch über eine durchschlagkräftige Bordwaffe. Falls alle Stricke reißen, müssen Sie verstärkt nach den am Wegesrand verstreuten Power-Ups suchen. Weitere Extras, wie z.B. bessere

Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel
Tel. + Fax : 0561 / 12477
Versand Tel.: 0561 / 7393801

Sony Playstation

Spiele für 45,- DM
PLATINUM
Air Combat
Alien Trilogy
Destruction Derby 2
Fade to Black
Fifa Soccer 96
Int. Super Star Soccer Pro
Int. Track and Field
Micro Machines
Pandemonium
Porsche Chall.
Rayman
Ridge Racer
Road Rash
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken
Tekken 2
Tomb Raider
Thunderhawk 2
True Pinball
Worms
Wipe Out 2097

Adidas Power Soccer 2
Alundra dt.
Ark of Time dt.
Armoredcore
Batman & Robin dt.
Clock Tower dt.
Colony Wars
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Deathtrap Dungeon dt
Diablo
Felony 11 - 79
Fifa 98
Fifa WM Frankreich 98 dt.
Forsaken dt.
Gex 3D
Grand Theft Auto
Gran Turismo dt.
Herc´s Adv. dt.
Indy car dt.
Isnogud
Jersey Devil dt.

Spiele für 49,90,- DM
Agent Armstrong
Bugraiders us. Vers.
Discrupter dt.
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
Poed
Riot
Road Rage
Spieder
Tunnel B1

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

Leon und Claire 2 dt.
95,-

Spiele für 89,90,- DM

Jet Rider 2
Klonoa dt.
Lucky Luke dt.
Man in Black dt.
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
Medie Evil
MEKUN 3D
Moto Racer
Nagano ´98
NBA Life 98 dt.
NBA Pro ´98
Need for Speed 3
Newman Haas dt.
Nightmare Creatures
One dt.
Pandemonium 2
Pitfall 3D
Point Blank
Power Boats
Rage Racer
Rascal dt.

Spiele für 69,90,- DM
Ceasar´s Palace
Frogger
K1 Arena Fighters
NHL Face off dt.
Tetris Plus
Z

Spiele für 79,90,- DM
Air Race
Bloody Roar dt.
Bushido Blade dt.
Castlevania
Critical Depth
Midnight Run
NHL 98
Reboot dt.
Resident Evil D- Cut
Risiko
Skullmonkeys dt.

Rapid Racer dt.
Road Rash 3D dt.
Rock & Roll Racing 2 dt.
Shadown Masters dt.
Steel Reign
Street Fighter Ex plus a.
Super Pang dt.
Test Drive 4
Theme Hospital dt.
Time Shock dt.
Treasures of the Deep dt.
Tomb Raider 2
V Rally
Warhammer dt.
Z + Lösungshilfe

Komplettlösungen
14,80,- DM

Preis Tip !
N64
NHL Breakaway
dt. 105,-

Preis Tip !
Yoshi Story dt.
79,90,-

NEU - NEU - NEU
Gehäuse Airbrush
Motive nach Wahl
300,- DM

Dual Shock
Pad -PSX
59,90,-

Ladenpreise können abweichen !

T- Shirt
Leon und Claire 2
39,90,-
(Größen L, XL)

Gran Turismo dt.
89,90

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

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

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
Command & Conquer 2	99,90,- DM
Dead or Alive us.	129,90,- DM
Einhänder jp.	129,90,- DM
Final Fantasy 7	94,90,- DM
Fighting Force	99,90,- DM
Ninja (Tencho) dt.	139,90,- DM
Parasite Eve jp.	149,90,- DM
R- Tybes Coll. jp.	129,90,- DM
Leon und Claire 2 us.	139,90,- DM
Riven Myst. 2	114,90,- DM
Tekken 3 us.	139,90,- DM
Z + Maus	119,90,- DM

HARDWARE - PSX

Sony Playstation	289,90,- DM
Sony Playstation + Umbau (für Importspiele, Raubkopien nicht spielbar)	359,90,- DM
Gun Blaster für PSX / Sat	49,90,- DM
Game Buster (original Data Flash)	89,90,- DM
Pad original Sony	39,90,- DM
Pad (Edge)	24,90,- DM
Memory Card (Nachbau)	24,90,- DM
Memory Card 15 Block original	39,90,- DM
Memory Card 120 Block	59,90,- DM
Memory Card 360 Block	79,90,- DM
Memory Card 720 Block	99,90,- DM

HARDWARE - PSX

Konami Gun	59,90,- DM
Erazer Gun (G- Con)	79,90,- 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
RGB Kabel	29,90,- DM
Pad Verlängerung	14,90,- DM
Umbauchip incl. Anleitung (keine Raubkopien spielbar)	19,90,- DM
Gun mit Laser Pointer	99,90,- DM

Nintendo 64

Spiele

Aerofighter Assault	139,90,- DM
Blast Corps	114,90,- DM
Bomberman	89,90,- DM
Bust a Move 2 dt.	99,90,- DM
Cruisi'n' USA	89,90,- DM
Chameleon Twist	89,90,- DM
Diddy Kong Racing	89,90,- DM
Extreme G.	119,90,- DM
F1 Pole Position	89,90,- DM
Fifa 98	139,90,- DM
Fifa WM Frankreich 98 dt.	129,90,- DM
Fighters Destiny	129,90,- DM
Forsaken	129,90,- DM
Frogger 64	149,90,- DM
Geomon "Mystical Ninja"	149,90,- DM
G.A.S.P.	139,90,- DM
Int. Superstar Soccer	129,90,- DM
Lylad Wars incl. Rumble	129,90,- DM
Mace the Dark Age	149,90,- DM
Mario Kart	89,90,- DM
MEKUN 3D	149,90,- DM
Mischiet Makers	79,90,- DM
Nagano 98	139,90,- DM
NBA Pro 98	129,90,- DM
NHL Breakaway	105,- DM
Snowboard Kid´s	84,90,- DM
Super Mario + Spieleberater	109,90,- DM
Turok UNCUT	129,90,- DM
Tetrisphere	89,90,- DM
Top Gear Rally	139,90,- DM
WCW VS. NWO	139,90,- DM
Wayne Gretzky 98	139,90,- DM
Yoshi Story	79,90,- DM

Hardware

Nintendo 64	289,00,- DM
Pad´s orgi.	49,90,- DM
Rumble Pak + Memory	59,90,- DM
Game Buster	99,90,- DM
Memory 256k	19,90,- DM
Memory 1MB	29,90,- DM
Memory 20 in 1	79,90,- DM
Adapter	39,90,- DM
Pad Verl. ca. 150	19,90,- DM
RGB Umbau incl. RGB Kabel	139,90,- DM
Modul Box	**2,90,- DM**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Waffen und Ausrüstungsgegenstände, sind natürlich auch dabei. So stocken Sie Ihr Waffenarsenal sukzessive auf und sind für den finalen Fight bestens gerüstet. Bis es aber soweit ist, werden Sie unzählige Orte aufsuchen, zahllosen Spuren nachgehen und eine Vielzahl von Auseinandersetzungen überstehen.

Die anfangs ungewohnte Steuerung wird Sie des öfteren ein Bildschirmleben kosten. So müssen Sie vor Kämpfen in den Fightmodus schalten, Zusatzequipment rufen Sie durch einen Druck auf die Selecttaste auf. In diesem Menü überprüfen Sie auch Ihren derzeitigen Status in Sachen Strength, Speed und Agility. Mit zunehmender Spieldauer steigen diese Erfahrungswerte.

Detailversessen

"Batman & Robin" setzt grafisch voll auf die dreidimensionale Darstellung. Hierzu designten die Entwickler eine Stadt, die eine Ausdehnung von sage und schreibe 26 Quadratkilometern besitzt. Ähnlich akkurat gingen die Programmierer auch bei den einzelnen Gebäuden vor. Von der Irrenanstalt, in der Bane, Poison Yvis rechte Hand, eingesessen hat, über das Museum bis hin zum Observatorium – alles steht exakt an der Stelle, an der es auch im Kinofilm zu bewundern war. Selbst die auf dem Gehweg umherschlendernden



Mit Hilfe des **Batcomputers** entschlüsseln **Sie Hinweise,** empfangen **E-mails und** legen Ihre **nächsten Reiseziele** fest.



[1] Das Batmobil darf auch verkehrswidrig geparkt werden. [2] Mr. Freeze ist heute nicht besonders gut gelaunt. [3] Auch der Umgang mit dem Batarang will gelernt sein. [4] Die Grafik ist erstklassig. [5] Batman macht selbst unter Wasser noch eine gute Figur. [6] Robin ist auf dem Weg zum Tatort...









Memory card kompatibel

Ein Spieler



Aus erhöhter Position werden die zwei Gegner unter Beschuß genommen.

Passanten scheinen eine eigene Persönlichkeit zu besitzen.

Das ganze Geschehen wird Ihnen durch den Einsatz einer Freikamera präsentiert, die sich den jeweiligen Begebenheiten anpaßt. Daß diese Art der Kameraführung auch ihre negativen Seiten hat, wissen wir bereits seit "Tomb Raider". Zusätzlich können Sie durch einen Druck auf die R1-Taste in den Egomodus schalten. Dieser ist nicht nur für den Kampf mit Waffen vorgesehen, sondern empfiehlt sich auch beim Ausbaldowern der näheren Umgebung. Die Vielzahl dieser coolen Details macht sich bei den Ladezeiten und auch bei den teilweise verschobenen Polygonen bemerkbar.

Ein Extralob gebührt der hervorragenden Hintergrundmusik, die das Bildschirmgeschehen perfekt in Szene setzt. *mom*

PlayStation

Batman & Robin

Meine Meinung: Mir gefällt diese Mischung aus Adventure, Beat'em-Up und Puzzlegame. Wo ist der Treffpunkt, was ist das Ziel, wann geht es los – Fragen dieser Art müssen schnell beantwortet werden, um eine Chance zu haben. Die permanenten Actioneinlagen sind da eine willkommene Abwechslung. Ebenso cool finde ich auch den Wechsel der Charaktere. Stecke ich einmal in der Sackgasse, fahre ich in meine Höhle und komme als Robin/Batgirl zurück. Nicht ganz so toll ist das etwas düstere Ambiente (trotz Einstellungsoption). OK, Gotham City ist eine Mega-Metropole, aber hat die Stadtverwaltung die Stromrechnung nicht bezahlt? Alles in allem ist Batman & Robin ein überdurchschnittliches Game, das zahlreiche gute Ideen in sich vereinigt und nicht so schnell langweilig wird.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	**Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**Juli**
■ HERSTELLER:	**Acclaim**
■ ENTWICKLER:	**Probe**
■ 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:	1,5		
■ GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	**1,7**

WIR HABEN DIE GUTEN !

7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002 - 7002

PlayStation
INFRAROT-PADS
2 Infrarot-Pads mit Empfänger. Super Reichweite !
Set 68 DM

PlayStation
STANDARDPAD
In Blau-Transparent

Stück 24 DM
2 Stück 46 DM
5 Stück 110 DM
10 Stück 210 DM

PlayStation
SUPERPAD
Transparent mit Slowmotion und Dauerfeuer

Stück 33 DM
2 Stück 60 DM
5 Stück 140 DM
10 Stück 250 DM

PlayStation
RF-MODULATOR
Liefert Antennenausgang mit Umschalter !

Stück 28 DM
3 Stück 78 DM
5 Stück 125 DM
10 Stück 230 DM
25 Stück 525 DM

PlayStation
PAL-BOOSTER

Wandelt das NTSC-Signal bei Importen in PAL (Farbe) um. Liefert 2Chinch für Audio und Chinch-Video
Stück 58 DM
passendes RF - Kabel
Stück 5 DM

PlayStation
JOYPADVERLÄNGERUNG
2 Meter mehr Bewegungsfreiheit

Stück 15 DM
5 Stück 39 DM
10 Stück 59 DM
25 Stück 139 DM
50 Stück 249 DM

PlayStation
MEMORYCARDS
1 MB in Alieneye-Optik

Stück 25 DM
5 Stück 110 DM
10 Stück 210 DM
72 MB in Alieneye-Optik mit LCD-Display
Stück 95 DM

Nintendo64
RUMBLEPACK
Für alle Spiele mit "Schüttel"-Unterstützung
Stück 24 DM
2 Stück 46 DM
5 Stück 110 DM
10 Stück 210 DM

Nintendo64
RF-MODULATOR
Liefert Antennenausgang mit Umschalter !

Stück 28 DM
3 Stück 78 DM
5 Stück 125 DM
10 Stück 230 DM
25 Stück 525 DM

Nintendo64
RGB-KABEL
Nintendo64 auf SCART

Stück 15 DM
5 Stück 65 DM
10 Stück 109 DM
25 Stück 259 DM
50 Stück 489 DM

Nintendo64
LAUFWERKE
ZIP-Laufwerk für Nintendo64
Stück 998 DM
CD-Laufwerk für Nintendo64
Stück 998 DM

PlayStation/Nintendo64
POWERBAG
Schwarzes Kunstleder, für PlayStation oder Nintendo64

Stück 28 DM
2 Stück 54 DM

PlayStation
SUPERPACK:
POWERBAG+STANDARDPAD+ 1MB MEMORYCARD

je SuperPack 65 DM

PlayStation
12C508/P
(auch für 7002er Baureihe !)


Stück 15 DM
5 Stück 39 DM
10 Stück 59 DM
25 Stück 139 DM
50 Stück 249 DM

PlayStation
RGB-KABEL
Mit eingebautem Entstörfilter für bestes Bild !

Stück 15 DM
5 Stück 65 DM
10 Stück 109 DM
25 Stück 259 DM
50 Stück 489 DM

http://www.infopool.com

Faxabruf 030 - 399 031 58

*G*press data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin Tiergarten

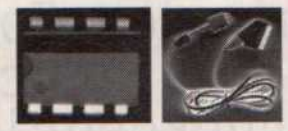
Irrtum und Preisänderung vorbehalten

PlayStation
LINKKABEL
Verbindet 2 Playstations. 2 Meter lang.

Stück 17 DM
3 Stück 44 DM
5 Stück 68 DM
10 Stück 128 DM
25 Stück 289 DM

Nintendo64
Joypadverlängerung
1,5 Meter lang

Stück 15 DM
5 Stück 39 DM
10 Stück 59 DM
25 Stück 139 DM
50 Stück 249 DM

PlayStation
RGB-KABEL
Unser Bestseller

Je Set 20 DM

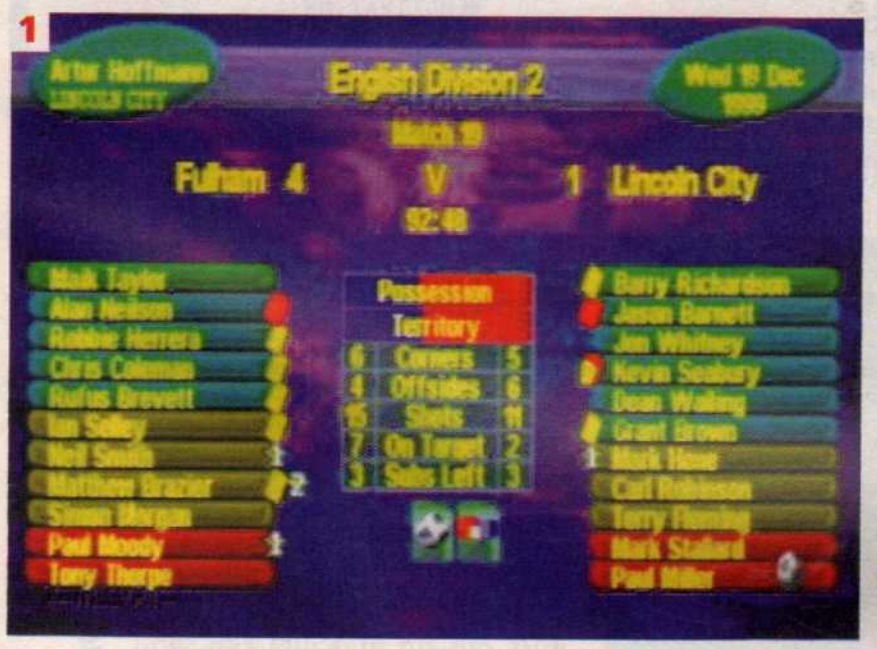
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 10 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 10-15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Premier Manager '98

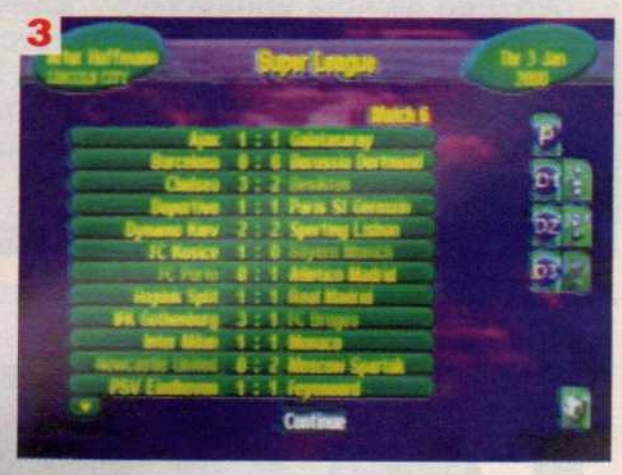
Lange angekündigt und immer wieder verschoben ist der lang erwartete Fußballmanager aus dem Hause Gremlin nun endlich da.

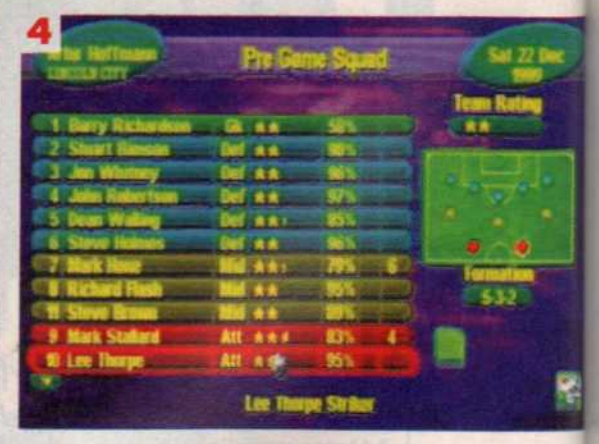
"Premier Manager '98" will das stark vernachlässigte Genre auch auf der PlayStation salonfähig machen. von Artur Hoffmann



[1] Was für ein Spiel! Fünf Tore, acht gelbe und drei rote Karten. [2] Ein direkt verwandelter Freistoß bringt die Führung. [3] Die Superliga ist das Ziel jeder Mannschaft. [4] Welchen Stürmer stellen wir heute auf?







Endlich kehrt wieder ein wenig Normalität in die Welt der Fußballfans ein: Die Bundesliga ruht, die Fußballweltmeisterschaft ist vorbei, und selbst Uli Hoeneß, der Lautsprecher der Liga, hat Sendepause. Falls Ihnen diese Ruhe mißfällt, sollten Sie selbst Hand anlegen und das Management einer Vereinsmannschaft übernehmen. Hierzu stehen Ihnen alle 92 britischen Profiteams – von der Premier bis zur Third Division – zur Auswahl bereit. Um die Authentizität auf die Spitze zu treiben, bauten die Entwickler auch die besten europäischen und südamerikanischen Teams ein. Diese sind zwar nicht anwählbar, spielen aber sowohl in der Champions League beziehungsweise dem Weltpokal als auch auf dem Transfermarkt eine große Rolle.

Bei der graphischen Darstellung der vorberechneten Spiele wird auf die Grafikengine des aus dem selben Hause stammenden Footie-Games "Actua Soccer 2" zurückgegriffen.

Hoeneß-mäßig

Die schwerste Entscheidung Ihrer noch jungen Trainerkarriere treffen Sie bereits im Hauptmenü. Wollen Sie gleich einen absoluten Topklub aus der Premier Division trainieren, oder möchten Sie Ihre Karriere lieber sukzessive ausbauen? In letzterem Modus werben zehn Teams um Ihre Führung. Obwohl es sich bei diesen Vereinen grundsätzlich um Klubs aus den unteren Ligen handelt, sind die Ansprüche grundverschieden. Die einen wollen auf keinen Fall absteigen, die zweite Gruppe spekuliert auf einen Mittelfeldplatz, der Rest träumt vom Aufstieg in eine höhere Liga. Über mangelnde Arbeit müssen Sie sich auf keinen Fall beklagen.

Egal für welchen der beiden Modi Sie sich entscheiden, die grundlegenden Spielprinzipien bleiben gleich: Sie legen das Trainingsprogramm Ihrer Mannen anhand der Position sowie der Schwächen fest, stellen die besten elf Spieler auf und hoffen auf einen Sieg. Falls die Erfolge zu lange auf sich warten lassen, verpflichten Sie neue Spieler. Dabei müssen Sie nicht nur Ihre Finanzen im Auge behalten, sondern auch darauf achten, daß Ihr Kader

Maus kompatibel | Memory card kompatibel | Vier Spieler

nicht zu groß wird und billige Talente auf der Bank versauern. Weitere betriebswirtschaftliche Aufgaben wie z.B. die Festsetzung der Eintrittspreise oder das Führen von Vertragsverhandlungen runden den Managementteil ab. Stadionausbau oder die Suche nach zahlungswilligen Sponsoren kennt Premier Manager '98 leider nicht.

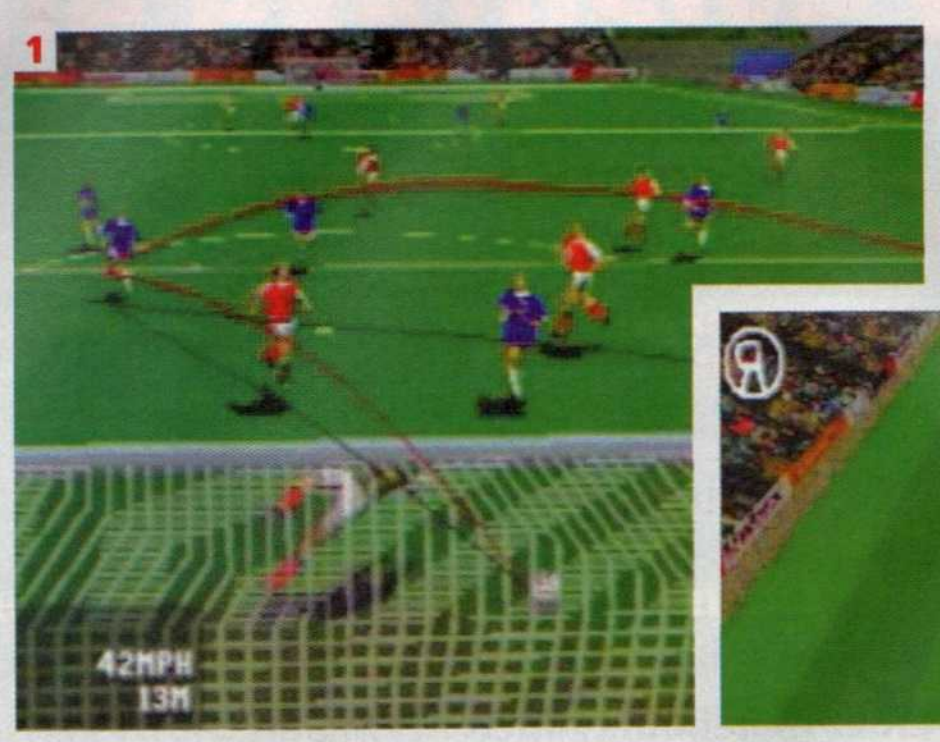
Zahlensalat

Bei der Darstellung der Spiele entscheiden Sie sich entweder für eine grafisch unspektakuläre Textanzeige oder lassen sich die Highlights vor Augen führen. Hierzu designte das Gremlin-Team weit über 200 vollkommen unterschiedliche Spielsituationen. Dynamische Flugkopfbälle und spektakuläre Fallrückzieher sind ebenso vertreten wie peinliche Eigentore und vorsichtige Rückpässe. Dabei wurde auf die Grafikengine des aus dem selben Hause stammenden Footie-Games "Actua Soccer 2" zurückgegriffen. Jede dieser Szenen wird zudem fachgerecht kommentiert. Der große Nachteil dieser Variante ist aber die Tatsache, daß Sie nicht eingreifen können, um z.B. Spieler ein- oder auszuwechseln. Aus diesem Grunde sollten Sie sich immer mit der spartanischen Darstellung begnügen und die grafische Variante nur dann einsetzen, wenn Sie sich einen hohen Sieg beziehungsweise ein spannendes Match ansehen wollen.

Keine Managementsimulation kommt ohne Zahlen, Tabellen und Statistiken aus. Hier wählt Premier Manager '98 den goldenen Mittelweg: unübersichtliche Zahlenkolonnen werden Sie vergeblich suchen, vielmehr beschränkt sich der Statistikteil auf die wichtigsten Information zu den Leistungen der einzelnen Spieler, den Zuschauerzahlen sowie Ihrem Ansehen beim Vorstand. Ein Sonderlob gebührt hierbei der akkuraten Einteilung der weit über 2700 Spieler. Die Entwickler arbeiten eng mit der Redaktion des britischen Fußballmagazins "Goal!" zusammen.

Auch in Puncto Regeltreue begeistert das Game auf ganzer Linie. So sitzen in Liga- und Ligacupspielen nur drei Auswechselspieler auf der Bank, im FA-Cup dürfen Sie aber vier Reservespieler mitnehmen.

Obwohl das Game auch die PlayStation-Maus unterstützt, reicht ein Joypad vollkommen aus, um mit bis zu drei weiteren Mitspielern auf die Punktejagd zu gehen. Lediglich in Sachen Memory Card werden Sie in die Tasche greifen müssen: Premier Manager '98 benötigt ganze 15 Blocks! *pat*





[1-2] Actua Soccer 2, soweit das Auge blickt. Selbst die Replayroutine wurde ins Spiel integriert. [3] Strategie, Deckungsverhalten, Einsatzfreudigkeit und globale Ausrichtung werden hier eingestellt. [4] Unser Verteidiger Kevin Seabury ist kein Kind von Traurigkeit.





Premier Manager '98

Meine Meinung: Premier Manager '98 ist genauso, wie eine Managementsimulation sein muß: 89 Minuten lang raufe ich mir die Haare, nur um nach einem Torerfolg in der 90. Minute wie ein Irrer durch die Gegend zu springen. Dieses Gefühl der Machtlosigkeit verspüren wohl auch alle anderen Trainer dieser Welt. Zu den unbestrittenen Pluspunkten zählen die akkuraten Spielerdaten, die eingängige Bedienung und nicht zuletzt die perfekt in Szene gesetzten Spielzüge. Die rudimentäre Finanzverwaltung, der Verzicht auf einen Ausbau des Stadions und das Fehlen eines Editors kommen hingegen nicht so gut an. Allerdings greift sowieso nur ein echter Hardcorefan, der sich weder von der englischen Sprache noch von der englischen Liga abschrecken läßt, zu diesem überaus motivierendem Game.

Artur Hoffmann

GENRE:	Fußballmanagement-Simulation
VERFÜGBAR AB:	August
HERSTELLER:	Softgold
ENTWICKLER:	Gremlin
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

BRAHMA Force

The Assault on Beltlogger 9

Noch schlimmer könnte Ihre Situation gar nicht mehr sein: Ihre Freundin hat als Folge einer geheimnisvollen Krankheit Selbstmord begangen, und zu allem Überfluß versucht der ominöse Dionisio Vega auch noch, die gesamte Menschheit zu vernichten. von Mathias Locher

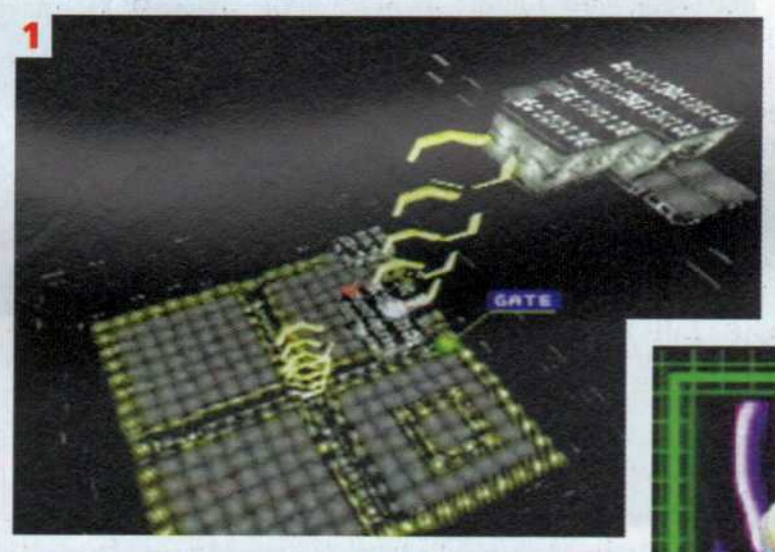
In der Hintergrundgeschichte von "Brahma Force" muß die Menschheit einmal mehr den Preis für ihren Forscherdrang bezahlen. Im Jahre 23 des vierten Jahrtausends bricht eine Expedition unter dem Codenamen "Project Sentinel" auf, um einen Asteroidengürtel tief in den Weiten des Weltraums zu erforschen. Plötzlich geschehen seltsame Dinge. Die Crew des Raumschiffs erkrankt an einer geheimnisvollen Krankheit, die starke Schizophrenie und nach innen gerichtete zerstörerische Triebe auslöst, welche im Selbstmord gipfeln. Auch die Freundin des Protagonisten und Marinepiloten Seth 'Wrangler' Beckford ist an dieser Seuche erkrankt. Kurz bevor er zu einer Mission aufbrechen muß, erfährt er von Ihrem Tod.

Redemption Strike

Von der Minenkolonie Beltlogger 9 erreicht ein seltsamer Hilferuf Ihr Mutterschiff. Sie werden mit Ihrem und einem zweiten Team losgeschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Doch schon beim Anflug stoßen Sie auf erheblichen Widerstand, und Ihr Team, das in der südlichen Landebucht anlegen sollte, wird komplett aufgerieben. Sie sind von nun an gänzlich auf sich alleine gestellt und müssen versuchen, sich nach Norden zum anderen Team durchzuschlagen. Sammeln Sie dabei so viele Informationen wie möglich über den Grund des Hilferufs von der nunmehr menschenleeren Station.

Unterwegs sind Sie in einer riesigen zweibeinigen Kampfmaschine. Dieser sogenannte Mech ist bis an die Ölwanne bewaffnet und gepanzert. Ihr blechernes Gefährt hat eine Bewegungsfreiheit, die jedes Dressurpferd vor Neid erblassen ließe. Es beherrscht das Strafing, also das seitliche Laufen, gleichermaßen perfekt, wie es Höhenunterschiede und Gräben mit Hilfe eines Sprungmoduls problemlos überwindet. Außerdem verfügen Sie über die Fähigkeit, Ihren Blick

1



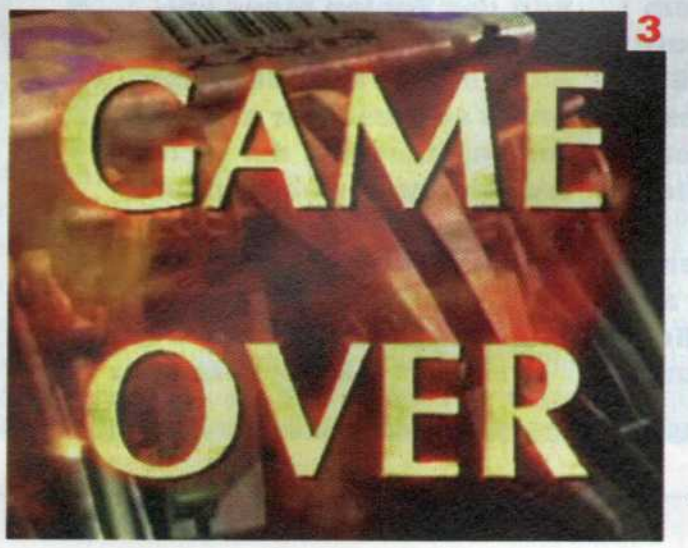
2



4



3



[1] In der Übersichtskarte sind wichtige Stellen markiert. [2] Das geheimnisvolle Pickman Syndrom ist für den Tod Ihrer Freundin verantwortlich. [3] Was ein stilvoller Abgang sein will, muß auch richtig knallen. [4] Die grünen Streifen sind das Zeichen für das aktivierte Schutzschild, das gegen den fetten Brocken links auch vonnöten ist.

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.

CP088

Datum, 2. Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 20 02 81 22 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.

Memory card kompatibel

und Ihre Waffen nach oben und unten zu richten, um z.B. die lästigen Gegner das Fürchten zu lehren, die ständig gegen Ihre Füße wirbeln und Ihnen dabei Schaden zufügen. Dabei verfolgen Sie das ganze Geschehen aus der Ego-Perspektive.

Dunkle Gänge, weite Plätze

Die Level erscheinen wie schwimmende Inseln im tiefen Weltall, begrenzt durch ein Kraftfeld, welches Sie innerhalb des Spielgebietes hält, es aber gleichzeitig den Gegnern erlaubt, die Arena zu betreten. Die Anzahl der Feinde ist nicht begrenzt. So tauchen immer neue Blechkontrahenten auf, wenn Sie sich länger an einer bestimmten Stelle aufhalten. Theoretisch könnten Sie also beliebig lange in einem Level verweilen, Gegnermassen zu Altmetall umfunktionieren und die Power-Ups horten, die diese bei ihrem virtuellen Ableben hinterlassen. Doch leider muß jeder Abschnitt innerhalb einer bestimmten Zeit beendet werden, sonst bekommen Sie die unangenehmen Auswirkungen der Selbstzerstörungsanlage zu spüren.

Damit Sie sich nicht verlaufen, steht Ihnen jederzeit eine Karte zur Verfügung, in der der Ausgang und teilweise auch wichtige Schalter verzeichnet sind. Im ganzen Level sind Computerterminals verteilt, aus denen Sie wichtige Informationen bergen. Zum Teil meldet sich aber auch ein Mitglied des anderen Teams oder Ihr Mutterschiff, um Ihnen eine wichtige Entdeckung kundzutun.

Das Besondere an Brahma Force ist, daß eingesammelte Extras nicht sofort benutzt werden, sie entfalten ihre Wirkung erst, nachdem Sie dies manuell erledigt haben. Mit der Start-Taste gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie die Items benutzen, Waffen upgraden, die Karte oder das Logbuch ansehen oder alte Funkmitteilungen erneut abrufen. Auf diese Art haben Sie die volle taktische Kontrolle über die nur begrenzt vorhandenen Ressourcen.

Die optische Gestaltung der Levels ist zwar nicht sonderlich ansprechend, doch das Grau in Grau vermittelt gut die kalte Atmosphäre einer abgelegenen Raumstation. Das einzige Manko der Grafik: Sie ist streckenweise unübersichtlich. Die Musik und der Sound des Spiels unterstützen das düstere Ambiente. Die stampfenden Schritte Ihres Mechs klingen je nach Bodenbeschaffenheit dumpf, dröhnend oder metallisch klickend. *pat*



[1] Der Einsatz eines aufgesammelten Repair-Kits ist sicherlich nicht die schlechteste Idee. [2] Dieser spinnenartige Roboter versperrt uns den Weg zum Aufzug. [3] Himmelstor oder Pforte des Grauens? [4] Nur an diesen Computerterminals und nach Beendigung eines Levels dürfen Sie den Spielstand speichern.









Brahma Force

Meine Meinung: Dieser Mix aus "Descent" und diversen indizierten Ego-Shootern liefert genau das, worauf es ankommt: ein beachtliches Maß an Spielspaß. Getrübt wird dieser jedoch von den teilweise frustrierend gemeinen Gegnern. Doch man ertappt sich trotzdem immer wieder dabei, den Spielstand erneut zu laden, um sich dem fiesen Feind zu stellen, der den eigenen Mech schon einige Male zuvor zerbeult hat. Ein Pluspunkt ist auch die Vielfalt an Waffen und Ausrüstung, die teilweise gut versteckt in den Levels lagern. Doch selbst wenn man den Mech mit den je sechs verschiedenen Gewehren, Lasern, Raketenwerfern und Geschützen zu einer auf zwei Beinen wandelnden Haubitze aufgerüstet hat, sollte man sich nie zu sicher fühlen. Denn schon der nächste auftauchende Gegner könnte der letzte sein. ***Mathias Locher***

GENRE:	3D Shoot'em-Up
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Jaleco
ENTWICKLER:	Genki
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Wer zeigt Ihnen die neuesten Tips & Tricks?

Ist doch klar: Das offizielle PlayStation Magazin. Damit bei „Gran Turismo“ das richtige Kurvenfeeling aufkommt. Damit Ihnen bei „G-Police“ nichts durch die Lappen geht. Damit Sie bei „FIFA 98 – die WM Qualifikation“ immer gut bei Kohle sind. Um jede Aufgabe spielend zu meistern, brauchen Sie jetzt das neue PlayStation Magazin Sonderheft. Am besten holen Sie sich gleich Ihr ganz persönliches Exemplar! Und die cleveren Cheats, die raffinierten Mogeleien und die versteckten Optionen zu den aktuellsten PlayStation-Games kann Ihnen keiner mehr nehmen.

Also: jetzt bestellen und Sie wissen, was und wie gespielt wird!



Das Sonderheft vom PlayStation Magazin!

Bestellen Sie jetzt, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft Tips & Tricks für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

CP088

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

adidas Power Soccer 98



Eine der produktivsten Footie-Serien aller Zeiten geht im Weltmeisterschaftsjahr in die vierte Runde. Mit "adidas Power Soccer '98" will Psygnosis – respektive Shen Technologies – endlich in die erste Reihe der Fußballsimulationen stürmen. von Artur Hoffmann

Footie-Games, die den Firmennamen adidas im Titel tragen, gelten in Kreisen begeisterter PlayStation-Bolzer als Synonym für arcadelastiges Gekicke. Daß dieser Ruf nicht unbedingt negativ zu werten ist, zeigen die Verkaufszahlen der Vorgängerversionen. Um aber auch die Freunde der gepflegten Simulation anzusprechen, wurde das Gameplay entschärft, die Grafik aufgebohrt und die Anzahl der Spielmodi um ein Vielfaches erhöht. Dermaßen überarbeitet, möchte adidas Power Soccer '98 endlich zur Elite der PlayStation-Fußballspiele aufschließen. Daß dieser fromme Wunsch ein weiteres Mal unerfüllt bleibt, hängt vor allem mit den zahlreichen kleinen Mängeln zusammen, die bereits nach wenigen Spielminuten zutagetreten.

Nach dem ersten Start herrscht noch



Ein Beispiel für die KI des Computergegners: Arsenals Mittelstürmer steht zwei Meter vor dem leeren Tor und schafft es nicht, den Ball im Gehäuse unterzubringen. Unglaublich!



eitel Sonnenschein, da das Game in Sachen Spielmodi neue Maßstäbe setzt: Welt- bzw. Afrikameisterschaft, Copa America, Champions League, UEFA- und Cupsiegerpokal, Copa Libertadores, elf nationale Meisterschaften sowie ein Top-30-Turnier wollen erst einmal gewonnen werden. Um hier mitzukicken, übernehmen Sie eines von über 400 Vereins- bzw. Nationalteams, deren Spielerkader der Realität entsprechen, und passen, flanken und schießen, was das Zeug hält. Um für die nötige Feinabstimmung zu sorgen, begeben Sie sich ins Trainingslager, in dem Sie entweder Standardsituationen einstudieren oder sich in einem kleinen Spielchen an die zahlreichen Tastenkombinationen (Kopfball, Doppel- bzw. Steilpaß, Fallrückzieher und Dribbling) gewöhnen.

Hektik pur

Bevor Sie Ihre Mannschaft in eines der insgesamt 33 Stadien führen, ist zusätzliche Kleinarbeit angesagt. Neben der Mannschaftsaufstellung sind Sie selbstverständlich auch für die taktischen Vorgaben sowie das Spielsystem verantwortlich. Hier stehen zehn vorgefertigte Aufstellungsmuster wie z.B. 4-4-2, 5-4-1 oder 4-3-2 zur schnellen Anwahl für Sie bereit. Zum Abschluß weisen Sie Ihrem Team

Vier gewinnt!

Um Ihnen einen Überblick über die komplette "adidas Power Soccer"-Reihe zu geben, stellen wir Ihnen alle vier Teile kurz vor.

			
adidas Power Soccer	**adidas Power Soccer International '97**	**adidas Power Soccer 2**	**adidas Power Soccer '98**
75 Vereinsmannschaften	**7125 Vereins- und 56 Nationalmannschaften**	**125 Vereins- und 56 Nationalmannschaften**	**286 Vereins- und 120 Nationalmannschaften**
Fiktive Spieler- und Teamnamen	**Echte Team- und Spielernamen**	**Echte Team- und Spielernamen**	**Echte Team- und Spielernamen**
PSM-Wertung: 2,2	**PSM-Wertung: 2,1**	**PSM-Wertung: 2,1**	**PSM-Wertung: 2,7**

Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Vier Spieler







[1] Im Taktikmenü bereiten Sie Ihre Schützlinge auf den zukünftigen Gegner vor. [2] Endlich dürfen Abschläge auch angeschnitten werden! [3] Teddy Sheringham lockt den x-ten Fallrückzieher ein. [4] Jubelarien sind aus keinem zeitgemäßen Footie-Game mehr wegzudenken.



noch besondere Deckungsaufgaben zu und entscheiden sich für eine Kameraperspektive.

Im Spiel ist Action Trumpf! Die Akteure bewegen sich wieselflink über den Rasen, lassen den Ball in ihren Reihen tanzen und setzen zu unwiderstehlichen Gewaltschüssen an. Lediglich die abartigen Karatetritte wurden außen vor gelassen. Müde Spieler werden gnadenlos ausgewechselt, starke Spielzüge mittels Replayfunktion beliebig oft analysiert.

Zuviel des Guten

Die Liste der Nachlässigkeiten ist um ein Vielfaches länger als die Anzahl der eingangs erwähnten positiven Attribute. Beginnend bei den haarsträubenden Abseitsentscheidungen über die kaugummiartigen Bewegungsabläufe bis hin zum fast unüberwindlichen Torhüter – nahezu alles bewegt sich auf Regionalliganiveau. Absolutes Highlight ist allerdings die unglaublich miese KI. Der gegnerische Torwart kickt den Ball höchstens 20 Meter weit ins Feld, unsere Stürmer haben noch kein Sterbenswörtchen von der Abseitsregel gehört, und die gegnerischen Spitzen passen den Ball lieber 30 Meter zurück, anstatt aufs Tor zu bolzen. Das Ergebnis ist ein heilloses Durcheinander, das durch die unglückliche Belegung der hinteren Zusatztasten (L1 wechselt die Kameraperspektive, L2 läßt den Spieler schneller laufen) verstärkt wird. Von einem realistischen Ablauf ist weit und breit nichts zu sehen. Da kann auch die im großen und ganzen gute Grafik nichts mehr rausreißen.

Weitere negative Aspekte wie z.B. die Tatsache, daß im Meisterschaftsmodus zuerst alle Auswärtsspiele ausgetragen werden, bevor Sie zuhause antreten dürfen oder daß fällige Elfmeter durch den Schlußpfiff unterbunden werden, sprechen Bände. Auch die Präsentation paßt sich dem schlechten Gesamteindruck an und bietet nicht mehr als magere Statistikscreens und ein infantiles Menüdesign. Der Reiz der qualitativ guten adidas-Werbevideos ist spätestens nach dem fünften Spieltag verflogen. Noch schneller werden Sie den Kommentator (Marcel Reif) verstummen lassen, dessen Binsenweisheiten die Schmerzgrenze überschreiten und zu allem Übel fast nie zum Spielgeschehen passen.

Weitaus besser sieht es auf Seiten der benutzerspezifischen Optionen aus. Ob Wetterverhältnisse oder Halbzeitlänge, Strenge des Schiedsrichters oder Golden Goal, Verletzungen oder Anstoßzeit – nahezu jede Kleinigkeit läßt sich nach eigenem Gusto einstellen. *pat*

Auch die Präsentation paßt sich dem schlechten Gesamteindruck an und bietet nicht mehr als magere Statistikscreens und ein infantiles Menüdesign.

adidas Power Soccer '98

Meine Meinung: Nein, nein, nein und nochmals nein! Mit Fußball hat dieses Game nicht allzuviel gemeinsam. Der ballführende Spieler wird durch einen Druck auf die Turbotaste über das Feld gescheucht, kurz vor der Grundlinie schlägt er eine Flanke auf den in der Mitte lauernden Mittelstürmer, Fallrückzieher bzw. Flugkopfball – Tor. Auf diese Art und Weise werden Ligen, Pokale und internationale Meisterschaften gewonnen. Angesichts dieses vollkommen irrealen Spielablaufes stellt sich die Frage, warum ich mir erst alle Moves angeeignet habe. Unterm Strich stellt adidas Power Soccer '98 – wie einst bereits "FIFA Soccer '97" – einen klaren Rückschritt dar. Lediglich die originalen Spieler- und Vereinsnamen sowie die zahlreichen Spielmodi retten das Game vor dem Absturz in die Bedeutungslosigkeit. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	**Fußballsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**sofort**
HERSTELLER:	**Psygnosis**
ENTWICKLER:	**Shen Technologies**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



N_2O

Hektischer geht's nimmer:

Gremlins rasanter Tunnel-Shooter "N_2O" stellt Ihr Reaktionsvermögen auf eine harte Probe.

von Michael Schmithäuser





[1] Noch gestaltet sich die Tunnelhatz recht übersichtlich... [2] ...doch spätestens jetzt wird's extrem hektisch. [3] Es gibt auch einige wenige Tunnelsysteme, die nicht so aussehen, als wären sie einem Techno-Video entsprungen.

Wieder einmal ist im Weltraum Krieg ausgebrochen – diesmal bekommt es die Menschheit mit einer besonders ekligen Insektoidenrasse zu tun. Die aggressiven Krabbeltiere haben eine Blockade im "Torus" aufgebaut. Dabei handelt es sich sozusagen um das Schnellstraßennetz der Galaxis. Interdimensionale, schlauchartige Röhren verbinden die entlegensten Winkel des Universums miteinander. Natürlich setzt die Menschheit alles daran, diese wichtigen Verbindungsstraßen zurückzuerobern. An dieser Stelle ahnen Sie es sicher schon: Sie dürfen sich als intergalaktischer Kammerjäger betätigen und die Insektenbrut im Alleingang besiegen.

Intergalaktischer Farbenflash

Was die Programmierer von Gremlin da auf die Beine gestellt haben, ist der spielgewordene Drogentrip: grell, bunt, laut und extrem hektisch. Sie lenken Ihren flinken Tunnelrenner durch endlose Röhrensysteme, die von einer enorm flotten 3D-Engine in Bewegung gesetzt werden. Das Attribut "psychedelisch" ist für das Design der Level maßlos untertrieben: Die neongrünen, leuchtend roten und grellgelben Tunnelpassagen wabern unruhig herum und sind mit abstrakt wirkenden Oberflächentexturen überzogen. Lichteffekte in allen Regenbogenfarben, blendende Scheinwerferfinger und die hektisch herumwuselnden Insektenkrieger machen das Disco-Feeling komplett. Der Sound paßt hervorragend zum visuellen Overkill: Treibende Trance- und Acid-Rhythmen hämmern sich gnadenlos in die Gehörgänge.

In Sachen Gameplay haben die Entwickler auf bewährte Ingredienzen zurückgegriffen. Ihr Raumschiff klebt an der Innenseite des Tunnels und läßt sich frei nach rechts oder links bewegen. Dabei rotiert die ganze Röhre, wodurch der schwindelerregende Speed-Kick noch verstärkt wird. Mit der R1-Taste springen Sie über plötzlich auftauchende Hindernisse hinweg, während Sie mit dem Kreuz-Button Laser-salven abgeben. Die Quadrat- und Kreistasten sind Spezialwaffen vorbehalten, und mit dem Dreieck aktivieren Sie die kurzzeitig wirksamen Schilde. Ihr Auftrag ist einfach: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt, und verlieren Sie nie die Übersicht. Letzteres ist jedoch schwer bis nahezu unmöglich: Nur äußerst hartgesottene und reaktionsschnelle Action-Fans be halten in der Orgie aus Farben und Formen den Durchblick. Abgeschossene Insekten geben Münzen frei, die Sie fleißig aufsammeln müssen, um die Feuerkraft



N_2O ist der spielgewordene Drogentrip: grell, bunt, laut und extrem hektisch.

Memory card kompatibel

Zwei Spieler

Ihres Raumschiffs zu verstärken oder eine vernichtende Extrawaffe zu ergattern.

N_2O ist hervorragend als Grafikdemo oder als Bildschirmschoner für Techno-Freaks geeignet. Als Spiel wird es jedoch für die meisten PlayStation-Zocker eine Prise zu hektisch und unübersichtlich ausfallen. *pat*

PlayStation





Vor den Spinnennetzen sollten Sie sich in acht nehmen – wenn Sie Zeit dazu haben...

N_2O

Meine Meinung: Ich kann mir lebhaft vorstellen, wie die Idee zu N_2O geboren wurde: Um fünf Uhr morgens, nach einer durchgetanzten Nacht beim letzten großen Rave, haben sich ein durchgeknallter Programmierer und ein übermotivierter Grafikdesigner getroffen. Nachdem beide ihre neuesten Plastikklamotten begutachtet und gemeinsam eine Wunderpille eingeworfen haben, beschlossen sie, den "ultimativen Shooter für alle Techno-Freaks" zu basteln. Unzählige Clubbesuche und Chill-Outs später war das Produkt vollendet: Eine bewußtseinsverändernde Melange aus psychedelischen Farben und Formen, die jedem Trance-Video auf MTV zur Ehre gereichen würde. Ein vernünftiges Gameplay würde bei diesem audiovisuellen Gesamtkunstwerk doch nur stören...

Michael Schmithäuser

GENRE:	Action
VERFÜGBAR AB:	August
HERSTELLER:	Gremlin Interactive
ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

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	Discworld 2	DV	82,90
5 th Element *	DA	i.V.	Dodgem Arena *	DA	81,90
Abe's Odyssee	DV	78,90	Dungeon Keeper *	DV	86,90
Ace Combat 2	DA	82,90	Everybody's Golf		75,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Extreme Snowbreak	DV	78,90
Adidas Power Soccer '98	DA	82,90	Felony 11-79	DV	89,90
Adidas Power Soccer 2 *	DV	82,90	Fifa 98 - WM Qualifikat.	DV	79,90
Air Race	DA	89,90	Fighting Forces	DV	89,90
Alundra *	***DV***	***82,90***	Final Fantasy VII	DV	96,90
Armored Core *	DA	82,90	Flottenmanoever *	DV	82,90
Atari Arcade Great. Hits	DA	69,90	Fluid *	DA	75,90
- Arcade Greatest Hits 2 *		76,90	Formel 1 '97	DV	87,90
Auto Destruct	***DV***	***82,90***	***Forsaken***	***DV***	***86,90***
Ay. Senna Kart Duel 2	DV	78,90	Frankreich 98 WM	DV	83,90
Baphomets Fluch 2	DV	82,90	G-Police	DV	96,90
Batman & Robin *	DV	88,90	***Gex 3D***	***DV***	***85,90***
Beast Wars	DV	79,90	Ghost in the Shell *	DA	82,90
Bio Freaks *	DA	76,90	Golden Goal	DV	83,90
Blast Radius *	DA	83,90	***Gran Turismo***	***DV***	***85,90***
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Grand Theft Auto	DV	78,90
Bloody Roar	DA	82,90	Heart of Darkness *	DV	87,90
Bomberman *	DA	76,90	Hugo 1 *	DV	87,90
Brahma Force	DA	79,90	Indy 500	DA	81,90
Breath of Fire *		i.V.	International Moto X		82,90
Broken Helix	DA	89,90	Jersey Devil	DA	85,90
Bubble Babble 2 *	DA	77,90	Jet Rider	DV	75,90
Bushido Blade		82,90	Jet Rider 2	DA	75,90
Bust a move 3	DA	62,90	J.J. American Football *	DA	83,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	94,90	Judge Dredd	DA	85,90
Caesars Palace	DA	82,90	K-1 Arena Fighters	DA	89,90
CART World Series *	DV	74,90	Kick off World	DV	83,90
Castlevania	DA	83,90	King of Fighters	DA	74,90
Chill	DV	77,90	Klonoa	DA	82,90
Clock Tower	DA	89,90	***Kula World ****	***DA***	***82,90***
Colin McRae Rally *	DV	85,90	Kurushi	DA	74,90
Colony Wars	DV	82,90	Lucky Luke	DV	85,90
Command & Conquer	DV	89,90	Machine Hunter	DA	83,90
Constructor *	DV	87,90	Mageslayer *	DA	79,90
Contra - Legacy of War	DA	89,90	Magic the Gathering	DV	79,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Manic Karts *	DA	75,90
Crash Bandicoot 2	DA	82,90	Match Day 3 *	DA	85,90
Crime Killer *		88,90	MDK - incl. Soundtrack	DV	88,90
Critical Depth	DA	73,90	Medievil *	DA	82,90
Croc	DA	79,90	Megaman 8 *	DA	80,90
CyBall Zone	DV	82,90	Megam. Battle+Chase *	DA	80,90
Dark Omen	DV	84,90	Men in Black	DA	89,90
Dead Ball Zone	EV	82,90	Midnight Run	DA	89,90
Dead or Alive *	DA	83,90	Monopoly	DV	82,90
Deathtrap Dungeon	***DV***	***90,90***	Moto Racer	DV	79,90
Diablo	***DV***	***82,90***	Motocross Feat. J. McGrath *		89,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

tOP TiTel

Bio Freaks *	76,90
Breath of Fire *	i.V.
Colin McRae Rally *	85,90
Crime Killer *	88,90
Dead or Alive *	83,90
Frankreich 98 WM	83,90
Gran Turismo	85,90
Motocross J.McGrath	89,90
Point Blank *	76,90
Road Rash 3D *	83,90
Streetfighter Coll.*	79,90
Treasures o.t. Deep*	82,90
Vigliante 8 *	86,90
WCW Nitro *	91,90
War Games *	85,90
Wild Arms *	76,90
Wrecking Crew *	89,90

PLATINUM je 45,90
Tomb Raider* Formel 1'96
Tekken 2 * Fade to Black
Pandemonium * Worms
Micro Machines V3
Crash Bandicoot 1
Wipeout 2097 * Soul Blade
Destruction Derby 2
Soviet Strike * True Pinball
Int. Super Star Soccer Pro
Porsche Challenge

PSX hArdWare

Konsole & Dual Shock C.	289,00
Konsole "Silver-Value"	329,00
Playstation Bag	79,00
Game Buster	78,00
V3 Racing Wheel	128,90
Top Drive Wheel	145,00
Mouse mit Mousepad	54,90
Dual Shock Controller	55,90
Controller, farbig	28,90
Infrarot Pad 2 Stck.Set	81,90
Hyperblaster Lightgun	59,90
Memory Cards:	
- farbig 1 MB	29,00
- 15 Blöcke -SONY	38,90
- 120 Blöcke	49,00
- 360 Blöcke	67,00
- 720 Blöcke	85,00
RGB-Kabel	16,90
Link Kabel	16,90
X-Tender (Verlängerung)	14,90
PC-Link Set	78,90
PSX - Leerhülle	2,85

PSX Bücher

Resident Evil.. Perfect Guide	19,90
PSX Cheatbuch	21,90
LÖSUNGSHEFTE	9,90

z.B.: Abe's Odyssee, Final Fantasy VII, Tomb Raider, Resident Evil 1, ■ Casper, Deathtrap Dungeon,..

Multinorm Set
Bootchip* & RGB/Scart Kabel 29.90

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

PC-CD

Unreal- uncut	EV	79,90
Commandos	DV	79,90
Might & Magic 6	DV	71,90
Frankreich' 98 WM	DV	79,90
Q2-Reckoning Mis.	EV	49,90
N.I.C.E. 2	DV	72,90

N64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Gamebuster	95,90
Forsaken	109,90
Frankreich '98 WM	115,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story	87,90

+ + + kOmplett-Liste natürlich kOstenlOs + + +

+ + PSX Games + +

MotorHead	DA	84,90	Streetfighter Collection *		DV
Myst	DA	82,90	79,90		
Nagano Olympic '98	DV	92,90	Super Match Soccer	DA	79,90
Nascar 98	DV	84,90	Super Pang Collection		80,90
NBA '98	DV	79,90	Super Puzzle Fighter 2	DA	65,90
NBA Fast Break 98	DV	73,90	Super Sonic Racers 2XS*	DV	82,90
NBA Hangtime *	DA	85,90	Tekken 3	US	109,90
NBA Pro '98	DA	89,90	Tennis Arena	DV	89,90
Need for Speed 3	***DV***	***84,90***	Tetris Plus	DA	75,90
Newman Haas Rac.	***DV***	***79,90***	***Theme Hospital***	***DV***	***83,90***
NHL '98	DV	79,90	TOCA Touring Car Ch.	DV	82,90
NHL Breakaway '98	DA	79,90	***Tomb Raider 2***	***DV***	***89,90***
NHL Face off '98	DA	75,90	Tombi *	DA	83,90
NHL Powerplay H. '98	DA	82,90	Toshinden 3	DA	82,90
Nightmare Creatures	DA	82,90	Total NBA '98	DA	75,90
Ninja *	DA	90,90	Transport Tycoon	DA	77,90
Nuclear Strike	DV	79,90	Treasures of the Deep *	DA	82,90
One	DV	85,90	Triple Play 99 *	DA	84,90
Pandemonium 2	DV	85,90	Ubik *	DV	83,90
Panzer General 2	DA	82,90	Vandal Hearts	DA	84,90
Pax Corpus	DA	79,90	Vergessene Welt	DA	79,90
Perfect Assassin	DA	83,90	Vigilante 8 *	DA	86,90
Pet in TV *	DA	76,90	Viper *	DV	79,90
PGA Tour Golf 97	DA	63,90	VIVA Football *		81,90
Pitfall 3D	DV	85,90	VMX Racing	DA	84,90
Player Manager	DV	83,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90
Point Black + Gcon 45 *	DA	138,90	VS	DA	89,90
Point Blank *	DA	76,90	Warcraft 2 *	DV	78,90
Populouse 3rd Coming *	DV	86,90	War Games *	DV	85,90
Powerboat Racing	DV	86,90	Wayne Gretzky' 98 3D	DA	82,90
Pay! Pay!	DA	83,90	WCW Nitro *	DA	91,90
Premier Manag.98 *	***DA***	***89,90***	WCW vs. The World	DA	88,90
Rampage World Tour	DA	73,90	Wild Arms *	DA	76,90
Rapid Racer	DA	82,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Rascal	DA	82,90	Wing Over	DA	82,90
Rebel Assault 2	DV	89,90	World Leag. Soccer '98	DV	76,90
Reboot	DV	82,90	World Rally T. Mäkinen *	DA	82,90
Resident Evil	DV	82,90	Wrecking Crew *	DV	89,90
Resident Evil Direct. Cut	DV	79,90	WWF: Warzone *		81,90
Risiko	DV	82,90	X-Men - Child.o.t. Atom	DA	79,90
Riven: Sequel to Myst	DV	106,90	Xenocrazy *	DV	79,90
Road Rash 3D *	DV	83,90	Z	DV	75,90
Rock'n Roll Racing 2	DA	82,90	Zero Divide 2 *	DA	83,90
San Francisco Rush	DA	79,90	Sonderpreise, solange Vorrat		
Sentinel 2 *	DA	83,90	Agent Armstrong	DV	75,00
Snowracer	DV	85,90	Battle Arena Toshind. 2	DA	69,00
Spawn	DA	75,90	Courier Crises	DA	72,00
Spice World	***DA***	***54,90***	Devil's Deception	DV	65,00
Star Wars:			Dynasty Warriors	DA	69,00
- Masters of Teräs Käsi	DA	82,90	Epidemic	DA	67,00

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

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

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

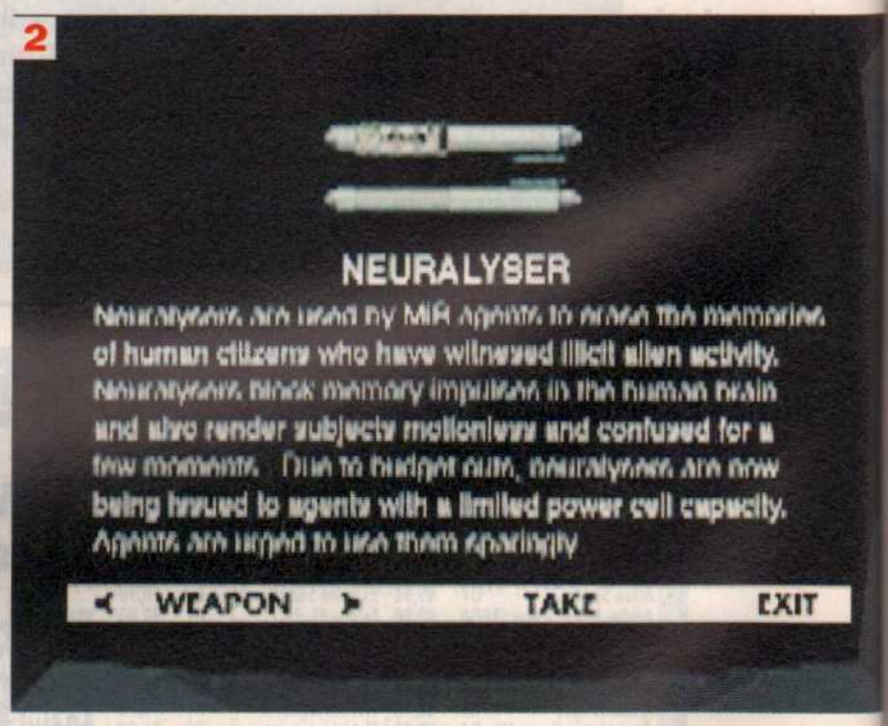


Men in Black

Das Genre der Lizenz-Verwurstungen ist um einen Vertreter reicher: Die digitalen Alter Egos der Filmhelden Tommy Lee Jones und Will Smith müssen sich durch einen unterirdisch schlechten "Resident Evil"-Verschnitt kämpfen. von Michael Schmithäuser

"Gremlin – so protecting gamers from the scum games of the industry". Was da so groß und plakativ als Überschrift in der Pressemeldung zu "Men in Black" steht, bedeutet frei übersetzt "Gremlin schützt die Spieler vor dem Spiele-Abschaum der Software-Industrie" und genau das entpuppt sich bei näherem Hinsehen als faustdicke Lüge. Denn Gremlin hat es mit diesem Titel geschafft, sich nahtlos in die Reihe der Lizenz-Verwurster einzugliedern, die lieber schnellen Reibach mit einem bekannten Namen machen, als sich um ein wirklich gutes Spieldesign zu bemühen.





[1] Zu Beginn des Spiels ist Jay Edwards ein ganz normaler Cop im Moloch New York. [2] Mit allerlei technischen Gimmicks gehen die Men in Black auf Alienjagd – hier der "Neuralyser", mit dem man Gedanken auslöschen kann. [3] Wie unfair – mit der Riesenwumme gegen eine winzige Alien-Fliege.



Men in Black ist nicht mehr als ein schludrig programmiertes Spiel mit einer starken Lizenz im Rücken.

Auf zur Alien-Jagd

Die Story von Men in Black ist eng an den gleichnamigen 97er-Kinohit angelehnt. Sie schlüpfen in die Haut des New Yorker Cops Jay Edwards, der im Film von Will Smith verkörpert wurde. Während Ihrer Ermittlungen werden Sie in eine haarsträubende Geschichte hineingezogen: Schon seit Jahrzehnten laufen geschickt getarnte Aliens auf der Erde herum. Eine Spezialabteilung der Regierung ist tagein tagaus damit beschäftigt, die Außerirdischen zu eliminieren und menschlichen Augenzeugen die Erinnerung an die unheimlichen Begegnungen der dritten Art zu nehmen. Einer der routiniertesten Vertreter dieser Spezialeinheit ist "Agent K" (Tommy Lee Jones), der Sie in das Hauptquartier der Men in Black mitnimmt – von nun an hören Sie auf den Namen "Agent J" und dürfen sich mit allerlei technischem Schnickschack und superstarken Waffen als Alienjäger betätigen. Dabei besuchen Sie mehr als 200 aufwendig gerenderte Schauplätze – von den Straßenschluchten New Yorks bis hin zu einem fremdartigen Alien-Raumschiff.

Das Geschehen wird Ihnen in bester Resident Evil-Manier von einer virtuellen Kamera präsentiert, die den Helden und seine Umgebung aus unterschiedlichen

Memory card kompatibel

Ein Spieler

Perspektiven präsentiert. Die Hintergrundgrafiken überzeugen dank Detailreichtum und stimmungsvollen Lichteffekten auf ganzer Linie, während die holprig animierten Protagonisten arg hölzern wirken. Die realistischen Umgebungsgeräusche verwöhnen hingegen die Ohren des Spielers. Doch das war's dann auch schon mit den positiven Ansätzen der Gremlin-Produktion. Denn Steuerung und Gameplay sind dermaßen in die Hose gegangen, daß Men in Black zu einem absoluten Frust-Erlebnis wird.

Da wären zunächst einmal die vielen unfairen Stellen, bei denen der Charakter garantiert Schaden nimmt. Die tumben Schießereien werden nur noch von den hoffnungslos langweiligen Nahkampf-Aktionen überboten – ob die Faustschläge und Fußtritte des Protagonisten den Gegner treffen oder ins Leere gehen, bleibt dem Zufall überlassen. Es kann schon mal vorkommen, daß Sie minutenlang immer wieder die selbe Taste drücken müssen, bevor Ihr Kontrahent endlich zu Boden geht.

Eine absolute Frechheit ist die unausgegorene Steuerung. Manchmal braucht es bis zu zehn Anläufe, bevor sich Will & Co dazu bequemen, eine Treppe hinabzusteigen. Für ein weiteres Frust-Erlebnis sorgt die erforderliche pixelgenaue Ausrichtung des Charakters, wenn er eine Kiste erklimmen oder aus einer Falle herausspringen soll. Wer dabei nicht wutentbrannt das Joypad in die Ecke feuert, muß über einen unmenschlich dicken Geduldsfaden verfügen.

Über die eklatanten steuerungstechnischen Schwächen helfen auch die zahlreichen Waffen und technischen Gimmicks aus dem Film nicht hinweg. Deshalb ist Men in Black nicht mehr, als ein schludrig programmiertes Spiel mit einer starken Lizenz im Rücken, von dem selbst größte Fans des Kinofilms besser die Finger lassen sollten. *pat*







[1] Die tollen Hintergrundgrafiken sorgen für ein echtes Kino-Erlebnis – wenn da nicht die miese Steuerung wäre... [2] Die Nahkämpfe gehen an die Grenze des Erträglichen – immer wieder auf die selbe Taste hämmern... [3] Will man Gegenstände aufnehmen oder Hindernisse erklimmen, muß man den Charakter pixelgenau ausrichten.

Men in Black

Meine Meinung: Schon der über alle Maßen gehypte Kinofilm konnte meine hochgesteckten Erwartungen nicht erfüllen. Doch im Vergleich zur Software-Ausgabe von Men in Black, erscheint selbst der mittelmäßige Zelluloid-Streifen oskarverdächtig. Dabei sieht die Gremlin-Produktion auf den ersten Blick gar nicht mal so übel aus: Die Charaktere sehen ihren Film-Pendants verblüffend ähnlich, die detaillierte Grafik und der atmosphärische Sound sorgen für eine Präsentation wie im Kino. Doch das Leveldesign und die Steuerung liegen auf unterirdischem Niveau. Die langwierigen Nahkampf-Aktionen und unfairen Gegnerattacken lassen schnell puren Frust aufkommen. Und als Strafe für die total verhunzte Steuerung sollten die Programmierer schnellstens auf den Alien-Planeten geschossen werden. ***Michael Schmithäuser***

GENRE:	Action
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Gremlin
ENTWICKLER:	Gigawatt
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

SPIELIDEE:	4,0	MOTIVATION:	5,0
GRAFIK:	2,0	PREIS/LEISTUNG:	5,0
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	2,0		
GAMEPLAY:	6,0	GESAMTWERTUNG:	4,0

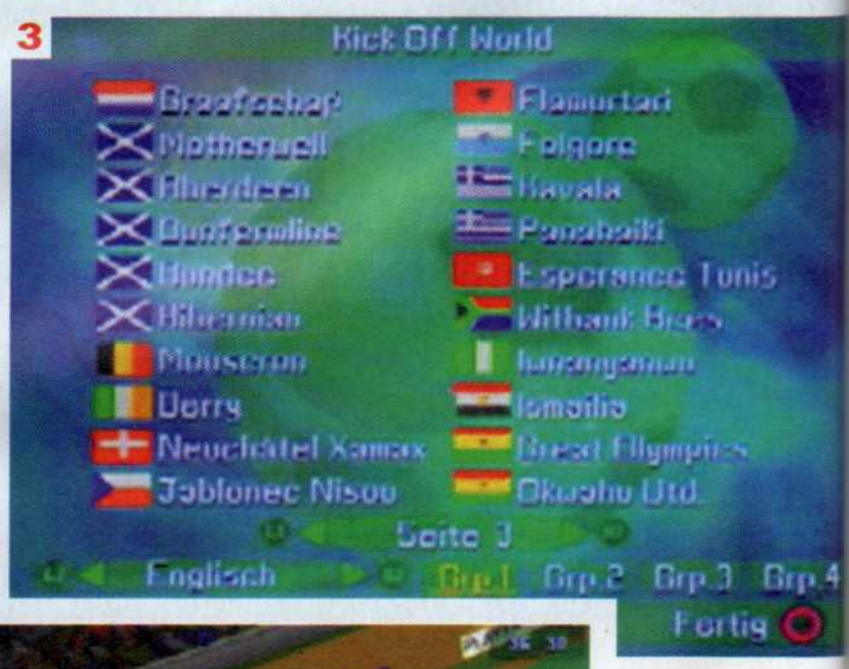
Kick Off World

"Kick Off" klingt in den Ohren älterer Zocker wie "Marble Madness", "Hyper Olympics" und "Impossible Mission". So einen Status wird Ancos aktuellstes Footie-Game "Kick Off World" niemals erreichen. von Artur Hoffmann





[1] Welche Schwächen bügeln wir heute aus? [2] Die Klassik-Perspektive ist gewöhnungsbedürftig. [3] Selbst das Team aus Iwnanyanwu ist vertreten! [4] Andy Möller schießt das 1:0 gegen die USA.





Ancos Versuch, mit "Kick Off '97" auf der Konsole Fuß zu fassen, scheiterte kläglich. Der halboffizielle Nachfolger ist zwar um einiges besser und wartet zudem mit zahlreichen Spielmodi auf, zum Hit reicht es dennoch nicht. Und das liegt nicht nur an der einfachen Grafik und dem mageren Gameplay...

Weltauswahl

Das wichtigste Merkmal von "Kick Off World" ist die Kombination aus Fußballsimulation und Management-Game. Dabei sind diese Komponenten nicht so strikt getrennt wie beim durchschnittlichen "On-side Soccer", sondern dürfen je nach Lust und Laune eingesetzt werden. Haben Sie einmal keine Lust, aktiv ins Geschehen einzugreifen, lehnen Sie sich entspannt zurück und lassen die Partie einfach berechnen.

Vor allem die Kombination aus mittelmäßiger Grafik und rudimentären Aktionen trübt den Genuß.

Damit keine Langeweile aufkommt, spendierten die Programmierer eine unglaubliche Vielzahl von Spielmodi. Je nachdem, ob Sie sich für ein Vereinsteam oder eine nationale Auswahl entschieden haben, stehen Ihnen Freundschaftsspiel, Super Liga, Meisterschaft, Pokalwettbewerb, Weltmeisterschaft und der fiktive Anco Cup zur Auswahl. Nicht minder opulent ist auch die Anzahl der Mannschaften. Neben exakt 120 Nationalteams dürfen Sie sich auch bei einer von über 200 Vereinsmannschaften ans Joypad schwingen. Hier fällt vor allem die Zusammenstellung der Teams positiv auf. Neben Vereinen aus den stärksten Ligen der Welt dürfen Sie auch mit Mannschaften aus Polen, Ägypten oder Kamerun an die Tabellenspitze stürmen. Die Spielernamen entsprechen dabei nur teilweise der Realität (z.B. USA). Abhilfe schafft der eingebaute Editor, mit dem sogar die Dressen geändert werden können.

Löblich ist auch die Trainingsoption, die Ihnen zahlreiche Übungseinheiten wie Freistöße, Elfmeter oder Dribblings anbietet. Angesichts der recht einfachen Steuerung ist der Aufenthalt im Trainingscamp aber nicht zwingend erforderlich.

Haben Sie sich für ein Team entschieden und Strategie, Aufstellung sowie Ausrichtung vorgegeben, entscheiden Sie sich noch für eine Darstellungsform (klassisch bzw. modern) und legen los.

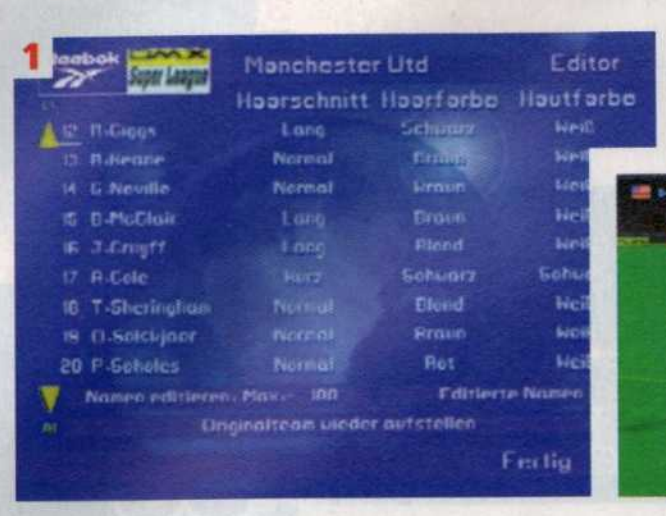
Hier zeigen sich dann die ersten Schwächen. Vor allem die Kombination aus mittelmäßiger Grafik und rudimentären Aktionen trübt den Genuß. Erschwerend kommt auch das arg arcadelastige Gameplay hinzu. Die Kicker grätschen dermaßen heftig über das zunächst grüne Rasenrechteck, daß beim Spielen der Ein-

Memory card kompatibel

Vier Spieler

druck entsteht, Zeuge eines Eishockeyspiels zu sein. Ein echtes Stadionfeeling kommt fast nie auf. In Sachen Kommentar verzichtet Anco auf prominente Namen und verpflichtete eine unbekannte Stimme, die zwar nicht mit dem Duo Poschmann/Hansch mithalten kann, aber trotzdem zu den besseren Versuchen gehört. *pat*

PlayStation





[1] Dank des Editors spielen falsche Namen keine Rolle.
[2] Die Standardsituationen erinnern ein wenig an FIFA.

Kick Off World

Meine Meinung: Vor einem Jahr wäre dieser durchschnittliche Kick noch als nettes Spartenprodukt durchgegangen. Heute aber dominieren die aktuellen "FIFA"-Titel den Markt der Simulation, angehende Trainer greifen zu "Premier Manager '98". Dazwischen ist nicht viel Platz für ein Spiel, dessen Grafik ein wenig bieder wirkt. Auch das Gameplay ist stellenweise so hakelig, daß das Pad den Zorn des Spielers zu spüren bekommt. Alles in allem ist Kick Off World ein Footie-Game von der Stange, das lediglich in den Bereichen Spielmodi sowie Mannschaftsvielfalt mit den besten Vertretern des Genres mithalten kann. Der Rest ist einfach nur Durchschnitt und macht höchstens einem glühenden Kick-Off-Veteran Spaß. Wer keinen gesteigerten Wert auf den Nostalgiefaktor legt, gibt sein Geld lieber anders aus.

Artur Hoffmann

GENRE:	**Fußballsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**August**
HERSTELLER:	**Funsoft**
ENTWICKLER:	**Anco**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

TOY STORE
Ankauf + Verkauf + Tausch
Juesseestr. 7 – 37412 Herzberg/Harz
Tel. 0 55 21-17 80 +98 78 63 Fax: 0 55 21-98 78 49

Playstation:		N64:	
Gran Turismo	89,90 DM	Multi Racing Ch.	79,90 DM
Alundra*	89,90 DM	Aero Gauge	159,90 DM
Batman & Robin	89,90 DM	Yoshi's Story	89,90 DM
Bomberman W.*	89,90 DM	Virtual Chess 64	139,90 DM
G-Darius (J)	129,90 DM	San Francisco Rush	89,90 DM
Forsaken	89,90 DM	NBA Courtside	99,90 DM
Golden Goal '98	89,90 DM	Bust-A-Move 2 Arcade	99,90 DM
Total NBA 98	89,90 DM	**Sonstiges:**	
Playstation, **Value Pack**	333,00 DM	Gamebreaker Vol. 2 (PSX)	24,80 DM
Super Cross 98	89,90 DM	M-Card (15 Block) PSX	19,90 DM
Frankreich 98	89,90 DM	Extension Cable PSX	14,90 DM
Azure Dreams	99,90 DM	Spice World	49,90 DM
WCW Nitro	99,90 DM	Poy Poy (PSX)	99,90 DM
Wrecking Crew	99,90 DM	Vs.	99,90 DM

U.V.M. ...
Zuzüglich 7,00 DM Porto & Verpackung. Solange Vorrat reicht !!!
Außerdem ständiger Ankauf Ihrer gebrauchten Konsolen und Spiele!
(Sony, N64, Snes, Nes, Sega, Saturn, Mega Drive, Game Boy ...)
* = Termin lag bei Redaktionsschluß nicht vor!

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

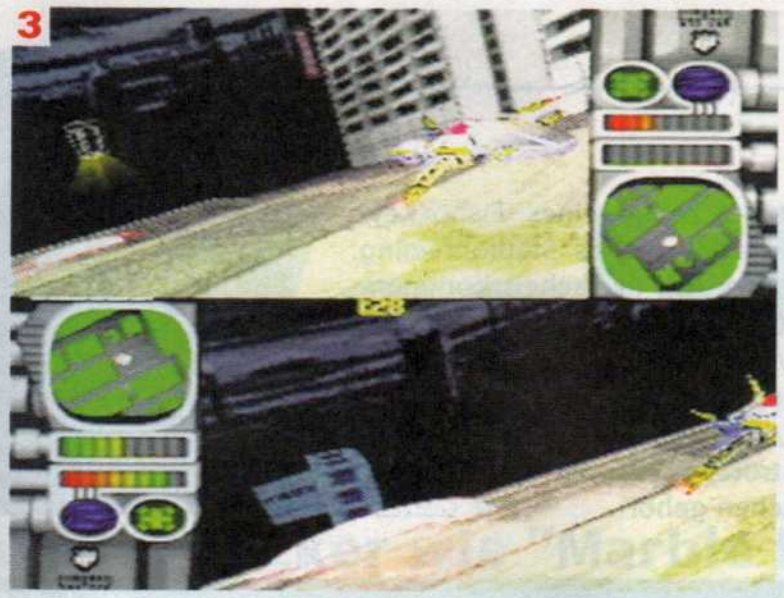




1



2



3

[1] Das URIEL Konsortium ist für die finanziellen Belange der Polizeitruppe zuständig. [2] Dieser Einladung folgen wir nur allzu gerne. [3] Die beiden Gleiter liefern sich ein hartes Duell.

CRIME KILLER

In naher Zukunft hat das Verbrechen Hochkonjunktur. Die Gangster sind mit modernsten High-Tech Spielzeugen ausgerüstet, welche Ihren Job als "Crime Killer" alles andere als gemütlich macht. von Mathias Locher

Die Menschheit drohte an den Geistern, die sie geschaffen hatte, zugrunde zu gehen: ein Bakterienstamm, welcher zur Beseitigung von chemischen Abfällen gezüchtet worden war, mutierte und stillte seinen beinahe unerschöpflichen Hunger fortan mit Erdöl und Benzin. Viele Industriezweige verloren innerhalb kürzester Zeit ihren Einfluß und ihre Bedeutung. Das Geschäft mit der Elektrotechnik blühte, es wurden viele neue Entwicklungen auf diesem Gebiet gemacht – von der Superbatterie bis zum holografischen Display.

Doch zugleich wurde auch die Waffentechnologie verbessert, Beamwaffen, Laserkanonen und Betäubungsstrahlen ersetzten die altmodischen Feuerwaffen. Doch die Polizeikräfte mußten weiterhin mit ihren veralteten Fahrzeugen und Gerätschaften das in allen Gebieten weit überlegene High-Tech Verbrechen bekämpfen, weil die nötigen Gelder fehlten.

Das obskure URIEL Konsortium erklärte sich bereit, die Polizeitruppe mit schlagkräftigen Mitteln auszustatten. Die bankrotten Gesetzeshüter, die als Gegenleistung nur einige kleinere Aufträge zu erledigen hatten, nahmen dieses Angebot mangels Alternativen an.

Sie schlüpfen nun in die Rolle eines frisch von der Akademie gekommenen Polizisten, dessen Bestreben es ist, in den Straßen wieder Ruhe und Ordnung herzustellen. Mit dieser edlen Einstellung patrouillieren Sie in einem von drei Fahrzeugen durch die Stadt, stets bestrebt, Ihren Vater, der als Cop im Dienst sein Leben lassen mußte, zu rächen. Sie sind entweder mit einem robusten Auto, einem schnellen Motorrad oder einem wendigen Gleiter ausgestattet. Mit welchem dieser



Der Vorteil des Gleiters ist die größere Übersicht aus dem Cockpit und seine Wendigkeit.



Analogpad kompatibel

Zwei Spieler

Vehikel Sie dabei den Verbrechern das Leben schwer machen, ist bei jeder Mission leider schon vorgegeben. Um den Gangstern so richtig einzuheizen, ist jedes Gefährt mit umfangreicher Bewaffnung ausgerüstet, vom tödlichen Massetreiber bis zum lähmenden "Friedensstifter". Eine standesgemäße Polizeisirene rundet die serienmäßige Ausstattung Ihres fahrbaren Untersatzes ab.



Während des Einsatzes ist am unteren Bildschirmrand ständig ein Cockpit eingeblendet, welches Sie über Ihre Geschwindigkeit, die Munitionsreserven der gewählten Waffe, die verbleibende Schildenergie und den Zustand Ihrer Panzerung informiert sowie die Position von Gegnern anzeigt. Immer wieder bekommen Sie von Ihren Vorgesetzten neue Ziele zugewiesen. Daß diese in der Wahl ihrer Mittel nicht gerade zimperlich sind, zeigt sich an der Standardstrafe fürs Falschparken: das Fahrzeug wird nicht etwa kostenpflichtig abgeschleppt, sondern kurzerhand mit einem gezielten Blasterschuß zu Schrott umfunktioniert. Ein solcher Auftrag gehört allerdings eher zu der leichteren Sorte. Die meisten Gegner, mit denen Sie es zu tun bekommen, fahren schnell durch die Straßen und wehren sich ihrerseits nicht selten mit einer Reihe von fiesen Waffen. In anderen Missionen obliegt Ihnen z.B. auch die Verantwortung für ein bestimmtes Fahrzeug, das es zu verteidigen gilt.

Ein großes Manko von Crime Killer ist die mangelnde Abwechslung. Die Missionen beschränken sich im wesentlichen auf das Aufspüren, Verfolgen und Zerstören von Zielen. Die Verbrecher scheinen zum Teil an erheblichen Orientierungsschwierigkeiten zu leiden, denn sie fahren meist auf denselben Straßen im Kreis herum – leichte Beute für Sie als Cop. Die Straßen sind im Gegensatz zu "Auto Destruct" grafisch sehr abwechslungsarm, und die Umgebung wird fast gar nicht ins Geschehen mit einbezogen. Auch die Musikuntermalung sprüht nicht gerade vor Kreativität, die Eintönigkeit paßt sich der Monotonie der Grafik an.

Zum Glück haben die Programmierer Crime Killer eine Zweispieleroption mit zwei verschiedenen Modi spendiert. Im Holotag-Modus stehen keine Waffen zur Verfügung, die beiden Kontrahenten müssen versuchen, so viele Holotags wie möglich zu sammeln. Im Waffentest-Modus kämpfen beide gegeneinander. Sieger ist, wer als erster eine vorher festzulegende Zahl an Abschüssen erreicht hat. *mom*



PlayStation

1



2



[1] Das flinke Motorrad bringt den Fahrer in mancher scharfen Kurve ins Schwitzen. [2] Auch wenn hier vielleicht der Eindruck entstehen mag, die Zukunftsautos erheben sich nicht so einfach in die Lüfte.

Falsch parkende Autos werden nicht etwa kostenpflichtig abgeschleppt, sondern kurzerhand mit einem gezielten Blasterschuß zu Schrott umfunktioniert.

Crime Killer

Meine Meinung: Eine Zeitlang macht das Spiel Spaß, doch dann macht sich aufgrund der geringen Abwechslung Langeweile breit. Beim Konkurrent Auto Destruct dürfen Sie z.B. die Landschaft besser ausnutzen, Gebäude befahren, Extras suchen... Die drei Dienstfahrzeuge des Protagonisten in Crime Killer unterscheiden sich in ihrem Fahrverhalten nur unwesentlich, und die Gegner verhalten sich zu vorhersehbar. Die Videosequenzen, die die Handlung erzählen, sind zwar relativ ansehnlich, doch tröstet dies kaum über die Mängel bei der Grafik und vor allem beim Sound hinweg. Die beiden Multiplayer-Varianten versöhnen das Testerherz allerdings wieder etwas. Das ansonsten ordentliche Bild dieser beiden Modi wird allerdings durch eine gewisse Unübersichtlichtlichkeit getrübt. ***Mathias Locher***

GENRE:	**Action-Rennspiel**
VERFÜGBAR AB:	**Juli**
HERSTELLER:	**Interplay**
ENTWICKLER:	**Pixelogic**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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



Erstaunlich, wie die Zeit vergeht! Mittlerweile sind zwei Jahre ins Land gezogen, seit wir die erste Ausgabe des Offiziellen PlayStation Magazins ausgeliefert haben. von Patricia Beischl

Zwei Jahre – das heißt, wir haben Sie in den letzten 730 Tagen mit mehr als 2.000 Seiten, knapp 420 Tests und über 200 Demos versorgt. Das ist Grund genug für uns – und, wie wir denken, auch für Sie – mal wieder eine "Party" steigen zu lassen. Selbstverständlich wird das Ereignis in diesem Jahr der letztjährigen "Geburtstagsfeier" in nichts nachstehen. Wieder einmal gibt es Preise (fast) ohne Ende – und wieder mal müssen Sie sich kräftig ins Zeug legen, wenn Sie an unserer Verlosung teilnehmen möchten. Und glauben Sie uns: Sie möchten – spätestens, wenn Sie die Gewinne auf den folgenden Seiten sehen...

Ohne Fleiß kein Preis

Unter diesem Motto steht auch die "Teilnahmebedingung" für das diesjährige Jubiläums-Gewinnspiel. Sicher haben Sie schon gesehen, was als Hauptpreis auf Sie wartet – richtig, eine Reise nach Las Vegas. In engem Zusammenhang mit dieser Glamour-Stadt, steht auch die Aufgabe, die auf Sie wartet:

Wir möchten, daß Sie Ihre ganz persönliche "Las Vegas"-PlayStation designen.

Schicken Sie uns Bilder, Collagen, Fotos ... was immer Ihnen einfällt und wie Sie sich vorstellen würden, daß eine Konsole aussieht, die zu der einmaligen Wüstenstadt paßt.



Wir wählen die beste Einsendung aus und lassen Sie von unserem Star-Sprayer Jean Brauner (der übrigens auch die oben abgebildete Jubiläums-PSX gestaltet hat) realisieren. Verlosen werden wir das gute Stück dann in Ausgabe 10/98, wo wir auch die Gewinner dieser Aktion bekanntgeben.

<u>Ganz wichtig:</u> An unserer Verlosung wird jedes eingesandte Kunstwerk teilnehmen – unabhängig davon, ob unsere Jury es zum schönsten wählt oder nicht. Umgekehrt bedeutet dies aber auch, daß die Einsendung des Siegerbildes nicht mit einem Preis zusammenhängt.

Alles klar? Dann nichts wie los! Wir warten schon gespannt auf Ihre Einsendungen – spätestens seit der Weihnachtsaktion wissen wir nämlich, daß Ihre Kreativität keine Grenzen kennt!

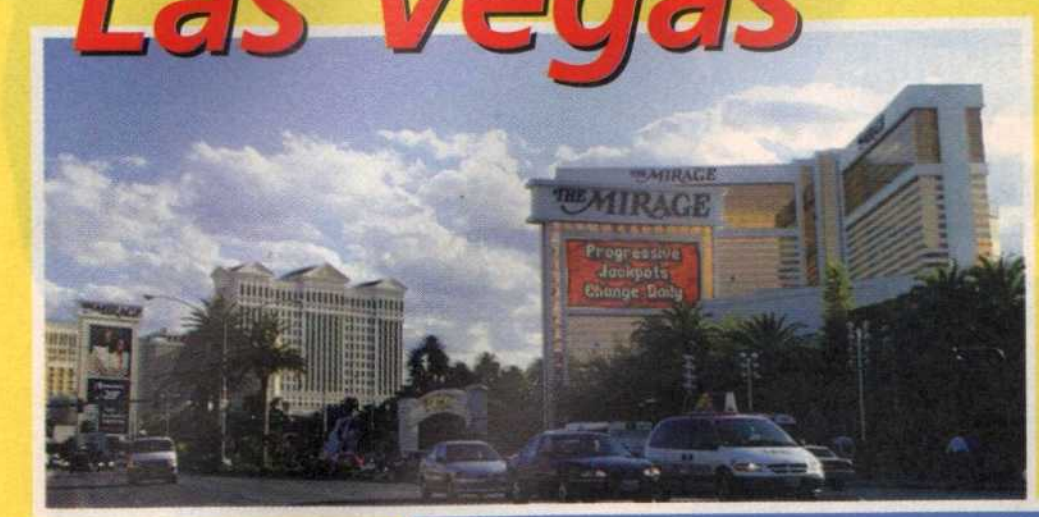
Schicken Sie Ihr Kunstwerk (bitte gut verpacken und auf jeden Fall direkt auf dem Bild, Foto, etc. Ihre vollständige Anschrift angeben) an WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PlayStation Magazin, Stichwort: "Jubiläum", Gruber Str. 46 a, 85586 Poing, Fax-Nr. 08121/95-1298)! Einsendeschluß ist der 07.08.1998; Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind – wie immer – von der Verlosung ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Wie schon im letzten Jahr kommt der Hauptpreis unseres Gewinnspiels wieder von der Firma

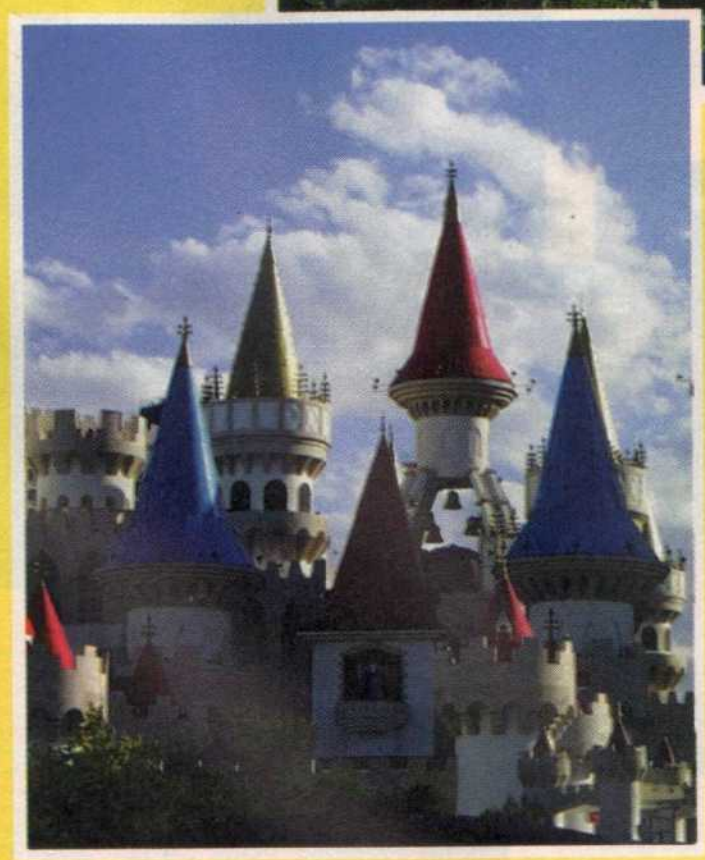
FIRST BUSINESS TRAVEL INTERNATIONAL

Allerdings geht's diesmal nicht nach Florida – zweimal hintereinander wäre ja auch einfallslos – sondern direkt ins Zentrum des (etwas anderen) Spielvergnügens, nach

Las Vegas





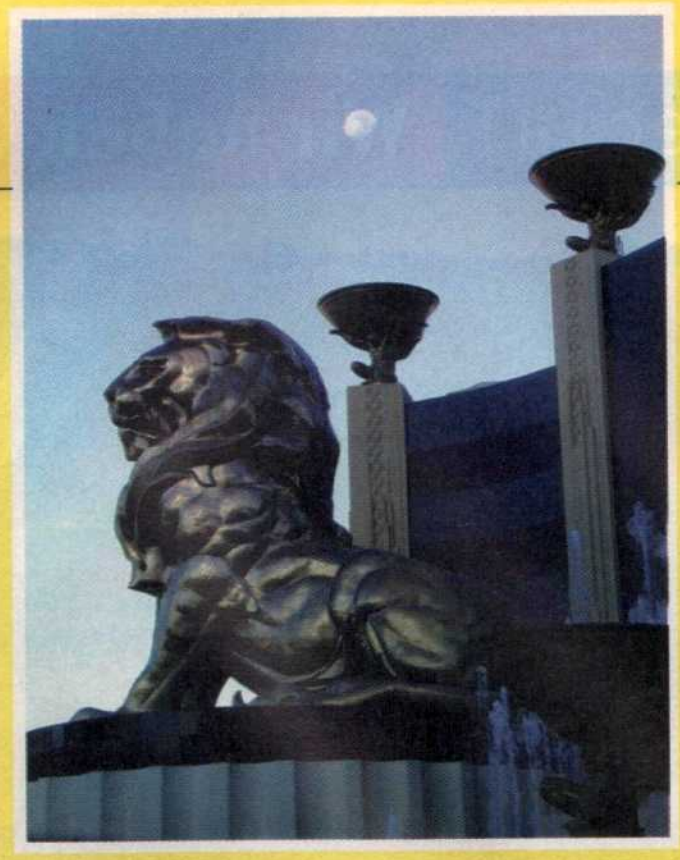


Mitten in der Wüste, ungefähr zwischen Grand Canyon und Death Valley, liegt die Stadt, die sich als Glitzer- und Zocker-Metropole schon lange einen Namen gemacht hat. Besuchen Sie den Ort, wo Hotels nicht einfach nur zum Schlafen da sind, sondern jedes einzelne einem bestimmten Thema gewidmet ist.

Angefangen bei einer ägyptischen Pyramide über ein Märchenschloß, eine Piratenfestung und eine Freiheitsstatue (stand die nicht mal woanders?) bis hin zum mondänen Rom-Nachbau und Monte Carlo-ähnlichen Luxusunterkünften reihen sich die aufwendigen und fantasievollen Bauten aneinander. Aber nicht nur äußerlich hat der "Las Vegas Boulevard" einiges zu bieten.

In den Hotels finden Sie tagelange Abwechslung. So wartet z.B. ein Nachbau der berühmten römischen Via Appia mit den passenden Geschäften ebenso darauf, von Ihnen erforscht zu werden, wie der MGM-Themenpark, der von der Wasserrutschbahn bis zur verdunkelten Achterbahn alles bietet.

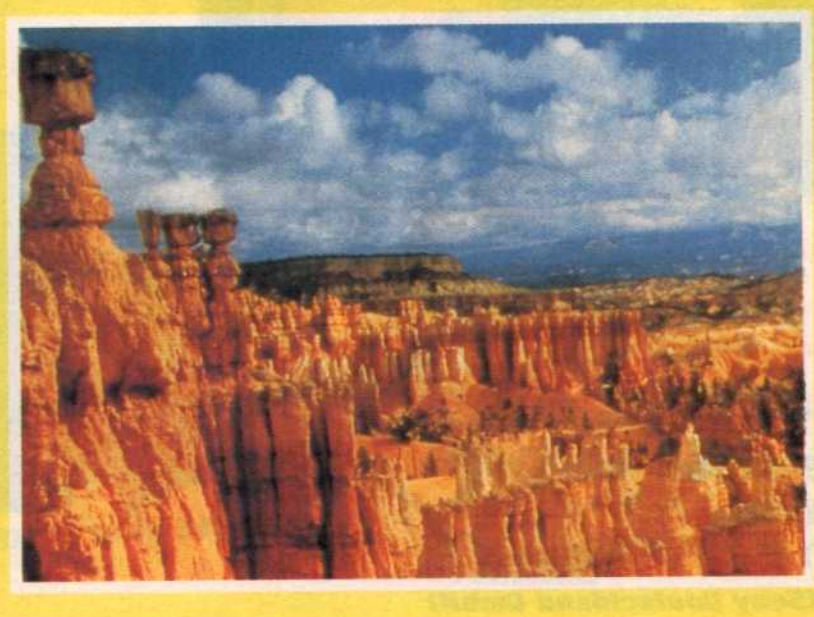
Und abends? Abends sorgen nicht nur die massenweise vorhandenen Spielautomaten, Roulett- und Black Jack-Tische für Abwechslung, sondern auch die unzähligen Shows, für die Las Vegas berühmt ist. Allen voran natürlich die Aufführung der beiden deutschen Magier "Siegfried & Roy", die Sie mit Ihren weißen Tigern zweimal täglich in eine Traumwelt entführen möchten.



Steht Ihnen nach so viel Trubel der Sinn nach etwas Natur und Ruhe, ist Las Vegas der ideale Ausgangsort für zahlreiche Ausflüge zu weltberühmten Sehenswürdigkeiten. Wollten Sie z.B. nicht schon immer mal den Grand Canyon oder den nicht weniger attraktiven Bryce Canyon besuchen? Auch Monument Valley oder Death Valley sind mit dem Auto leicht erreichbar.

Hier nochmal Ihr – potentieller – Gewinn in Form von "Daten und Fakten":
Sie fliegen zusammen mit einer Person Ihrer Wahl von einem deutschen Flughafen mit einer Linienmaschine nach Las Vegas, verbringen drei Nächte in einem Hotel direkt am Las Vegas Boulevard (dem sogenannten "Strip") und dann ... dann kommt es auf Sie an! Entweder, Sie beenden Ihre Reise an diesem Punkt, oder Sie verlängern, so lange Sie möchten.
Es steht Ihnen frei, auf eigene Kosten noch ein paar Tage – oder Wochen – in den USA zu verbringen, Ihre Flugtermine bestimmen Sie selbst.





Wir haben Geburtstag!



Unikat!
Unsere Jubiläums-konsole, designt von Jean Brauner
(Das Offizielle PlayStation Magazin)



1 Lederjacke mit Pelzfutter – der nächste Winter kommt bestimmt...
(EIDOS Interactive)



6 Memory Cards "Mighty Mic", ersetzen bis zu 24 herkömmliche Cards
(Just!)



5 Spiele "MDK"
(Acclaim Entertainment)





3 schwarze 1MB Memory Cards ***(Vidis)***

5 Soundtraks "Vigilante 8"
(Activision)





5 Spiele "Bust-A-Move"
(Acclaim Entertainment)



Spielertraum: 16:9 Fernseher
(Sony Deutschland GmbH)

10 Pitfall
(Activision)





Zwei Subwoofer-Anlagen "Wavemaster"
(Albert + Krey)



5 Spiele "NHL Breakaway Hockey" *(Acclaim Entertainment)*



5 Spiele "Powerboat Racing" *(Acclaim Entertainment)*

3 Table Top Joyboards *(Just!)*





10 Spiele "Tommi Mäkinen Rally" *(Ubi Soft)*



5 limitierte "Forsaken"-Uhren *(Acclaim Entertainment)*



10 Vigilante 8 *(Activision)*



10 1 MB Mighty Mic-Memory Cards *(Just!)*



12 Sabotage-PSX-Pads mit Sonderfunktionen *(Blaze)*



10 Bücher "Beat'em-Ups & More" *(WEKA Verlagsgruppe)*



15 Bücher "PlayStation Mogelpower" *(Markt & Technik Buchverlag)*



3 Gamester-Lenkräder mit Fußpedalen *(Vidis)*



20 "Parappa The Rapper"-Mützen *(Sony Computer Entertainment)*

Wir haben Geburtstag!



15 Schlüsselanhänger "PSX-Pad"
(B + B Games)



3 rote 1MB Memory Cards *(Vidis)*



50 Kartenspiele "Deathtrap Dungeon"
(EIDOS Interactive)



5 Mousepads "CyBall Zone"
(GT Interactive)



Video "Ein Schwein namens Männer" feat. Lara Croft
(EIDOS Interactive)



5 Dual Analog Pads
(Vidis)



10 PlayStation Lösungsbücher
(WEKA Verlagsgruppe)



3 Soundtracks "A Trubite to Lara Croft"
(EIDOS Interactive)



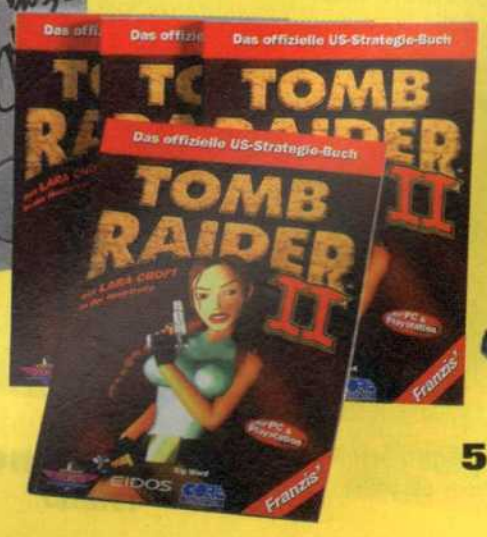
5 PSX-PADS "Chamäleon"
(Blaze)



20 Riesenplakate von Lara Croft
(EIDOS Interactive)



handsignierte PlayStation der "Frankfurt Lions"
(Sony Computer Entertainment)



10 Lösungbücher TR II
(WEKA Verlagsgruppe)



5 T-Shirts und 5 Spiele "Gex" *(Take 2 Interactive)*



5 Taschen "Gran Turismo"
(Sony Computer Entertainment)

20 blaue PSX-Pads
(Vidis)





50 Lara Croft-Mousepads
(EIDOS Interactive)



5 T-Shirts "CyBall Zone", 5 Spiele "CyBall Zone"
(GT Interactive)



ein Dual Shock Controller
(Sony Computer Entertainment)



5 Diesel-Jacken "G-Police", 5 Spiele "G-Police"
(Psygnosis)



10 Bücher "Adventures & More"
(WEKA Verlagsgruppe)



5 PSX II Pads mit Sonderfunktionen
(Vidis)



15 Lösungsbücher "Final Fantasy VII"
(Markt & Technik Buchverlag)



5 Spiele "NHL Face Off"
(Sony Computer Entertainment)

10 Spiele "International Superstar Soccer Pro"
(Konami)





5 T-Shirts mit Autogramm von Tommi Mäkinen, eine handsignierte Konsole von Tommi Mäkinen
(Ubi Soft)

Wir haben Geburtstag!



3 TR-Trinkbecher, 3 TR-Thermoskannen, 20 TR-Baseball-Caps, 5 TR-T-Shirts
(EIDOS Interactive)



15 TR-T-Shirts "Ich habe ehrlich nur an Dich gedacht ..."
(EIDOS Interactive)



5 T-Shirts und 5 Spiele "Golden Goal"
(Take 2 Interactive)



5 Spiele "Gran Turismo"
(Sony Computer Entertainment)



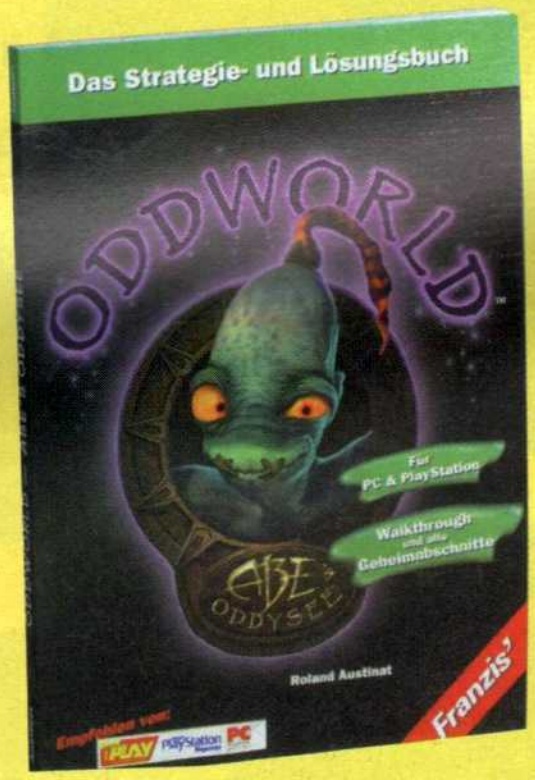
Zehn Freiabos des Offiziellen PlayStation Magazins
(WEKA Verlagsgruppe)



5 "Viper"-Jacken inklusive dem brandneuen Spiel
(Laguna)



5 T-Shirts "Die Ärzte feat. Lara Croft"
(EIDOS Interactive)



10 Lösungsbücher "Abe's Oddysee"
(WEKA Verlagsgruppe)

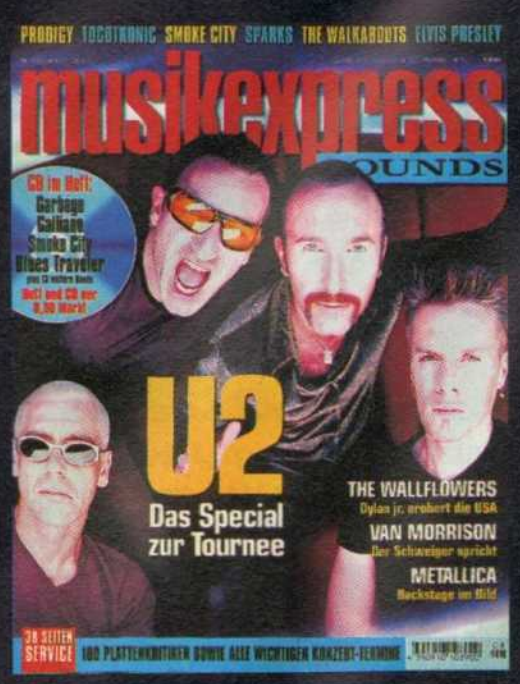


3 blaue 1MB Memory Cards
(Vidis)



3 schwarze Memory Cards
(Sony Computer Entertainment)

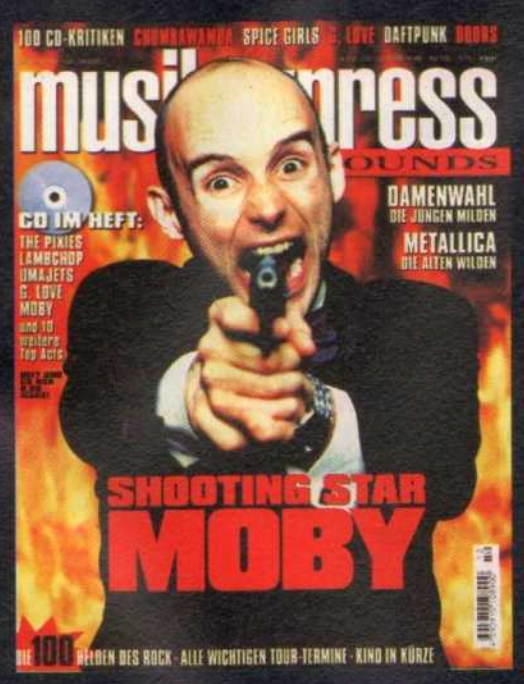
DAS HEFT ZUM HÖREN







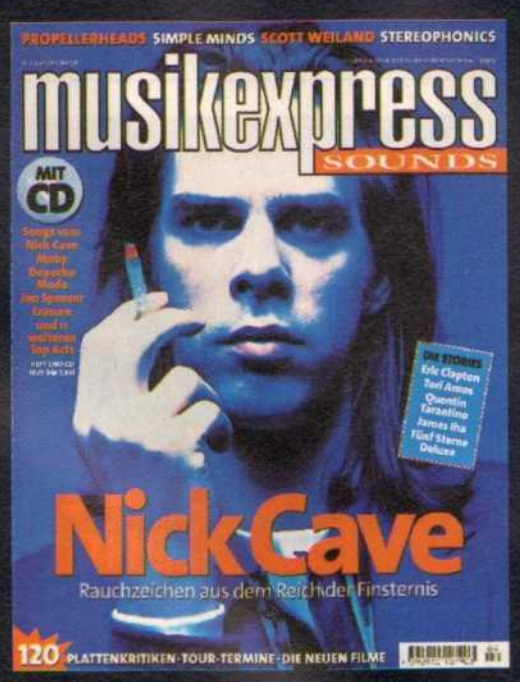


















musikexpress SOUNDS **MIT CD NUR 7,90 MARK!**

MENTAL KOMBAT

Um auch die Personen hinter den Kulissen ins rechte Licht zu rücken, treten die beiden geschätzten Mediaberaterinnen Ilka "Lila Pause" Krebs und Natalie "Olé FCB" Regnault zum intelligenten Kräftemessen an. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Ilka Krebs, 26, Mediaberaterin Weka Consumer Medien, wartet auf Abe und hört solang deutsche Schlager.

Natalie Regnault, 31, Mediaberaterin Weka Consumer Medien, drückt Mehmet Scholl die Daumen.

FRAGEN	ILKA	NATALIE
1. In welcher Stadt findet die E3 nächstes Jahr statt?	Las Vegas?? *(Eine legendäre Idee!!)* 1/1	Wie immer in Hannover. *(Bei neun Stunden Flugzeit!?)* 0/1
2. Wer wird dieses Jahr Fußballweltmeister?	Ich wünsche mir Brasilien. *(Und ich wünsche mir...)* 0/1	FC Bayern München. *(Eine echte Fachfrau!!)* 2/1
3. Was haben BMG Interactive und Take 2 Interactive gemeinsam?	DJ Sumo. *(Versteht das irgendjemand?)* 1/1	Beide haben ein "Interactive" im Namen. *(Blitzgescheit!!)* 1/1
4. Das absolut beste Footie-Game ist...	Frankreich '98. *(...und Brasilien gewinnt die WM)* 1/1	Frankreich '98. *(Wenn Sie das sagen...)* 1/1
5. Was ist der Unterschied zwischen einem Denkspiel und einem Puzzle-Game?	Wie, kapiere ich nicht... *(Macht nichts, wir auch nicht!)* 1/1	Kann ich nicht sagen, da weder denken noch puzzlen meine Genres sind. *(Schade!)* 0/1
6. Wie viele Spiele wurden auf der diesjährigen E3 vorgestellt?	Wurden da tatsächlich Spiele vorgestellt, unglaublich... *(Man hört ja so viel...)* 0/1	Spiele? Ich dachte, da geht's mehr um Hardware... *(Erst ab 17:00 Uhr)* 0/1
7. Ich spiele gerne PlayStation, weil...	...ich mich in Abe verliebt habe. *(Abe Lincoln?)* 1/1	...unsere Arbeitsrechner nur Windows NT drauf haben. *(Pech gehabt!)* 0/1
8. Welche Nationalität besitzt Eddy?	Dieter Thomas Kuhn vs. Guildo Horn. *(Nein, Bravo-Manager!)* 0/1	Für die 70er-Jahre ist Ilka zuständig. *(Haben wir gemerkt!)* 1/1
9. In welchem Spiel dreht sich alles um die glorreichen 70er Jahre?	Tomb Raider 3. *(Laras heimlicher Verehrer??)* 0/1	Tomb Raider 3. *(Bin ich im falschen Film?)* 0/1
10. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Pandemonium, Abe's Oddysee, Skull Monkeys (alle PSX). *(3 Jump'n-Run-Klassiker)* 3/3	FIFA '98 (PSX), Abe's Oddysee (PSX), Bad Mojo (PC). *(PC und NT oder was?)* 3/3
GESAMTPUNKTE	Obwohl Ilka sich nicht mit Fußball auskennt und auf der E3 keine Games gesehen hat, reicht es für 8/12	Als FC Bayern-Fan hat es Natalie nicht leicht, dafür weiß sie, wer Weltmeister wird und erreicht 8/12

(In den Klammern stehen die geistreichen Anmerkungen der Redaktion)

QuizStation

An dieser Stelle sind Sie wieder gefragt. Folgende drei Fragen haben wir uns für Sie ausgedacht:

Die Fragen

1) Wo findet die nächste E3 denn nun statt?
a) Hannover
b) Los Angeles
c) Atlanta

2) In welchem Spiel wird Ilka Ihren Abe das nächste Mal sehen?
a) Abeworld: Odd Oddysee
b) Oddworld: Abe's Exoddus
c) E3: PSM's Oddysee

3) Wann erscheint "Final Fantasy VIII"?
a) Wer weiß das schon
b) Wenn's fertig ist
c) Irgendwann in ein paar Monaten

Diesmal haben wir für Sie eins von zehn Spielen

"Cyball Zone"

von

GT Interactive



Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen? Schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 31.07.98 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, der Rechtsweg ebenfalls.



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!





Japan inside

1997 wurden in Japan 1.572 Computer- und Videospiele hergestellt – mehr als in jedem anderen Land. Zwei Drittel davon werden nie nach Europa gelangen.

Unser Auslandskorrespondent warf einen Blick auf Japans Spielelandschaft und testete Mecha-RPGs, Schulmädchen-Sexploitation-Spiele und Bahn-Simulatoren.

von Jörn Möller





Zu jedem Spiel gibt es mehrere Lösungsbücher.

Was "Tekken 3" und "Gran Turismo", die bisherigen Top-Seller des Jahrs 1998, mit "Marie's Atelier", "Densha de Go!" oder "Chokobo no Fushigina Dungeon" gemeinsam haben? All diese Titel sind in den japanischen Spiele-Top-Ten. Bei den ersten zwei ist das keine Überraschung: Fast alle internationalen Top-Games kommen aus Japan, der Heimat der größten und professionellsten Videospiele-Industrie der Welt. Allein der Software-Riese Square, in Deutschland vor allem bekannt durch "Final Fantasy VII", beschäftigt hier 571 Mitarbeiter; Nintendo, Sega und Sony unterhalten ähnlich große Stäbe. Kennzeichen japanischer Spiele ist der Produktionsaufwand, den man selbst für zweitrangige Titel unternimmt: Dutzende von Grafikdesignern entwerfen Screens und Charaktere, Soundtracks werden nicht selten von Popstars eingespielt... Poster und TV-Werbespots kündigen Neuerscheinungen schon Wochen im voraus an. Auch umfangreiche Anleitungs-



"Final Fantasy Tactics" von Square bietet ebenfalls viel Taktisches.





[1] In "Marie's Atelier" spielen Sie eine Alchemistin. [2] "Final Fantasy VIII" ist schon in der Mache.



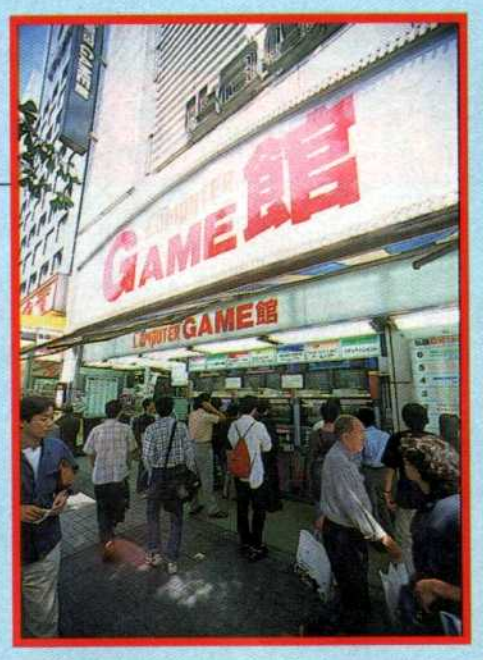
Booklets und allerlei Merchandise-Material wie Bücher-zum-Spiel, Special Editions und Game-Soundtracks gehören zum Standard.

Doch für jedes Produkt, das nach Europa und in die USA gelangt, gibt es zwei, die so nur für den heimatlichen Markt produziert werden und im Rest der Welt unbekannt bleiben. Diese Vielfalt ist möglich, weil Japan nicht nur der größte Hersteller, sondern auch der größte Abnehmer von Videospielen weltweit ist: Die rund 126 Millionen Einwohner der Insel kaufen genausoviele Games wie die Spieler in den USA mit mehr als einer doppelten Bevölkerungszahl. Videospiele sind in Japan schon lange ein wichtiger Teil der auf Manga-Zeichentrick und Technik-Gimmicks fixierten Popkultur des Landes. Doch viele Titel gelten als zu japanisch, um den Aufwand der Übersetzung und PAL-Adaption zu rechtfertigen. Schade, denn oft sind sie nicht nur gut spielbar, sie gewähren auch einen interessanten Einblick in den Alltag japanischer Jugendlicher.

Was gut rollt...

Der größte Teil dieser Japan-Only-Titel entfällt auf drei Hauptgenres. Da sind zunächst die immens beliebten Rollenspiele: Seit der in Europa weitgehend unbekannten "Dragon-Quest"-Reihe des Herstellers Enix sind RPGs aus der japanischen Spielelandschaft nicht mehr wegzudenken. "DraQue 1", selbst stark von den Klassikern "Ultima" und "Wizardry" beeinflußt, erschien 1985 für das NES und bringt viele japanische Twens noch heute ins Schwärmen. Die ersten sechs Teile des Spiels verkauften sich bis zu drei Millionen mal – und das nur in Japan. Auch heute ist "Dragon Quest VII" nach Umfragen der Zeitschrift "Dengeki-Oh" das meistherbeigesehnte Spiel, gefolgt von den RPGs "Zelda 64" und "Final Fantasy VIII".

"Draque" ist der Vorfahre von Mainstream-Rollenspielen wie "Romancing Saga" und "Final Fantasy", doch anders als in Europa hat sich das Genre in Japan noch weiter aufgeteilt. In den Regalen findet man unter anderem leichte, auf Charakteren und Handlung basierende RPGs wie das grafisch opulente Elfenmärchen "Star Ocean: Second Story", das niedliche "Choccobo no Fushigina Dungeon" mit dem gleichnamigen gelben Final Fantasy-Vogel oder Marie's Atelier, das im mittelalterlichen Deutschland (!) spielt. Sehr stark im Kommen sind auch Action-RPGs, wie das langersehnte "Brave Fencer Musashiden", das furiosen Schwertkampf, Magie und Adventure-Elemente in einer dreidimensionalen Polygon-Engine zusammenführt.



Unter echten Rollenspiel-Fans aber gelten die hartgesottenen Tactical-RPGs wie "Rebus" oder "Final Fantasy Tactics" als das Nonplusultra. Sie verbinden komplizierte, statistiklastige Kampfszenarien und Charakter-Entwicklung mit einer Fantasy-Storyline. Mecha-Fans dagegen werden mit immer neuen Taktik-Szenarien zu "Gundam" (bei uns bekannt als "Robotech"), "Macross" oder "Votoms" bedient – allesamt Spiele-Auskopplungen beliebter Animationsfilme.





"Princess Quest", ganz im Stile von japanoiden Adventurespielen.

Ein weiteres, artverwandtes Subgenre sind Strategie-Simulationen aus der Geschichte Asiens, etwa das bei uns als "Romance of the Three Kingdoms" bekannte "Sankokushi" von Koei. Wer sich mit den chinesischen Provinzen der Han-Dynastie nicht auskennt, hat hier allerdings schlechte Karten. Kennzeichen all dieser Produktionen: Charaktere in bester Manga-Qualität und leichte Bedienbarkeit, andererseits aber komplizierte Kampf- und Magiesysteme sowie nicht selten etwas wirre Ge-





[1] "Slayers Royal" hat eine Anime-Serie als Vorlage. [2] "Xenogears", das etwas andere Rollenspiel von Square.



schichten, die mehr Wert auf große Effekte als auf Plot-Logik legen. Bisher scheuten die japanischen Hersteller den Aufwand der PAL-Versionen und Übersetzung der Bildschirmtexte, da sie den Spielegeschmack des ausländischen Publikums nicht einschätzen konnten. Seit dem Erfolg von Final Fantasy VII schauen jedoch immer mehr Hersteller auch auf den amerikanischen und europäischen Markt – man darf gespannt sein.

Her mit den süßen Japanerinnen!

Das zweite Nippon-Genre sind die für westliche Beobachter etwas ungewohnten "Girl-Games". Das sind Spiele, deren Hauptdarstellerinnen jene kulleraugigen Zeichentrick-Figuren sind, die auch die japanischen Manga-Comics und Animationsfilme bevölkern.

Speziell für Mädchen sind die sogenannten "Yaru Dora"-Games angelegt – interaktive Zeichentrick-Dramen über Liebe und Freundschaft, deren Hauptdarsteller meist Schulmädchen sind. Jüngstes Beispiel ist "Double Cast", eine durchgehend animierte, interaktive Seifenoper. Ähnliche Produkte für männliche Spieler sind die sogenannten "Love Games", etwa "Eberouge Special" oder "Aitakute" (Deutsch: Ich will dich sehen). In den Produkten geht es darum, einen Jungen so zu coachen, daß er mit seinem Highschool-Sweatheart zusammenkommt. Dazu muß man Mädchen anrufen, Konversation machen und seinen Sommerferien-Job mit den Date-Wünschen von kulleraugigen Klassenkameradinnen koordinieren.





"The Convini" – hier besteht die Kundschaft aus Katzen.

Artverwandt und bei Jungen und Mädchen gleichermaßen beliebt sind Erziehungs-Spiele wie "Meltilancer". In diesen Girl-Management-Games geht es darum, junge Mädchen zu rundum gebildeten, glücklichen und erfolgreichen Future-Politessen heranzuziehen.

Die "Cute Girls" sind eine feste Größe in der Welt des japanischen Zeichentricks. In brachialen Mecha-Spektakeln wie "Evangelion" oder "Sakura Wars" sieht man sie Kampfroboter steuern, in Fantasy-Adventures wie "Favourite Dear" hüpfen sie als sexy Feen zwischen Zwergen und Fabelwesen umher. Selbst in den abgründigen "Adult" oder "Etchi" Porno-Comics und -Spielen sind Schulmädchen und kulleräugige Minirockträgerinnen gang und gäbe. Es gibt zahlreiche Magazine, die sich ausschließlich diesen seltsamen Grenzgängerinnen zwischen Niedlichkeit und Sexploitation widmen und monatliche neue gezeichnete "Cute Girls" vorstellen. Sozialpsychologen haben vermutet, daß viele Männer sich in der traditionellen japanischen Gesellschaft von den selbständiger werdenden Frauen bedrängt fühlen und mit den Zeichentrick-Girls ihre Fantasien von Dominanz ausleben. Wie dem auch sei – auf dem deutschen Spielemarkt hätten es viele Girl-Games schon aus Jugendschutzgründen schwer.

Simulieren und stimulieren

Die dritte und letzte Gruppe von Japan-Only-Spielen bilden die Titel, die sich mit so urjapanischen Dingen wie den örtlichen Sportarten oder mit dem Tokioter Alltag befassen.

Erwähnenswert ist hier zunächst einmal Baseball – für Japan das, was in Deutschland der Fußball ist. Megaseller wie das drollige "Jikkyou Powerful ProYakyu 98" oder "World Stadium 2" enthalten nicht nur originale Statistiken, Stadien und Teamnamen der japanischen Profi-Baseball-Liga, die Polygon-Spieler bewegen und verhalten sich auch wie ihre Vorbilder aus dem wirklichen Leben.

Fast ebenso beliebt sind Pferderennen und -wetten. Die gründlichste Simulation dieses Sports ist "Keiba Eight 98", das mit realistischen Daten zu allen aktuell laufenden Pferden gefüttert ist und mit dem man sogar realistische Lauf-Ergebnisse vorhersagen können soll. Die meisten dieser Pferdezuchtsimulationen wie beispielsweise die "Derby Breeder"-Serie, bieten zudem eine Möglichkeit der Kreuzung. Ein erfolgreiches Pferd kann so seine Werte an seine Nachlömmlinge vererben. Unter die Riege der Wirtschafts-Simulationen hingegen fällt "The Convini", wo Sie als Besitzer einer Supermarktkette agieren. Das wirkliche Phänomen aber ist "Densha de Go", ein Bahn-Simulator. Was auf den ersten Blick wie ein sicherer Langweiler scheint, entpuppt sich nach einigen Probefahrten als fast schon meditatives Spiel mit hohem Suchtpotential. Und als Megaseller: Tokios rund 50 Linien umfassende,





Das Mega-Spiel des Jahres: "Densha de Go!"

wegen ihrer Größe und Zuverlässigkeit weltberühmte Bahnlinie ist noch immer Gegenstand großer Begeisterung für Japans Bahnfreaks – und die halten das Spiel seit Wochen in den Charts. Auslandsversionen sind bisher jedoch nicht angekündigt.

Trotz technischer Hindernisse bei der Konvertierung von NTSC nach PAL und dem komplizierten japanischen Schriftsystem lohnen die Exoten-Spiele made in Japan einen Blick. Doch auch wenn immer mehr Nippon-Firmen geloben, ihre Videospiele auch dem Ausland zugänglich zu machen – bis "Densha de Go" die deutschen Top Ten erobert, wird es wohl noch eine Weile dauern. *mom*



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!

Wer läßt Sie den Formel-1 Grand Prix gewinnen?



Ab 24.6 im Handel!

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

CP088

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

Cheats: Das Tekken 3-Special

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

Sommer, Sonne und Strand! Die beginnenden Sommerferien zeigen sich auch am Rückgang der Zuschriften. Um diese Saure-Gurken-Zeit trotzdem zu überbrücken, suchten wir im Internet nach den aktuellsten Cheats.

Tekken 3

Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe die ersten sieben Fighter vorgestellt haben, geht es, wie versprochen, in die zweite Runde!





● Ogre

lp+lk:	Lift and Toss
rp+rk:	Olympus Leg Break
df,df+rp+rk:	Waning Moon
(ss links) lp+lk:	Multiple Thrashing
(ss rechts) lp+lk:	Divine Smasher
(von hinten) lp+lk:	Telekinetic Slam
b+lp+rp:	Shield Power Surge
lp, lp, rp:	Shining Fists Combo
lp, rp, rp:	Demon Slayer
df+lp, rp:	Twin Pistons
f+rp:	Step-In Punch
ub+lk, rp:	Backflip dann Tooth Fairy
lk+rk:	Exploder
f, f, n, lk+rk:	Hop dann Slide Kick
f, f, n, rk:	Bazooka Leg
uf+rk:	Hopkick
uf+lk, rk, lk:	Hunting Hawk
d, db+rk:	Thrust Kick
f, f+lk:	Axe Kick
f, f+rk:	Axe Heel Crush
f+rk:	Standing Tsunami Kick
rk, rk:	Tsunami Kick
lk, lk, d+lk, lk, lk:	Infinity Kicks
rp:	Demon Godfist
f+lp:	Crotch Chop
uf+lp+rp:	Knuckle Bomb
df+lp+rp:	Clapper Attack
d+rk, rk:	Shin Kick dann High Kick
f+lp+rk:	Black Shoulder
b, b+lp+rp:	Indigo Punch
f, f+rp:	Serpent Thrust
f, f, n, rp:	Kunai Advance

● Kuma/Panda

lp+lk:	Rabid Bear
rp+rk:	Bear Hug
f, f+lp+rk:	Stone Head
f, df, d, db, b, f+lp+rp:	Circus Roll
(ss rechts) lp+lk:	Big Bear Drop
(ss links) lp+lk:	Pounding Rag Doll Toss
(von hinten) lp+lk:	Biting Rag Doll Toss
d+rk:	Dancing Bear Taunt
lp+lk+rk:	Bear Moonwalk Taunt
lp, lp, lp:	Bear Hammer
f, f+lp+rp:	Cross Cut Saw
lp+rp, lp+rp:	Double Hammer Strike
rp, lp, rp:	Double Elbow dann Uppercut
b, db, d, df+rp:	Megaton Punch
f, f+rp:	Rushing Uppercut
df+lp, rp, lp, rp:	Uppercut Rush
df+rp, lp, rp, f+lp:	Uppercut Rush dann High Attack
df+rp, lp, rp, df+lp:	Uppercut Rush dann Mid Attack
df+rp, lp, rp, d+lp:	Uppercut Rush dann Low Attack
uf+lk+rk:	Pancake Press
anschließend	
-lp, rp, lp, rp:	Sitting Claw Attack
lk+rk:	Sit Down
anschließend	
-lp, rp, lp, rp:	Sitting Claw Attack
f, f, f+lk:	Lunging Side Kick
b, f+rp+lk:	Salmon Hunter
b, b+rp+lk+rk:	Bear Fart





● True Ogre

lp+lk:	Lift and Toss
rp+rk:	Monstrous Vice
df, df+rp+rk:	Waning Moon
(ss links) lp+lk:	Pounding Rag Doll Toss
(ss rechts) lp+lk:	Ogre Drop
(von hinten) lp+lk:	Biting Rag Doll Toss
rp, rp:	Punch dann Backfist
lp, lp, rp:	Shining Fists Combo
lp, rp, rp:	Demon Slayer
df+lp, rp:	Twin Pistons
df+lp+rp:	Horn Gore
f+rp:	Step-In Punch
ub+lk, rp:	Backflip dann Tooth Fairy
f, f, n, lk+rk:	Hop dann Slide Kick
f, f, n, rk:	Bazooka Leg
uf+rk:	Hopkick
uf+lk, rk, lk:	Hunting Hawk
d, db+rk:	Thrust Kick
d+lk, lk, lk:	Triple Low Kicks
d+lk, lk, n, lk:	Double Low Kicks dann Rocket Kick
f, f+lk:	Axe Kick
f, f+rk:	Axe Heel Crush
f+rk:	Standing Tsunami Kick
uf+lp+rp:	Knuckle Bomb
d+rk, rk:	Shin Kick dann High Kick
f+lp+rk:	Black Shoulder
(am Boden liegend)	
lk+rk:	Dive Bomber
d+lk+rk:	Low Tail Attack
df+lk+rk:	Mid Tail Attack
df+lk+rk, lk+rk:	Tail Cyclone
b, b+lp+rp:	Indigo Punch
f, f+rp:	Serpent Thrust
f, f, n, rp:	Kunai Advance
d+lp+rp:	Dragon Flame
lp+rp:	Flying Dragon Flame

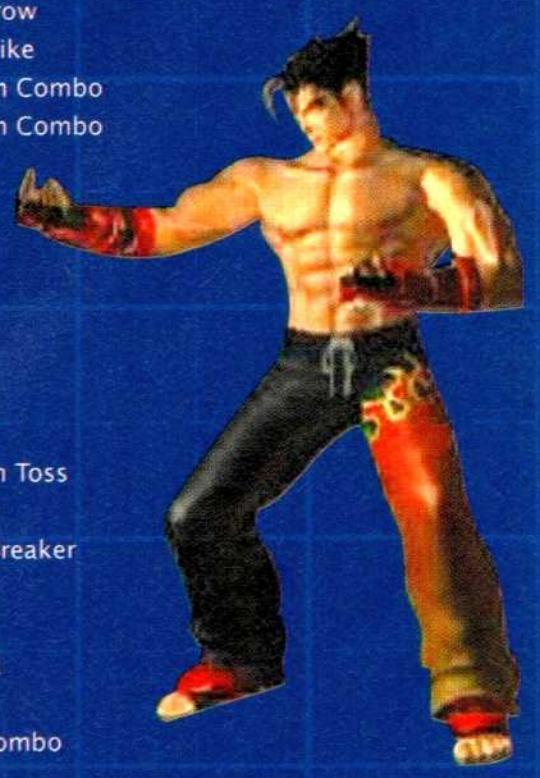
● Lei Wulong

lp+lk:	Flying Sky Kick
rp+rk:	Neck Wringer
f, f+lp+rp:	Trip
uf+lp+rp:	Trip & Elbow
(ss rechts) lp+lk:	Crescent Punishment
(ss links) lp+lk:	Side Throw
(von hinten) lp+lk:	Alley-Oop Back Punch
db+lp+lk:	Low Combo Break
db+rp+rk:	Low Combo Break
b+lp+rp:	Headbutt
f, n, rk:	Spinning Forward Kick
f, n, lk:	Spinning Rush Kick
anschließend	
-rk:	High Roundhouse
d+rk:	Foot Sweep
uf+rk:	Hopping Kick
db+rk, rk:	Rave Spin
uf+rp:	Elbow Drop dann Play Dead
lp+rp:	Turning Punches dann Back Turned Position
f, n, rp, lp, rp, lp:	Guard Melting Punches
f, n, lp:	Rush Punch
f, n, lp, rp:	Two Rush Punches
f, n, lp, rp, lp:	Three Rush Punches
f, n, lp, rp, lp, rp:	Rush Punch Combo
f, n, lp, rp, lp, rp, rk:	Vier Punches dann Mid Kick
f, n, lp, rp, lp, rp, lk:	Vier Punches dann Low Kick
f+rk, lp, rp, lk:	Crescent Kick dann zwei Punches dann Low Kick
f+rk, lp, rp, rk:	Crescent Kick dann zwei Punches dann Mid Kick
f+rk, lp, rp, lp, lk:	Crescent Kick dann drei Punches dann Low Kick
f+rk, lp, rp, lp, rk:	Crescent Kick dann drei Punches dann Mid Kick
b+lk+rk:	Back Turned Position
anschließend	
-lp:	High Backfist dann Back Turned Position
-d+lp:	Low Backfist dann Back Turned Position
-rp:	Backwards Uppercut
-d+rk, rk:	Rave Spin
-rk:	Backwards Mid Kick
-lk+rk, lk+rk, lk+rk:	Triple Backflip
d+lp+rp:	Slide Position
anschließend	
-rk, lk:	Slide
-lk:	Rising Low-Kick
-rk:	Rising Low-Kick
lp:	Roll to Play Dead Position
d+lk+rk:	Play Dead Position
anschließend	
-lk+rk:	Kangaroo Thrust
-lk:	Sweep
-rk:	Rising Mid Kick
-d+lp:	Roll to Slide Position
f+lk+rk:	Drunken Stance
f+rp+lk:	Snake Stance
b+lp+rk:	Phoenix Stance
lp, rp, lp, lk+rk, lp, rp, rk, lp, rk, rk:	10er-Combo
lp, rp, lp, lk+rk, lp, rp, rk, lp, rp, lk:	10er-Combo
lp, rp, lp, lk+rk, lk+rk, lk+rk, lp, lp, rp:	9er-Combo
rk:	Crescent Smash
lk, lk, lk, lk:	Hawk's Claw Kicks
lp:	Drunken Punch
lk+rk:	Double Back-Kick
lp, lp, lp, lp, lp:	Hopping Punches
rp, rp, rp:	Three Punch Combo
lk:	Cannon Kick
lp+lk:	Dragon Stance dann Neck Shake Throw
rp:	Double Arm Strike
rk, lp, rp, lk, rk:	Rushing Dragon Combo
rk, lp, rp, lk, d+rk:	Rushing Dragon Combo
rp+rk:	Throw

● Jin Kazama

lp+lk:	Cyclone Kicks
rp+rk:	Hip Toss
df+rp+lk:	Striking Fist
f, f+lp+rp:	Headbutt
d, db, b+lp+lk:	Tower Breaker
(ss rechts) lp+rk:	Arm Break dann Toss
(ss links) lp+lk:	Side Throw
(von hinten) lp+lk:	Spinning Arm Breaker
b+lp+lk:	Reversal
b+rp+rk:	Reversal
b+lp+rp:	Offensive Block
lp, rp, rp:	Demon Slayer
lp, lp, rp:	Shining Fists Combo





Cheats



df+rk, rk:	Tsunami Kick
f, f+rp:	Rush Punch
f+rp:	Overhead Smash
df+lp:	Quick Low Shot
df+lp, rp:	Low Shot dann Overhead Smash Combo
f, n, d, df+rp:	Wind Godfist
f, n, d, df+lp:	Dragon Punch
anschließend	
-lk:	Landing Gear Sidekick
-rk:	Landing Gear Sweep
ss+rp:	Tooth Fairy
f, f+lk:	Axe Kick
f, n, d, df, rk, rk:	Hell Sweep dann Roundhouse
uf, rk, rk, rk, rk:	Rising Sun dann Hell Sweep dann Roundhouse
f+lk:	Side Spin dann Screw Kick
f+rk:	Knee
lp, rp, rk:	Zwei Punches dann Knee Combo
lp, rp, lk, rk:	Zwei Punches dann Axe Kicks Combo
lp, rp, lk, f+rk:	Zwei Punches dann Axe Kicks Combo
d+lk+rk:	Can-Can Kicks
d+lp+rp:	Ultimate Tackle
anschließend	
-lp+rp:	Arm Bar
-lp, rp, lp, rp, lp:	Mounted Punches
-lp, rp, lp, lp+rp:	Mounted Punches dann Arm Bar Combo
lp+rk, rp, rk:	White Heron Combo
lp+rk, rp, d+rk:	White Heron Combo
b+lp+rk:	Lightning Screw Uppercut
b+rp, rk, rk, rk, rk, rp, lp+rk, rp, lp, rk:	11er-Combo
b+rp, rk, rk, rk, rk, rp, lp+rk, rp, lp, lk:	11er-Combo
b+rp, rk, rk, rk, rk, rp, lp+rk, rp, lk+rk:	11er-Combo
f, f, n, rp, lp, rp, rp, lk, rk, rk, lp, rp, lp:	10er-Combo
f, f, n, rp, lp, rp, rp, lk, rk, rk, lk, rp, lp:	10er-Combo
lk, rp, rk, lk, lp+rk, rp, rp, lp, rp:	10er-Combo
f, f, n+rp, lp, rk, rk, rp, rk, lk, rp, lp:	9er-Combo
lk, rp, rk, lk, lp+rk, rp, lp, lk:	9er-Combo
lk, rp, rk, lk, lp+rk, rp, lp, rk:	9er-Combo
lk, rp, rk, lk, lp+rk, lp, lk:	8er-Combo
lk, rp, rk, lk, lp+rk, lp, rk:	8er-Combo
lp, rp, lp+rk, rp, rk:	6er-Combo
lp, rp, lp+rk, rp, d+rk:	6er-Combo
b+rp, rk, rp, lp, rp:	5er-Combo
b+rp, rk, rp, lp, d+rp:	5er-Combo

• Hwoarang

lp+lk:	Windmill Neck Kick
rp+rk:	Reverse Neck Kick
f+lp+lk:	Run Up Back
d, db, b+lk:	Boot to the Head
(ss links) lp+lk:	5 Strike Combo
(ss rechts) lp+lk:	Foot in Face
(von hinten) lp+lk:	Reverse Jumping Death
d+lp+lk:	Low Combo Break
d+rp+rk:	Low Combo Break
lp+rp:	Switch Face Away
lk+rk:	Switch Left
f, n, d, df:	Crouch Dash
f, n, d, df, rp:	Lifting Uppercut
f, n, d, df, lk:	Left Flamingo Stance
f, n, d, df, rk:	Sky Blast Kick
d+lk:	Shin Kick
d+rk, rk:	Bird Hunter
df+lp+rp:	Body Blow
df+lk, rk:	Double Sidekicks
df+rk:	Toe Kick
db+rk:	Trip Kick
db+rk, rk:	Crushing Axe Kick
u+lk:	Hopping Sidekick dann Left Flamingo Stance
uf+lk, rk, lk:	Hunting Hawk
db+lk+rk:	Heel Explosion

(Linker Fuß vorne)

lp, rp:	One-Two Punches
rp, rk:	Punch dann Jumping Back Wheel Kick
f+rp:	Backfist dann Right Foot Forward
b+rp:	Backfist
f+lk:	Left Flamingo Stance
f, f+lk:	Crescent Kick dann Right Foot Forward
f+rk:	Face Kick dann Right Flamingo Stance
f+rk, rk:	Face Kick Combo dann Right Foot Forward
b+rk:	High Kick dann Right Foot Forward
lk, lk, lk, lk:	Machine Gun Kicks
lk, lk, d+lk, rk:	Assailant Combo dann Right Flamingo Stance
lk, lk, d+lk, rk, rk:	Insane Assailant Combo
lk, lk, lk, rk:	Butterfly Attack dann Right Flamingo Stance
lk, lk, lk, rk, rk:	Butterfly Combo
lk, lk, rk:	Knife Foot Combo dann Right Flamingo Stance
lk, lk, rk, rk:	Changeup Combo dann Right Foot Forward
rk, rk, rk, rk:	Hot Feet
rk, rk, rk, lk:	Fourfooter
rk, rk, rk:	Triple Right Kick dann Right Flamingo Stance
rk, lk:	Double High Kick Combo
u+lk, lk, lk, lk:	Sky Reacher Combo
u+rk:	Right Sky Kick
lp, lp, lk, lk:	Zwei Punches dann zwei Kicks Combo
lp, rp, lk:	Zwei Punches dann Kick Combo
lp, rp, rk:	Zwei Punches dann Kick Combo

(Rechter Fuß vorne)

rp, lp, lp:	Triple Punch
f+rk:	Right Flamingo Stance
b+lk:	High Kick dann Left Foot Forward
b+rk:	Sidestepping Roundhouse
rk, lk:	Chainsaw Kick
f+lk:	Hook Kick dann Left Flamingo Stance

f+lk, lk:	Hook Kick dann Axe Kick dann Left Foot Forward
f+lk, n, lk, lk, lk:	Hook Kick dan Machine Gun Kicks dann Left Foot Forward
f+lk, n, lk, lk, rk:	Hook Kick dann Triple Kick dann Right Flamingo Stance
f+lk, n, lk, lk, rk, rk:	Hook Kick dann Changeup Combo dann Right Foot Forward
f+lk, b+lk:	Hook Kick dann Sidestepping Roundhouse dann Left Foot Forward
f+lk, d+lk:	Hook Kick dann Shin Kick dann Left Foot Forward
f+lk, rk:	Bad Dancer
f, f+rk, lk:	Screw Kick
lk, lk:	Teaser Combo
rk, rk:	Double Hook Kicks

(Linker Flamingo Stance)

lp:	Left Jab
rk:	Spin Kick dann Right Flamingo Stance
f+lk:	Axe Kick dann Right Foot Forward
b+lk:	Left Sidestep Roundhouse
d+lk:	Shin Kick
d+rk:	Right Leg Sweep
rp, rp:	Spinfist dann Right Jab
lk, lk, lk:	Machine Gun Kicks
lk, lk, rk:	Left Kicks dann Spin Kick dann Right Flamingo Stance
lk, lk, rk, rk:	Changeup Combo dann Right Foot Forward
lp+rk:	Power Blast dann Left Foot Forward
rp, rp, lk, rk, lk, rk, rk, rk, rk, lk:	10er-Combo

(Rechter Flamingo Stance)

lp:	Left Spinfist dann Left Foot Forward
rp:	Jab dann Right Foot Forward
lk:	Spin Kick dann Left Flamingo Stance
rk:	Side Kick dann Right Foot Forward
f+rk:	Axe Kick dann Right Foot Forward
d+lk:	Left Leg Sweep dann Left Foot Forward
d+rk:	Low Kick
lp, rp, lk, rk, lk, rk, rk, rk, rk, lk:	10er-Combo



• Dr. Boskonovich

lp+rk:	Bad Stomach
anschließend	
-lp+rp:	Irish Whip
-rp, rp, lp+rp:	Elbow Drop
-lp+rk:	Kingstep
-rp, lp, lk, rk:	Bulldog
-lp+rp:	Cartwheel
-lk+rk:	Laugh It Up
-lp+rp:	Shoulder Ram
-lk+rk:	Cross Chop
(ss links) lp+rk:	Bad Stomach
anschließend	

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



! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Komplettlösungen ab **9,80 DM**

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3
Amber, Shine & Chronoma.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)
Betrayal in Antaro
Bioforge
Blade Runner
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
C & C - Sammlung (19,80)
=> Tiberiumkonflikt
=> Ausnahmezustand
=> Alarmstufe Rot
=> Gegenangriff
=> Vergeltungsschlag
"D", Evocation & Blown Aw.
Dark Earth
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
[redacted]
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)

Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1
Ishar 1 bis 3
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
Jewels of Oracle
King's Field (14,80)
King's Quest 1 bis 7
KKND
Kyrandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 (14,80)
Last Express, The
Legacy of Kain (14,80)
Leisure Suit Larry 1-7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
=> Indiana Jones 3 & 4
=> Maniac Mansion 1&2
=> Monkey Island 1 & 2
=> Sam & Max -> Vollgas
=> Zak McKracken -> Loom
MDK
Might & Magic 3 bis 5
Monkey Island 1 bis 3
Myst und Riven (14,80)
Oddworld: Abe's Oddysee
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1[redacted]

Police Quest: SWAT
Ravenloft 1-2 & Menzobe:
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil 1& D.C.(14,80)
[redacted]
Riddle of Master Lu, The
Ripper
Riven und Myst (14,80)
Secrets of the Luxor (14,80)
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - Generations
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Swagman
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1&2 + Exp.(14,80)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM: Aporalypse & Terror...
Zork: Der Großinquisitor
Zork: Nemesis & R.t.Z.
"Z"

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



ich werde spesta mal Fussbalon

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

DEUTSCHE KREBSHILFE

Cheats

-lp+rp:	Arm Takedown
(ss rechts) lp+rk:	Bad Stomach
anschließend	
-lp+rp:	Trip Up
(von hinten) lp+rk:	Bad Stomach
anschließend	
-lp+rp:	Atomic Drop
lp+rp:	High/Mid Punch Combo Break
d+lp+rp:	Low Combo Break
lp, rp:	One-Two
lk, rk:	Double Low Kick
uf+lp:	Thunder Oldfist
uf+rp:	Wind Oldfist
f+lk+rk:	Slide
f, f+rp:	Jack Tamer
f, f+lk:	Flying Sidekick
f, f+rk:	Frankenweiner
f, f+lp+rp:	Base Stealer
f, f+lk+rk:	Oops
f, f, n, lk:	Spin Doctor
df+lp+rp:	Twin Pistons
d+rk:	Slice Kick dann
	Face Down Feet Away
db+lk, rk, lk, rk, lk, rk:	Cossack Kicks
b+lp+rk:	Guard Break
lk+rk:	Electrify
anschließend	
-uf+lp, lk, lk, lk:	Oldfist Combo
-lk:	Shadow Kick Left
-rk:	Shadow Kick Right
-b+lk+rk:	Backwards Electrify dann
	Back Turned
ss, rp:	Gut Stun
anschließend	
-lp:	Thunder Oldfist
b+lp+rp:	Brain Drain
lk+rk:	Flip Flop Kick

(Mit dem Rücken zum Gegner)

f, f+lk:	Ling Hook Kick
lp+rp:	Backwards Blast
lk+rk:	Backwards Electrify
anschließend	
-lk:	Shadow Kick Left
-rk:	Shadow Kick Right

(Toter Mann spielend)

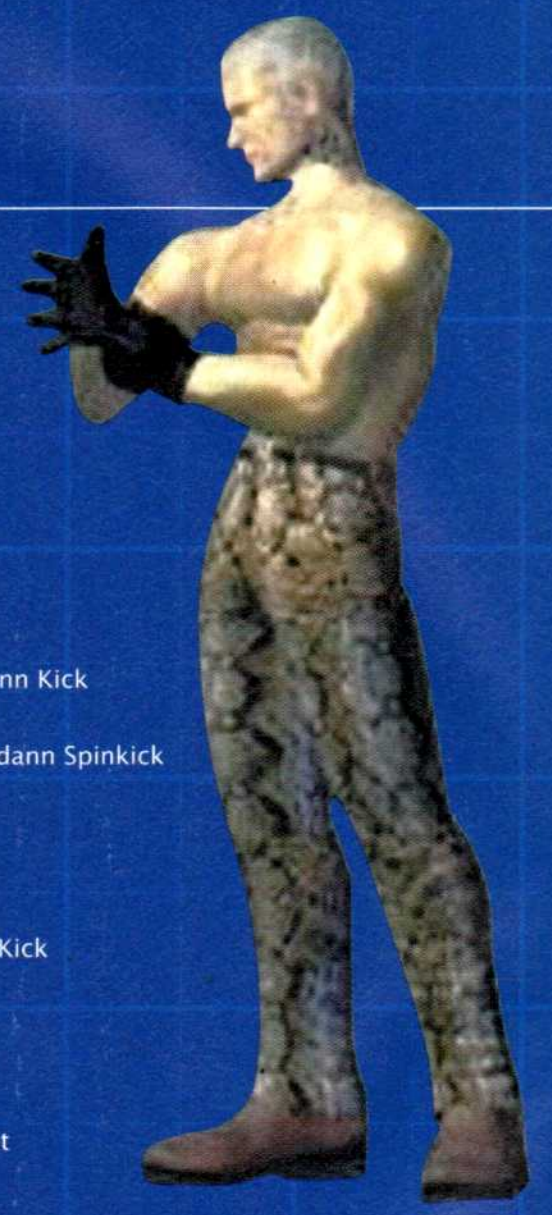
lp+rp+lk+rk:	Agression Charge
f, f:	Doctor Roll
anschließend	
-lk+rk:	Flip Flop Kick
lk+rk:	Super Roo

• Bryan Fury

lp+lk:	DDT
rp+rk:	Leverage Thrust
(ss links) lp+lk:	Grabbing Swing Toss
(ss rechts) lp+lk:	Suplex
(von hinten) lp+lk:	Throw
d+lp+lk:	Low Combo Break
d+rp+rk:	Low Combo Break
lp+lk+rk:	Taunt
lp+rp:	Sledgehammer
lp, rp:	One Two
lp, rp, lk:	One Two dann Kick
lp, rp, lp, rp:	Triple Jab dann Hard Swipe
lp, rp, lp, rk:	Triple Jab dann Kick
f+rk, lk, rk:	Triple Kicker
df+lp, rp:	Elbow Pistons
df+lp, lp, lp, lp, rp:	Fury Rush
df+lk:	Low Spinkick
d+lk:	Kickboxer's Low
d+rk:	Kickboxer's Low
d+lk+rk:	Sideattack Low
d, db, b, n:	Backwards Dodge
d, db, b, n, rp:	Dodge dann
	Thrusting Palm
b+rp, rk:	Spinning Punch dann Kick
b+rp, lp, rp:	Spinning Punches
b+rp, lp, rk:	Spinning Punches dann Spinkick
b+lk, rp, lp, rp:	Fury Thrust dann
	Triple Punch
b+lk, rp, lp, rk:	Freezer Burn
b+rk:	Knee
b, b+rk:	Flying Somersault Kick
uf+rk:	Hopkick
d, df, f+lp:	Uppercut
d, df, f+rp:	Gutpunch
anschließend	
-b+rp:	Double Punishment
d, df, f+lk, rk:	Knee Combo
ss, lp:	Devil's Claw
ss, rp:	Devil's Talon
lp, rk, rp, rk:	Entering Pentagon
lp, rk, rp, lp, rk:	Pentagon Attack 1
lp, rk, rp, lp, rp:	Pentagon Attack 2
lp, rk, lk, lk:	Southern Cross
lk, lk:	Quick Kicks
lk, rp, lp, rk:	Gatling Attack Combo
lk, rp, lp, rp:	Quad Attack
b+lp+rk:	Sidewinder
f+lp+rk:	King Cobra
b+lk, rk, lp, rp, lp, rk, rp, lp, rk, rp:	10er-Combo
b+lk, rk, lp, rp, lp, rk, lk, lk:	8er-Combo

• Gon

lp+lk:	Bite Toss
rp+rk:	Bite Toss
(ss links) lp+lk:	Multi Slam
(ss rechts) lp+lk:	Giant Swing
(von hinten) lp+lk:	Tackle and Stomp
lp, lp, lp, lp, lp:	Advancing Punches
b+lp:	Roo Fist
uf+lp:	Demon Gonfist
f, f+lp+rp, lp+rp:	Sawblade dann Sky Headbutt
uf+lp+rp:	Backdrop
b+lp+rp:	Foot Tossover
df+lp+rp:	Offensive Push
f, n, d, df+lp+rp:	Shoulder Uppercut
f+rp+lk:	Helicopter Attack
f+lk+rk:	Dropkick
lk+rk:	Center Headbutt
b+lk+rk, b:	Sidestep Shuffle
anschließend	
-b:	Multiple Shuffles
df+lk+rk:	Frankengon
anschließend	
-lk:	Mid Kickup
-rk:	Mid Kickup
-d+lp:	Face Down
-lk:	Sliding Kickback
-rk:	Sliding Kickback





db+lk+rk: Sit Down
anschließend
-f, lk: Roll and Boot Kick
-f, rk: Roll and Boot Kick
-b, lk: Roll and Roo Kick
-b, rk: Roll and Roo Kick
u+lk+rk: Helicopter Tail Attack
uf+rk: Hopkick
u+rk: Buttflop
rk, rk, rk, rk, rk, lk+rk: Multi-Tail dann Fire Attack
d+rk: Tail Swipe
lp+rp: Fire Breath
b+rk: Jurassic Fart
lp+rk: Mega Dinoflipper

● Gun Jack

lp+lk: Hip Toss
rp+rk: Lift and Toss
uf+lp+rp: Lifting Choke and Toss
db+rp+lk: Face in the Dirt
df+lp+lk: Hell Press
anschließend
-lp+rp: Super Hammer Strike
df+rp+rk: Death Heave
d, db, b+rp: Stone Knee
d, df, f+lp: Pyramid Driver
f, f+lp+rk: Choke Slam
f, f+rp+lk: Jaw Breaker
(ss links) lp+lk: Side Lift Throw
(ss rechts) lp+lk: Hanging Neck Throw
(von hinten) lp+lk: Spinal Crush
(von hinten) rp+rk: Death Shot
lp, lp, lp: Jackhammer
lp+rp, lp+rp: Double Hammer Strike
f, f+lp+rp: Cross Cut Saw
anschließend
-lp+rp: Low Cross Cut Saw
-df+rp: Megaton Punch
d+lp+rp: Reverse Mega Hammer Strike
df+lp, rp, lp, rp: Uppercut Rush
df+rp+lk: Downward Palm Strike
d+rk: Earthquake Kick
db+lp, lp, lp, lp, lp, rp: Machine Gun Punches dann Megaton Punch
db+lk, rk, lk, rk, lk, rk: Cossack Kicks
uf+lk+rk: Pancake Press
anschließend
-lp, rp, lp, rp: Sitting Punches
f+lk+rk: Missile Slide
lk+rk: Liftoff Thrust
anschließend
-lk+rk: Second Thrust
-lk+rk: Third Thrust
ss, lk+rk: Sidestep dann Liftoff Thrust
d+rp, lp, lp, lp, rp, lp, rp, lp, lp+rp, lp+rp: 10er-Combo
d+rp, lp, lp, lp, rp, lp, rp, lp, d+lp+rp, lp+rp: 10er-Combo
uf+lp, lp, rk, lk, rk, lp, rp, lp, lp+rp, lp+rp: 10er-Combo
uf+lp, lp, rk, lk, rk, lp, rp, lp, d+lp+rp, lp+rp: 10er-Combo

● Eddy Gordo

lp+lk: 180-Scoot Leg Toss
rp+rk: Handstand Leg Toss
b, db, d, df, f+lp+rp: Spiraling Hip Toss
(ss rechts) lp+rk: Spinning Neck Kick
(ss links) lp+lk: Side Pop Flip
(von hinten) lp+lk: Over-The-Top Leg Toss
lp, rp: One-Two
db+rk: Barbed Wire
f, f+lk+rk: Boomerang Kick
f, f+rk, rk: Leaping High Kick
f, f+rk, lk: Leaping Low Kick
uf+lk+rk: Jumping Toe-Touch Kick
uf+rk: Jumping Roundkick
df+lk+rk: Cartwheel Kick
db+lk, rk: Bushwacker
f+rk: Monkey Trick
f, f+lk: Lunging Front Kick
b+rk: Arching Crescent
anschließend
-rk: Flapjack Kick
-lk+rk: Reverse Somersault
-lk: Chain Kick
-rk, rk: Roll Kick Combo
f+lp+rp: Handstand Position Starter
f+lk: Handstand Position dann Handstand Kick
df+lk: Handstand Position Starter
d+lp+rp: Crying Needle
b+lk: Knee
df+rp: Stunning Elbow
df+lp: Stunning Elbow
df+rk: Shin Kick
rk: Outside Crescent Kick
lk+rk: Flapjack Technical
lk+rk: Flapjack Kick
lp+rp: Rewinder
anschließend
-d+rk: Twister
-u+lk: Jumping Jacks
-df+lk+rk: Cartwheel Kick
ss, rp: Ground Slam
ss, lk+rk, lk+rk, lk+rk: Triple Flip Combo
ss, lk: Sattelite Ground Kick dann Grounded Position
ss, u+lk, rk: Flyin' Eddy
ss, lp+rp, lk: Spinning Elbows dann Cartwheel Kick
ss, rk, rk: Double Sweep
ss, rk, lk+rk: Sweep dann Somersault
ss, lk+rk: Forward Flip Kick
ss, lk+rk, u+lk: Forward Flip Kick dann Cartwheel Kick
ss, lk+rk, d+lk+rk: Forward Flip Kick dann Sweep
ss, lk+rk, lk+rk: Double Flipkick Combo
ss, lk+rk, lk+rk, d+lk+rk: Double Flipkick Combo dann Sweep
f+rp, lp, rk: Triple Attack Combo
db+lk, rk, rk, lk+rk: Sweep dann Arching Crescent dann Flapjack Combo
db+lk, lk, rk, rk: Low Blows Combo
db+lk+rk: Ground Screw Kick
anschließend
-rk: High Sweep
-lk+rk: Whirlijig Kick dann Handstand Position
lk: Bottoms-Up Sweep
anschließend
-rk: Top Kick
lp+rp: Crying Needle
lp+rp, lp+rp: Double Crying Needle
lp: Rollout Punch
rp: Rollout Punch
u+lk+rk: Inferno Kick
d+lk+rk: Stakedriver





Das offizielle PlayStation Magazin 9/98 – ab 12. August am Kiosk

Tomb Raider III

Lara is back! Die attraktive Heldin schnappt sich erneut die Kanonen und macht sich für ihren nächsten Auftritt bereit. Tomb Raider (eindeutig das Lieblingsspiel unserer Leser) geht in die nächste Runde. In Atlanta konnten wir ja bereits einen ersten Blick auf Laras neue Abenteuer werfen. In einem ausführlich "In der Mache" verraten wir auch Ihnen alles über den dritten Teil.



Colony Wars 2: Vengeance

Die Colony Wars tobten heftig. Der Krieg zwischen der imperialen Navy und der Liga der freien Welten forderte zahllose Opfer. Nach dem Sieg der Liga wurde die Navy vertrieben und das Warp-Tor versiegelt. Das bedeutete für die Überlebenden der Navy den Verlust aller Ressourcen und Hoffnungen. Generationen vegetieren in bitterer Armut und nur der Haß einigt die Nachfahren der Navy. Jetzt heißt es Existenzkampf oder langsamer Tod – und 100 Jahre nach dem Ende der Colony Wars wird der Friede des Universums erneut erschüttert



Sentinel Returns

Eine Legende kehrt zurück. Mit Sentinel sind ganze Generationen von Spielefans groß geworden. Angefangen auf dem Specturm, über den C64 bis hin zum Amiga – dem Sentinel konnte keiner entgehen. Optik und Sound waren damals aus technischen Gründen zwar eher schlicht – das Spielprinzip dagegen genial. Jetzt hat sich Psygnosis – schon immer ein Garant für opulente Grafiken – dem Evergreen angenommen. Ob sich Sentinel Returns genau so gut spielt wie seine Vorgänger, oder ob das Gameplay der Optik geopfert wurde, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe des offiziellen PlayStation Magazins.





Außerdem:

- **Xploder/New York Wettbewerb, Teil 2**
- **Messiah Tagebuch – Vol. 3**
- **G. Darius**
- **O.D.T.**
- **ISS Pro 98**
- **Assault**
- **Blast Radius**
- **Psybadek**

Und natürlich: die exklusive PlayStation Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	31	Jet Stream	55
ACME	69	Joysoft	57
Arjay	7	Konami	11,17
Baucontec	61	Media Markt	62-63
CDG Media	27	Media Point Vertrieb	59
Codemasters	124	Mindscape International	39
Electronic Arts	5	MVG Medien Verlagsgesellschaft	109
Freak's Shop	49	OKAY Soft	95
Funsoft	22-23,45	PlayCom	79
Funtronixx	81	Psygnosis	2,29,41,51
G-Press Dataservice	83	Theo Kranz Versand	123
Galaxy Mega Play	99	Toy Store	99
Game It!	37	WEKA Consumer Medien	87,91,111,115
Highcom GmbH	21	Wial Versand Service	77
Hint Shop	119		

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





Versand&Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg • Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL,SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT.VERSION,INKL.KABEL,DEMO-CD, ANALOG CONTR. DUAL SHOCK	287,-
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. 2 CONTROL PADS, KABEL UND DEMO-CD	287,-
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)	39,95
ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE	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	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KMP.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95


DUAL SHOCK 59,95

GAMESTER MK 2 119,95


BATMAN&ROBIN (JUL) 84,95


GEX 3D 74,95

MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ADIDAS POWER SOCCER 98	89,95
AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS (JULI)	89,95
ALUNDRA (JULI)	89,95
ARMORED CORE	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS (JULI)	89,95
BABY UNIVERSE	79,95
BATMAN UND ROBIN (JULI)	84,95
BLAST RADIUS (AUGUST)	89,95
BLASTO (JULI)	79,95
BOMBERMAN WORLD (JULI)	79,95
BREATH OF FIRE 3 (JULI)	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CARDINAL SYN	79,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95

CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER (JULI)	89,95
CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE	89,95


COLIN MC RAE RALLY (JULI) 89,95

DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS (AUG)	89,95
EVERYBODYS GOLF	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95


BREATH OF FIRE 3 (JUL) 89,95


TOMMI MÄKINEN RALLY 89,95


WILD ARMS (AUG) 79,95


VIGILANTE 8 89,95

FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	74,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI)	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1 (AUG)	89,95
INDY 500	89,95
JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA	89,95
KULA WORLD (JULI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER (JULI)	89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI	89,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MISTER DOMINO (AUGUST)	84,95
MOTORHEAD	89,95
NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95


WARGAMES (JULI) 89,95


TOMB RAIDER 2 89,95


ONE 89,95

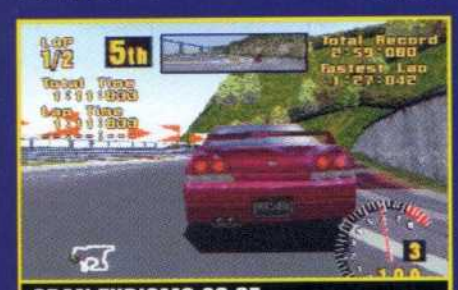

WCW NITRO 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SOC. – PLT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95
COM. & CONQ. PLAT (JULI)	44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95
MASS DESTRUCTION	49,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95
MOTOR MASH	59,95
NOTE	59,95
OLYMPIC GAMES	39,95
PANDEMONIUM-PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
POWERBOAT RACING	49,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RESIDENT EVIL 1 PLAT (JULI)	44,95
RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE - PLAT. (JULI)	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
NHL FACE OFF 98	79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI)	154,95
POY POY	89,95


GRAN TURISMO 89,95

PREMIER MANAGER 98	89,95


FORSAKEN 84,95


FRANKFREICH 98 89,95


ALUNDRA (JULI) 89,95


ROAD RASH 3D 89,95

PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (AUG)	94,95
SNOWRACER 98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD (JULI)	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98 (J.MCGRATH)	84,95


CARDINAL SYN 79,95

SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA 98	79,95
TREASURES OF THE DEEP (AUG)	84,95
UBIK (AUG)	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO	99,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (AUG)	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZ.: RAW IS WAR (JUL)	89,95
XENOCRACY	94,95
X-MEN VS STREET FIGHTER (AUG)	89,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95


DEAD OR ALIVE (JULI) 89,95


HEART OF DARKNESS 89,95


C&C PLAT. (JULI) 44,95


RESIDENT EVIL PLAT. (JULI) 44,95

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 Vorkasse (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

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH: LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN TEL: 0049 85 17 37 77 1 DM=7,5 ÖS;PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 57 16 01

Alles

02:57



eine Frage der Ehre



• Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
• Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAE™

RALLY

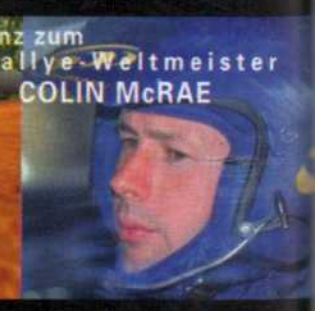
www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!





Mit der Lizenz zum Rasen vom Rallye-Weltmeister COLIN McRAE



PlayStation

Codemasters®

PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.