Wettbewerb
2. Teil
Reise nach 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. 9/98

TEKKEN 3®

DEMO AUF CD

IM TEST

- Tombi
- Captain Blasto
- Viper

ANGESPIELT

- C & C: Gegenschlag
- Crash Bandicoot 3
- Spyro the Dragon
- ISS Pro '98



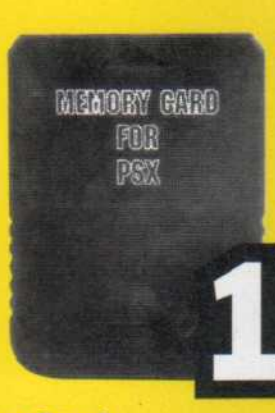
AUF DER CD

Spielbare Demos:
- Dark Omen
- S.C.A.R.S.
- Sentinel Returns
- Tekken 3
- Tombi
- Psychon *(Net Yaroze)*
- Rocks 'n' Gems *(Net Yaroze)*
- *mehrere Videos*

Exklusive "Blast Radius"-Aktion
Psygnosis greift in die Geschenkekiste:
200 Link-Kabel zu gewinnen!

4 394167 712804 09

SPIEL
DICH NICHT AUF



19.-

Memory Card
für Playstation mit 15 Speicherplätzen



19.-

Controller
für Playstation in verschiedenen Farben



99.-

Game Boy Adapter
für Playstation oder Nintendo 64



299.-

Playstation
32-Bit Spielekonsole, inkl. Dual-Shock-Controller

Gute Auswahl. Gute Preise. Guten Tag.

ProMarkt

Wir sind die Guten.

NICHT NUR FÜR PLAYBOYS



Command & Conquer 1



Road Rash 3 D



Colin Mc Rae Rally



Tommi Mäkinen Rally



Heart of Darkness

Abb. ähnlich



Batman & Robin

ProMarkt

Wir sind die Guten.

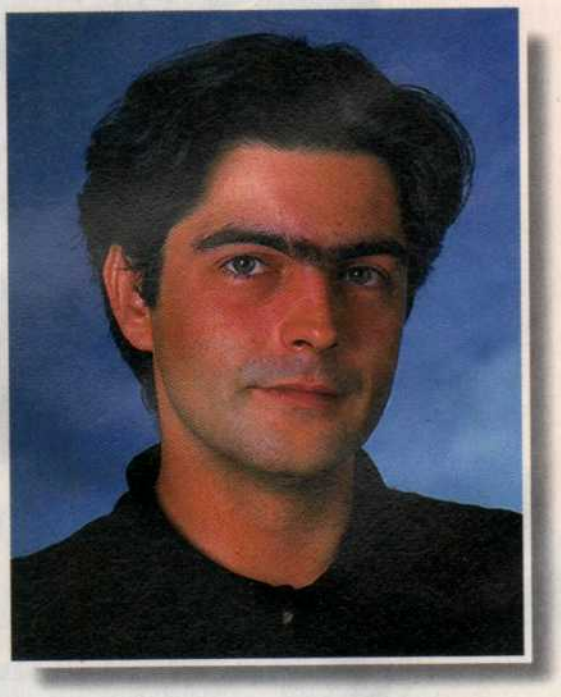
Editorial



The Next Generation

Nachdem wir in der letzten Ausgabe des offiziellen PlayStation Magazins unser zweijähriges Jubiläum feiern konnten, beginnen wir "das neue Jahr" mit einem geänderten Titelkonzept. Die weiße, langweilige Papiertüte, in der bislang die PlayStation Cover-CD steckte, gibt es ab sofort nicht mehr. Verlorengegangene CDs oder zerrissene Umschläge gehören somit ebenso der Vergangenheit an wie überklebte Titelbilder. Das Zauberwort heißt "Multicover". Um an Ihre CD zu kommen, trennen Sie einfach die Perforation auf der Umschlag-Innenseite auf – fertig. Auch für die PSM-Sammler unter Ihnen ist das neue Cover interessant; denn nach Gebrauch wandert die CD einfach wieder zurück in den Umschlag.

Das Multicover ist aber nur der Beginn einer ganzen Reihe von Änderungen – all diese Neuerungen sind übrigens das direkte Resultat Ihrer Anregungen. Nur ein Beispiel: Immer mehr Leser wollten eine größere Cheat-Strecke haben. Bitte sehr, kein Problem: Ab der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen eine komplett neue Tips&Tricks-Rubrik. Den Umfang haben wir auf satte 16 Seiten erhöht; und auch die Struktur wurde komplett überarbeitet. So unterteilen wir ab kommenden Monat in "normale" Tips&Tricks, Cheats, Komplettlösungen und Strategy-Guides. Darüber hinaus gibt es eine spezielle Import-Ecke, in der ausschließlich Tips für amerikanische und japanische Versionen veröffentlicht werden. Ein eigenes kleines Inhaltsverzeichnis rundet die Sache ab.

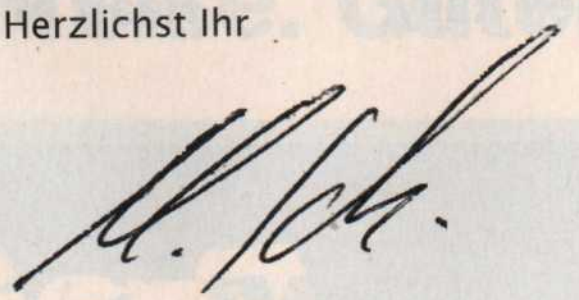


Über die weiteren "Verbesserungen" möchte ich noch nicht zu viel verraten; lassen Sie sich einfach überraschen. Und falls auch **Sie** noch die eine oder andere Anregung auf Lager haben – schicken Sie sie uns; schließlich machen wir das offizielle PlayStation Magazin für **Sie!**

Themawechsel: CeBIT Home '98. Vom 26. bis 30. August findet in Hannover die diesjährige CeBIT Home statt. Wenn Sie wissen möchten, wer "hinter" dem PlayStation Magazin steht, besuchen Sie uns doch einfach auf unserem Messestand. Die Redaktion ist komplett vor Ort und freut sich auf Ihren Besuch. Die Details (unsere Standnummer, Uhrzeiten etc.) finden Sie auf Seite 17.

CeBIT HOME HANNOVER 26.8.-30.8.1998

Herzlichst Ihr



Michael Schmittner
Chefredakteur

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ..."
PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ... SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!"
play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND."
Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1.8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 %. GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

www.heartofdarkness.com

www.infogrames.de

Besuchen Sie INFOGRAMES DEUTSCHLAND auf der CeBIT HOME HANNOVER 26.8.-30.8.1998 Halle 3, Stand C 45

PlayStation

PC CD-ROM

© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAMES. All rights reserved.
" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Das offizielle PlayStation Magazin

Angespielt

18 In der Mache: Messiah (Tagebuch, Vol. 3)
20 In der Mache: Crash Bandicoot 3
22 In der Mache: Spyro the Dragon
26 O.D.T.
28 Frenzy
30 S.C.A.R.S.
34 Wild 9
40 Streak
44 Cardinal Syn
46 B-Movie
50 Global Domination
52 G-Darius
56 ISS Pro '98
58 Assault9
60 V 2000
64 Future Cop
66 Constructor
70 In der Mache: Colony Wars
74 In der Mache: Formel 1 '98
76 C&C: Gegenschlag

PlayTest

80 Tekken 3
85 Blast Radius
88 WWF Warzone
93 Tombi
96 Fluid
98 Sentinel Returns
101 Captain Blasto
104 Viper

Titelthemen

20 Crash Bandicoot 3
Knapp ein Jahr ist vergangen, seit das erste "Crash"-Sequel in den deutschen Läden stand. Jetzt schickt sich der orangefarbene Wicht zum dritten Mal an, seinen Widersacher Cortex in die Schranken zu weisen...

22 Spyro the Dragon
Wie wär's mit Weihnachtsferien im Drachenland? Rechtzeitig zum Fest will SCE ein grafisch famoses 3D-Jump'n-Run von Universal Interactive herausbringen, das Sie in die Rolle eines feuerspeienden Baby-Drachen versetzt.

56 ISS Pro '98
Trotz des beträchtlichen Alters gehört "International Superstar Soccer Professional" immer noch zu den drei besten Footie-Games. Kann so ein Spiel eigentlich verbessert werden?

101 Captain Blasto
Nichts als Ärger im All! Der grüne Oberfiesling Bosc will mit seinen ekligen Aliens in unser Sonnensystem einfallen und die Menschheit versklaven. Doch keine Bange: Captain Blasto, der neue Jump'n-Run-Superheld von Sony, wird's schon richten.

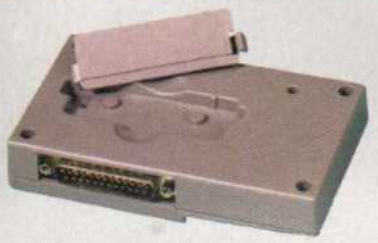
104 Viper
Die letzte Zeit war in Sachen Actionshooter recht ruhig. Diesen Mißstand will ein deutsches Programmierteam mit "Viper" beheben. Action, Action und noch einmal Action. So lauten die Zutaten des hektischen Games.

Auf einen Blick

4 Editorial
6 Inhalt
8 News allgemein
10 Leserbriefe
14 Verlosung Xploder
16 Country News
17 Wir auf der CeBIT Home



18 Angespielt
80 Im Test
92 Mental Kombat
107 Vorstellung Xploder



108 Videospiele – damals und heute





116 Tips, Tricks, Cheats
122 Vorschau 10/98

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: Marion Stephan

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: Sony Computer Entertainment

Die offizielle PlayStation Magazin-CD


Dark Omen


S.C.A.R.S.


Sentinel Returns





Tekken 3


Tombi

Außerdem:

Psychon *(Yaroze)* & *Rocks 'n' Gems (Yaroze)*

sowie Videos zu
Alundra
Tekken 3
Net Yaroze

Spielbare Demo

selbstablaufende Demo

HEISSE ZEITEN!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Alundra	**89,99**
Armored Core	89,99
Atari Greatest Hits 2	89,99
Ayrton Senna Kart Duell 2	89,99
Azure Dreams *	99,99
Baphomets Fluch 2	89,99
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
Bubble Bobble 2 *	89,99
Brahma Force	99,99
Broken Helix	99,99
Bushido Blade	89,99
Bust-a-Move 3	69,99
Cardinal Syn	89,99
Cart World Serie *	79,99
Castlevania	99,99
Circuit Breakers	89,99
Colin McRae Rally	**89,99**
Colony Wars	99,99
Command & Conquer 2	99,99
Command & Conquer 2: Gegenschlag *	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
Dead or Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	99,99
Diablo	89,99
Discworld 2	99,99
Dreams *	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
Flottenmanöver *	89,99
Fifa '98	89,99
Frogger	89,99
Gex 3D	89,99
Golden Goal	99,99
Grand Theft Auto	89,99
Gran Turismo	99,99
Hard Boiled *	89,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	99,99
Hugo *	99,99
Int. Superstar Soccer PRO '98 *	**89,99**
Jeremy McGrath Supercross '98	89,99
Jet Rider 2	79,99
John Madden NFL '99 *	89,99
Klonoa	89,99
Kula World	89,99
Kurushi	79,99
Lost World: Jurassic Park	99,99
Lucky Luke	89,99
Manic Karts *	89,99
Medievil *	89,99
Monopoly	89,99
Moto Racer 2 *	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 Hockey '99 *	**89,99**
Nightmare Creatures	99,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	99,99
Oddworld 1: 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
Pro Pinball: Timeshock	89,99
Rapid Racer	99,99
Rebel Assault 2	99,99
Return to Zork *	89,99
Risiko	89,99

Sony Playstation – Spiele

Riven: The Sequel to Myst	119,99
Road Rash 3D	89,99
San Francisco Rush *	89,99
Sentinel 2 *	89,99
Skull Monkeys	89,99
Snow Racer '98	89,99
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
Tombi *	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Tomb Raider 2-Lösungsbuch (Din A4)	19,95
Treasures of the Deep	89,99
Viper	89,99
Viva Football *	89,99
V-Rally	89,99
VR Baseball 99 *	99,99
Vs.	99,99
WarCraft 2	89,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D	89,99
WCW Nitro	99,99
Wild Arms *	**79,99**
Wing Commander 4	99,99
World League Soccer '98	79,99
World Rally Champion Tommi Mäkinen	89,99
Wreckin' Crew *	99,99
WWF: Warzone *	89,99
Youngblood *	89,99
Z	89,99
Zero Divide 2 *	89,99
Zork Nemesis *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

adidas Power Soccer (Platinum Ed.)	49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99
Broken Helix AKTION!	**49,99**
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)	49,99
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum)	49,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99
Legacy of Kain	49,99
Lost Vikings 2 AKTION!	49,99
Magic the Gathering AKTION!	49,99
MDK	49,99
Nagano Winter Olympics AKTION!	**49,99**
NBA Jam Extreme AKTION!	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
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

Die neuen Playstation-Highlights:

Constructor
Sony Playstation *
88,–

Batman & Robin
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Breath of Fire 3

Capcom's Rollenspiel gibt es auch in einer limitierten Edition, welche neben dem Spiel noch ein T-Shirt, einen Pin und eine handbemalte Drachenfigur enthält.

Sony Playstation

normale Version * **88,–**

Limited Edition * **119,–**



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Soul Blade
Sony Playstation *
44,–

Courier Crisis
Sony Playstation
44,–

NHL Break-away '98
Sony Playstation
44,–

Command & Conquer 1
Sony Playstation *
44,–

Bomberman
Sony Playstation *
77,–

Oddworld 2: Abe's Exoddus
Sony Playstation *
88,–

Ghost in the Shell
Sony Playstation *
88,–

Muß man haben!

War Games
Sony Playstation
88,–

Point Blank
Sony Playstation
ohne Lightgun * **88,–**
mit Lightgun * **149,–**

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:

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

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

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

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

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

Media Point
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82
neben Passage-Kino
Tel.: (03334) 28 80 28
Bus 881, 882

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Media Point

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

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

Update

Greifen Sie zu!

Große Verlosungsaktion

Der Linkmodus der PlayStation ist ein Feature, das lange nicht mehr so richtig von den Herstellern genutzt wurde. In den Anfangszeiten der PSX, als Titel wie "WipEout 2097", "Destruction Derby" und "Formel 1" aktuell waren, wurde um diese Multiplayer-Variante allerdings enorm viel Aufhebens gemacht. Leider schlief die Euphorie bald ein, denn wer stellt sich schon gerne zwei Konsolen mit zwei Spielen und vor allem zwei Fernseher ins Zimmer, nur um eine Multiplayer-Partie zu starten? Zugegeben, die Vorbereitungen fallen bei den meisten Spielen relativ aufwendig aus, doch glauben Sie uns: Mit dem richtigen Spiel lohnt es sich!

Nun erscheint mit "Blast Radius" (einen ausführlichen Test finden Sie in diesem Heft) endlich mal wieder ein Titel, der einen guten Linkmodus bietet. Für alle, die gar kein Linkkabel besitzen: Daran soll es nicht scheitern! Rechtzeitig vor dem Release von Blast Radius hat Psygnosis

200 Linkkabel

für Sie zur Verfügung gestellt. Und bis der Titel in den Läden steht, können Sie sich schon mal mit der Demo auf unserer letzten Cover-CD vergnügen.

Also melden Sie sich bei uns – die ersten 200 Einsendungen gewinnen!

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte, ein Fax oder eine E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 31.08.98 an WEKA Consumer Medien GmbH, PlayStation-Magazin, Stichwort "Linkkabel", Gruber Str. 46a, 85586 Poing, Fax:08121/95-1298, 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.



Action-Strategie von Crystal

"The Unholy War"



Wie Sie bereits in unserem E3-Artikel der letzten Ausgabe lesen konnten, hat Crystal Dynamics neben "Soul Reaver" und "Akuji: The Heartless" noch ein heißes Eisen im Feuer: "The Unholy War".

Schon seit einer Ewigkeit herrscht Frieden auf dem Planeten Xsarra. Ein Friede, der nur möglich war, indem sich die technisch hochentwickelten Teknos und die Ureinwohner des Landes, die Arcanes, zu einem Pakt verpflichteten. Kein Kind sollte je aus einer Verbindung von Mitglieder der zwei Stämme geboren werden.

Sie haben es sich vielleicht schon gedacht: Die Vereinbarung wurde gebrochen, und nun herrscht Krieg. Es wurden Zwillinge geboren, die sich nun als bittere Rivalen gegenüberstehen und die beiden Völker in die Schlacht führen.

Unholy War bietet Ihnen von Anfang an zwei verschiedene Modi. Im "Combat Mayhem" suchen Sie sich einen von acht Charakteren aus und treten in einer Kampfarena gegen die Vertreter des gegnerischen Stamms an, bis alle Kämpfer einer Seite besiegt sind. Selbstverständlich dürfen Sie sich in diesem Modus auch mit einem Freund messen.



Beim "Combat Tactics"-Modus liegt die Betonung mehr auf Strategie. Auf einer in kleine Felder aufgeteilten Karte versetzen Sie Ihre Truppen Zug um Zug und versuchen, den Gegner am Ende in Echtzeit im Kampf Mann-gegen-Mann zu schlagen.

Insgesamt stehen Ihnen 14 Kämpfer zur Auswahl, die alle ihre ganz besonderen Waffen und Fähigkeiten haben. Zudem sammeln Sie im Laufe der Kämpfe immer mehr Erfahrung und verbessern Ihre Waffen und die Verteidigung. Wenn Ihnen die normalen Kämpfe mit einer ganzen Gruppe als Verstärkung im Rücken zu langweilig sind, dann dürfen Sie sich auch ganz alleine in den Survival-Mode stürzen. Dort müssen Sie mit nur einem Fighter zwölf Schlachten hintereinander gewinnen.

Eine spielbare Version muß jeden Moment bei uns eintreffen, und wir werden Ihnen in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview präsentieren.

Endzeitstimmung

Urban Chaos



Auch diesen Titel von Eidos haben wir auf der E3 ganz kurz zu Augen bekommen. Nun gibt es ein bißchen mehr Informationen.

Der Plot spielt in einer heruntergekommenen Großstadt in nicht allzu ferner Zukunft. Anarchie und Verwirrung sind die vorherrschenden Faktoren, die das Leben der Bevölkerung bestimmen. Sie sollen sich nun den gefährlichen Gangs, die hier ihr Unwesen treiben, entgegenstellen. Dabei dürfen Sie jeden Winkel und jede Ecke in einer echten 3D-Welt erforschen. Ihrem Einfallsreichtum sind laut Eidos fast keine Grenzen gesetzt. Sie fahren U-Bahn, schnappen sich ein Motorrad, sogar mit einem Hängegleiter können Sie im Verlauf des Spieles herumfliegen. Auch die Story dürfen Sie beeinflussen. Je nachdem, welchen Weg Sie einschlagen möchten, wird die Betonung z.B. mehr auf taktischen Elementen oder auf Kampf-Action liegen.

Die Grafik der frühen Version, die auf der Messe lief, war bereits sehr beeindruckend. Beobachten Sie z.B., wie auf dem Boden liegende Blätter aufgewirbelt werden, wenn Sie über sie hinwegrennen. Solche Details verhelfen Urban Chaos zu einer unheimlich realistischen Atmosphäre.

Die Veröffentlichung ist erst für März 1999 geplant, daher werden Sie sich bis zu einem Preview wohl noch ein wenig gedulden müssen. Doch selbstverständlich werden wir Sie auf dem Laufenden halten.

Dreckig

Test Drive: Offroad 2



Mit über zehn Offroad-Gefährten brettern Sie bei Accolades "Test Drive: Offroad 2" durch Schlamm, Matsch, Eis, Sand und was Ihnen sonst noch so alles unter die Räder kommt. Mit dabei ist sogar der exklusiv lizensierte "Hummer"! Reicht Ihnen das noch nicht, dürfen Sie diesmal nach Belieben an den Wägen rumbasteln. Reifen und Bremsen passen Sie ebenso an Ihre persönlichen Vorlieben an wie z.B. die Aufhängung. Damit richtig Spaß aufkommt, bietet die Umgebung laut EA eine gewisse "Interaktivität". Wesentlich mehr als durch Zäune preschen ist allerdings nicht drin.

Für Abwechslung sollen die verschiedenen Modi sorgen. Viel Neues finden Sie hier aber auch nicht. Neben Time Trial und einem Single Race Wettbewerb gibt es noch einen Ligamodus, bei dem Sie in mehreren Rennen die Nase vorn haben müssen. Wie es sich für ein richtiges Offroad-Spektakel gehört, wird natürlich auch der Dual Shock Controller unterstützt. Wie es sich anfühlt, über verschneite Bergstrecken oder die Strände von Santa Cruz zu heizen, lesen Sie in einem Preview in der nächsten Ausgabe.

Auf ein Neues

Test Drive 5

Es gibt Titel, die einfach nicht aussterben. Accolades "Test Drive" gehört mit Sicherheit dazu. Auch dieses Jahr wird es wieder eine verbesserte Neuauflage des Klassikers geben. Und laut Electronic Arts/Accolade bietet Nummer 5 der Serie tatsächlich einiges, für das sich ein Testspiel lohnt.

Immerhin haben die Entwickler die Anzahl der Traumautos im Gegensatz zum Vorgänger auf ganze 28 verdoppelt. 14 davon sind brandneue lizensierte Wägen, die andere Hälfte besteht aus alten Flitzern, wie dem 68er Ford Mustang. Auch bei den Kursen hat sich einiges getan. Ganze 17 über die ganze Welt verstreute Strecken – etwa dreimal soviele wie früher – machen Sie mit Ihren PS-Monstern diesmal unsicher. Musikalisch unterstützt wird der Geschwindigkeitsrausch übrigens von der Gruppe KMFDM, die wohl einigen bekannt sein dürfte.

Wer gerne mal vom rechten Weg abkommt, hat auch bei Test Drive 5 die Chance dazu. Hier gibt es nämlich zahlreiche Abkürzungen und Stellen, an denen Sie querfeldein brettern dürfen. Um das Ganze abzurunden, hat Accolade





einen SplitScreen-Modus eingebaut, so daß einem Rennen mit Ihren Kumpels nichts mehr im Weg steht.

Außerdem soll ganz schön was fürs Auge geboten werden, denn "Test Drive 5" setzt auf HiRes. Dabei soll stets eine Geschwindigkeit von 30 Bildern pro Sekunde eingehalten werden. Ob das der Fall ist, lesen Sie in der nächsten Ausgabe in einem Preview.

Zweite Runde für Codemasters

TOCA 2

Codemasters hat sich nicht auf dem Erfolg von "TOCA: Touring Car Championship" ausgeruht, und will noch vor Weihnachten den Nachfolger ins Rennen schicken.



Wenn die Entwickler halten, was sie versprechen, dann dürfen Sie sich bei diesem Titel auf einen weiteren Hit freuen. Offenbar war man mit der Engine des ersten Teils nicht mehr zufrieden, denn laut Codemasters wurde das Spiel sozusagen neu entwickelt – auch die Grafik des Vorgängers wird nochmal komplett überarbeitet. Außerdem sind die Gegner mit einer verbesserten Künstlichen Intelligenz ausgestattet. Dadurch müssen Sie noch mehr Wert auf die perfekte Einstellung Ihres Wagens legen, um eine Chance zu haben. Auch sollten Sie bei Boxenstopps Fahrzeugschäden reparieren und vielleicht noch ein bißchen Feintuning vornehmen.

TOCA 2 bietet doppelt soviele Rennstrecken wie der Vorgänger und berücksichtigt alle neuen Rennwägen und Regeln der aktuellen Saison. Hoffentlich bekommen wir rechtzeitig eine spielbare Version, um Ihnen in der nächsten Ausgabe ein Preview zu präsentieren.

feedback

beantwortet von Jan Binsmaier

CD-Cover

Zunächst mal ein donnerndes "Happy Birthday" zu Ihrem 2. Wiegenfest! Die scheinbar übliche Lobhudelei zu Beginn eines Leserbiefs verkneife ich mir, denn würde mir Ihr Magazin nicht gefallen, hätte ich sicherlich kein Abo...

Doch nun zum eigentlichen Anlaß meines Schreibens, denn zwei Dinge stoßen mir sauer auf, die sich meiner Meinung nach ganz einfach abstellen ließen:

1.) Seit genau einem Jahr machen Sie nun diese sicher gut gemeinten Papp-Cover für Ihre CD. Das Problem ist aber, daß diese Dinger einfach nicht passen! In Heft 11/97 hat schon einmal ein Leser auf diesen Lapsus aufmerksam gemacht. Ihre damalige Antwort lautete lapidar, daß es in Einzelfällen vorkommen kann, daß in der Druckerei nicht passgenau geschnitten wird. Ganz nebenbei finde ich auch das Layout Ihrer CD-Cover nicht sonderlich sinnvoll. Besonders die Tastenbelegung der Demos teilweise so in die Cover-Rückseite zu integrieren, daß diese dann unter der CD liegen und damit nicht mehr sichtbar sind, halte ich für wenig geistreich. Vielleicht sollten Sie das Thema noch einmal neu überdenken.

2.) Bis vor ungefähr einem halben Jahr war das PlayStation Magazin in einer Klarsichthülle verpackt, so daß der Inhalt für die Postzusteller deutlich ersichtlich war. Da ich leider über einen recht schmalen Briefkasten verfüge, war meine freundliche Briefträgerin so nett und hat das Heft persönlich übergeben. Da Ihr Erzeugnis mittlerweile in einen neutralen weißen Umschlag gesteckt wird, hat sich dieser Service der Post leider erledigt, da die nette Dame leider nicht über Röntgenaugen verfügt. Ich muß also jeden Monat um das "Überleben" der Demo-CD bangen, denn Ihr Heft wird im Moment gnadenlos geknickt und in den Briefkasten gewürgt.

Stefan L., Pfinztal

Danke erstmal für die Glückwünsche! Doch nun im Einzelnen:

Zu 1.): Tatsächlich hatten wir am Anfang unseres CD-Covers Probleme mit den Abmessungen, da beim Schneiden des Heftes eine Toleranz von wenigen Millimetern so manche Ungenauigkeit brachte. Dies haben wir relativ schnell damit behoben, daß wir das Cover in die Heftinnenseite verlegt haben, damit es nicht vom Schneidemesser bedroht werden kann. Wir haben uns nach Ihrem Brief mal hingesetzt, die große Schere ausgepackt und das Cover ausgeschnitten, und siehe da: Es paßte genau! Bei der Tastenbelegung sehen wir eigentlich auch keine größeren Probleme, denn diese können Sie getrost in die Rückseite der CD-Hülle schieben. Da Sie alle Demos bereits auf dem Frontcover stehen haben, geht Ihnen somit auch keine Information verloren. Allerdings fiel uns beim Basteln auf, daß das Layout der Tastenbelegung nicht besonders intelligent gelöst ist, daher werden wir bereits in dieser Ausgabe die Schrift drehen und damit für eine leichtere Benutzung sorgen.

Zu 2.): Auch dieser Punkt dürfte sich bereits mit dieser Ausgabe erledigt haben, da wir ab sofort das sogenannte Multicover einsetzen und dadurch Ihrer Postbotin sofort der Wert der aktuellen Sendung bewußt wird. Zukünftig bekommen Sie also Ihr neues PlayStation Magazin wieder persönlich ausgehändigt!

Mehr Cheats!

Zuerst möchte ich Ihnen zum Geburtstag gratulieren und ein riesiges Lob aussprechen und sage nur "go on like that".

Dem Leserbrief von Karsten G. aus der Ausgabe 8/98 kann ich überhaupt nicht zustimmen, was die "Zitrone des Monats" betrifft. Es gibt nun einmal nicht nur gute Spiele, deshalb ist es so interessant zu sehen, welche von der Redaktion als "schlecht" bewertet werden. Es mag vielleicht stimmen, daß mit dieser "Auszeichnung" dem einen oder anderen Hersteller ein wirtschaftlicher Schaden zugefügt wird, dafür bleibt mein Portemonaie von Schaden verschont. Das ist mir persönlich entschieden wichtiger und deshalb möchte ich mich bei der



Redaktion bedanken, daß besonders abtörnende Spiele gekennzeichnet werden.

Allerdings habe ich noch eine Frage: Ist es möglich, am Ende des Heftes ein paar Seiten mehr Cheats zu basteln? Ich könnte mir vorstellen, daß dies auch anderen Lesern gefallen würde – zumindest einige meiner Bekannten stimmen mir da zu.

Michael S., Bellach/Schweiz

Auch Ihnen herzlichen Dank für die guten Wünsche! Zum Thema "Zitrone": Sehen wir genauso und deshalb bleibt die saure Südfrucht auch im Heft. Wenn die einem Hersteller nicht paßt, braucht er einfach nur ein besseres Spiel zu produzieren und schon umgeht er sie...

Zum Thema "Tricks": Sie haben recht, Sie sind tatsächlich nicht der Einzige, der gerne eine größere Schummel-Strecke im offiziellen PlayStation

Im Mental Kombat Wettbewerb aus der Ausgabe 7/98

haben je ein Need for Speed III Spiel von Electronic Arts gewonnen:

Peter Binnig,
54341 Fell
Marc Monatsberger,
72768 Reutlingen
Jacqueline Hoffmann,
01909 Großhartan
Dieter Erdmann,
57072 Siegen
Daniel Kruska,
23617 Stockelsdorf
Cornelius Kaczmarek,
04416 Markenberg
Florian Paulus,
86934 Reichling
Nena Schädler,
76229 Karlsruhe
Alexander Prencipe,
38640 Goslar
Tom Welter,
L-6830 Berbourg

Magazin sehen würde. In den letzten drei Monaten kamen des öfteren diesbezügliche Anfragen und auch diesen Monat fragten einige Leser nach. Und natürlich haben wir darauf reagiert: Wie bereits auf Seite 4 angekündigt, werden wir die Cheats ab der nächsten Ausgabe verändern. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Editorial von Michael Schmittner.

Lösungs-Probleme

Ich finde Ihr PlayStation Magazin äußerst hilfreich, vor allem die Codes für Spiele auf den letzten Seiten. Allerdings weiß ich nicht, wie man diese korrekt eingibt. Ich besitze nur einen normalen Controller; kann man damit auch Wörter eingeben, und wenn ja, wie?

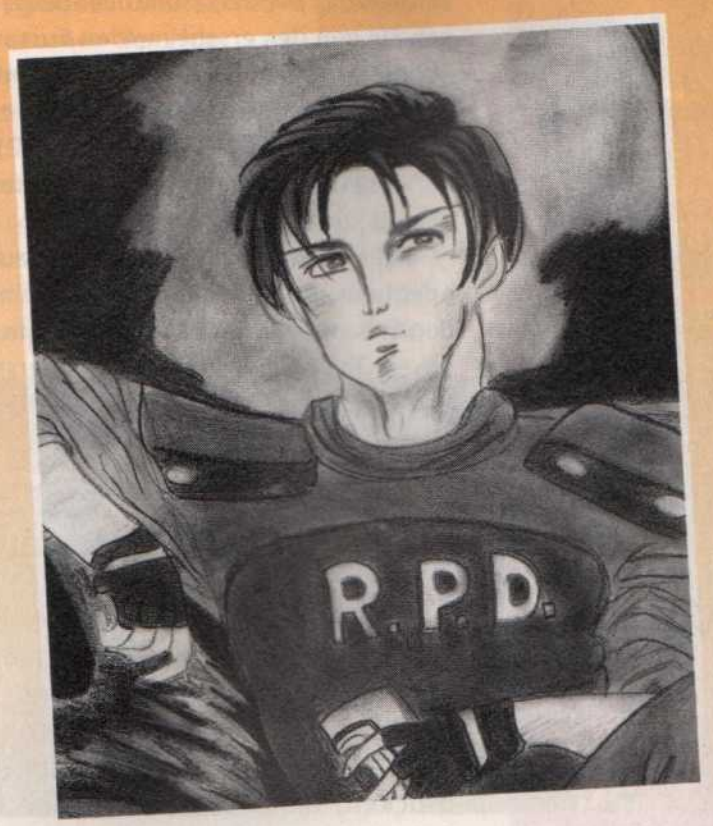
Inge W., Neunkirchen

Bis auf die extra gekenntzeichneten Codes für GameBuster oder Xploder sind alle Tips auf unseren Cheats-Seiten mit einem Standard-Controller ausführbar. Eine genaue Beschreibung, wie man generell Cheats eingibt, ist nicht möglich, weil dies vom jeweiligen Spiel abhängt. Manche Games erlauben die Aktivierung

In eigener Sache!

Diesen Monat gingen unzählige Briefe, Zeichnungen, Postkarten und sogar ein Telegramm mit den besten Glückwünschen zu unserem zweijährigen Jubiläum ein. Wir möchten uns hier auf diesem Wege bei allen Gratulanten ganz herzlichst bedanken!





Die Flut von Einsendungen war derart gewaltig, daß wir hier unmöglich alle Namen nennen können. Natürlich haben wir jede Zusendung gelesen und uns sehr über die guten Wünsche gefreut. Wir haben uns erlaubt, stellvertretend für alle Leser, zwei Einsendungen hier abzulichten: Die Zeichnung der äußerst begabten Karin Mantani auf Frankfurt/M und die Glückwunschkarte von Heike Christopher und Harald Welling aus Duisburg. Letztere kam uns recht bekannt vor und siehe da: Schon zu unserem einjährigen Jubiläum gratulierte uns Familie Welling in der Ausgabe 9/97 mit einer ganz ähnlichen Karte! Nochmals an alle treuen Leser einen herzlichen Dank!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation Value Pack	325,00
Playstation + Dualschock	295,00
Dualschock Pad	65,00
Alundra	100,00
Azure Dreams us	110,00
Batman Robin	100,00
Bio-Freaks (PSX/N64)	100/145,00
Brave Fencer jap	145,00
Breath of Fire III (N64)	100,00
Cardinal Syn	90,00
Colin McRae Rally	100,00
Common Conquer 1	50,00
Dead or Alive	100,00
Deathtrap Dungeon	105,00
Destruction Derby 2	55,00
Dream	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
Final Fantasy Tactics us	110,00
Forsaken (PSX/N64)	100/135,00
Game Buster (N64/PSX)	105/100,00
Gcon 45 Gun	90,00
Ghost in Shell	95,00
Gran Turismo	90,00
Heart of Darkness	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
NBA Courtside	100,00
Need for Speed 3	100,00
Ninja Tencu jap	120,00
Metal Gear Solid jap (ab September)	145,00
Pandemonium 2	80,00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105,00
Parasite Eve jap	140,00
Point Blank	90,00
Premier Manager	100,00
Quest 64 (N64)	155,00
Ridge Racer Revolution	55,00
Road Rash 3D	100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES



Mission Impossible (N64) 155,00

Täglich Top-Neuheiten aus:



Banjo-Kazooie (N64) 95.00

Tomb Raider 2	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier us	110,00
Shadow Gunner	100,00
Shining Force 3 (SAT)	90,00
Soukaigi (jap)	140,00
Tactics Ogre us	110,00
Tekken 3 us	110.00
Thunder Force V jap	140,00
Total NBA '98	90,00
WCW vs NWO (N64)	145,00
Wild Arms	100,00
WWF: Warzone (PSX/N64)	100/100,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche

LADEN	Mo- Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo- Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20

Telefon 0711 · 222910-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn · Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn · (kein Versand)

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Damian Kremin • Grafikdesign • 71298 Lronberg • 0 71 52 • 92 97 20

Mailbox

Leser Top Ten

Und hier ist wieder Ihre Leser Top Ten!

Name des Spiels	Punkte
1. Gran Turismo	178
2 Tomb Raider 2	98
3 Indiziertes Spiel	68
4 Frankreich	36
5 FIFA 98	36
6 Tekken 3	32
7 Need for Speed III	28
8 Final Fantasy VII	26
9 Colin MacRae Rally	26
10 Formel 1 '97	20

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

Michael Osiecki, Lahnstein

von Schummeleien durch mehr oder minder komplizierte Tastenkombinationen, andere benutzen dazu auswählbare Scrollkästen. Eine gängige Methode, komplette Wörter einzugeben, ist ein "Alphabet-Screen": Dieser erscheint in der Regel als eigener Menüpunkt (z.B. unter "Levelcodes") und stellt Ihnen alle Buchstaben des Alphabets samt Sonderzeichen dar. Mit dem Controller bewegen Sie nun den erscheinenden Cursor auf die einzelnen Buchstaben des Wortes und bestätigen diese mit einer der Haupttasten des Pads. So "schreiben" Sie auf der PlayStation – ein wenig mühsam, aber es funktioniert.

Falls Sie noch weitere Fragen dazu, oder bei einzelnen Spielen Probleme mit den Schummeltricks haben, steht Ihnen unsere Telefon-Hotline jeden Donnerstag von 14:30-18:00 Uhr unter 08121/95-1253 mit Rat und Tat zur Seite.

GameBuster & Xploder

Ich kaufe Ihre Zeitschrift regelmäßig und bin auch ganz zufrieden damit. Allerdings nerven mich ab und zu die etwas dürftigen Informationen Ihrer Cheat-Seiten. Wenn Sie Tips abdrucken, dann sollten sie auch für jeden Leser nachvollziehbar sein. So z.B. bei Gran Turismo: Wegen den GameBuster-Codes bekam ich leuchtende Augen, allerdings weiß ich nicht, wozu sie eigentlich gut sind und was sie bewirken.

Gerhard S., Stolberg

Die Codes sind ausschließlich für den Arcade-Modus und schalten die im Heft genannten Kurse frei. (Diese Art von Cheats funktionieren übrigens auch mit dem Xploder!) Damit ersparen Sie sich, auf allen Strecken nacheinander dreimal als Sieger durchs Ziel zu gehen. Denn nur durch das Erspielen (und siegen!) werden Ihnen im normalen Arcade-Modus langsam alle Rennstrecken geöffnet. Sind alle Rennkurse offen, steht Ihnen übrigens ein zusätzliches Auto zur Verfügung.

Da im GT-Modus sowieso alle Strecken von Anfang an wählbar sind, gingen wir davon aus, daß die reine Nennung der Kursnamen Erklärung genug sei. Wir werden aber in Zukunft darauf achten, die Erläuterungen der Cheats noch eindeutiger zu machen.

Traumnote 1,4

In der Ausgabe 7/98 schreibt Boris J. aus Hamburg, daß er sich die Traumnote 1,4 für Gran Turismo beim besten Willen nicht vorstellen könne. Für mich persönlich bedeutet eine "Traumnote" aber eine 1,0 – warum sollte eine 1,4 bei einem sehr guten Spiel nicht machbar sein? Um so mehr ärgert mich die Stellungnahme, da er sich das Spiel noch nicht einmal angesehen hatte. Er schreibt also wie "ein Blinder über eine Farbe"... Meiner Meinung nach ist Gran Turismo das beste Autorennspiel dieses Jahres!

Markus S., Traunstein

Ich glaube eigentlich nicht, daß Boris J. ein Spiel angreifen wollte, daß er sich noch nicht einmal angesehen hat. Vielmehr zielte er wohl auf eine solch hohe Gesamtwertung im Generellen ab. Vor dem Hintergrund, daß wir für die Endwertung ganze sieben Einzelkriterien einberechnen, ist es natürlich schon eher selten, daß ein Produkt in solche Regionen vorstößt. Denn dann müssen tatsächlich ALLE Bewertungskriterien mit "sehr gut" oder "gut" abschließen. Dies war bei Gran Turismo der Fall –

Linkereien

In den letzten beiden Ausgaben stellen wir die Frage, ob unsere Leser eher den Link-Modus der PlayStation oder die bekannte SplitScreen-Darstellung nutzen möchten. Das Ergebnis war eindeutig: Nur ganz wenige Spieler gaben der SplitScreen-Variante den Vorzug, die meisten sprachen sich vehement für die deutlich bessere Nutzung der Link-Option aus. Natürlich können wir den Programmierern nicht vorschreiben, wie sie ihre Spiele zu entwickeln haben, wir werden uns aber dafür einsetzen, daß dieses Thema nicht in Vergessenheit gerät. Mit gutem Beispiel geht da Psygnosis voran und ließ sich von uns überzeugen, einen Wettbewerb zu veranstalten. Denn mit "Blast Radius" hat der Hersteller ein neues Spiel im Angebot, das zwei Zockern via Link-Kabel Spaß bereitet. Satte 200 Link-Kabel stellte uns die Firma für die Verlosung auf Seite 8 zur Verfügung. Eine tolle Aktion, für die wir uns bei Psygnosis hiermit bedanken möchten. Wir werden auch zukünftig Gespräche mit Hersteller zu diesem Thema suchen und vielleicht damit einen kleinen Beitrag leisten, die Link-Option zu forcieren.

viele Leser meinten sogar, daß dieses Spiel eine noch höhere Wertung (vor allem in der Grafik-Note) verdient hätte. Tatsächlich gab es aber im (Langzeit-) Test einige unschöne Grafikfehler und auch dubiose Preisgelder im GT-Modus (wir berichteten davon im Artikel) – und genau diese Ecken und Kanten verhinderten eine höhere Wertung. Was aber eigentlich nicht schlimm sein dürfte, denn mit einer Note von 1,4 und den klaren, lobenden Worten dürfte eigentlich deutlich geworden sein, daß wir dieses Spiel ebenfalls als die bisher beste Rennsimulation ansehen. Vielleicht ärgert sich der eine oder andere Hersteller manchmal über unsere Wertungen – das sollte aber nicht zum Nachteil der Spieler sein, wenn sich dadurch manche Programmierer noch ein bisserl mehr anstrengen...

CD defekt

Bei meinem "adidas Power Soccer 97" ist wahrscheinlich die CD defekt. Wenn ich eine Saison spielen will, wird bei mir stets der Bildschirm bunt und man kann nichts mehr erkennen. Woran kann das liegen? *Matthias K., Vockerode*

Ja, das sieht nach einer kaputten CD aus. In der Regel tauschen die Firmen defekte Scheiben aus – unser Tip: Fragen Sie einfach bei Psygnosis nach! Die Adressen des jeweiligen Herstellers müßten zumeist im Handbuch oder auf der Rückseite der CD-Hülle zu finden sein. In Ihrem Falle sollten Sie sich an folgende Adresse wenden:

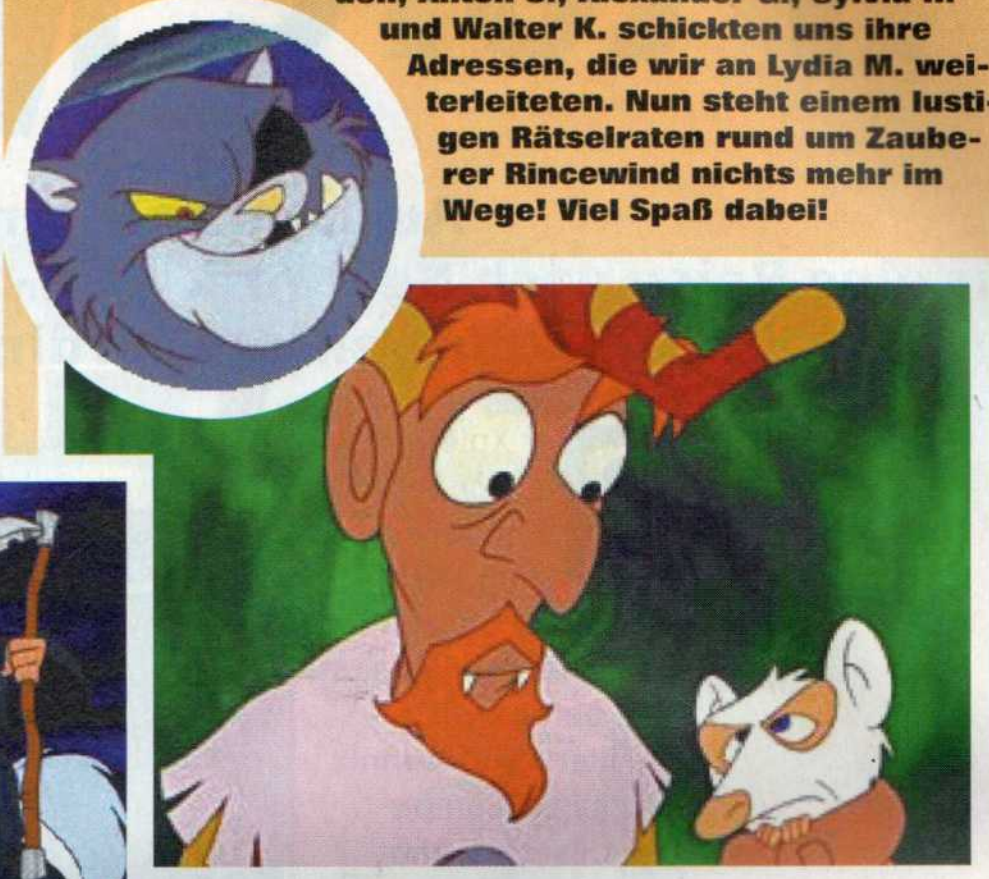
Psygnosis Deutschland GmbH
Customer Service
Eurohaus
Lyoner Straße 26
60528 Frankfurt/Main

Damit ein Hersteller jedoch den Austausch vornehmen kann, müssen Sie unbedingt Ihre beschädigte CD an die Firma schicken, ansonsten werden Sie wenig Erfolg haben.



Discworld-Fund!

In der letzten Ausgabe starteten wir einen Aufruf für Lydia M., die verzweifelt nach dem ersten Teil der "Discworld"-Reihe suchte. Der Frau konnte geholfen werden, Anton S., Alexander G., Sylvia H. und Walter K. schickten uns ihre Adressen, die wir an Lydia M. weiterleiteten. Nun steht einem lustigen Rätselraten rund um Zauberer Rincewind nichts mehr im Wege! Viel Spaß dabei!



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

PlayStation Games

5 th Element *	DA	i.V.	Discworld 2	DV	82,90	Need for Speed 3	DV	84,90
Ace Combat 2	DA	82,90	Dodgem Arena *	DA	81,90	NHL '98	DV	79,90
Actua Golf 2	DA	83,90	Dungeon Keeper *	DV	86,90	NHL Breakaway '98	DA	79,90
Actua Soccer 2	DV	85,90	Epidemic	DA	75,90	NHL Powerplay Ho. 98	DA	82,90
Adidas Power Soc. '98	DA	82,90	Everybody's Golf	DA	75,90	Nightmare Creatures	DA	82,90
Adidas Power Soccer 2	DV	82,90	Explosive Racing	DA	84,90	Ninja *	DA	90,90
Agent Armstrong	DV	79,90	Felony 11-79	DV	89,90	Nuclear Strike	DV	83,90
Air Race	DA	89,90	Fifa 98 - WM Qualifik.	DV	79,90	Pandemonium 2	DV	85,90
Alundra	DV	82,90	Final Fantasy VII	DV	96,90	Pax Corpus	DA	79,90
Armored Core	DA	82,90	Flottenmanoever *	DV	82,90	Pet in TV *	DA	76,90
Atari Arcade Gr.Hits 2 *		76,90	Formel 1 '97	DV	87,90	Pitfall 3D	DV	85,90
Auto Destruct	DV	82,90	Frankreich 98 WM	DV	83,90	Player Manager	DV	83,90
Ay. Senna Kart Duel 2	DV	78,90	Frogger	DV	82,90	Point Blank *	DA	76,90
Baphomets Fluch 2	DV	82,90	G-Police	DV	96,90	Point Blank		
Batman & Robin *	DV	88,90	Ghost in the Shell *	DA	82,90	+ Lightgun Gcon 45 *	DA	138,90
Beast Wars	DV	79,90	Gran Turismo	DV	85,90	Populouse 3rd Com. *	DV	86,90
Bio Freaks *	DA	76,90	Grand Theft Auto	DV	78,90	Poy! Poy!	DA	83,90
Blast Radius	DA	83,90	Heart of Darkness	DV	87,90	Premier Manager 98	DA	89,90
Blasto *	DA	74,90	Hercules	DA	82,90	Pulse (= Fluid) *	DA	75,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	Hugo 1 *	DV	87,90	Rampage World Tour	DA	73,90
Bloody Roar	DA	82,90	Indy 500	DA	81,90	Rapid Racer	DA	82,90
Bomberman *	DA	76,90	International Moto X		82,90	Rascal	DA	82,90
Breath of Fire 3 *		i.V.	Jeremy McGrath			Reboot	DV	82,90
Bubble Bobble 2 *	DA	77,90	Supercross 98	DA	87,90	Resident Evil Dir. Cut	DV	79,90
Bushido Blade		82,90	Jet Rider 2	DA	75,90	Risiko	DV	82,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

Bust a move 3	DA	62,90	Judge Dredd	DA	85,90	Riven: Sequel to Myst	DV	106,90
C+C 2-Alarmstufe Rot	DV	94,90	Kick off World	DV	83,90	Road Rash 3D	DV	83,90
C+C 2: Gegenschlag *	DV	82,90	Klonoa	DA	82,90	Rock'n Roll Racing 2	DA	82,90
Cardinal Syn	DA	77,90	Kula World	DA	82,90	Rosco Mc Queen	DA	82,90
CART World Series *	DV	74,90	Kurushi	DA	74,90	San Francisco Rush *	DA	79,90
Chill	DV	77,90	Lucky Luke	DV	85,90	Sentinel 2	DA	83,90
Circuit Breakers	DA	84,90	Machine Hunter	DA	83,90	Shadow Master	DA	82,90
Clock Tower	DA	89,90	Mageslayer *	DA	79,90	Skull Monkeys	DV	83,90
Colin McRae Rally	DV	85,90	Magic the Gathering	DV	79,90	Spawn	DA	75,90
Colony Wars	DV	82,90	Match Day 3 *	DA	85,90	Spice World	DA	54,90
Constructor *	DV	87,90	Medievil *	DA	82,90	Star Wars: M.Teräs Käsi	DA	82,90
Contra - Legacy of War	DA	89,90	Megaman 8 *	DA	80,90	Streetfighter Collect. *	DV	79,90
Cool Boarders 2	DA	82,90	Megam. Battle+Chas.*	DA	80,90	Streetfighter Ex Alpha	DA	82,90
Crash Bandicoot 2	DA	82,90	Men in Black	DA	89,90	Super Pang Collection		80,90
Crime Killer	DA	88,90	Monopoly	DV	82,90	Super Puzzle Fighter 2	DA	65,90
Critical Depth	DA	73,90	Moto Racer	DV	79,90	Tekken 3	US	109,90
Croc	DA	79,90	MotorHead	DA	84,90	Tekken 3 *	DV	83,90
CyBall Zone	DV	82,90	Myst	DA	82,90	Tennis Arena	DV	89,90
Dark Omen	DV	84,90	Namco Museum 5	DA	74,90	Tetris Plus	DA	75,90
Dead Ball Zone	EV	82,90	Nascar 98	DV	84,90	The Note	DV	77,90
Dead or Alive	DA	83,90	NBA '98	DV	79,90	Theme Hospital	DV	83,90
Deathtrap Dungeon	DV	90,90	NBA Fast Break 98	DV	73,90	Tilt	DV	75,90
Diablo	DV	82,90	NBA Pro '98	DA	89,90	TOCA Touring Car Ch.	DV	82,90

Xploder von Blaze 76,90

PSX HardWare

Konsole m.Dual Shock	289,00
- Silver Value	329,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Controller SONY - farbig	39,90
Control Pad Military Blaze	29,90
Infrarot Pad	81,90
neGcon	79,90
Mouse	54,90
Lenkrad & Pedale:	
- MK II Steering Wheel	128,90
- Top Drive Wheel	145,00
- V3 Racing Wheel	128,90

Multinorm Set 29.90
Bootchip* & RGB/Scart Kabel
Boot Chip * 18.90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

Erazer Gun MP 5 Blaze	69,90
G-Contro 45 Lightgun *	76,90
Gunblaster	48,90
Hyperblaster - Lightgun	59,90
Light Gun (Gamester)	45,90
Predator Gun	69,90
Scorpion Lightgun Blaze	69,90
Memory Cards: 1MEG	29,00
15 Blöcke SONY	38,90
30 Blöcke umschaltb.Blaze	37,90
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	67,00
720 Blöcke	85,00
Game Buster	78,00
Xploder (Blaze)	76,90
Multi Tap	62,90
PC-Link-Set	78,90
RGB Kabel + Audio/Video	19,90
RGB-Kabel	16,90
Link Kabel	16,90
X-Tender	14,90
PSX-Leerhülle einfach	2,85

PSX TOP titel

Alundra	82,90
Batman & Robin *	88,90
Colin McRae Rally	85,90
Dead or Alive	83,90
Dungeon Keeper *	86,90
Frankreich 98	83,90
Gran Turismo	85,90
Heart of Darkness	87,90
J.McGrath Supercr.	87,90
Kula World	82,90
Point Blank *	76,90
Point Blank & Gcon 45 *	138,90
Road Rash 3D	83,90
War Games *	83,90
Wild Arms *	76,90

Bücher
---- Resident Evil
- Perfect Guide 19,90
- Sammelband 19,90
PSX Cheatbuch 2 18,90
Game Breaker 2 24,90
---- Spieleberater:

PLATINUM
Command & Conquer *
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Formel 1 '96
Int. Super Star Soccer Pro
Micro Machines V3
Pandemonium
Porsche Challenge
Resident Evil *
Soviet Strike
Tekken 2
Tomb Raider
True Pinball
Wipeout 2097
je 45,90

PlayStation Games

Tomb Raider 2	DV	89,90	VR Baseball '99 *	DA	82,90			
Tombi *	DA	83,90	VS	DA	89,90			
Tommi Mäkkinen Rally	DA	82,90	War Games *	DV	83,90			
Toshinden 3	DA	82,90	Wayne Gretzky H.98 3D	DA	82,90			
Total NBA '98	DA	75,90	WCW Nitro	DA	89,90			
Transport Tycoon	DA	77,90	WCW vs. The World	DA	88,90			
Treasures of the Deep	DA	82,90	Wild Arms *	DA	76,90			
Triple Play 99 *	DA	84,90	Wing Commander 4	DV	79,90			
Ubik *	DV	83,90	Wing Over	DA	82,90			
Vergessene Welt	DA	79,90	World League Soc. '98	DV	76,90			
Vigilante 8	DA	86,90	WWF: Warzone *	DA	81,90			
Viper	DV	79,90	Xenocrazy	DV	79,90			
Virtual Pool	DA	82,90	Youngblood *	DA	83,90			
VIVA Football *		81,90	Z	DV	75,90			
VMX Racing	DA	84,90	Zero Divide 2 *	DA	83,90			

solange Vorrat reicht: SonderPreise!!

2 Xtreme Games	DA	59,00	MDK - incl. Soundtrack	DV	45,00
Abe's Odyssee	DV	67,00	Motor Mash	DA	65,00
Ark of Time	DV	47,00	Nagano Olympic '98	DV	79,00
Bedlam	DA	69,00	Newman Haas Racing	DV	69,00
Broken Helix	DA	49,00	NHL Face off '98	DA	69,00
Bubsy 3D		29,00	One	DV	77,00
Caesars Palace	DA	75,00	Panzer General 2	DA	45,00
Castlevania	DA	77,00	Perfect Assassin	DA	59,00
Courier Crises	DA	59,00	Powerboat Racing	DV	65,00
Crypt Killer	DA	79,00	Rally Cross	DA	59,00
Devil's Deception	DV	49,00	Ray Tracer		69,00
Disruptor	DA	45,00	Ridge Racer Platinum		29,00
Dragonheart			Riot	DA	29,00
Fire and Steel	DA	45,90	Road Rage	DV	29,00
Fighting Forces	DV	65,00	Snowracer	DV	65,00
Forsaken	DV	79,00	Street Racer		29,00
Gex 3D	DV	65,00	Suikoden	DA	48,00
Golden Goal	DV	77,00	Swagman	DA	39,90
Hardboiled	DV	45,00	Test Drive 4	DV	69,00
Jersey Devil	DA	65,00	Timeshock Pro Pinball	DV	65,00
King of Fighters	DA	59,00	Tobal No. 1	DA	65,00
Laser Gun + Aufsatz		99,00	Total NBA' 97	DA	59,00
Lifeforce Tenka	DV	65,00	Trash It		69,90
Mass Destruction	DA	59,00	X-Men-Child. o.t Atom	DA	59,00

PC CD Rom Top Titel:

Anno 1602	71,90	Halflife *	i.V.
Battle Zone *	26,90	Heavy Gear *	26,90
Comanche 3 Gold *	74,90	Hexplore	71,90
Commandos	79,90	MAX 2	75,90
Conflict Freespace	75,90	Mechcommander	67,90
Daikatana *	78,90	Resident Evil *	27,90
Dune 2000 *	74,90	Sierra Pro Pilot	75,90
Final Fantasy VII	79,90	Sin *	75,90
Heart of Darkness	62,90	Unreal uncut	79,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

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

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

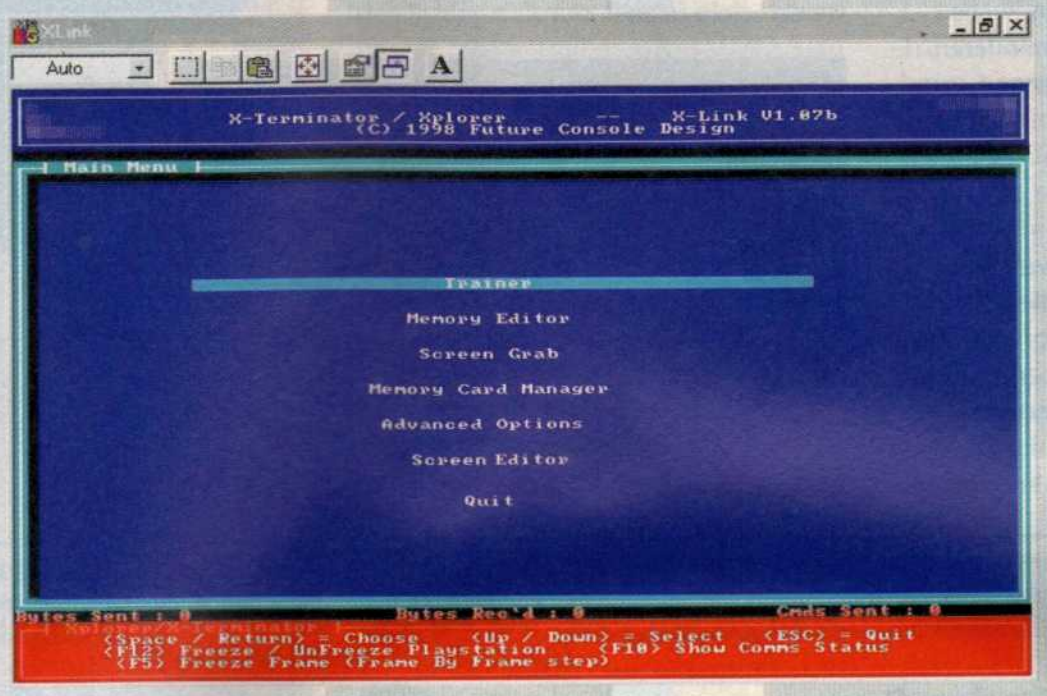
* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

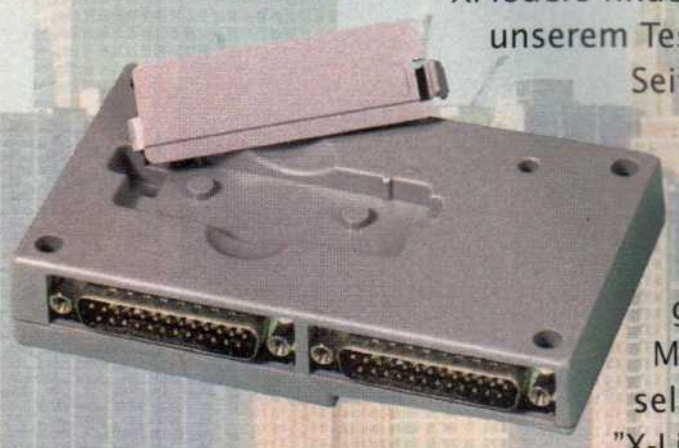
Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

XPlore NEW YORK

Auch im zweiten Teil unserer dreiteiligen Verlosungsaktion für eine Reise nach New York greifen wir tief in die Knobelkiste. Diesmal sind die Fehler allerdings nicht im Text versteckt...

Der Xploder ist schon eine tolles Ding. Mehr als 1.000 Cheats sind auf dem Modul bereits vorinstalliert; und wenn Sie einen Computer besitzen, können Sie ganz einfach neu hinzugekommene Codes installieren, Memory-Cards auf dem PC archivieren und sich regelmäßig die aktuelle XPloder-Software aus dem Internet besorgen. Dazu schließen Sie das Gerät einfach mit einem handelsüblichen Druckerkabel am PC an und starten die mitgelieferte Software. Mehr zu den Funktionen des XPloders finden Sie in unserem Test auf Seite 107.





Die Bilder auf dieser Seite zeigen das Modul selbst sowie "X-Link" auf dem PC. In den Fotos haben sich zwei Fehler eingeschlichen. Schreiben Sie sich diese "Irrtümer" auf. In der nächsten Ausgabe gibt es dann die letzten Fragen; und mit etwas Glück gewinnen Sie eine Reise nach New York.

Falls Sie unsere letzte Ausgabe verpaßt haben sollten, hier noch mal das Rätsel aus dem Vormonat.

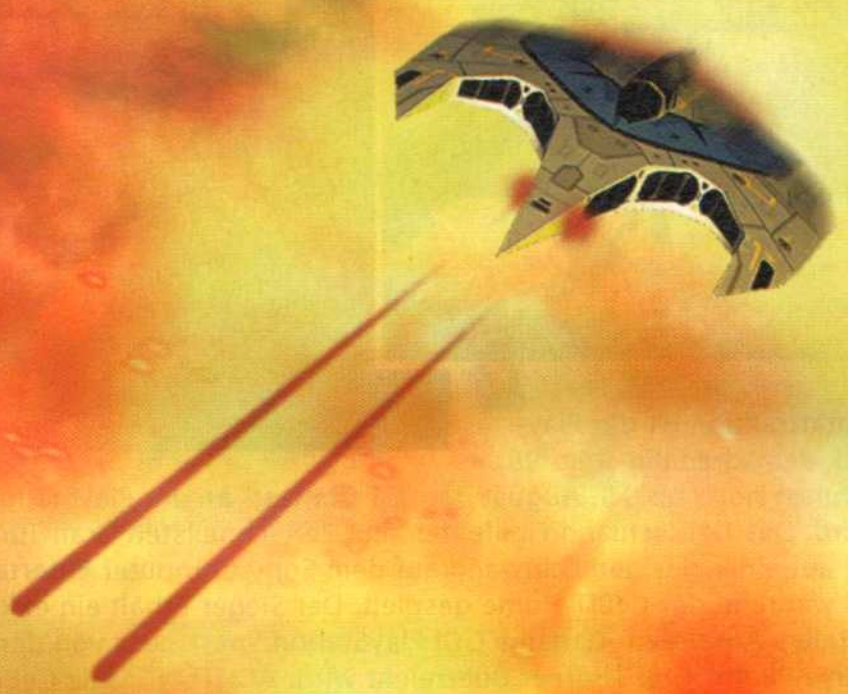
Beim Abtippen dieses Lexikon-Auszugs ist irgendwie etwas schief gelaufen. Finden Sie alle falschen Angaben und notieren Sie sich die Anzahl der Fehler.

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. ms

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

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.

SCE-Country News

Sony Computer Entertainment Deutschland presents:

PlayStation Stadion-Events

Eventablauf: Kurz vor dem Bundesligaspiel fahren zwei bis drei ausgewählte Zuschauer (je nach Termin auch Prominente) auf der Sony PlayStation nacheinander ein Rennen (GT usw.). Das Geschehen wird vom Stadionsprecher live moderiert und auf der Großbildvideowand vor bis zu 70.000 Zuschauern übertragen. Der Zeitschnellste gewinnt eine Sony PlayStation, der Zweit-/Drittplacierte erhält einen PlayStation Trostpreis.

Vor und nach dem Event sowie in der Halbzeit werden auf der Videowand aktuelle PlayStation Werbespots gezeigt.

Wo und wann – die Termine:

VfB Stuttgart: 15.8., Dortmund
Hertha Berlin: 15.8., Bremen
Hertha BSC Berlin: 19.09., Frankfurt
Bremen: 26.9., Wolfsburg
Frankfurt: 26.9., Nürnberg
Kaiserslautern: 26.9., Bochum



Action in der Südkurve – auch dieses Jahr veranstaltet Sony Computer Entertainment seine Stadion-Events.

POWERLINE

Kompetente Hilfe in allen Fragen rund um die PlayStation:

Powerline:* 0190/578 578
Montag bis Freitag 10:00 – 20:00 Uhr

Fax Powerline:* 0190/585 255
365 Tage/Jahr 24 Std.

***Technische Hilfe:* 01805/766 977**
Montag bis Freitag 10:00 – 20:00 Uhr
(*1,21 DM/min.)

CeBIT Home '98: Neue PlayStation Spielehits

Großes Deutschland-Finale der PlayStation Adrenalin-Tour '98

Sony Computer Entertainment Deutschland ist mit einem 520 Quadratmeter großen Stand vom 26. Bis 30. August 1998 auf der CeBIT Home '98 in Hannover vertreten. In Halle 3, Stand A 60 werden die neuesten PlayStation Spielehits, wie beispielsweise das Action Adventure Akte X (nach der gleichnamigen Kult-TV-Serie), der neue 3-D-Spielspaß Spyro the Dragon, das innovative Musikspiel Fluid, der schwarze Gruselspaß Medievil, das lang erwartete Kult-Spiel Tekken 3 und das Jump'n-Run Spiel Crash Bandicoot 3 präsentiert.





Spyro und Crash – nur zwei der vielen Messeattraktionen auf dem Sony-Stand.

Die Hauptattraktion ist der PlayStation Truck der Adrenalin Tour '98, in deren Rahmen noch bis 15. August der "GT Contest" an der PlayStation ausgetragen wird. Das Deutschland-Finale der acht Zeitschnellsten Gran Turismo Spieler wird auf einer riesigen Leinwand auf dem Sony Computer Entertainment Messestand während der CeBIT Home gespielt. Der Sieger erhält ein exklusives Mitsubishi Rallye-Auto, den "Carisma GDI PlayStation Sport", der von der bekannten Rallye-Pilotin Tina Thörner überreicht wird. ACHTUNG: Alle CeBIT HOME Besucher haben auf dem PlayStation Messestand die Chance, sich für die beiden letzten Finalplätze (neun und zehn) zu qualifizieren!!!

Die Adrenalin Tour '98 läuft noch bis Oktober. Das PlayStation Promotion-Team tourt zu Publikumsveranstaltungen, Stadt- und Musikfesten sowie Sport-Events in ganz Deutschland. Vor Ort können die Besucher ihr Können an den neuesten PlayStation Spielen unter Beweis stellen. Die nächsten Termine sind: 13.08.-17.08. Freizeitpark Geiselwind, 23.08. Finale Puma Street Soccer Bern (Schweiz), 26.08.-30.08. CeBIT Home Hannover

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Modus:
Strecke: Deep Forrest (die beste Runde kommt in die Wertung)
Auto: Mitsubishi Lancer EVO IV



Die aktuelle Highscore Top 10

1	Christian	Pasieka	Holzwickede	1:22:597
2	Torben	Grün	Dreihausen	1:22:604
3	Michael	Koosz	Lollar	1:22:612
4	Dirk	Fürstenberg	Holzwickede	1:22:615
5	Thorsten	Zanner	Hamburg	1:23:143
6	Laszlo	Nygenberg	Melsungen	1:23:383
7	Manuel	Alschinger	Habischwald	1:23:510
8	Robert S.	Rivera	Hamburg	1:23:695
9	Andreas	Hoika	Hamm	1:23:739
10	Sven	Lewernez	Hamburg	1:23:767

Die aktuellen Zeiten finden Sie im Internet unter:
www.marketing-support.de/mipclub/adrenalintour/topten.htm



Das können Sie gewinnen: Einen Mitsubishi Carisma GDI PlayStation Sport (leider ohne die attraktive Rallye-Fahrerin!).

Dual Shock-Verlosung

Der "Vibrator für den Mann"

Sony Computer Entertainment macht die Geschenk-Box auf: Mit etwas Glück können Sie eins von drei brandneuen Dual Shock-Joypads gewinnen. Als "Trostpreise" winken "Dead Or Alive"-T-Shirts und "Kula World"-Wasserbälle. Schreiben Sie uns einfach eine Postkarte (bitte keine Briefe), oder senden Sie uns ein Fax. Die Anschrift lautet:

WEKA Consumer Medien GmbH
Das offizielle PlayStation Magazin
Stichwort: Sony-Verlosung
Gruber Straße 46 a
85586 Poing
Fax: 0 81 21/95-12 98

Einsendeschluß ist der 31.08.98 (Datum des Poststempels) Mitarbeiter unserer Verlage sowie deren Angehörige dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen. Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



Joypads, T-Shirts, Bälle: Postkarte genügt, und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Redaktions-Treffen

Warum hat Moritz letztes Jahr nicht sofort wieder gekündigt, als er nicht nach Atlanta durfte und wieso ist Patricia die einzige Frau in der Redaktion? Fragen über Fragen, die wir im Heft nie beantworten konnten.

CeBIT HOME HANNOVER 26.8.–30.8.1998

Messen wie die CeBIT-Home sind – sofern man sie als Besucher genießen kann – eine feine Sache. Die Aussteller präsentieren einem die neuesten Spiele, an jeder Ecke gibt es tolle Verlosungsaktionen usw.
Für Redakteure sieht die Sache da schon etwas anders aus. Ein Meeting jagt das andere, die nächste Produktvorstellung ist mit Sicherheit am anderen Ende des Messegeländes und wer ohne festen Besuchstermin auf einen Stand kommt, hat meist sowieso schlechte Karten. Aus diesem Grund haben wir unsere Termine so geplant, daß immer jemand am Stand ist, um Ihre Fragen zu beantworten:

Patricia Beischl	**26.08.98 bis 28.08.98**	**täglich 12:00 – 15:00 Uhr**
Moritz Menzel	**26.08.98 bis 28.08.98**	**täglich 09:00 – 12:00 Uhr**
Artur Hoffmann	**26.08.98 bis 28.08.98**	**täglich 12:00 – 14:00 Uhr**
Michael Schmithäuser	**26.08.98 bis 28.08.98**	**täglich 10:00 – 12:00 Uhr**
Jan Binsmaier	**26.08.98 bis 30.08.98**	**täglich 15:00 – 18:00 Uhr**
Michael Schmittner	**28.08.98 bis 30.08.98**	**täglich 15:00 – 18:00 Uhr**

Das offizielle PlayStation Magazin
Halle 3
Stand E15

Also, kommen Sie doch vorbei und fragen Sie uns, was Sie schon immer wissen wollten. Diskutieren Sie mit Moritz, Michael oder Artur über die eine oder andere Wertung, oder spielen Sie einfach mit uns.
Wie auch immer: Wir freuen uns schon auf Sie. *ms*

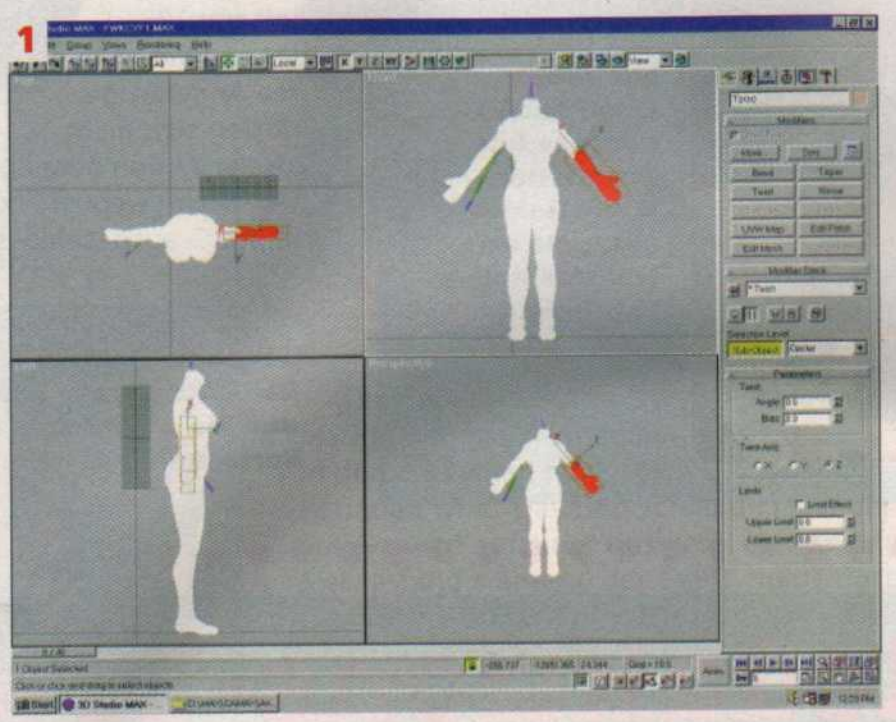
Messiah, Tagebuch Vol. 3



Wir stehen in den Startlöchern. Der Mythos vom Messias wird wahr. Zumindest für die PSX-Zocker aus dem Action-Lager. von Ingo Böhme



Das Spiel ist kurz vor der Fertigstellung. Und jetzt heißt es noch einmal reinklotzen und mit letzter Kraft durchs Ziel laufen. Begleiten Sie in diesem dritten und letzten Teil des "Messiah"-Tagebuchs das Ego-Team, die Entwickler des lang erwarteten Action-Shooters, auf den letzten Metern vor dem Ziel.





[1] Beim "Boning" werden die Gelenke der Figuren erstellt. [2] Die Musik zu Messiah kommt von der Gruppe Fear Factory. [3] Dave Perry ist der Präsident von Shiny Entertainment und mit seinen skurrilen Ideen und Vorstellungen einer der Väter von Messiah.

5. Januar 98

Das neue Jahr hat begonnen. Langsam trudelt das Team wieder ein. Auch Sax ist aus Dänemark zurück. Alle haben diese kurze Verschnaufpause genossen. Denn ab jetzt heißt es reinklotzen. Es gibt noch so viel zu tun. Und immer wieder sind Termine, die die Weiterentwicklung verzögern. Zunächst müssen Dave und Sax auf die CGDC (Computer Game Developers Conference) in Long Beach, wo sie verschiedene Vorträge über die Messiah Technologie halten werden. Dann kommt ja auch schon wieder die E3, auf der wir diesmal schon ein echtes Spiel zeigen können. Obwohl, wie ich Dave Perry kenne, will er wieder nur einer kleinen Gruppe hinter verschlossener Tür die Fortschritte vorführen, um dann irgendwann vor dem versammelten Publikum die Bombe platzen zu lassen.



12. Januar 98

Sax und Tony haben einen großen Teil der Messiah Graphic Engine fertiggestellt. Jetzt wird es leichter werden, die übrigen Charaktere in das Spiel zu bringen. Zwischenzeitlich hat Darran an einer neuen Figur gearbeitet: eine Bedienung. Aber wer Darran kennt, weiß, daß es sich hier nicht um eine süße Barbiepuppe im weißen Kleidchen handelt. Vielmehr hat dieser herumschleichende Vamp eher Ähnlichkeit mit einer aufgestrapsten Nonne. Und um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, ist es ein Kreuz, das ihre üppigen Rundungen bedeckt. Wenn uns der Titel des Spiels noch nicht ins Fegefeuer bringt, dann tut es dieses neueste Mitglied der Messiahfamilie mit Sicherheit.

Aber auch Tony ist in puncto Effekte nicht untätig gewesen. Mir persönlich gefällt diese eine Spezialgranate am besten. Sie zerstört alles, was irgendwo auf und um ihre Flugbahn herum ist.



1. Februar 98

In den letzten zwei Wochen hat Darran vier neue Charaktere geschaffen. Wenn ich das alles hochrechne, werden es am Ende so ungefähr 35 sein.

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

1

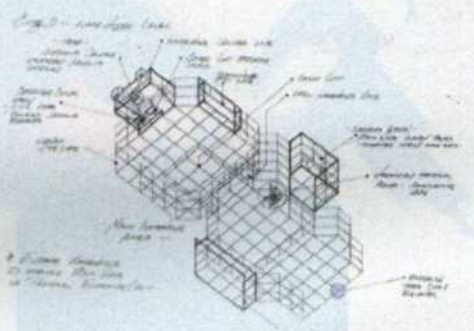


[1] "Das Projekt "Erde" ist leider ein wenig aus dem Ruder gelaufen. Nichts Besorgniserregendes. Nur ein wenig Verwaltungskram. Ehrlich! Ich würde Sie eigentlich nicht damit belästigen, aber alle anderen sind mit wichtigen Dingen beschäftigt. Ich bin sicher, daß Sie nicht mehr als ein paar Minuten brauchen, um das in Ordnung zu bringen." gez. Gabriel [Erzengel] [2] Explosionen vom Feinsten [3] und effektvolle Verwandlungen – das ist die Welt von Messiah.

2









"Hung" ist eine der abgefahrensten Figuren, die ich je in einem Videospiel gesehen habe. Darran erklärte mir seine Beweggründe mit den Worten "Hey, wenn wir eine weibliche Prostituierte haben, dann müssen wir auch ein paar männliche Pendants bieten!" Da soll uns noch mal jemand Sexisten nennen.

Sax beginnt jetzt mit dem kniffligsten Teil: der Intelligenz der Figuren. Allerdings tun sich ihm da einige Wege auf, und er alleine ist kompetent genug, den richtigen für unser Spiel zu wählen. Im Moment beschäftigt er sich noch mit den althergebrachten Techniken wie Fuzzy Logic, Neuronale Netze und dem herkömmlichen If-Then-Kram. Aber wie ich ihn kenne, wird er ganz neue Wege gehen. Denn neben der grafischen Wirkung wird es die Cleverness der Mitwirkenden sein, über die man Messiah später be- oder verurteilen wird.

16. Februar 98

Dave ist gerade dabei, die Patentierung unserer Engine noch einmal zu überdenken. Nach all dem Ärger in der Presse und den erheblichen Kosten scheint es, als würde sich die Investition nicht lohnen. Denn selbst wenn irgend ein Hacker unsere Engine zurück entwickelt, hat er nur die Hälfte dessen, was unsere Technologie ausmacht. Denn schließlich braucht er auch noch das Tool, um die gestalteten Charaktere vom 3D Studio-Max in die Engine zu bringen.

3. März 98

Sax' Tag besteht weiterhin aus der Erschaffung der Künstlichen Intelligenz (KI). Es ist ziemlich kompliziert, darüber zu sprechen, ohne in den Fachjargon zu verfallen. Das grundlegende Prinzip ist jedoch, jedem Charakter ein eigenes Minigehirn zu geben, das sein komplettes Handeln und die Interaktion mit den anderen Figuren bestimmt. Das Problem, dem sich Sax im Moment gerade gegenüber sieht, ist, daß es unendlich viel Zeit kostet, jedem einzelnen ein solches Gehirn einzupflanzen. Denn jedes Hirn muß von Grund auf lernen. Ein bißchen ist es, wie einem Kleinkind zuzuschauen, wie es seine ersten Schritte übt. Doch trotz der enormen Fortschritte, die die KI in den letzten Jahren gemacht hat, können Programmierer ihren Kreaturen nur ein minimales Maß an Entscheidungsvermögen mit auf den Weg geben. Meist ist es nur das "Bist Du schwächer, greif ich Dich an, sonst hau ich ab"-Verhalten. Und selbst diese primitive Form der Reaktion ist schon verdammt knifflig zu programmieren.

Bei Messiah hat sich Sax ein hehres Ziel gesetzt: Er will, daß seine "Kinder" ihre Umgebung wahrnehmen, die Chancen abwägen und zu eigenen Entscheidungen gelangen. Wie ein Vater sitzt er stundenlang vor dem Monitor und schaut seinen Sprößlingen zu, wie sie die Welt erkunden. Und jedesmal, wenn einer gegen eine Wand läuft, sich unter einem Vorsprung nicht duckt oder plötzlich ohne Grund feuert, greift er ein und korrigiert dieses Problem. Dabei "öffnet" er ihre digitalen Gehirne, schneidet, korrigiert und setzt sie schließlich wieder zusammen.

Manche Leute vergleichen die Entstehung eines Videospiels mit der Geburt eines Kindes. Und wenn man uns so sieht, wie wir nächtelang vor dem Monitor sitzen, um jeden flügge gewordenen Charakter auf seinem Weg in die Welt zu begleiten, ist in unseren Augen viel mehr als nur ein technisches Interesse zu sehen. Sax meint, ihn erinnere das Ganze etwas an den Film "Westworld". Denn auch wir erschaffen diese Wesen nur, damit sie von anderen weggeblasen werden.

14. April 98

Jeder hat nur noch zwei Dinge im Kopf: die CGDC und die E3. Jetzt kann endlich jeder sehen, was wir geleistet haben. Wenn wir doch nur noch ein bis zwei Wochen mehr Zeit hätten... *(Ein typischer Spruch eines jeden Programmierers. Anm. d. Redaktion)*



Nun bleibt nur abwarten

Das waren die letzten Zeilen, die wir in dem Tagebuch der Messiah Entwickler lesen konnten. Wie wir heute wissen, war die Präsentation ein Hit. Und auch wir sollen schon bald eine spielbare Version bekommen. Dann aber müssen sie sich warm anziehen, Sax, Damien, Gabriel und die anderen. Denn noch nie in der Geschichte des PSM wurden derart hohe Anforderungen und Erwartungen an ein Spiel gestellt... *pat*

Crash Bandicoot 3: Warped

Die Rückkehr des Bandicoot

Knapp ein Jahr ist vergangen, seit das erste "Crash"-Sequel in den deutschen Läden stand. Jetzt schickt sich der orangefarbene Wicht zum dritten Mal an, seinen Widersacher Cortex in die Schranken zu weisen... von Ingo Böhme



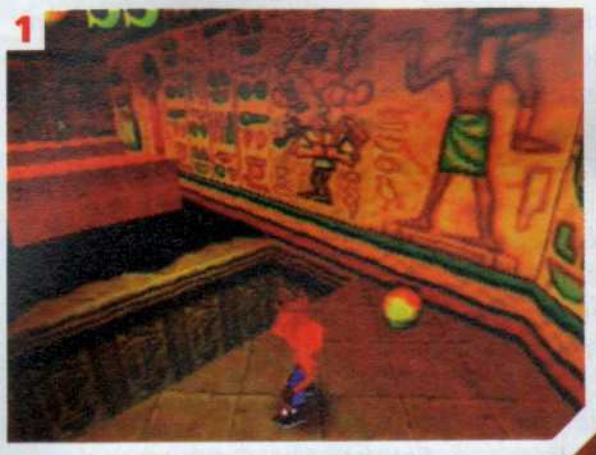
Crash ist zurück, und er hat sich für sein drittes Abenteuer Unterstützung besorgt: Zum ersten Mal greift Crashs Schwester Coco aktiv ins Geschehen ein und tritt als spielbare Figur auf. So ist es z.B. an ihr, den Ritt auf einem Tiger (Sie erinnern sich: Crash absolvierte bereits spektakuläre Rennen auf einem Wildschwein und einem Eisbären) heil zu überstehen und den begehrten Diamanten einzusammeln.

Die uns vorliegende frühe Version läßt in vielen Punkten auf Bekanntes und Bewährtes schließen: Wieder einmal gilt es, Äpfel einzusammeln, Kisten zu zerschlagen und sich gegen allerlei unangenehme Zeitgenossen durchzusetzen. Oberstes Ziel ist – wieder einmal – das Einsammeln der verstreuten Diamanten. Auch die Idee mit den verschiedenen Warp-Räumen auf jedem Level wurde beibehalten, so daß Sie selbst entscheiden dürfen, in welcher Reihenfolge Sie sich den Herausforderungen stellen.



Bei den einzelnen Leveln gibt es von Zeit zu Zeit ebenfalls ein Déjà-vu-Erlebnis. Spätestens dann, wenn Sie gefordert sind, vor einem Dinosaurier (in Crash 2 war es ein riesiger Stein) quasi aus dem Bildschirm heraus zu fliehen ohne in irgendeine Feuerquelle zu treten, sich im Gebüsch zu verheddern oder in einen Abgrund zu stürzen.

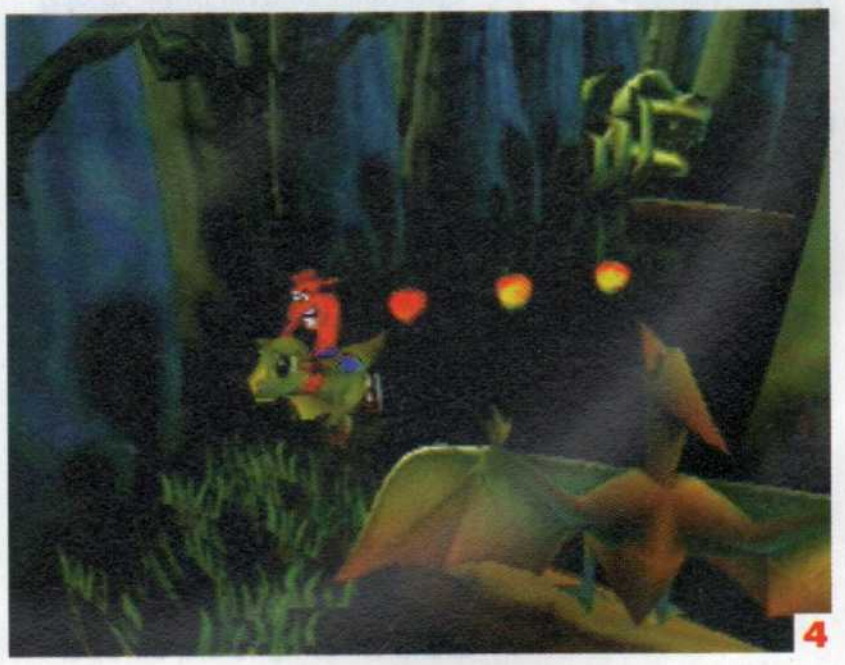
Aber auch viel Neues wird geboten. Erstmals taucht Crash z.B. in die Unterwasserwelten ein – selbstverständlich stilecht mit Taucherbrille und Preßluftflasche – und sieht sich feindlichen Haien und Stachelfischen gegenüber. Hier kommt ihm auch seine neue Bewegungsfähigkeit zugute, denn neue Gegner erfordern auch neue Ge-



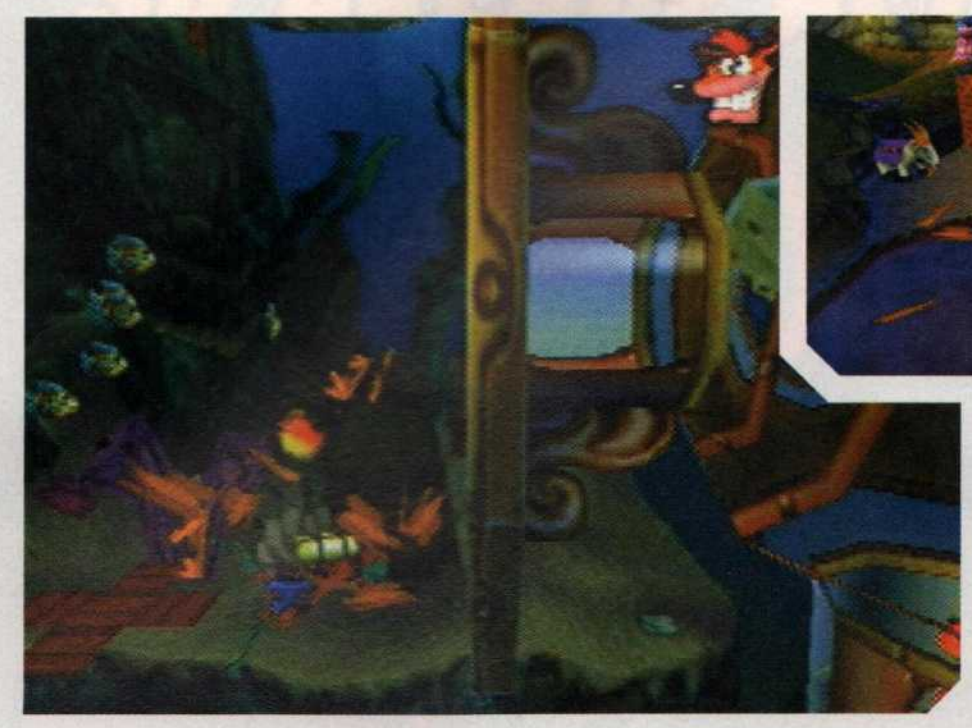


[1-3] Auf seiner weiten Reise macht unser aller Crash auch das einst so beschauliche Ägypten unsicher. Was wohl die alten Pharaonen dazu sagen... [4] Der kleine Dinosaurier wird ohne Gewissensbisse als Fluggerät mißbraucht.





■ HERSTELLER:	**SCE**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Universal Interactive**	■ GENRE:	**Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**Dezember**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

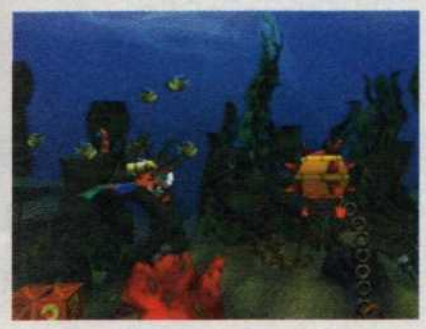






Das nasse Element spielt im dritten Abenteuer eine sehr große Rolle. Das hängt vor allem mit den beeindruckenden grafischen Effekten zusammen, die für die Leistungsfähigkeit der Grafikengine sprechen. Ein weiteres nettes Feature werden alle Besitzer eines Dual-Shock-Controllers zu spüren bekommen. Nur ein echter Tauchausflug ist schöner.





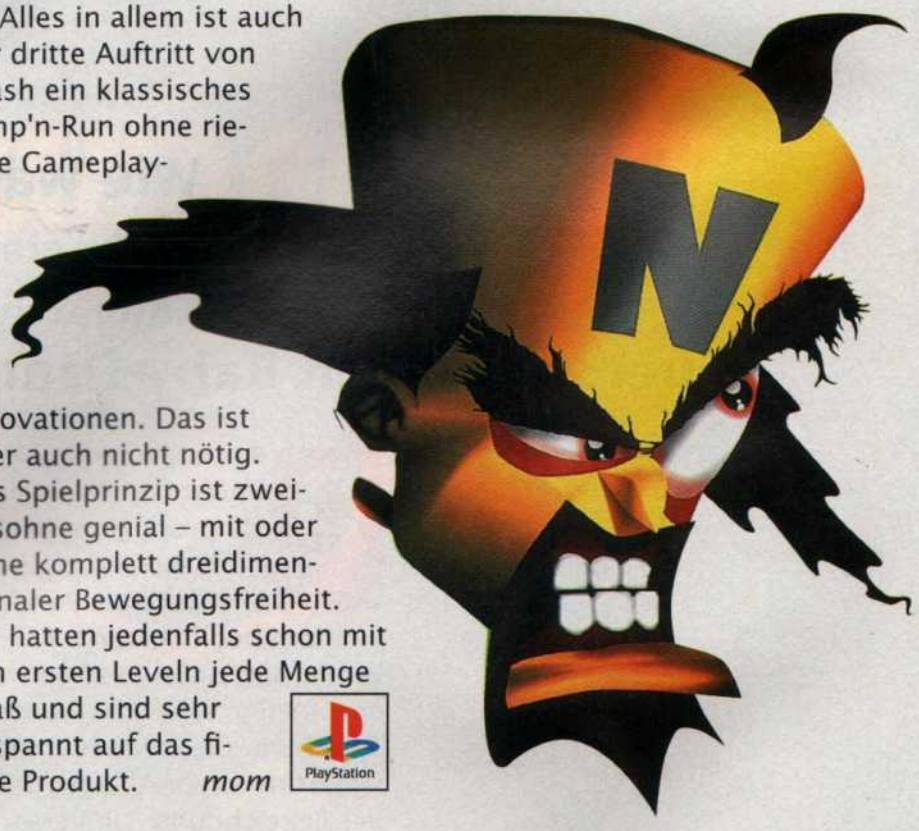


genmaßnahmen. Unter anderem verfügt der Bandicoot jetzt über eine Doppeldrehung, die auch dem aggressivsten Hai den Garaus macht.

Sollte der orangefarbene Kerl doch einmal einem Angreifer unterliegen, macht zumindest das Zuschauen trotzdem noch Spaß, denn in puncto "Sterben" haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Verkohlen, Aufblasen und Platzen und das (schon bekannte) Entschweben als Engelchen sind nur einige der "Todesarten", die Crash auf seinem Weg erleiden muß. Keine Angst, die Animationen sind durchweg cartoon-mäßig niedlich und wirken niemals brutal. Der Dual-Shock-Controller vermittelt Ihnen das Gefühl, ein kleines bißchen mit Ihrem Helden mitzuleiden.

Besonders auffallend ist jetzt bereits der grafische Qualitäts-Sprung, den die Entwickler bei "Warped" realisiert haben. Selbst in diesem frühen Stadium ist schon klar erkennbar, daß Ärgernisse aus den Vorgängerversionen weitestgehend ausgeräumt wurden. So trifft man nur noch ganz vereinzelt auf das Phänomen, daß Crash scheinbar durch Kisten hindurch läuft. Auch die Lichteffekte sind beeindruckend, was insbesondere beim Unterwasserlevel und in der antiken Tempelanlage für eine äußerst realistische Atmosphäre sorgt.

Alles in allem ist auch der dritte Auftritt von Crash ein klassisches Jump'n-Run ohne riesige Gameplay-Innovationen. Das ist aber auch nicht nötig. Das Spielprinzip ist zweifelsohne genial – mit oder ohne komplett dreidimensionaler Bewegungsfreiheit. Wir hatten jedenfalls schon mit den ersten Leveln jede Menge Spaß und sind sehr gespannt auf das finale Produkt. *mom*





Jason Rubin, President der Naughty Dog Inc.

Wir haben uns mit Jason Rubin, President der Naughty Dog Inc. Unterhalten und ihm einige Hintergrundinformationen zu Crash 3 entlockt.

***PSM:* Worum geht es bei Crash Bandicoot: Warped?**
JR: Wieder einmal ist Crashs Feind sein alter Bekannter Cortex. Allerdings steckt der seinerseits ein bißchen in Schwierigkeiten. Am Ende des letzten Teils von Crash ist ja bekanntlich Cortex' Raumschiff explodiert. Es zerbarst in 1.000 Stücke, und das größte davon dringt in die Erdatmosphäre ein und landet auf einer der Inseln, wo sich Crash 1 und 2 abgespielt haben. Dort hinterläßt es ein riesiges schwarzes Loch, das mit einem unheimlichen Grinsen Cortex zur Rechenschaft zieht, weil alle Diamanten verloren sind. Und so erhält dieser wieder einmal den Auftrag, sich um die Beschaffung der edlen Steine zu kümmern. Mit einem widerlichen Lachen schickt der schwarze Schatten Cortex in die Schlacht. Plötzlich nimmt der Auftraggeber Gestalt an, und sichtbar wird Uka Uka, der böse Zwilling von Aku Aku, den Sie ja bereits aus den ersten Teilen kennen.

Crash und seine Schwester Coco erfahren von dem Vorfall und beschließen, erneut – und diesmal gemeinsam – gegen Cortex in den Kampf zu ziehen.

***PSM:* Worin unterscheidet sich "Warped" von den ersten beiden Teilen?**
JR: Durch vier Jahre Erfahrung! Wir haben viel gelernt und dadurch sowohl die Grafik als auch das Gameplay noch mal verbessert. Es gibt weniger 2D-Scrolling und dafür wesentlich mehr dreidimensionale Spielphasen. Darüber hinaus beherrscht Crash einige zusätzliche Bewegungen, und wir haben mehr Gegner eingebaut.

***PSM:* Verraten Sie uns doch bitte, was der orangefarbene Zwerg Neues kann.**
JR: Crash verfügt über sechs neue "Super Moves", die er im Laufe des Spiels erlernt. Nach und nach gibt es da den Zweifachsprung, den Super-Bauchplatscher, Extra-Speed und das Abfeuern von Handgranaten. Hat Crash etwas dazugelernt, ist es für den Rest des Spiels dauerhaft verfügbar. Er kann auch in frühere Level zurückkehren und die neu erworbenen Fähigkeiten dort einsetzen. Einige Geheimabschnitte sind nämlich nur unter Verwendung eines Super Moves zugänglich...

***PSM:* Was hat es mit Coco auf sich?**
JR: Coco ist Crashs Schwester. War sie in den ersten beiden Teilen nur passiv mit dabei, wird sie in Warped erstmals einige Level als spielbarer Charakter bestreiten. Sie beherrscht andere Bewegungen als ihr Bruder und erhält andere Fahrzeuge.

Spyro the Dragon



Wie wär's mit Weihnachtsferien im Drachenland? Rechtzeitig zum Fest will SCE ein grafisch famoses 3D-Jump'n-Run von Universal Interactive herausbringen, das Sie in die Rolle eines feuerspeienden Baby-Drachen versetzt. von Michael Schmithäuser

Das Hollywood-Großunternehmen Universal produziert nicht nur Kino-Highlights wie "Jurassic Park", sondern beglückt auch Konsolen-Fans mit erstklassigen Videospielen. Allein zu diesem Zweck hat die weltbekannte Filmfirma einen Ableger mit der Bezeichnung "Universal Interactive Studios" ins Leben gerufen. Diese ambitionierte Softwareschmiede hat sich auf die Fahnen geschrieben, in Zusammenarbeit mit den besten Entwicklerteams ausschließlich hochwertige Titel zu produzieren. Bislang hat Universal Interactive ihre hochgesteckten Ziele erreicht – getreu der Devise "Klasse statt Masse", sind im vergangenen Jahr die PlayStation-Hits "Crash Bandicoot 2" und "Disruptor" erschienen. Letzterer stammt von Insomniac Games, die sich derzeit an einem 3D-Jump'n-Run versuchen, das in technischer Hinsicht alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll.

Der Titelheld von "Spyro the Dragon" ist ein putziger Jungdrache, der am liebsten in den weitläufigen Burganlagen seiner großen Drachenfamilie herumtollt, Schmetterlinge fängt und Schafe über die saftigen Wiesen scheucht. Doch eines Tages ist plötzlich Schluß mit dem unbeschwerten Lotterleben – der Oberfiesling Gnorc the Gnasty fällt in die Drachenfestung ein und legt einen Fluch über Spyros gesamte Verwandtschaft. Fortan stehen die einst so stolzen Drachen als kalte, leblose Kristallstatuen in den Burghöfen herum, während sich Gnorcs widerliche Monsterbrut ungehindert in der Drachenwelt ausbrei-











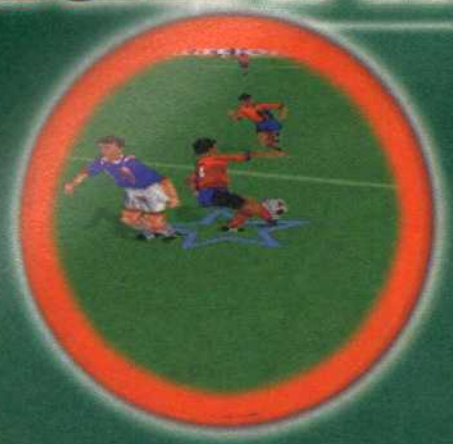
[1] Der Drache ist los: Mit seiner pfeilschnellen Hörner-Attacke nimmt es Spyro selbst mit den geschicktesten Gegnern auf. [2] Mann, ist der dick, Mann! In der Gletscherwelt trifft Spyro auf diesen voluminösen Wächter. [3] Treue Freundin: Die glitzernde Elfe folgt Spyro auf Schritt und Tritt. Sie wechselt ihre Farbe, wenn Gefahr in Verzug ist. [4] Abgehoben: Der kleine Drache gleitet anmutig durch die Lüfte.

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.

In der Mache | Spyro the Dragon

ten kann. Der kleine Spyro wurde bei der Attacke auf die mächtigen, geflügelten Fabelwesen übersehen und steht nun vor einer schwierigen Aufgabe: Er muß eine beschwerliche Reise durch sieben Burgen


1


3


2

antreten, um 120 Drachen von dem schrecklichen Fluch zu befreien.

Vom Spielprinzip läßt sich Spyro the Dragon am ehesten mit "Croc" vergleichen – Sie bewegen sich völlig frei durch die 36 weitläufigen 3D-Level, während der kleine Drache von einer schwebenden Kamera verfolgt wird. Dabei muß er Aufgaben erledigen, die Kennern des Genres hinlänglich bekannt sein dürften: Kisten zerdeppern, Edelsteine einsammeln, Monster verkloppen und Drachen befreien. "Super Mario 64" hat auf der Nintendo-Konsole vorgemacht, wie ein dreidimensionales Jump'n-Run auszusehen hat, und alle Softwareschmieden eifern dem großen Vorbild nach – da bildet auch Spyro the Dragon keine Ausnahme.



Spyro the Dragon ist ein potentieller Hitkandidat, der neue Maßstäbe auf der PlayStation setzen wird.

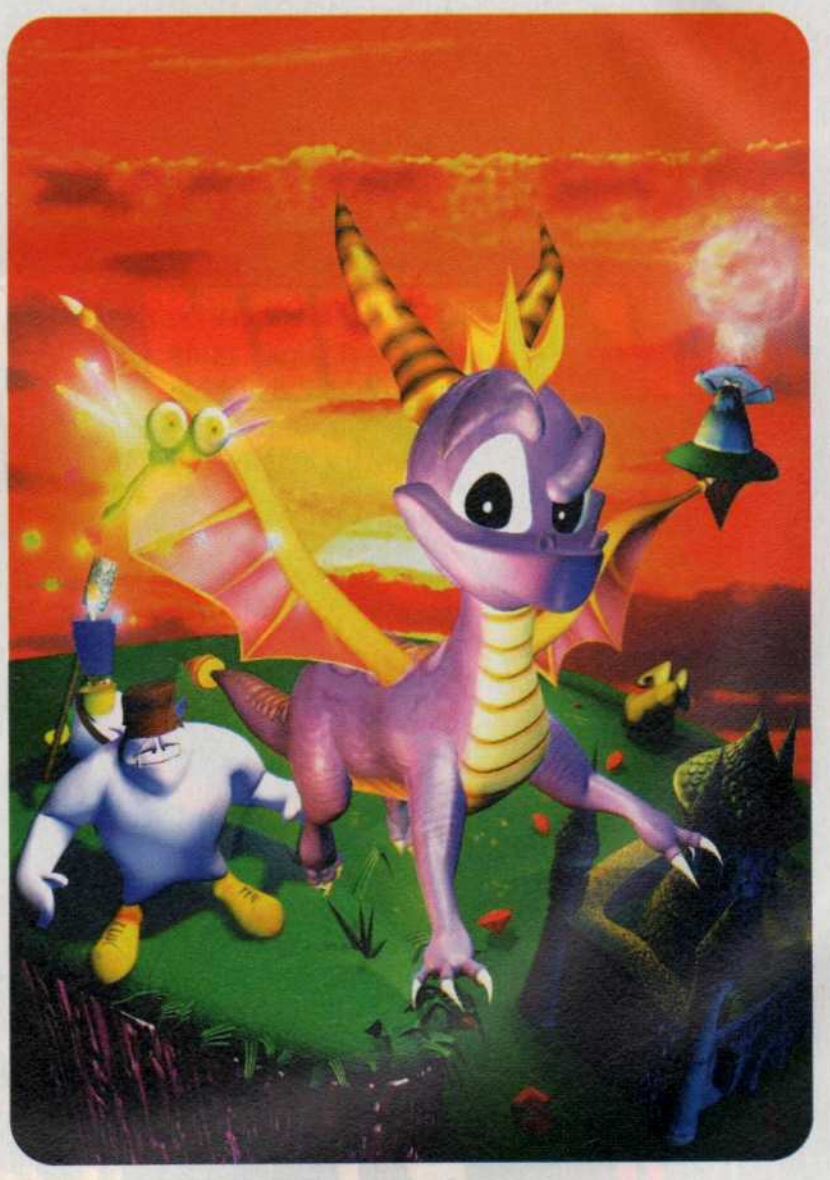
Technisch brillant

Was sollte es dann für einen Grund geben, sich auf den neuen Genrevertreter zu freuen? Ganz einfach: die rundum gelungene Präsentation und die makellose technische Realisierung. Wir hatten Gelegenheit, schon mal einen Blick auf eine frühe Entwicklerversion des Weihnachten '98 erscheinenden Produkts zu werfen. Ganz ehrlich: Wir waren über alle Maßen begeistert. Die extrem leistungsstarke 3D-Engine bewegt die kunterbunten, hochauflösenden und detailreichen Polygon-Welten butterweich und in einem Höllentempo über den Bildschirm. Kein Ruckeln, keine Blitzer und auch nicht die gefürchteten Clipping-Fehler trüben das überwältigende Gefühl des Spielers, in einem interaktiven Zeichentrickfilm mitzuwirken. Besonders die wunderschön gestalteten Flug-Level, in denen Spyro majestätisch durch die Lüfte gleitet, haben es uns angetan. Die tadellose visuelle Präsentation läßt sogar solche Meisterwerke wie "Gex 3D" mühelos hinter sich.

Neben der rasanten 3D-Grafik überzeugen auch die liebenswert gestalteten und fließend animierten Charaktere auf ganzer Linie. Neben dem schuppigen Hauptdarsteller sorgen jede Menge "böse" Gegner für reichlich Abwechslung: Ängstliche Juwelendiebe, wackere Stierkämpfer, grimmige Schäfer und keulenbewehrte Obermotze halten den kleinen Drachen ganz schön auf Trab. Spyro kann die finsteren Gestalten mit seinem Drachenodem rösten, oder eine Hochgeschwindigkeits-Laufattacke mit gesenkten Hörnern starten. Mit seinen winzigen Stummelflügeln kann


4

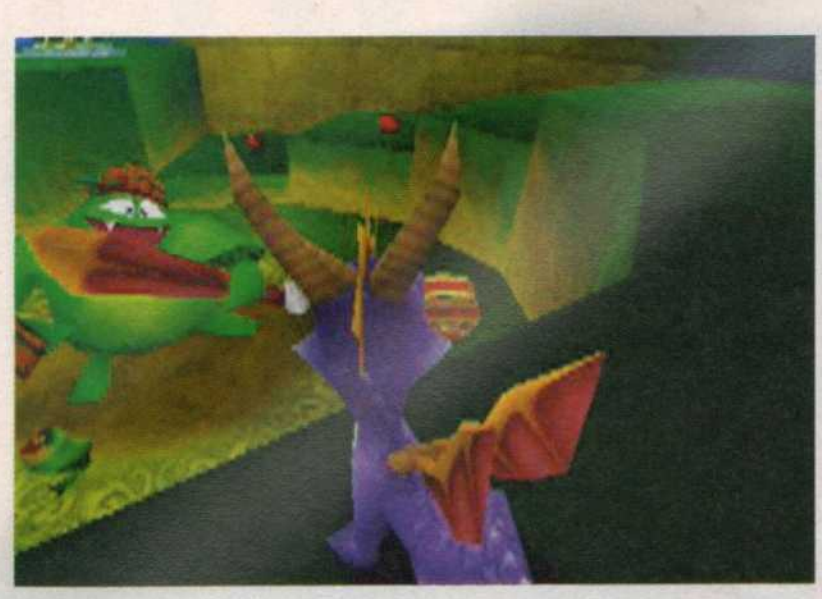
[1] Olé! Im Burghof wird Spyro zum Zeugen eines echten Stierkampfs. [2] Nur noch ein Sprung, und Spyro kann einen weiteren verzauberten Drachen aus dessen Kristall-Gefängnis befreien. [3] Ein grimmiger Schäfer versperrt Spyro den Weg zum Wachturm. [4] Abgehoben: Wenn Spyro von einer erhöhten Stelle springt, tragen ihn seine Stummelflügel meilenweit über das bunte Comic-Land.



■ HERSTELLER: **SCE** ■ HERKUNFTSLAND: **USA**

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

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



Die intellegente Kameraführung sorgt stets für den richtigen Blickwinkel.



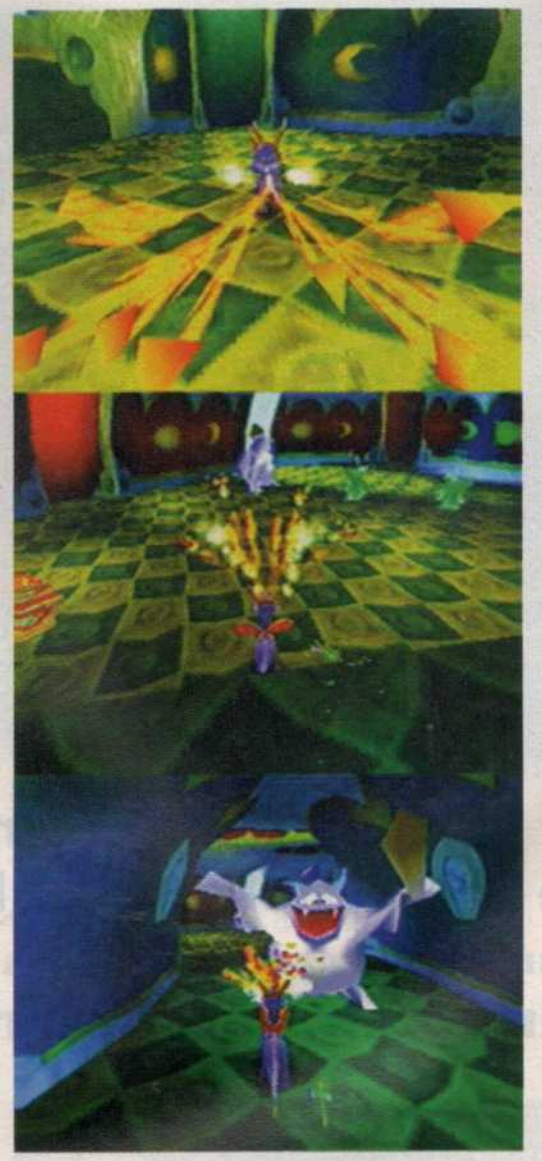
er zwar nicht aus eigener Kraft vom Boden abheben, doch nach einem heldenhaften Sturz von einer erhöhten Stelle legt er ansehenliche Gleitflüge hin.

In den abwechslungsreich gestalteten Leveln warten nicht nur jede Menge Monster auf Spyro, sondern auch das eine oder andere Puzzle. Gott sei Dank zeigen sich befreite Kristalldrachen höchst erkenntlich und geben ihrem kleinen Freund gerne einen Tip mit auf den Weg. Solche Hilfestellungen sind auch bitter nötig, denn in den höheren Leveln bekommt Spyro ganz schön was zu tun.

Weitere Highlights der Insomnia-Produktion sind die gelungene Steuerung und die perfekte Kameraführung. Während die meisten 3-D-Spiele in diesen Disziplinen kräftig Minuspunkte einsammeln, verfügt Spyro the Dragon schon in der Betaversion über eine ausgefeilte und präzise Analog-Steuerung sowie über eine hochintelligente Kameraführung. Letztere sorgt stets für den richtigen Blickwinkel und läßt sich auf Wunsch vom Spieler direkt beeinflussen.

Die Summe all dieser guten Eigenschaften macht Spyro the Dragon zu einem potentiellen Hitkandidaten, der neue Maßstäbe auf der PlayStation setzen wird. Grund genug für uns, Ihnen in einer der nächsten Ausgaben ein ausführliches "Angespielt" nachzuliefern.

mom



Eines sollte man beim Kontakt mit einem Drachen tunlichst unterlassen: Ihn um Feuer bitten!

BEAT 'EM UP

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2
• Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
• Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuertasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter
unverbindl. Preisempf.
← DM 69,95

SV 1110 MEGA MEMORY CARD
• 4Mbit physikalischer Speicher
• Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
• Bis zu 360 Speicherplätze
• Status-Informationen über LCD-Anzeige
unverbindl. Preisempf.
DM 89,95

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK
Das robuste OutdoorPack
Dieser Rucksack bietet Platz für eine Sony PlayStation™ und umfangreichem Zubehör. Controller und Spiele werden getrennt in gepolsterten Innentaschen untergebracht. Das robuste Material der Außenhaut hält selbst einer etwas „rauhen" Behandlung spielend stand.
unverbindl. Preisempf. DM 69,95 →

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß
• Analoge, programmierbare Lenkreaktion
• Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
• Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
unverbindl. Preisempf.
DM 149,95 →

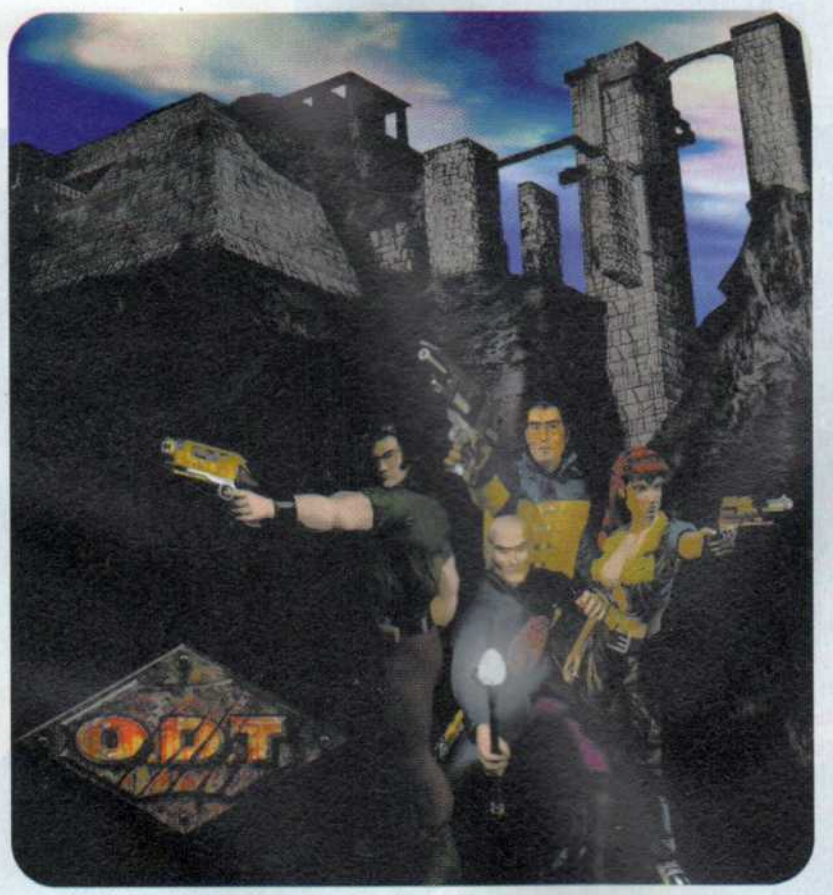
P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis
• Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
• 14 Funktionstasten
• Analoges Mini-Lenkrad
• 10 Tasten programmierbar als Feuertasten
• Analoge Trigger-Steuerung
• Ergonomisches Design
unverbindl. Preisempf.
DM 79,95 →

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Man nehme ein klassisches Action-Adventure à la "Tomb Raider", füge eine Prise Rollenspiel hinzu und würze das Ganze mit toller Grafik und skurrilen Versatzstücken aus Jules-Verne-Geschichten – fertig ist "O.D.T.", der potentielle Weihnachts-Hit von Psygnosis. von Michael Schmithäuser



Ein riesiges Lufschiff schwebt über dem nächtlichen Ozean. Kapitän Lamat tritt hinaus auf das hölzerne Deck und überprüft mit einem Sextanten die Position der "Nautiflyus". Alles in Ordnung – der Himmel ist klar, der Seegang ruhig, und der Kurs stimmt. Lamat hegt nicht den geringsten Zweifel daran, daß er seinen ehrenhaften Auftrag ordnungsgemäß erfüllen wird: Lebenswichtige Medikamente für die dahinsiechenden Bewohner der Stadt Calli aus der "Verbotenen Zone" zu holen. Doch plötzlich verfinstert sich der Himmel über dem Meer, eine riesige Gewitterfront zieht herauf, heftige Windböen zerren an der Takelage, und gleißend helle Blitze zucken durch die Nacht. Während der Kapitän und seine vier "Luftmatrosen" alles daran setzen, die ins Trudeln geratende Nautiflyus wieder unter Kontrolle zu bringen, wird das Schiff von einem geheimnisvollen, grün schimmernden Kraftfeld umschlossen und aus seiner ursprünglichen Flugbahn gerissen. Ein paar Augenblicke später erlischt der grüne Schimmer, und das schwer beschädigte Luftschiff stürzt haltlos in die Tiefe. Der Sturzflug endet glimpflich auf dem Dach eines bizarren Turms. Irgendwo in den Mauern dieses riesigen Bauwerks verbirgt sich ein böser Zauberer, der alles daransetzt, die Besatzung der Nautiflyus zu töten und die Mission von Kapitän Lamat zum Scheitern zu bringen.

Rätselhafter Titel

Nach "MDK", was ja bekanntlich "Murder Death Kill" bedeuten soll, wird nun am nächsten Spiel mit einer kryptischen Abkürzung in der Titelzeile gearbeitet: O.D.T. Die drei Buchstaben stehen laut Psygnosis für "Or Try Die" – was auch immer das bedeuten soll. Halten wir uns lieber an die englische Aussprache der drei Lettern, die wie das Wort "Oddity" klingen. Zu deutsch "Seltsamkeit" oder "Merkwürdigkeit". "Seltsam" ist genau die richtige Bezeichnung für das, was im Turm des bösen Zauberers vor sich geht. Überall innerhalb der weitläufigen Gemäuer lauern tödliche Fallen, magische Apparaturen und bizarre Krea-





1



2

[1] Furchteinflößende Endgegner stellen sich unseren Helden in den Weg. [2] Auch im Wasser muß Ike immer mit plötzlich angreifenden Monstern rechnen.

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**Frankreich**
■ ENTWICKLER:	**Psygnosis Studio France**	■ GENRE:	**Action-Adventure**
■ VERFÜGBAR AB:	**4. Quartal '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] Alles Gute kommt von oben: Eine Riesenfledermaus attackiert den armen Ike aus der Luft. [2] Der Magier Soolar setzt seinen Gegnern mit tödlichen Zaubersprüchen zu. [3] Der Muskelberg Max macht kurzen Prozess mit der Mutantenbrut.



druck. Die virtuelle Kamera setzt die aufwendig animierten Helden in ihrer düsteren, dreidimensionalen Umgebung hervorragend in Szene. Atemberaubende Schwenks und häufiger Wechsel zwischen Totalen und Nahaufnahmen sorgen für ein perfektes Kino-Feeling. Die gespenstische Atmosphäre wird von der gelungenen Soundkulisse abgerundet – vom Pfeifen des Windes über das bedrohliche Röcheln der Gegner bis hin zu der beängstigend düsteren Hintergrundmusik.

Während ihrer Erkundungsgänge müssen die vier Helden Ike, Julia, Max und Solaar eine Vielzahl von Rätseln lösen. Schlüsselkarten öffnen versperrte Türen, Hebel setzen riesige Apparaturen in Gang, und versteckte Schalter geben den Weg zu Geheimgängen frei. Darüber hinaus müssen sich die Protagonisten ständig mit den Schergen des Zauberers herumschlagen. Dies geschieht entweder mit Fußkicks und Faustschlägen, gezielten Feuerstößen aus der Handfeuerwaffe oder durch den Einsatz von Zaubersprüchen. Denn was zunächst aussieht wie ein weiterer "Tomb Raider"-Verschnitt, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als interessante Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel. Jeder der vier zur Auswahl stehenden Charaktere verfügt über spezielle Stärken und Schwächen in den drei Grundeigenschaften Rüstungsklasse, Magie und Waffenkontrolle. Durch kontinuierliches Üben lassen sich die Eigenschaften verbessern sowie der Erfahrungslevel steigern. Dieser faszinierende Rollenspiel-Einschlag macht O.D.T. zu einem erfrischend andersartigen Vertreter des Action-Adventure-Genres. Wir sind schon sehr gespannt auf die finale Version, die allerdings noch bis zum vierten Quartal des Jahres auf sich warten läßt. *pat*







turen auf die Besatzungsmitglieder der Nautiflyus. Die wackeren Kämpfer bekommen es mit lästigen Riesenfledermäusen, bissigen Mini-Dinosauriern und einer ganzen Horde von wild um sich schießenden, schleimigen Mutanten zu tun.

In der uns vorliegenden Betaversion ließen sich drei der insgesamt acht Stockwerke des Turms anwählen: Das Dach-Areal mit seinen tödlichen Abgründen, der "Garden" mit moosbewachsenem Boden, morschen Holzpalisaden und wackeligen Hängebrücken sowie die "Refinery", ein bizarrer Mix aus grob gehauenen Steinwänden und fein verzierten Stahlkonstruktionen. Das Leveldesign macht schon in dieser frühen Entwicklungsphase einen ausgezeichneten Ein-

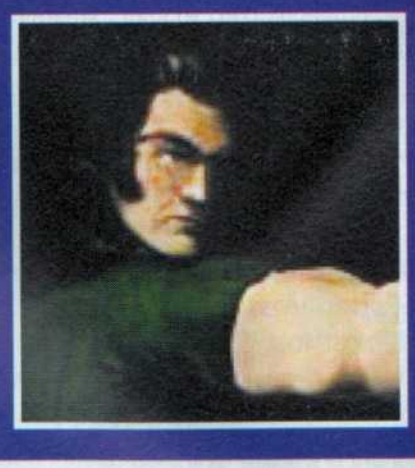
Die Besatzung der Nautiflyus



***Corporal Ike Hawkins*, 32. Enger Vertrauter des Kapitäns und smarter Kämpfer, der über ein ausgewogenes Verhältnis aller Eigenschaften verfügt.**



***Julia Chase*, 25. Eine attraktive, rothaarige Amazone, die ihre Defizite in der Rüstungsklasse durch einen ansehnlichen Magie-Wert wieder wettmacht.**



***Max Havoc*, 29. Der muskelbepackte "Kleiderschrank" der Truppe. Keinerlei Magiefähigkeiten, dafür extrem unempfindlich gegen Schläge und Projektile.**



***Solaar*, 31. Der "Bordgeistliche" der Nautiflyus verfügt über den höchsten Magiewert des Quartetts, kann aber kaum mit Feuerwaffen umgehen.**

Rummelplatz Geballere

Comics und Shooter passen eigentlich so gut zusammen wie Albert Einstein und Fönfrisuren. Und wenn die Waffen statt Pistolen und Pump Guns Stinkbomben und Pinguin-Torpedos sind, ist zumindest eines sicher: Das Spiel ist in jedem Fall völlig abgedreht! von Ingo Böhme







[1] In seinem Verschlag in den Bergen baut [2] Graf Finsterwicht seinen [3] "Umwandler", der aus harmlosen Wesen grimmige Soldaten macht.

Mal im ernst: Wenn Sie den Begriff "Shooter" hören, denken Sie dann nicht sofort an Spiele wie "D***", "Qu***" oder "D*** N****"?

Voller Spannung legten wir also die CD zu "Frenzy" ein. Ein Comic-Shooter sollte es sein. Mal was Neues! Als dann allerdings schon im Startbildschirm die Musik ertönte, die man eher in einem "Dick und Doof"- oder "Buster Keaton"-Film erwarten würde als in einem PlayStation Shooter, gab es das erste Stirnrunzeln.

Das einführende Video zeigt die gruselige Atmosphäre eines runden Burgturms, der in einer eisigen Einöde in den Bergen steht. Direkt daneben ist ein Verschlag, in dem der verrückte Graf Finsterwicht gerade eine Maschine entwickelt, die die Schaltstufen Off, Mad (verrückt) und Evil (böse) besitzt. In Aktion produziert dieses Teufelsgerät, das der Baron den "Umwandler" nennt, eine ganze Armee mit den skurrilsten Soldaten, die man sich vorstellen kann. Jeder Vegetarier hätte seine wahre Freude, stünde er einem der schwer bewaffneten Blumenkohle gegenüber ("Hey Baby, Du hast gestern meinen Bruder aufgefressen!"). Erklärtes Ziel des Barons ist – wie könnte es anders sein – die Weltherrschaft.

Nun, in den ersten Tagen unseres Jahrhunderts, in denen die Story angesiedelt ist, reichen wohl ein paar "Angry Pies", um den mondialen Feldzug zu beginnen. Aber anstatt sich mit Armeen zu wehren, schickt man einen strahlenden Helden in seinem Doppeldecker los: Sie. Ihre Aufgabe ist es, die bizarren Gegner in ihre Schranken zu verweisen.

Wer eigentlich ein Freund ruhigerer Spiele ist, sollte spätestens hier aufhören, sich mit dem Thema Frenzy zu befassen. Denn dieser Klamauk ist Chaos und Albernheit in Hochpotenz. Die rasante Action erinnert stark an Videospiele der ersten Generation, bei denen man lediglich die Feuertaste hielt und hoffte, mit wirrem hin- und hermanövrieren den gegnerischen Attacken ausweichen zu können. Wer sich allerdings auf diesen Ulk einläßt, darf einige Überraschungen erwarten. Von fechtenden Fichten über explodierende Pinguine bis hin zu abgedrehten Endlevelgegnern, wie dem Flugzeug-fressenden (aufziehbaren) Dinozilla oder dem bösen (geklonten) Weihnachtsmann mit seiner Rentier-Gang und der schrägen Musik, bietet Frenzy Abwechslung, Chaos und Witz pur. Die Schauplätze der Handlung sind z.B. die "Area 52" (nicht zu verwechseln mit der Nummer 51, die in den 50er Jahren wegen angeblich gelandeter Aliens für Aufsehen sorgte) oder die "Fliegende Schicksalsfestung" des Grafen.

Jedes Level wird durch eine Radiomeldung eingeleitet, die Ihnen grundlegende Infos gibt und sich anhört wie der Abspann einer Soap-Opera: "... wird er es schaffen, den finsteren Grafen zu bezwingen? Kann er die Basis erobern? Bleiben Sie dran ..." *pat*





DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

TBWA

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.



PlayStation®

IT'S NOT A GAME

OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE. PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION
© TECMO LTD. 1996, 1998. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. MEHR INFOS ÜBER PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,20 DM PRO MIN.) • WWW.PLAYSTATION-EUROPE.COM

Ein tierisches Rennen

Das französische Softwarehaus Ubi Soft orientiert sich bei seinem neuen Fun-Racer an einschlägigen Hits wie "MicroMachines", "Motor Mash" oder dem erst kürzlich erschienenen "Circuit Brakers". Alle Vehikel sind dabei wildlebenden Tieren nachempfunden. von Wolfgang Krauser

Noch vor kurzem kursierte dieses Rennspiel vom französischen Hersteller Vivid Image unter dem relativ belanglosen Namen VR 3000 (Virtual Race 3000). Mittlerweile hat man sich aber mit dem Titel "S.C.A.R.S." (Super Computer Animal Racing Simulation) ein gelungenes Wortspiel einfallen lassen. Was haben nun Tiere mit Autorennen zu tun? Nun, im Jahr 3000 wird die Welt nicht mehr von Menschen, sondern von neun übermächtigen Supercomputern beherrscht, die sich im Laufe der Zeit sogar durch menschliche Attribute wie Langeweile auszeichnen. Um der Langeweile auf der Datenautobahn ein Schnippchen zu schlagen, entwickelte jeder ein kurioses Gefährt, das einem real existierenden wilden Tier nachgebaut ist. Es fahren dann so seltsame Vehikel wie ein Elefant mit Rädern, ein Löwe mit fahrbarem Untersatz oder ein Hai mit undefinierbarem beweglichem Antrieb um die Wette. Alle tierischen Boliden unterscheiden sich natürlich in den Kategorien Endgeschwindigkeit, Beschleunigung, Grip, Panzerung und Waffen-Power.



Die magische Neun

Im Spiel dreht sich alles um die Zahl neun (entpricht der Anzahl teilnehmender Mega-Rechner; Neun Strecken stehen zur Auswahl, neun tierische Renner dürfen ausprobiert werden, und neun verschiedene Waffensysteme können auf dem Kühlergrill, dem Heck oder dem Dach montiert werden. Das will jetzt natürlich nicht heißen, S.C.A.R.S. enthielte keine Geheimstrecken, -flitzer, oder -waffen – diese warten nur darauf, von versierten Spielern wie Ihnen entdeckt zu werden. Das Handling der Waffen funktioniert im Grunde genommen genauso wie beim Weapon-Racer-Veteran MicroMachines: Die auf den Kursen nach dem Zu-









[1] Gleich kommt der Neon-Tunnel mit seinen Lichteffekten. [2] Der Azteken-Kurs mit seinem hügeligen Verlauf ist sehr anspruchsvoll. [3] Man kann auch Haien über die Flosse fahren. [4] Alle Vehikel sind wilden Tieren/Fischen nachempfunden.

■ HERSTELLER:	**Ubi Soft**	■ HERKUNFTSLAND:	**Frankreich**
■ ENTWICKLER:	**Vivid Image**	■ GENRE:	**Fun-Racer**
■ VERFÜGBAR AB:	**August 1998**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**

fallsprinzip verstreuten Symbole sind Synonyme für Magneten, ferngelenkte Raketen oder Blitze. Diese Goodies lassen sich aufsammeln, horten und bei Bedarf dem Gegner auf den Pelz brennen. Der gewünschte Effekt tritt dann bei genauem Zielen in Form von zeitraubenden Reifenpannen, verwirrenden Drehern oder auch simplen Blockaden ein. Generell gilt: Alle Waffen lassen sich über ein kleines, grünes Zielkreuz dirigieren und können in verschiedenen Stärken abgefeuert werden, je nachdem, wie lange Sie den jeweiligen Button gedrückt halten. Kontern dürfen Sie mit gewagten Sprüngen, Schutzschilden und dem Einsatz des Rückspiegels.

Auch bei der Auswahl der Kurse haben sich die Designer einiges einfallen lassen. Die 3D-Engine wirkt mit ihrer Frame-Rate von durchschnittlich 30 fps sehr flott und läßt ein ansprechendes Racing-Gefühl rüberkommen.

Im Azteken-Kurs wird z.B. über hügelige Landschaften gebrettert, die mit schönen Lichteffekten und grafischen Schmankerln wie rotierenden Röhren nur so vollgestopft sind. Auf dem Insel-Kurs sind dagegen die absoluten Joypad-Cracks unter Ihnen gefordert, da hier lediglich unter Zuhilfenahme des Scheinwerfer-Lichtkegels bei Nacht gerast werden muß. In der Endversion von S.C.A.R.S. werden sich noch Strecken mit folgenden Spaßgaranten als Themen tummeln: Ski/Schnee, Canyon/Wild West, Mountain/Alien, Blade/Future und – völlig abgedreht und eine Hommage an Jaques Cousteau – eine Unterwasserstrecke! Auf jedem dieser Kurse gibt es für den findigen Rennspiel-Freak einige Abkürzungen zu entdecken. Daß es die Entwickler mit "Realitätstreue" nicht allzu genau genommen haben, dürfte inzwischen klar geworden sein.

Ein wichtiges Kriterium bei einem Rennspiel stellt die Langzeitmotivation dar. Hierfür sorgen mehrere zu befahrende Cups, ein Time-Attack-Modus mit Ghost-Car-Feature sowie verschiedenste Boni für Leistungen in den Bereichen "Schnellste Runde", "Überrundungen", "Perfect Race" (ein Rennen ohne Schaden überstehen) sowie "Aggressivität" (Erfolgsquote der eingesetzten Waffen). Von Zeit zu Zeit eingestreute Gags wie die bedrohlich näherkommende schwarze Hai-Rückenflosse beim unvermeidlichen Abstecher in die Kinderplantschzone an der Küste lockern den Spielverlauf auf. Fans von Multiplayer-Duellen freuen sich über einen Vierspieler-Splitscreen-Modus (Multitap wird unterstützt), und alle Besitzer des neuen Dual-Shock-Controllers finden eine willkommene Einsatzmöglichkeit für ihr neuerworbenes Schmuckstück. *mom*



Sie werden gerade von einem verrückten Gegner an der Tunnelwand überholt.



NEU ! ab 3. Spielen Versandkostenfrei.

Gigastream 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	Das Fünfte Element	28.09.98 0,00
Adidas Power Soccer 98		89,99	**Dead or Alive**	**89,99**
Alien Trilogy		49,99	Deathtrap Dungeon	99,99
Alundra		**89,99**	Diablo	89,99
Arc of Time		79,99	**Dungeon Keeper**	15.07.98 **84,99**
Armored Core		**84,99**	Everybodys Golf	79,99
Atari Arcade Gr. Hits 2		74,99	Explosive Racing	89,99
Auto Destruct		89,99	Extreme Snowbreak	15.07.98 79,99
Ball Blazer Champions		89,99	**Final Fantasy 7**	**99,99**
Battle Arena Toshinden 3		84,99	Flottenmanöver	15.09.98 84,99
Battle Arena Toshinden Platinum		49,99	Fluid	07.08.98 84,99
Beast Wars		84,99	**Formel 1 97**	**99,99**
Blast Radius	17.07.98	89,99	Formel 1 Platinum	49,99
Blasto	17.07.98	79,99	Forsaken	89,99
Bloody Roar		84,99	**Frankreich 98**	**89,99**
Bombermann	15.07.98	89,99	G Police	99,99
Bubble Bobble 2	29.07.98	74,99	Gex 3D - Enter the Gecko	89,99
Bug Riders		74,99	>>Golden Goal 98	69,99<<
Bushido Blade		89,99	**Gran Tourismo**	**89,99**
Bust a Move 3		69,99	Grand Theft Auto	84,99
Caesars Palace		79,99	**Heart of Darkness**	**94,99**
Cardinal Sin		**84,99**	**HUGO**	15.07.98 **94,99**
Cart World Series	15.07.98	79,99	Independance Day	84,99
CBZ		84,99	International S S S Pro	49,99
Circuit Breakers		84,99	Isnogud	89,99
Colin McRae Rally		**74,99**	Jeremy McGrath Supercros 98	89,99
Colony Wars		89,99	Jet Rider 2	79,99
Command & Conquer 2		99,99	Klonoa	89,99
Constructor	15.08.98	**79,99**	**Kula World**	**89,99**
Cool Boarders 2		84,99	Lucky Luke	89,99
Courier Crisis		49,99	Master of Teras Kasi	84,99
Crash Bandicoot Platinum		49,99	MDK	54,99
Crash Bandicot 2		89,99	Megaman 8	28.07.98 79,99
Crime Killer		**94,99**	Megaman Battle & Chase	15.08.98 79,99
Croc - Legend of the Gobbos		84,99	Megaman X3	84,99
Dark Omen		**84,99**	Micro Machines V3	49,99
			Monopoly	84,99
			Museum Vol. 5	79,99
			NHL Face Off 98	79,99
			>>> ONE	69,99 <<<



BREATH OF FIRE 3

94,99 DM
BREATH OF FIRE 3 SPECIAL EDITION 114,99

WAR GAMES 84,99 DM



29,99 DM

POINT BLANK

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

TWIN SHOCK
CONTROLER 39,99 DM

DUAL SHOCK
SONY ANALOG CONTROLER
59,99 DM





89,99 DM



89,99 DM

SONY
Playstation plus
mit DUAL SHOCK
289,00 DM

PGA Tour 98		89,99		
Populous	28.07.98	**89,99**		
Porsche Platinum		49,99	**120 Block Memory Card**	**59,99**
Powerboat Racing		89,99	360 Block Memory Card	79,99
Poy Poy		89,99	720 Block Memory Card	94,99
Premier Manager 98		**94,99**	Game - KIT Center	29,99
Pro Pinball Time Shock		84,99	**Game Buster**	**89,99**
Rally Cross		**79,99**	INTERACT P1124 Ultra Racer	79,99
Risiko		84,99	**INTERACT SV-507 Infrarot Pads**	**69,99**
Riven		109,99	INTERACT SV1107 Program Pad	69,99
Road Rash 3D		**89,99**	**INTERACT V3 Racing Wheel**	**149,99**
Road Rash Platinum		49,99	**INTERACT RattleSnakeRacingWhee**	**99,99**
Skullmonkeys		89,99	**INTERACT Barracuda Analog Pad**	**44,99**
Soul Blade Platinum	15.07.98	49,99	INTERACT SV240 Flight Force	49,99
Spawn		**79,99**	Link Kabel	24,99
Speedster		84,99	Memory Card 15 colour	29,99
Spice World		54,99	**RGB Kabel + Audio**	**34,99**
Starfleet Academy	15.08.98	0,00	RGB Scart Kabel	24,99
Steel Reign		79,99	Scorpion Gun	79,99
Tekken 2 Platinum		49,99	**SONY Analog Joystick**	**109,99**
Tekken 3	15.09.98	**99,99**	SONY Arcarde Combat Stick	99,99
Theme Hospital		89,99	SONY Controler	44,99
Tomb Raider 2		94,99	SONY Controler Schwarz	44,99
Tomb Raider Platinum		49,99	SONY Controler Weiß	44,99
tommi mäkinen Rally		**89,99**	**SONY G Con 45**	22.07.98 **79,99**
Treasure of the Deep		**89,99**	SONY HF-Adapter	49,99
True Pinball		49,99	SONY Kopfhörer	29,99
V-Rally		74,99	SONY Leerhülle groß	3,99
Vigilante 8		99,99	SONY Leerhülle klein	3,99
Viper		84,99	SONY Maus	54,99
Vs		94,99	SONY Multi Tab	64,99
>>> Xenoracy		84,99 <<<	SONY NeGcon	79,99
WCW Nitro		94,99	SONY Spec. Ascii Pad	59,99
Worms		49,99	**SONY Spezialized Joystick**	**84,99**
X-Men VS Street Fighter	10.08.98	**89,99**	Verlängerungskabel PSXPad	24,99
Z		79,99	**Xploder**	**89,99**

Zubehör

NINTENDO64
Wave Race 64 59,99 DM
Mario 64 59,99 DM
Banjo Kazooie 99,99 DM

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

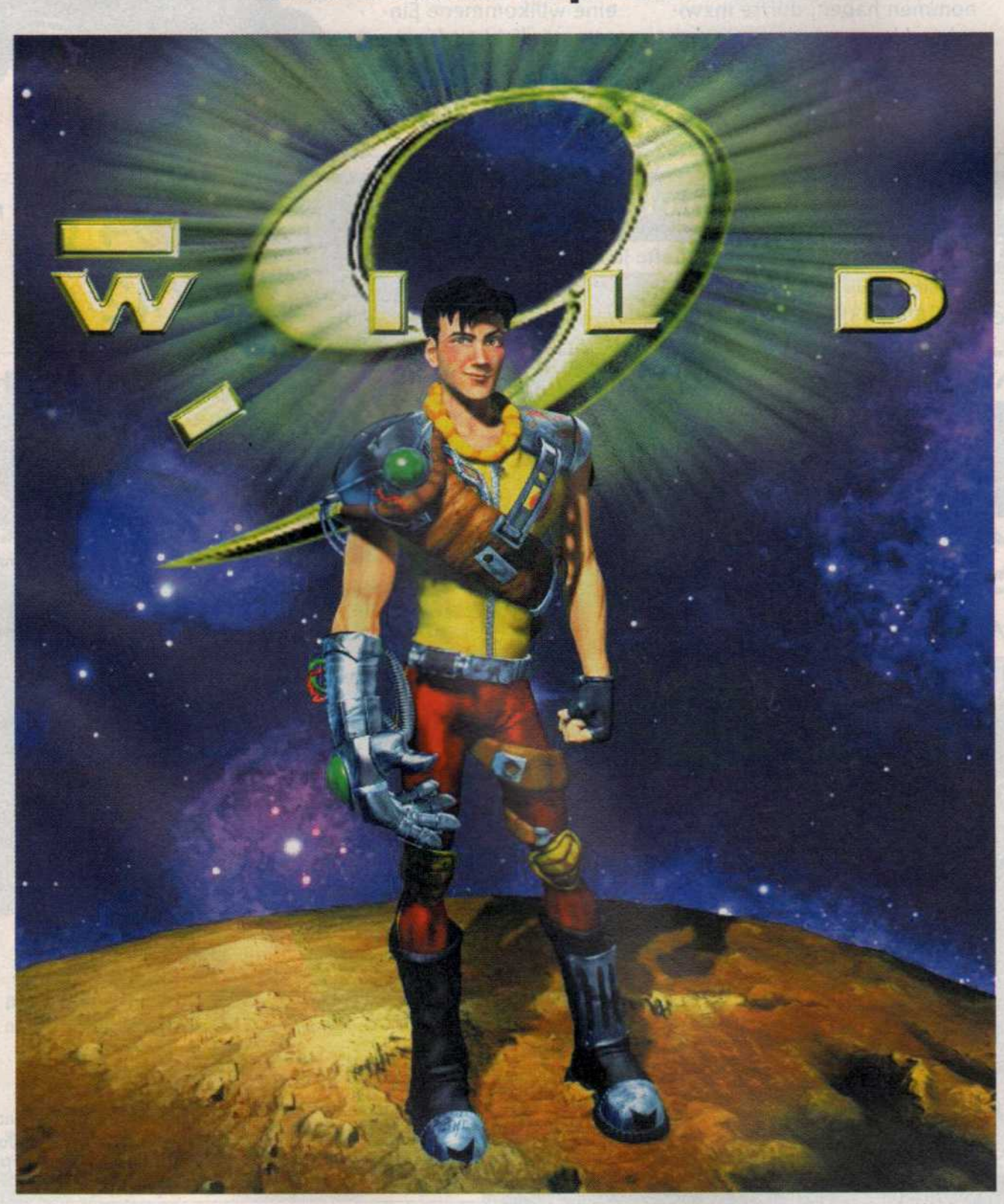
Ab 3 Spielen bestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1.50 DM Rückporto.

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.

ALLER GUTEN DINGE SIND 9

Im neunten Monat dieses Jahres ist die PlayStation um neun Helden reicher – die "Wild 9s" sind im Anmarsch! Der heißersehnte Jump'n-Run-Knüller verläßt nach knapp dreijähriger Entwicklungszeit die Shiny-Studios und soll ab September endlich in den Regalen stehen. von Michael Schmithäuser



Aus dem Tagebuch eines Spieletesters: "Donnerstag, 15:30. Ich schicke den gerade vollendeten Artikel zu Spiel X per E-Mail in die Redaktion und lege mir die Unterlagen zu Spiel Y zurecht. Doch zunächst einmal will ich einen kurzen Blick auf die verlockend schimmernde Vorab-Version von Wild 9 werfen, die ich heute Mittag aus dem Briefkasten gefischt habe."



Die coolste Waffe aller Zeiten

"15:45. Überhaupt keine minutenlangen Videosequenzen? Der Pressemeldung entnehme ich den Grund dafür: 'Echte Spieler kümmern sich einen feuchten Kehricht um riesige FMV-Sequenzen. Einmal gesehen, immer wieder abgebrochen. Wir geben den Spielern genau das, was sie wollen: Ein großartiges Spiel.' Da bin ich aber mal gespannt..."

"15:50. Wex, der coole Held des Spiels, steht zwar auf einer dreidimensionalen Metallplattform und wird von schräg oben 'gefilmt', läßt sich aber wie in einem 2-D-Jump'n-Run nur über vorgegebene Bahnen lenken. Irgendwie erinnert

DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM FILM

MEN IN BLACK THE GAME

ALIENS AUF DEINER PLAYSTATION ? BLEIB COOL.





Gremlin INTERACTIVE

PlayStation

SIE SCHÜTZEN DIE ERDE VOR DEM ABSCHAUM DES UNIVERSUMS.

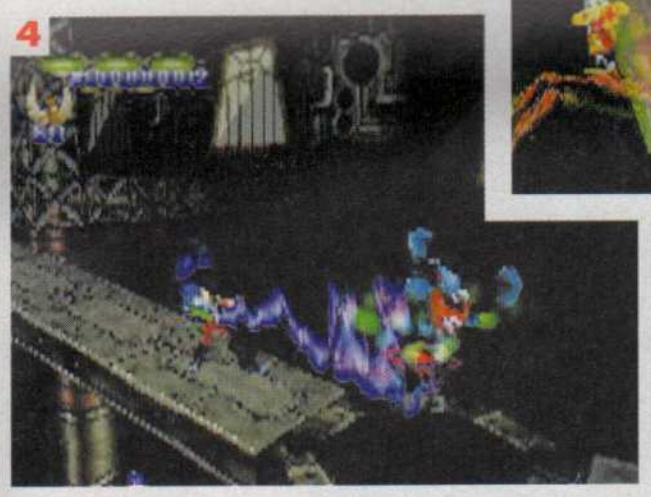
Gremlin Interactive name and logo: ©1998 Gremlin Interactive Ltd. ©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. Under distribution license from The Design League. Developed by Gigawatt Studios.

Wild 9















[1] Wex und eine Roboterwache streiten sich um die Batterie für eine Strömungsturbine. [2] Die schönsten Explosionen, die je in einem Jump'n-Run zu sehen waren. [3] Mit Hilfe des Rig-Energiestrahls befördert Wex einen Roboter kopfüber in die Düse eines Gasbrenners. [4] Wenn der Blitz einen Roboter erfaßt, gibt es für den Blechkopf kein Entkommen mehr. [5] Durch kräftiges Hin- und Herschleudern klopft Wex seinen Gegnern die Birne weich.

halbes Dutzend Roboter mit einem breiten Grinsen im Gesicht so richtig schön weichgeklopft habe, erforsche ich die überragenden Sprungkräfte von Wex. Er kann mühelos über die Zielsuchraketen der Monsterbrut hinwegspringen, breite Gräben überbrücken und sich sogar an Vorsprüngen hochziehen."

mich das ganze fatal an 'Pandemonium'. Klingt nicht sehr innovativ..."

"16:00. Nicht innovativ? Bitte diese zwei Worte aus dem Protokoll streichen. Ich habe gerade 'The Rig' ausprobiert, die Standardwaffe von Wex. Die zuckenden Energieblitze des 'Rig' sind nicht nur absolut genial animiert, sondern eignen sich auch ideal zum Eliminieren der stets präsenten Wachposten. Sobald der Blitz auf einen Gegner trifft, wird dieser wie von einer unsichtbaren Faust festgehalten. Nun kann Wex den üblen Schurken hochreißen, ihn über seinen Kopf hinweg schwingen und auf der anderen Seite mit voller Wucht auf die Metallplattform knallen. Nach fünf bis sechs solcher unsanften Schwünge kriecht der gegnerische Roboter wie ein Häufchen Elend über den Boden, bevor er explodiert."



"16:15. Nachdem ich ein

"16.30. Der Sound. Absoluter Wahnsinn. Die Hintergrundmusik wechselt ständig zwischen groovigen Elektronik-Rhythmen und klassischen Orchesterstücken. Von den Soundeffekten kann ich gar nicht genug bekommen – das voluminöse Ladegeräusch der Rig, das elektrostatische Brizzeln der Energieentladungen und die Cartoon-mäßigen Schmerzensschreie der Roboter überbieten sich gegenseitig."

"17:00. Ich hänge immer noch im ersten Level fest. Und zwar nicht, weil mir das Spiel zu schwer ist, sondern weil ich es einfach nicht lassen kann, mit der Rig-Waffe herumzuexperimentieren. Habe ein paar nette neue Methoden entdeckt, die lästigen Roboter aus dem Weg zu räumen: Per Energiestrahl hieve ich sie über den Plattformrand hinweg und lasse sie einfach ins Bodenlose stürzen. Ich bugsiere sie in den Sog kreisender Ventilatoren und sehe mit Genugtuung dabei zu, wie sie von den Rotorschaufeln zerstückelt werden (liebe "Jugendschützer": es handelt sich um ROBOTER!). Besonderes Vergnügen bereitet es mir, die bösen Blechkameraden von zwei rotierenden, stachelbewehrten Walzen zermalmen zu lassen."

"17:30. Was man mit dieser Rig alles anstellen kann – in dieser Beziehung muß ich dem kernigen Werbeslogan von Shiny absolut beipflichten: 'Die Rig ist die mächtigste Waffe, die jemals in ein Videospiel integriert worden ist'. Mit Hilfe des Energieblitzes kann sich Wex gegen Angriffe verteidigen, Objekte manipulieren und Dinge transportieren. Besonders cool: An bestimmten Haltepunkten bleibt der Energieblitz haften, so daß sich Wex daran hochziehen und wie an einer Liane vor einer Plattform zur nächsten schwingen kann."

Spielspaß à la Shiny

"18:30. Ich habe den ersten Level hinter mir gelassen und arbeite mich durch düstere Gemäuer vor. Erst jetzt fallen mir die ungemein detaillierten Hintergrundgrafiken und die spektakulären Lichteffekte auf. Butterweich animierte Kameraschwenks sorgen für ein packendes 3-D-Ambiente. Darüber bringen kleine, aber feine Details mehr Leben auf den Bildschirm: Wabernde Dampfschwaden, lodernde Gasflammen, herabregnende Säuretropfen oder transparente Wasserfälle. Der Held und seine Gegner werden mit hunderten Animationssequenzen perfekt in Szene gesetzt."









Jetzt versandkostenfrei

Immer dabei: 20 Sticker für die Memory-Cards Deiner PlayStation
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO64

Banjo & Kazooie (Jump 'n run)	99,90
Forsaken (Shooter)	109,90
GT64 (Race)	129,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
NBA Hangtime (Basketball)	89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	89,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (EXONY)	39,90
Memory Cards 3er-Pack (EXONY)	49,90

Dreamcast

Dreamcast (lieferbar ab Ende November)	799,00
Personal Data Assistant (PDA - Sega)	49,90
Software-Line-up ab September !!!	

SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up)	139,90
Deep Fear jp (Action)	129,90
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 VHS-VIDEO

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
Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Contoller (alt))	19,90
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß	44,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß	69,90
Controller NeGcon (grau, schwarz)	89,90
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	39,90
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
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)	109,90
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
Beat Mania jp (Fighting)	129,90
Blue Breaker Burst jp (Action)	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	99,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG)	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
King of Fighters Ost (Adventure)	129,90
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
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
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

Angespielt | Wild 9

■ HERSTELLER:	**Acclaim**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Shiny Entertainment**	■ GENRE:	**Jump'n-Run**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

"19:00. Habe schon wieder neue 'Roboterentsorgungsmethoden' entdeckt. Man kann die armen Kerle über die Gasflammen halten und so lange dort bruzzeln lassen, bis sie gut durchgebraten sind. Ebenfalls gern genommen: Roboter als Brücken über Stachelfallen. Einfach einen Blechkopf in die Mördergrube werfen und über den aufgespießten Gesellen hinweg rennen. Und erneut muß ich den Werbetextern von Shiny Recht geben: *'Wild 9 ist das erste Spiel, in dem Sie Ihre Gegner so richtig schön quälen können.'*

"Freitag, 00:30. Ich reibe mir die schmerzenden Augen und lege das Joypad beiseite. Aus 'mal eben schnell anspielen' ist eine neunstündige Wild-9-Session geworden. Kein Wunder bei einem derart innovativen und vor witzigen Ideen sprühenden Jump'n-Run, mit dem Shiny neue Maßstäbe für das gesamte Genre setzen wird. Ich will die fertige Version haben – und zwar sofort!"

Anm. der Redaktion: Ebenso wie unser Autor müssen Sie sich noch bis zum September gedulden, bevor Sie mit Wex und seinen acht Kameraden in die Schlacht gegen den bösen Karn ziehen können. *mom*

PlayStation

Freund & Feind

Wex



Der smarte Teenager aus dem 21sten Jahrhundert ist der Anführer der Wild 9 und sucht verzweifelt einen Weg zurück in seine Heimat, die Erde.

B'angus



Dieses putzige Alien-Plüschtier hat sich um Wex' Hals gewickelt und versorgt den wackeren Kämpfer stets mit wertvollen Tips und Hinweisen.

Crystal



Das schönste und intelligenteste Mitglied der Neuner-Bande. Die Haare und die Perlenkette der blauhäutigen Schönheit sind eigenständige Lebewesen...

McSheen



McSheen ist ein Android, der stets eine menschliche Gesichtsmaske trägt. Ein Kurzschluß nach dem Konsum von Starkbier hat eine Art Gefühlsleben in ihm ausgelöst.

Karn



384 Jahre alt und so groß wie zwei Fußballfelder – die Inkarnation des Bösen schmückt sich mit Superlativen. Karn herrscht über eine Armee von Finstermännern.

The Black Sheep



Wer sich über das komische Erscheinungsbild des Schwarzen Schafes amüsiert, bereut es spätestens dann, wenn es sein riesiges Waffenarsenal aus der Wolle holt.

Happy & Askum



Der Grobian mit der Smiley-Maske verfügt über einen IQ von 3 und trägt ständig eine kleine Fliege namens Askum in seiner rechten Faust mit sich herum.

Darwin & Bird



Ist es ein Dinosaurier oder ein Krokodil? Nein, es ist ein Bio-Genetiker nach einem mißglückten Experiment. Übrigens: Der Vogel ist an seinem Kopf festgewachsen.

Videospiele ohne Kompromisse

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

Sony Playstation

Spiele für 45,-

PlayStation

Air Combat
Alien Trilogy
Destruction Derby 2
Fade to black
Fifa Soccer 96
Formel 1
Int. Super Star Soccer Pro
Int. Track & 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

Gran Turismo dt.
89,90

Komplettlösungen
14,80

T- Shirt Leon & Clair 2
Größen L, XL
39,90

Spiele für 49,90,-

Bedlam
Contra L. of War
Discrupter dt.
Lost Vikings 2
Machine Hunter
Mechwarrior 2
Nanotek Warrior
Raven Project
Riot
Road Rage
Spice World
Trash it
Tunnel B1
Warhammer

Spiele für 79,90,-

Air Race
Blasto
Bloody Roar dt.
Bushido Blade dt.
Castlevania
Everybody´s Golf
Kick off World
Midnight Run
NHL 98
Reboot dt.
Chris D- Cut
Risiko
Skull Monkeys dt.

NEU - NEU - NEU
Gehäuse Airbrush
Motiv nach Wahl
300 ,-

LEON & CLAIR
Action Figuren
29,90,-

Spiele für 89,90,-

Adidas Power Soccer 2
Alundra dt.
Ark of time dt.
Armoredcore
Batman & Robin dt.
Blast Radius
Cardinal Sin
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
Forsaken dt.
Gex 3D
Grand Theft Auto
Gran Turismo dt.
Herc´s Adv. dt.
Indy Car dt.

Spiele für 89,90,-

Isnogud
Jeremy Mc. Grath Super-cross 98
Jersey Devil dt.
Jet Rider 2
Klonoa dt.
Last Report
Lucky Luke dt.
Man in Black dt.
Marvel Super Heroes dt.
Masters of Teräs Käsi
Maximum Force dt.
Medie Evil
MEKUN 3D
Moto Racer
NBA Life 98 dt.
NBA Pro 98
Need for Speed 3
Newman Haas dt.
Nightmare Creatures
One dt.
Pandemonium 2
Pitfall 3D
Point Black

Spiele für 89,90,-

Power Boats
Premier Manager 98
Rage Racer
Rascal dt.
Rapid Racer dt.
Road Rash 3D dt.
Rock & Roll Racing 2 dt.
Sentinel 2
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
Tombi
Ubik
V Rally
Vigilante
Viper
WCW Nitro
World L. Soccer
Xenocracy

Yoshi Story dt.
nur 79,90,-

Final Fantasy 7
Figuren

N 64
NHL Breakaway dt.
105,-

Spiele - Spiele - Spiele

Beat em up 4 us.	129,90,-
Breath of Fire 3 us.	119,90,-
Broken Helix	69,90,-
Bushido Blade 2 jp.	129,90,-
Command & Conquer 2	99,90,-
Cy Ball Zone	79,90,-
Dead or Alive	99,90,-
Excalibur	69,90,-
Final Fantasy 7	94,90,-
Fighting Force	99,90,-
Heart of Darkness	99,90,-
Nagano 98	69,90,-
Ninja (Technu) us.	139,90,-
Parasite Eve jp.	139,90,-
Parasite Eve	call
Point Blank (incl. Gun)	159,90,-
Riven	99,90,-
Riven Myst. 2	99,90,-
Saga Frontier us.	129,90,-
Tactics Ogre us.	129,90,-

LEON & CLAIR 2 dt.
110,-

Dual Shock Pad
59,90,-

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

Händleranfragen erwünscht !!!

Hardware SONY PSX

Sony Playstation + Dual Shock	289,90,-
Sony Playstation + Umbau für Importspiele	359,90,-
Gun Blaster für PSX / Sat	49,90,-
Konami Gun	59,90,-
Erazer Gun (G- Con)	79,90,-
Gun mit Laser Pointer	99,90,-
Scorpion (Gun)	79,90,-
Real Arcade Gun (mit Rückschlag G. Con 45)	109,90,-
Game Buster (original Data Flash)	99,00,-
Pad original Sony	39,90,-
Pad (Edge)	24,90,-
Pad Verlängerung	14,90,-
Sony Maus	49,90,-
Sony Bag (Memory Card + Pad + Tasche)	79,90,-
Infrarot Pad´s (2 Stk, kabellos - SUPER FUNKTION!)	69,90,-
Memory Card (Nachbau)	24,90,-
Memory Card 15 Block original	39,90,-
Memory Card 120 Block	59,90,-
Memory Card 360 Block	79,90,-
Memory Card 720 Block	99,90,-
RF Unit TV Adapter	29,90,-
RGB Kabel	29,90,-
Umbauchip incl. Anleitung **(nur für Importspiele)**	19,90,-

Nintendo 64

Spiele

Aerofighter Assault	139,90,-
Banjo & Kazooie	89,90,-
Beat em up 4 us.	169,90,-
Bio Freaks us.	159,90,-
Blast Corps	114,90,-
Bomberman	98,90,-
Bust a Move 2 dt.	99,90,-
Cruisi' n' USA	89,90,-
Cruisi' n' World	89,90,-
Chameleon Twist	89,90,-
Diddy Kong Racing	89,90,-
Extreme G.	119,90,-
F1 Pole Position	89,90,-
Fifa 98	139,90,-
Fifa WM Frankreich 98	129,90,-
Fighters Destiny	129,90,-
Forsaken	129,90,-
Frogger 64	149,90,-
Geomon "Mystical Ninja"	149,90,-
GT 64 dt.	109,90,-
G.A.S.P.	139,90,-
Int. Superstar Soccer	129,90,-
Lylad Wars incl. Rumble	129,90,-
M. Imposible us.	call,-
Mace the dark Age	149,90,-
Mario Kart	89,90,-
MEKUN 3D	149,90,-
Mischiet Makers	79,90,-
Nagano 98	139,90,-
NBA Pro 98	129,90,-
NBA Courtside	89,90,-
NHL Breakaway	105,-
Snowboard Kid´s	84,90,-
Super Mario & Spieleberater	109,90,-
Turok UNCUT	129,90,-
Tetrisphere	89,90,-
Top Gear Rally	139,90,-
WCW VS. NWO	139,90,-
Wayne Gretzky 98	139,90,-
Wetrix	119,90,-
Yoshi Story	79,90,-
Yoshi + Spieleberater	99,90,-
Yoshi Story + Dual Heroes jp.	159,90,-

Hardware

Nintendo 64 Konsole	289,-
Pad´s org.	49,90,-
Rumble Pak + Memory	59,90,-
Game Buster	99,90,-
Memory 256k	19,90,-
Memory 1MB	29,90,-
Memory 20 in 1	79,90,-
Adapter	39,90,-
Pad Verlängerung ca. 150	19,90,-
RGB Umbau incl. RGB Kabel	139,90,-
Modul Box	2,90,-
Game Boy Adapter	99,90,-
Multi Adapter (für alle Spiele)	79,90,-

Ladenpreise können abweichen

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

DIE BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Der Winter ist vorbei. Snowboarden ist für die meisten derzeit wohl eher tot. Aber: Wollen Sie bei 35 Grad im Schatten wirklich Skaten gehen? Wohl eher nicht. Das neue Spiel von SingleTrac kommt da gerade recht. von Luca Blum





Die Macher von "Twisted Metal" und "Critical Depth" wollen ihren Erfolg fortsetzen und schicken mit "Streak" ihr neues Steckenpferd ins Rennen. Das neue Spiel vereint alle Sportarten, bei denen Sie sich eine Art Bügelbrett unter die Füße schnallen müssen: Skateboarden, Surfen, Snowboarden, Wakeboarden. Um es auf den Punkt zu bringen: "Cool Boarders" ohne Schnee.







[1] Durch diese hohle Gasse muß er kommen. [2] Jetzt wissen Sie vielleicht, warum das Spiel Streak heißt. [3] Das Funhouse – wird immer wieder gerne genommen. [4] In der Halfpipe gelingen einem die schönsten Jumps.



Abgespacet

Sie müssen sich mit den besten Racern messen. Dazu steigen Sie auf das sogenannte "GEMblade", eine Art Hoverboard, das einen farbigen Lichtschweif hat. Damit treten Sie im Championship-Modus gegen drei hartgesottene Konkurrenten an. Die Fähigkeiten und Eigenschaften der zehn Boarder unterscheiden sich hinsichtlich Gewicht der Fahrer und Geschwindigkeit und Handling des Bretts. Ist Ihre Entscheidung auf einen der Charaktere gefallen, befinden Sie sich auch schon im ersten von 13 Rennen. Sie müssen am Ende einer Reihe von Races Erster sein, um weiterzukommen.

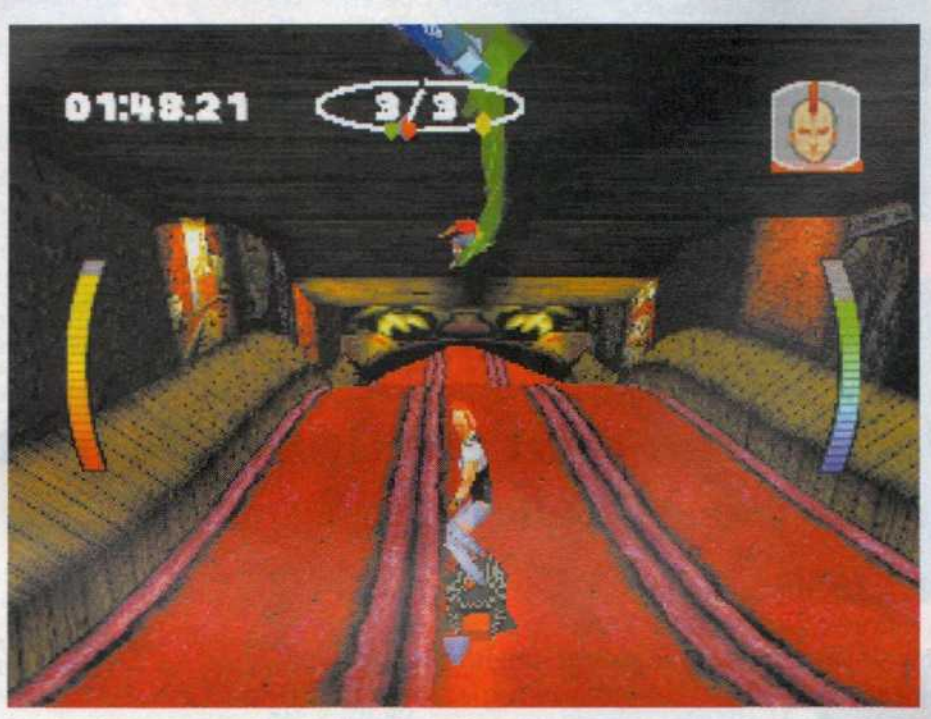
Neben dem Championship-Modus dürfen Sie auch Ihre Stuntkünste ausbauen. Schon in dieser frühen Version weisen die Boards eine gute Physik auf. Für die verschiedenen Sprünge erhalten Sie Punkte gutgeschrieben, die sich nach dem Schwierigkeitsgrad Ihrer Hüpfer richten. Außerdem bekommen Sie für jeden schon einmal durchgeführten Sprung bei einer Wiederholung stetig weniger Punkte. Folglich müssen Sie neue und vor allem bessere Stunts erlernen. Beherrschen Sie einen Trick perfekt, erhöht



■ HERSTELLER:	**GT Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Single Trac**	■ GENRE:	**Sportsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**Herbst '98**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**

sich Ihre Geschwindigkeit. Erleiden Sie jedoch bei Ihren Versuchen eine Bruchlandung, gehen die gesammelten Punkte über Bo(a)rd, und Sie verlieren an Speed.

Ein wirklich schönes Feature ist der Shadow-Modus. Hier dürfen Sie bis zu drei Ihrer Fahrten speichern, und anschließend dann gegen Ihren "Ghost" antreten. Allerdings ist dieser weit mehr als nur Ihr Schatten, sondern wartet mit einer gewissen Künstlichen Intelligenz auf und reagiert auf Veränderungen in der Umgebung.



Da haben Ihnen die Programmierer sogar einen roten Teppich ausgelegt.

Frische Abwechslung

Wenn Sie im Championship-Modus jedesmal gegen Ihren Mitstreiter verlieren und im Stunt-Modus mehr von oben nach unten fallen, als sich vorwärts zu bewegen, sollten Sie mal ein paar Trainingsstunden im Übungsmodus nehmen. Dort gleiten Sie durch alle Level und Modi, ohne unter Erfolgsdruck zu stehen, und können sich so die Strecken einprägen und Sprünge ausprobieren. Bis zur finalen Version soll noch ein Rallye-Modus hinzukommen. Wie dieser sich im Endeffekt von den anderen Spielvarianten unterscheidet, werden wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben sagen können.





Auch wenn erst 30-40 Prozent des Spiel fertiggestellt sind, so hinterläßt Streak doch schon jetzt einen guten Eindruck. Das Leveldesign ist clever und abwechslungsreich. Ihre Fahrt führt Sie durch Tunnel, Rallyestrecken, vorbei an einem Spiegelkabinett bis hin zu einem Friedhof. In einigen Abschnitten ist es Ihnen gestattet, an Wänden und Zäunen hochzugleiten und so genug Schwung für Sprünge zu holen. Die Steuerung ist momentan allerdings noch nicht ideal, hoffentlich findet da noch eine Feinabstimmung statt. Die Tasten des Joypads wurden jedoch effektiv belegt, so daß es für Anfänger sehr leicht ist, "ins Spiel zu kommen". Die Umgebung ist dreidimensional und bunt – sie dürfte jedoch weicher und eleganter programmiert sein. Musik und Soundeffekte passen zu den einzelnen Strecken.

Eine Steigerung ist aber auch hier möglich. Neben einem Zwei-Spieler-Modus via SplitScreen ist auch eine Link-Option integriert. Somit nehmen bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem Rennen teil.

Alles in allem steht uns im Herbst ein vielversprechender Titel ins Haus, der sich hoffentlich geschickt von der Masse abheben wird. *mom*

PlayStation

Wir werden Ihnen das Fürchten lehren

Neu!

DRACULAS GROSSES VAMPIRLEXIKON

.DMV

ÖS 398.– SFr 45.–
DM 49,95

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

Draculas großes Vampirlexikon

ISBN 3-7723-8641-5

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

DMV SOFTWARE

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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

JOYSOFT SHOPS

Münster Str. 11
53111 Bonn
0228/65 97 26

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

CHEOP'S SYSTEM NEU!
Kaiser Str. 54
53721 Siegburg
02241/6 80 45

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

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

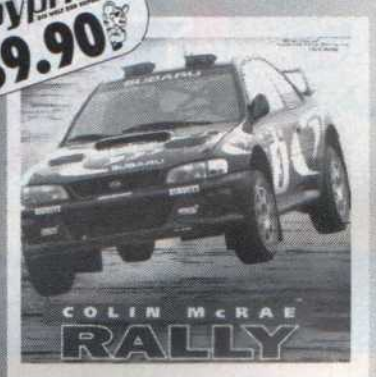
FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH NEU!
Breisgau Str. 37
77933 Lahr
07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH NEU!
Elzdamm 61
79312 Emmendingen
07641/58 04 16

SOFTPRICE
Friedleinsgasse 6
97877 Wertheim
09342/91 23 15

UND DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!

Joyprice 89.90



COLIN McRAE RALLY
KOMPLETT DEUTSCH
RENNVERGNÜGEN VOM FEINSTEN!

Joyprice 89.90



XPLORE MOGELMODUL
KOMPLETT DEUTSCH
SCHUMMELN WIE DIE WELTMEISTER!

Joyprice 89.90



GUN SKORPION
SCHIEßEN WIE DIE POLIZEI MIT DER "WALTHER PPK"! ECHT KLASSE!

Fordern Sie jetzt kostenlos die JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE-Aktionspreisen und unserem Gesamtsortiment von über 2500 Artikeln an.

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND & INFO TELEFON
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50/ Fax: 0221/94 86 12 22
oder im
INTERNET-SUPERSHOP: www.joysoft.de

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.

Cardinal Syn



Würdiger Nachfolger

Bislang war es "Soul Blade", das den Thron der Waffen-Beat'em-Ups inne hatte. Mit "Cardinal Syn" schleicht sich klammheimlich ein neuer Anwärter heran. von Ingo Böhme



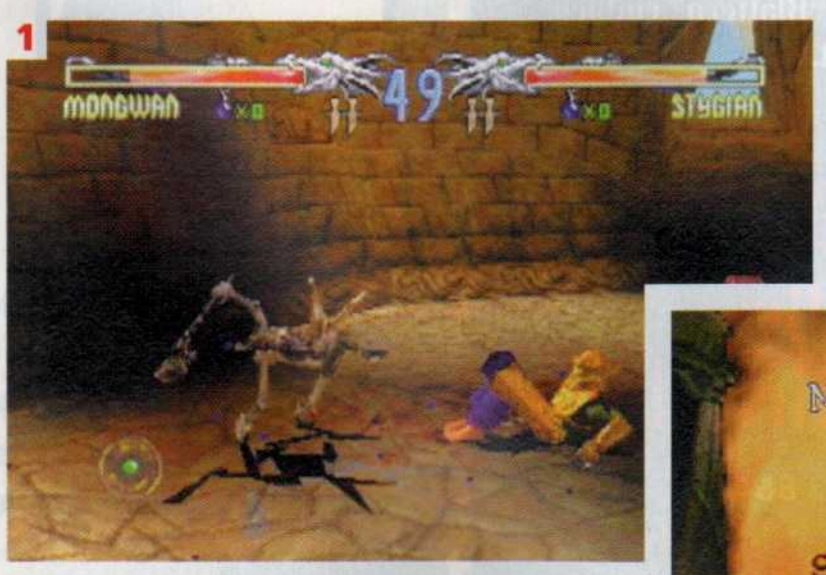
Perfekt! Dieses Attribut, das gerade bei einem Angespielt normalerweise nicht leichtfertig über unsere Lippen kommt, ist alles, wozu wir in der Sprachlosigkeit beim ersten Genuß des Intros von Cardinal Syn noch fähig waren. Perfekt die Machart des FMV-Videos, perfekt der bombastische Sound, und vor allem auch perfekt die Story, die Ihnen hier erzählt und gezeigt wird.

The fight must go on

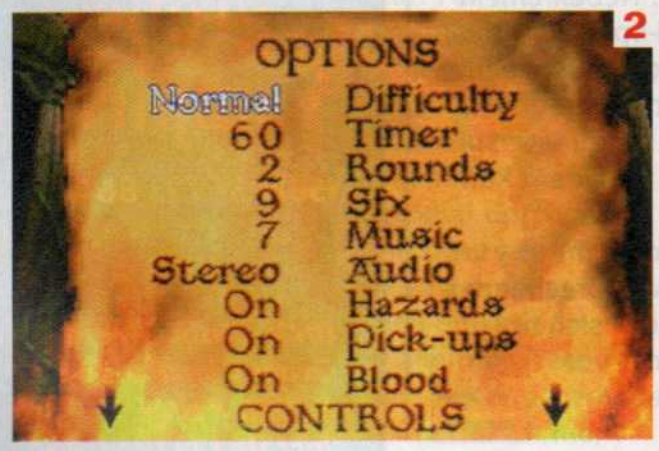
Cardinal Syn ist die Geschichte von "Bloodland". Es ist die Geschichte vieler Clans, die zerstritten nur darauf aus waren, ihre Meinungsverschiedenheiten mit Waffengewalt zu bereinigen. Es ist aber auch die Geschichte eines "Wanderers", der durch Raum und Zeit kam, um die Stämme zu vereinen. Er brachte mit sich ein Buch der Geheimnisse und des Wissens. In der folgenden Ära herrschte erstmals Frieden. So verließ der Wanderer diese Welt und zog weiter, in der Hoffnung, daß seine Lehre gefruchtet hatte. Jedem Anführer überreichte er einen Teil des Buches in Form einer Schriftrolle, die die Weisheit enthielt, die Welt in Frieden zu regieren. Doch kaum war er fort, verfielen die Horden wieder in ihre alten Muster, weil jeder das ganze Buch besitzen wollte. Da erschien wieder ein Wesen. Eine Magierin, die das Zeichen der Einheit trug, das der Wanderer den Clans gebracht hatte. Ihr Name war Syn. Aber Friede und Einheit war nicht ihr Ziel. Statt dessen transformierte sie die Rollen der Weisheit in Kampfschwerter und entschied, daß ein Turnier darüber entscheiden solle, wer Bloodland regieren werde. Und an Ihnen ist es, einem der Clans zum Sieg zu verhelfen.

Insgesamt fünf verschiedene Varianten gibt es, die Kämpfer in den Ring zu führen. Vom Turnier über den Zwei-Spieler- und Überlebensmodus bis hin zum Teamgefecht und zum Training bietet Cardinal Syn die wichtigsten Varianten des Genres. Die Kämpfe an sich sind an Vielseitigkeit und Variantenreichtum kaum zu übertreffen. Hier findet man endlich einmal ein Beat'em-Up mit echter 3D-Bewegung. Das bedeutet, daß Sie Ihren Fighter tatsächlich über den gesamten Kampfplatz steuern können. Bei anderen Vertretern dieses Genres, wie z.B. "Tekken 3", hat man immer das Gefühl, der Protagonist hinge an einem Gummiseil und würde von einer unsicht-

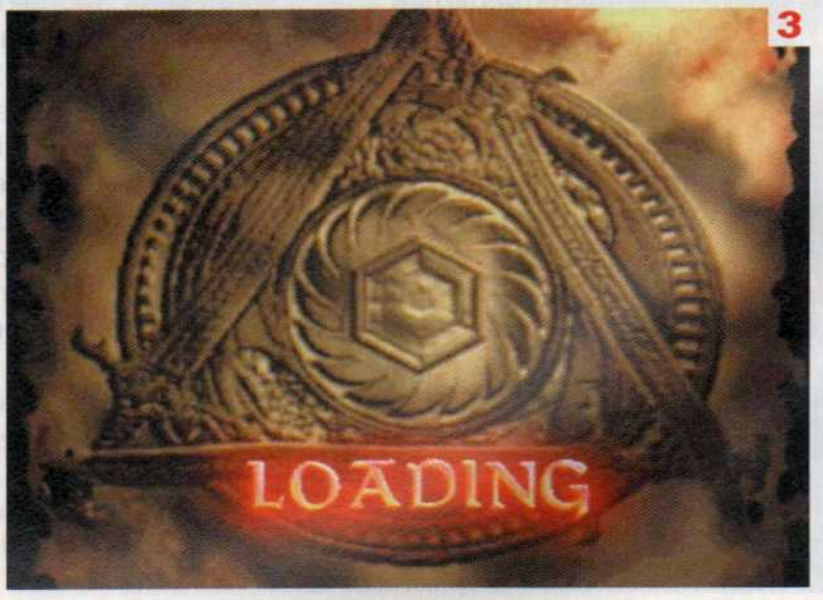
1



2



3



[1] Manche der versteckten Charaktere sehen schon äußerst abenteuerlich aus. [2-3] Selbst das Optionsmenü und der Wartebildschirm sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PLAYSTATION

GAMES

ALUNDRA	KD	89,90
BIO FREAKS (09/98)	DA	89,90
BLAST RADIUS	KD	85,90
BREATH OF FIRE 3 (08/98)	KD	85,90
CARDINAL SYN	KD	79,90
CIRCUIT BREAKERS	KD	89,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COLIN McRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
CRIME KILLER	KD	89,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEAD OR ALIVE	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DREAMS	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (08/98)	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FRANKREICH '98	KD	89,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
GRAN TURISMO+LENKRAD+PEDALE	KD	199,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
JEREMY McGRATH SUPER CROSS	DA	89,90
KICK OFF WORLD	KD	85,90
KLONOA	KD	85,90
KULA WORLD	DA	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MOTO RACER 2 (09/98)	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL. LENKRAD + PEDALE	KD	179,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
NINJA - SHAD. O. DARKN. (09/98)	DA	89,90
POINT BLANK	KD	79,90
POINT BLANK INCL. GOON 45	KD	149,90
PREMIERE MANAGER 98	DA	94,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
SENTINEL RETURNS	KD	89,90
SHADOW GUNNER	DA	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOMMY MÄKKINEN WORLD RALLY	KD	85,90
V 2000	KD	79,90
V-BALL	KD	85,90
VIGILANTE 8	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (08/98)	DA	79,90
VS: VERSUS	DA	89,90
WARGAMES	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	DA	79,90
WRECKIN' CREW	DA	84,90
XENOCRACY	KD	85,90

!!! SONDERPREISE !!!

AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	39,90
BUST A MOVE 3	DA	39,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
DYNASTY WARRIORS	DA	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
GOLDEN GOAL	DA	39,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	KD	44,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
M.D.K.	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
MIDNIGHT RUN	KD	44,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES	KD	44,90
NHL BREAKAWAY HOCKEY 98	KD	39,90
SNOWRACERS 98	DA	49,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
POWERBOAT RACING	KD	39,90
RESIDENT EVIL PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90



PlayStation + **DUAL SHOCK** ™ CONTROLLER

PAL-Version

287,00 DM

GAMES DES MONATS



Batman & Robin



Breath of Fire 3 Ltd. Edition



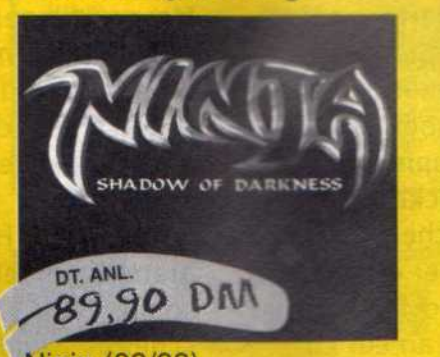
WWF Warzone (08/98)



C&C2: Gegenschlag



Constructor (09/98)



Ninja (09/98)



Hugo (08/98)



Tekken 3 (US/NTSC)



Wild 9's (09/98)



Moto Racer 2 (09/98)



Formel 1 Platinum incl. Lenkrad + Pedale

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

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 Shop Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop 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

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
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA	149,90
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
SCHLÜSSELANHÄNGER GAME PAD		18,90
TASCHE INCL. PAD + MEMORY CARD	DA	79,90
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90

Cardinal Syn

■ HERSTELLER:	SCE	■ HERKUNFTSLAND:	USA
■ ENTWICKLER:	Kronos Digital Ent.	■ GENRE:	3D-Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	NTSC-Version im Handel	■ ANZAHL DER SPIELER:	1-2

baren Kraft wieder zurück an seine Position gezogen. Das liegt unter anderem daran, daß die Richtungstasten noch von 2D-Vertretern her belegt sind. So bewirken die Pfeiltasten links und rechts die Vor- und Zurückbewegung, wohingegen die Hoch- und Runterknöpfe für Springen oder Ducken stehen. Ganz anders bei Cardinal Syn. Hier bewegen Sie Ihren Recken mit den Richtungstasten über das Spielfeld. Für Springen, Ducken und Laufen sind die L- und R-Tasten zuständig. Um diese freie Beweglichkeit noch zu untermauern, ist Cardinal Syn das erste PlayStation Beat'em-up, das den Analog-Controller und sogar den Dual-Shock-Mode unterstützt. Alleine dadurch kommt schon echtes Spielhallen-Feeling auf.

Vor jeder Auseinandersetzung zeigt Ihnen das Spiel auf einer Übersichtskarte, vor welchem Schauplatz Sie das nächste Duell bestehen müssen. Im Turnier-Modus haben Sie hier nur Auswärtskämpfe, so daß Sie z.B. gegen "Mckrieg" in einem unterirdischen Bergwerk antreten oder gegen den clownartigen "Hecklar" in einer Kuppel, die stark an ein Zirkuszelt erinnert. Egal, wie der Austragungsort aber auch aussieht, eines ist immer gleich: Irgendwo lauert eine permanente Gefahr. Und die ist nicht der Gegner. In Mckriegs Bergwerk sind es Loren für den Erztransport, die ständig von links nach rechts auf den Schienen fahren. Stößt Ihr Protégé mit einem solchen Wagen zusammen, kommt er – im wahrsten Sinne des Wortes – unter die Räder. Bei Hecklar ist es ein mannshohes Clownsgesicht in der Mitte des Raumes, das mit spitzen Stacheln versehen ist. Auch hier heißt es: "Halte Abstand, lebe länger."

Die Fights selbst bestehen nicht nur aus wahllosem Aufeinandereinprügeln. Vielmehr befinden sich in jedem Raum kleine Truhen. Diese enthalten entweder ein – zeitlich begrenztes – Power-Up für Waffe und Rüstung oder auch schon mal eine Bombe. Nach dem Motto "Wer zuerst kommt, mahlt zuerst" kann nur einer der Kontrahenten dieses Goodie bekommen.

Da es sich um ein Beat'em-Up mit Waffeneinsatz handelt, spielt die Beinarbeit eine untergeordnete Rolle. Als Angriffe haben Sie lediglich den Strich von oben nach unten oder von links nach rechts. Dazu kommt jede Menge Abwehrfunktionalität. Natürlich hat jeder der Recken zusätzlich mehrere Dutzend Special-Moves, die genau auf ihre Waffe und den Charakter zugeschnitten sind. Und hier gilt: Unterschiedliche Kämpfer haben auch unterschiedliche Spezialschläge.

Daß auch Humor beim Programmieren eine gewisse Rolle spielt, zeigt z.B. der menschenfressende Mongoro. Bei ihm handelt es sich um ein archaisch aussehendes Wesen vom Clan der Zyklopen. Neben seinem Breitschwert setzt er auch noch chemische Kampfstoffe ein. Nein, keine Angst! Keine, die gegen die Genfer Konventionen verstoßen, sondern nur solche , die seinem Körper entfleuchen. Aber auch die scheinen es in sich zu haben, denn sie kosten den Gegner ein ganzes Stück seiner Lebensenergie. Zudem taumelt er eine Weile benommen herum, was eine nachfolgende Attacke begünstigt.

Training ist der halbe Sieg

Wenn Sie einmal beim Turnier-Modus nicht weiterkommen, gehen Sie ins Trainingslager. Hier wählen Sie sowohl die eigene Figur als auch den Sparringspartner und den Austragungsort. Ihr Gegner führt im Ring genau das aus, was Sie wollen. Entweder steht er nur dumm herum und erträgt alles, was Sie ihm antun. Alternativ blockt er stehend und kauernd, springt oder führt seine verschiedenartigen Combos aus. Besonders nützlich ist, wenn Sie ihn anweisen, Sie zu attackieren. Seine Geschicklichkeit und Intelligenz wählen Sie hierbei selbst, indem Sie festlegen, er soll sich beispielsweise verhalten wie in Level sieben des Turniers.

Zum Training Ihres eigenen Kämpfers stehen auch einige Optionen zur Auswahl. So lassen sich die "offiziellen" neun Combos trainieren, wobei ein Leuchtbalken zeigt, welche Ihrer Tasten korrekt waren. Wollen Sie sich erst mal eine Angriffsfolge ansehen, erhalten Sie mit "Select" einen Überblick über die Schlagkraft der Kombination.

Was Sie sich im Training auf jeden Fall einmal anschauen sollten, ist die Wirkung der L1-Taste. Denn damit schubsen Sie Ihr Gegenüber in guter, alter Kneipenschläger-Manier. Nicht etwa, daß er dadurch Lebensenergie verlöre. Aber er gerät ins Wanken. Und das wiederum bietet Ihnen einen Vorteil, was besonders bei Charakteren wichtig wird, deren Passion das Abblocken ist.

Alles in allem dürfen Sie sich jetzt schon auf einen der gelungensten, abwechslungsreichsten und grafisch ausgefallensten Prügler freuen, die jemals den Olymp der PlayStation erstiegen haben. Und wenn jemals ein Spiel Anrecht auf das Erbe von Soul Blade hatte, so ist es Cardinal Syn. *mom*



[1] Auf der Landkarte sehen Sie den nächsten Austragungsort. [2] Neben dem Gegner heißt es auf die verschiedenen Fallen aufzupassen, hier: den Stachelkopf in der Mitte.













Würdiger Soul Blade-Nachfolger auch in puncto Introvideo: Das bombastische Spektakel erzählt die Geschichte von Bloodland und die Entstehung des großen Turniers.



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	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!

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!



Konsole incl. Controler, Memory Card und Forsaken
399,00 DM



Konsole incl. Analog Controller, Original Controller und Forsaken
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme - Top 20 - Extreme

PSX

1.	Colin McRae Rally	84,85
2.	Alundra	89,85
3.	Gran Turismo	89,85
4.	Heart of Darkness	89,85
5.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
6.	Tekken 3 US	99,85
7.	Dead or Alive	89,85
8.	Theme Hospital	79,85
9.	WCW Nitro	89,85
10.	Road Rash 3D	79,85

PSX

11.	Final Fantasy Tactics US	99,85
12.	War Games	84,85
13.	Premier Manager 98	89,85
14.	Treasures of the Deep	89,85
15.	Granstream Saga US	109,85
16.	Cardinal Syn	74,85
17.	Point Blank	89,85
18.	Tomb Raider 2	89,85
19.	Kula World	89,85
20.	Diablo	79,85

Neuheiten

PSX

5th Element	*
Atlantis	*
Azure Dreams	84,85
Baby Universe	84,85
Batman & Robin	84,85
Biofreaks	69,85
Blasto	84,85
Bomberman	84,85
Breath of Fire 3	84,85
C&C 1: Tiberiumk.	39,85
C&C 2: A.R. Geg.	79,85
Constructor	89,85
Dodgem Arena	89,85
Dreams	89,85
Flottenmanöver	84,85
Fluid (Pulse/Depth)	84,85
Frenzy	*
F. C. - LAPD 2100	*
Ghost in the Shell	89,85
Hard Edge	*
Hardball 6	84,85
Int. S.S. Soccer Pro	84,85
Madden NFL 99	84,95
MageSlayer	84,85
MegaMan 8	84,85
Megaman B. & Ch.	84,85
Moto Racer 2	84,85
Mr. Domino	79,85
NHL 99 PAL	*
Pet in TV	*
Pinball Ballistic	*
Puma Str. Soccer	*
Resident Evil	39,85
S. Francisco Rush	84,85
Shadow Gunner	79,85
Streetf. Collection	79,85
Tekken 3	99,85
Tombi	*
Ubik	89,85
V2000	*
VR Baseball 99	79,85
Wild Nines	*
WWF - Warzone	79,85
X-Men vs. Streetf.	89,85
Youngblood	84,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO64 · Microsoft Windows Compatible · SEGA

GAME BOY · Nintendo

Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PSX

Beast Wars US	29,85
Revolution X	29,85
X2	34,85
Bedlam	39,85
Grid Run	39,85
Konami Open Golf	39,85
Robo Pit	39,85
Bug Riders US	39,85
Slamscape	39,85
D	39,85
Descent 2	44,85
Int. S.S. Soccer Pro	44,85
Lost Vikings 2	44,85
Road Rash	44,85
Soviet Strike	44,85
Int. Track & Field	44,85
Vandal Hearts	44,85
Alien Trilogy	44,85
Micro Machines V3	44,85
Tomb Raider 1	44,85
Worms	44,85
Actua Ice Hockey	49,85
Actua Tennis	49,85
Batman For. C.U.	49,85
Bubsy 3D	49,85
Descent	49,85
Destruction Derby 2	49,85
Jet Rider 2 US	49,85
Machine Hunter	49,85
NHL Break. 98 US	49,85
Psychic Force	49,85
Road Rage	49,85
Swagman - Dream.	49,85
Tekken 2	49,85
Titan Wars	49,85
Motor Mash	49,85
A. S. Kart Duel 2	49,85
Bug Riders	49,85
Rock & Roll Rac. 2	49,85
Sentient	49,85
Tekken 1	49,85
Courir Crisis	49,85
Spice World	54,85
M. NFL Football 98	59,85
Maximum Force	59,85
Nigh. Creatures US	59,85
Odd World - Abes..	59,85
Atari Arc. Gr. Hits 2	59,85
Caesars Palace	59,85
Reboot	59,85
PowerBoat Racing	59,85
Nam. Museum Vol.5	69,85
Ray Tracers	69,85
Speedster	69,85
VMX Racing	69,85
Chill - Snowb.	69,85
Devils Deception	69,85
Felony 11-79	69,85
IsNoGud	69,85
Warhawk	69,85
Xevius 3D	69,85
Extreme Snowb.	69,85
NBA Fastbreak 98	69,85
Snowracer 98	69,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44

Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefon Händler: 0721-93357 22 - Telefax: 0721-93357 28

B-Movie



Um Sie frühzeitig über brandneue Entwicklungen auf dem laufenden zu halten, jetteten wir diesmal nach London, und besuchten die aufstrebende Truppe von "King of the Jungle" mit ihrem Produkt "B-Movie". von Wolfgang Krauser



[1] Der Mars wurde von Aliens in Beschlag genommen. [2] Das 3D-Leveldesign von B-Movie ist wirklich gut gelungen. [3] Ansehnliche Polygon-Explosionseffekte locken den Shooter-Fan.





Trotz des an diesem Tag (3.Juli) anstehenden Viertelfinales der Fußball-WM bestiegen wir zu unchristlicher Zeit (sechs Uhr morgens) den Flieger nach England und hielten die fünf Jungs der relativ jungen Truppe (Hauptprogrammierer Raffaele Cecco, Producer Stephane König, Grafiker, Animator und Sound-Spezialist Joe Myers, Grafiker und Mapping-Spezialist Mark Bentley sowie "3D-Guru" Paul Margrave) von "King of the Jungle" (gegründet 1995) einen Tag lang auf Trab. Zusammen haben sie aber schon 48 Jahre Spielerfahrung mit Titeln für verschiedenste Publisher und Systeme: Street Racer (Super Nintendo), Second Samurai (Action, Mega Drive, Mega CD) oder Marco's Magic Football (Action-Jump'n'Run, Mega Drive) von Domark, jetzt Eidos, auf dem Buckel, die auch in ihr zweites PS-Projekt nach Agent Armstrong einfließen sollen.

Entführung aus dem All

B-Movie stellt eine gelungene Persiflage auf die Low-Budget - Streifen der frühen Hollywood-Ära (fliegende Untertassen & Co.) mit Anspielungen auch auf neuere Streifen wie Independance Day dar. Sie fliegen mit einem der zahlreichen Abfangjäger völlig frei durch eine schnell scrollende 3D-Landschaft und nehmen alle Arten von extraterrestrischen Invasoren und deren Raumschiffen mit einem reichhaltigen und upgradebaren Waffensystem unter Beschuß. Das Gameplay ist dabei rein Arcade-lastig, so daß z.B. keinerlei Berührungen mit der detaillierten und hochauflösenden Texture-Landschaft möglich sind. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die Invasion der Aliens auf der Erde zu stoppen, die extraterrestrische Intelligenz zurück auf den Mond und schließlich auf ihren Heimatplaneten zu verfolgen und zu besiegen. Witzige Gimmicks wie herumlaufende Männlein, die via Beam-Strahl in die Alienschiffe gesaugt werden, und der hektisch aus dem Weißen Haus fliehende Präsident, sorgen für Lacher. Auch die vor allem aus "Earthworm Jim" bekannten Kühe, die hier ebenfalls in Entführungen verstrickt werden, sorgen in diesem schrägen Spiel wieder für einige Gags. Außerdem können Sie jederzeit ins Cockpit Ihrer Maschine umschalten





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

CP089

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

B-Movie



[1] Sie können auch einen Abstecher in die Piloten-kanzel machen... [2] Bereit machen zum Angriff auf das dicke Boß-Raumschiff! [3] Lara Croft in Space? [4] Es tobt eine Laserschlacht um das Weiße Haus in Washington D.C.! [5] Noch ist alles ruhig.













und sehen dann in Großaufnahme einen Space-Lara-Croft-Verschnitt, einen Elvis mit typischer Haartolle oder einfach ein fettes, bärtiges Gesicht. B-Movie ist somit nicht als "seriöser" Shooter gedacht, sondern gameplaytechnisch eher an Spiele wie "Starfox 64/Lylat Wars" angelehnt. Dennoch wird Ihnen beim Ein-Mann-Kreuzzug gegen die Aliens alles abverlangt: Zunächst muß die Erde gesäubert werden, dann ein Stützpunkt auf dem Mond ausgehoben und schließlich die Festung der grünen Männchen auf ihrem Heimatplaneten gestürmt werden. Dabei braucht aber nicht grundsätzlich auf alles geballert zu werden, was auf dem Screen so kreucht und fleucht. Eskortierungsmissionen und andere riskante Aufträge sollen für Abwechslung in der Pilotenkanzel sorgen. Außerdem wird es eine Menge versteckter Sachen, angefangen von High-End-Waffensystemen über Extra-Flugzeuge bis hin zu exotischen Power-Ups zu entdecken geben. Alles weitere Wissenswerte soll Ihnen aber King of the Jungle selbst erzählen:

Wir unterhielten uns mit Raffaele und mit Joe Myers.

INTERVIEW:

Offizielles PlayStation Magazin: Wie kam es eigentlich zu Ihrem Firmennamen "King of the Jungle" , der sich doch wohltuend von der Masse abhebt?

Raffaele Cecco: Ursprünglich wollten wir eigentlich ein Comic-Beat'em-Up mit wilden Tieren wie Löwen, Tiger, Elefanten etc. auf die Beine stellen, das Projekt wurde aber aus finanziellen und marketingtechnischen Gründen leider ersatzlos gestrichen. Da uns der Arbeitstitel aber so gut gefiel und einen unserer Meinung nach echten Lichtblick unter all den pseudo-wissenschaftlich klingenden Teams darstellt, entschlossen wir uns, ihn zu behalten. Außerdem bleiben wir so hoffentlich besser in Ihrem Gedächtnis *(lacht)*.

OPSM: Haben Sie vorher schon an Projekten für GT Interactive gearbeitet?

Joe Myers: Nein, wir haben uns als freies Entwickler-Team an keinen festen Partner gebunden und bieten unsere Spiele verschiedenen Distributoren an. Mit GT haben wir lediglich einen Vertrag für B-Movie und sind somit eines von ca. 150 Teams, die für sie arbeiten *(Anm. d. Red.: Aus diesem reichaltigen Fundus entstehen etwa 60 Spiele auf allen Plattformen, inklusive PC, pro Jahr)*. Unser letztes Projekt – Agent Armstrong – wurde z.B. von Virgin vertrieben und war, zumindest in England, ziemlich erfolgreich. Nichtsdestotrotz haben wir uns diesmal für GT Interactive entschieden, auch um einmal die Arbeitsweisen verschiedener Distributoren kennenzulernen.



Joe Myers beim Vorführen der Alpha-Version von B-Movie.

OPSM: B-Movie basiert ja auf den klassischen Low-Budget-Hollywood-Streifen der 50er Jahre. Können Sie sich mit diesem (Film-)Genre identifizieren? Geht B-Movie in die Richtung Ihrer persönlichen Lieblingsspiele?

Joe Myers: Also, zunächst war ich selbst schon immer ein großer Liebhaber der klassischen Arcade-Games mit leichtem Sci-Fi-Touch, deshalb interessiert mich auch die derzeit stark aufkommende Emulator-Szene besonders. Spiele wie Defender, Choplifter, Desert Strike (Super Nintendo) oder auch Metal Slug (Neo Geo) haben mich geprägt. Schade nur, daß in der heutigen Zeit die farbenfrohen und herrlich animierten Bitmap-Games mehr und mehr an Bedeutung verlieren. Was wir schließlich mit B-Movie erreichen wollten, ist das Flair solcher Spiele in eine moderne, schnelle 3D-Texture-Umgebung mit 60 fps und State-of-the-Art-Grafikeffekten wie Lens Flares und Polygon-Explosionen mit Fading-Effekten einzu-



■ HERSTELLER:	**GT Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**King of the Jungle**	■ GENRE:	**3D-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**Oktober 1998**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**

betten. Übrigens möchten wir betonen, daß wir uns bei sämtlichem Lightsourcing nicht aus der – zwar guten – Sony-Bibliothek bedient, sondern eigene Routinen geschrieben haben.

OPSM: Wie lange haben Sie an B-Movie bis jetzt gearbeitet?
Raffaele Cecco: Es mag jetzt vielleicht überheblich klingen, aber mit unserem relativ kleinen 5-Mann-Team haben wir das nun fast fertige Spiel in knapp einem Jahr auf die Beine gestellt. Dabei konnten wir sehr stark auf die Erfahrung aufbauen, die wir mit unserem ersten PlayStation-Spiel Agent Armstrong gewonnen haben. Dieser 3D-Shooter basiert zwar auf einer komplett anderen Engine, dennoch gingen uns jetzt ehemals so zeitraubende und testintensive, grundlegende Fertigkeiten wie das Design verschiedener Sublevel einer Stage mit Texturenaustausch oder das simple Plazieren von Gegnerobjekten viel schneller von der Hand.

OPSM: Glauben Sie eigentlich nicht, daß der Spielename "B-Movie" vor allem in den Vereinigten Staaten vielleicht nicht gerade die geschickteste Wahl ist?
Joe Myers: Wir haben uns auch schon überlegt, daß dieser Ausdruck vor allem im filmverrückten Amerika bekannter ist als in Europa und deshalb vielleicht Assoziationen in der Art von "B-Movie entspricht Low-Budget-Spiel mit Simpel-Grafik und Schmalspur-Sound" weckt. Uns wurde daher von GT Interactive der für diesen Markt sicher passendere Titel "Invasion from Beyond" nahe gelegt. An diesem Beispiel kann man aber – wie Sie sehr gut beobachtet haben – erkennen, daß heutzutage selbst der kleinste Fehler, vor allem im überschwemmten PlayStation-Markt, für einen vielleicht ungerechtfertigten Flop eines Games sorgen kann.



OPSM: Apropos Sound, während der gesamten Präsentation haben wir überlegt, woher uns diese schrägen Töne in B-Movie bekannt vorkommen...
Joe Myers: Wir haben uns vor allem von der herrlich abgedrehten Musik der 16-Bit-Klassiker Zombies und Ghoul Patrol (beide Super Nintendo) inspirieren lassen, die ich eigenhändig mit Soundelementen der US-Thrash-Movies der 50er Jahre mit meiner Anlage (zeigt auf sein beeindruckendes kleines Tonstudio, bestehend aus Synthesizer, Mischpult und mehreren Rechnern) abgemischt habe.

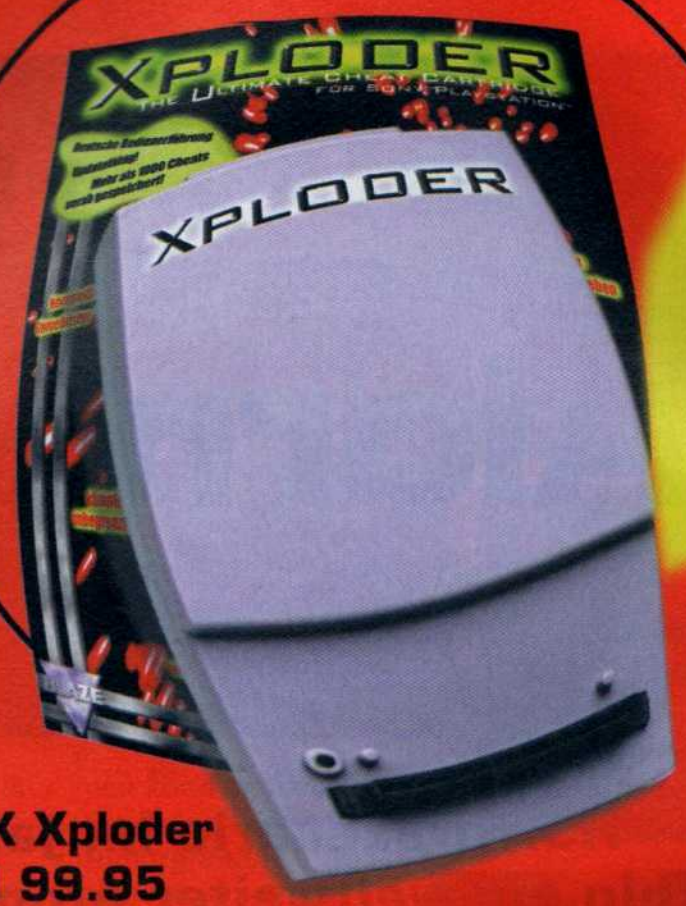




[1] Diese Version ist noch sehr schwer – selbst die Programmierer schwitzen! [2] Der Strukturplan des Spiels hängt für alle sichtbar an der Wand.

OPSM: Haben Sie eigentlich schon ein Entwicklerkit der neuen, sagenumwobenen 128-Bit-Konsole Dreamcast von Sega, oder haben Sie gar schon einen Prototypen der PlayStation2 zu Gesicht bekommen?
Raffaele Cecco: Bisher ist noch keines von beiden zur Tür hereinspaziert (lacht). Ich schätze aber, daß die Leistung der ersten PlayStation noch lange nicht ausgereizt ist, weshalb wir Ihr auch zunächst treu bleiben werden. Welches Genre wir in Angriff nehmen und für wen wir demnächst tätig werden, steht aber auch noch in den Sternen und hängt zu einem maßgeblichen Teil vom Erfolg von B-Movie ab.
OPSM: Wir danken für das Gespräch. *mom*

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

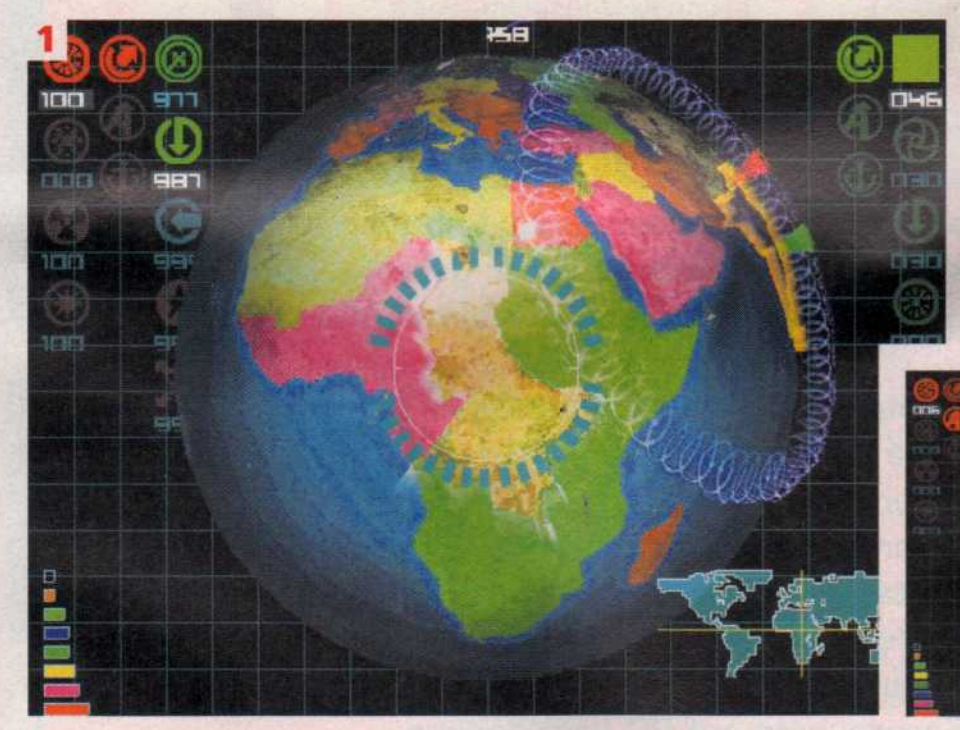
Internet: http://www.blaze.de e-mail: service@blaze.de

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

Global Domination

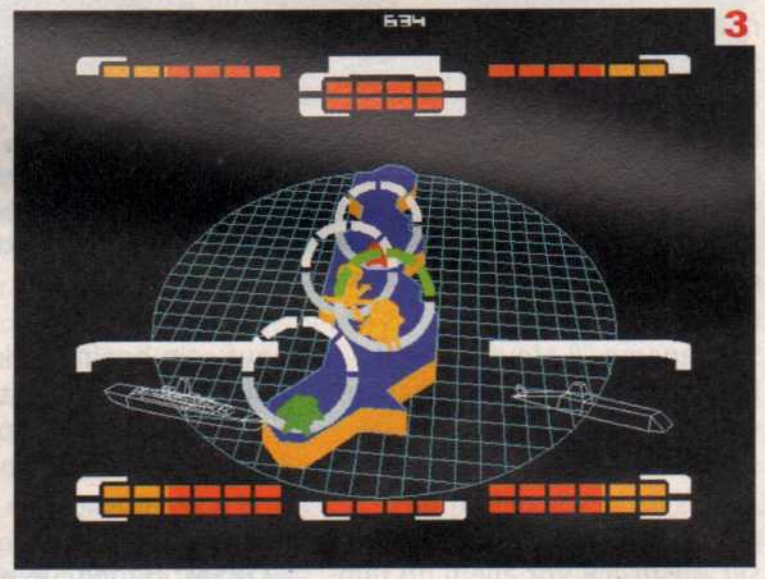


Horrorszenario im Jahre 2014: Irgendjemand drückt den roten Knopf, woraufhin ein weltweiter Atomkrieg entbrennt. Psygnosis' neuer Strategie-Knüller "Global Domination" versetzt Sie mitten ins Herz der globalen Kommandozentrale. von Michael Schmithäuser



[1] Auf dem frei drehbaren Globus gerät Zentralafrika ins Visier des Konflikts. [2] Die Ostküste der USA versinkt im nuklearen Flammenmeer. [3] Der taktische Informationsbildschirm versorgt Sie mit Details zu den im betreffenden Land stationierten Einheiten.





Was hat James Bond mit einem Strategiespiel für die PlayStation zu tun? Ganz einfach: Der smarte Geheimagent fungierte als Ideengeber für die brandneue Psygnosis-Produktion Global Domination. Im 007-Streifen "Sag niemals nie" saßen sich Sean Connery und sein Gegenspieler Klaus Maria Brandauer an einem langen Tisch gegenüber und zockten eine Runde "Atomkrieg". In der Mitte des Tisches war ein Hologramm-Projektor montiert, der ein Abbild der Erde zeigte. Die zwei Kontrahenten ließen sich virtuelle Nuklearraketen um die Ohren pfeifen, und der Verlierer wurde mit einem Elektroschock bestraft. Auf letzteres müssen die Konsolenspieler leider(?) verzichten, doch ansonsten kommt Global Domination seinem Film-Vorbild sehr nahe.



Wenn Zwei sich streiten...

Neben der besagten Szene aus dem Bond-Streifen ließ sich das 14-köpfige Entwicklerteam rund um den Produzenten Phil Quirke-Webster auch noch von dem Brettspiel-Klassiker "Risiko", dem legendären Arcade-Hit "Missile Command" und den allseits beliebten Echtzeit-Strategiespielen à la "Command & Conquer" inspirieren. Dabei herausgekommen ist ein höchst innovativer Titel, wie er in dieser Form noch nie auf einer Konsole zu sehen war.

Sie schlüpfen in die Rolle eines frischgebackenen Offiziers, der seinen Dienst in der Kommandozentrale der "Universal Tactical Response Agency" (kurz: "ULTRA") antritt. Kurz nach der Jahrtausendwende haben die großen Nationen der Erde beschlossen, ihre riesigen Waffenarsenale in die Hände privater "Dienstleister" zu legen. Diese hochspezialisierten Unterneh-



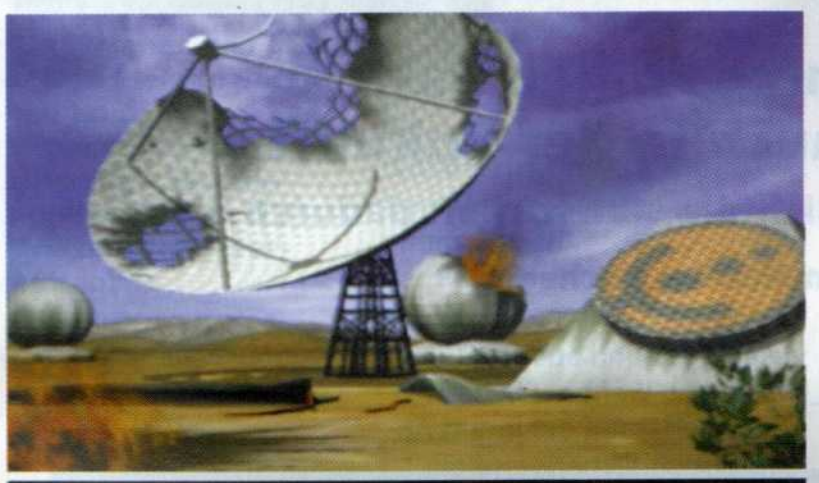
Die stressigen Echtzeit-Szenarien bringen selbst geübte Bildschirm-Generäle gehörig ins Schwitzen.

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Psygnosis**	■ GENRE:	**Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**Oktober**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**

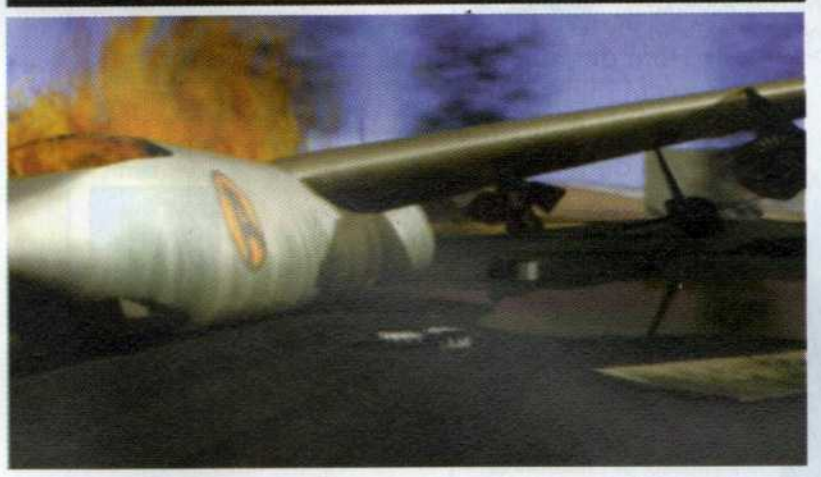




men verwalten Depots, Schiffe, Flug- und Fahrzeuge gegen ein fürstliches Honorar, und lösen auch mal einen kleinen kriegerischen Konflikt. Im Jahre 2014 haben sich im Zuge des Verdrängungswettbewerbs zwei Unternehmen auf dem Weltmarkt etabliert: die ULTRA und die WOE (World Order Enterprise). Letztere wird von ebenso machthungrigen wie skrupellosen Finstermännern angeführt. Die World Order Enterprise hat nur ein Ziel: Mit allen Mitteln die Weltherrschaft an sich zu reißen. Sie können sich sicher schon denken, was jetzt kommt: Führen Sie die "gute" ULTRA zum Sieg über die "böse" WOE.







Augenschmaus: Sowohl die Live-Videosequenzen, als auch die Renderfilmchen überzeugen durch ihre professionelle Qualität.

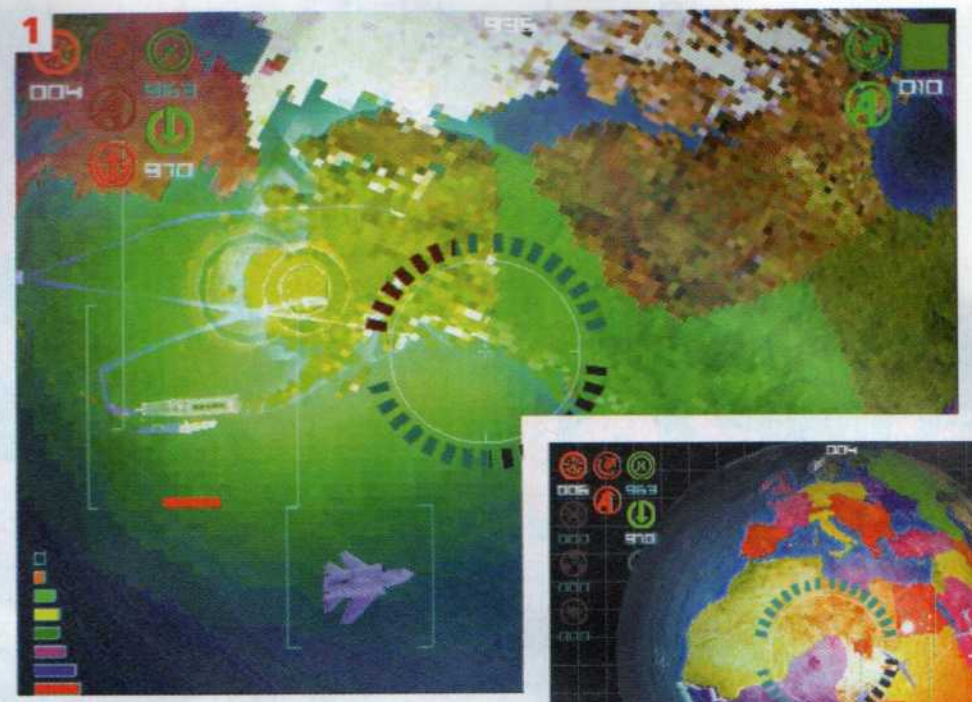
Das Geschehen findet auf einem frei drehbaren Globus statt. Die Herrschaftsgebiete sind – wie bei "Risiko" – durch unterschiedliche Farben markiert. Ein weiteres Element aus dem bekannten Brettspiel stellen die "Spielsteine" dar, die überall auf der Erdkugel verteilt sind. Diese sind mit unterschiedlichen Symbolen für die verschiedenen Waffengattungen versehen. Für Ihre taktischen Erstschläge oder Verteidigungsmaßnahmen steht Ihnen ein stattliches Waffenarsenal zur Verfügung. In den unterirdischen Silos warten Langstreckenraketen mit Nuklearsprengköpfen auf die Betätigung des "roten Knopfes", unter der Wasseroberfläche lauern mächtige Atom-U-Boote, im Erdorbit kreisen mit Laserwaffen bestückte Satelliten, und auf den Rollfeldern stehen riesige B62-Bomber bereit.

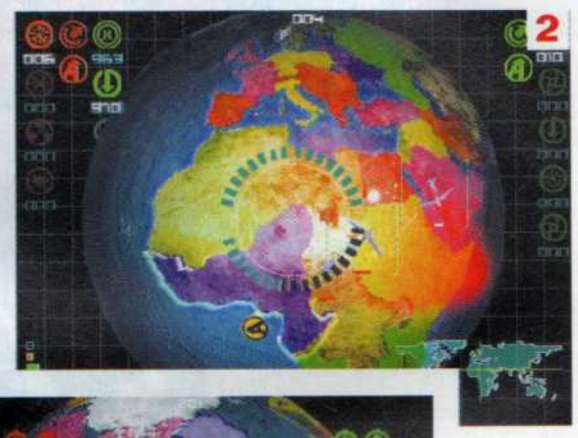
Den Einsatz all dieser Waffengattungen müssen Sie in Echtzeit koordinieren. Wenn etwa aus Argentinien ein Schwarm Mittelstreckenraketen auf das von Ihnen kontrollierte Mexiko zugeflogen kommt, müssen Sie blitzschnell die mobilen Patriot-Abschußrampen aktivieren und die flinken Abwehrraketen auf die Reise schicken. An sich eine leichte Aufgabe – nicht jedoch, wenn zur gleichen Zeit ein feindlicher Bomber in Ihr Herrschaftsgebiet eindringt und auf der anderen Seite des Erdballs einer Ihrer Satelliten auf seinen Einsatzbefehl wartet. Dieser Zustand permanenter Anspannung bringt selbst geübte Bildschirm-Generäle gehörig ins Schwitzen.

Starke Story

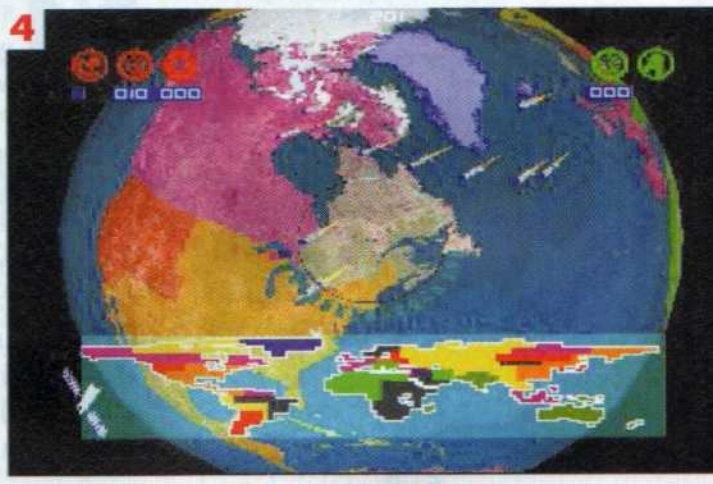
Damit Sie sich zwischen den hektischen Kampfhandlungen auch mal entspannt zurücklehnen können, haben die Entwickler eine packende Hintergrundgeschichte ersonnen und in professionell produzierte Videoclips verpackt. Das Intro und die zahllosen Zwischensequenzen könnten durchaus als Szenen aus einer TV-Serie durchgehen. Die Mitglieder des ULTRA-Kommandostabs werden von erfahrenen Schauspielern aus Film und Fernsehen gemimt, die High-Tech-Kulissen wirken erstaunlich real, und die hochwertigen Render-Sequenzen holen die bedrückende Schlachtfeld-Atmosphäre live auf den Bildschirm.

Der aufwendig präsentierte Kampf um die Weltherrschaft soll im Oktober '98 erscheinen und verfügt über alle Anlagen, um sich zu einem echten Schmankerl für alle Strategiespiel-Freunde zu entwickeln. Lesen Sie in einer unserer nächsten Ausgaben, ob der vielversprechende Titel die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann. *mom*









[1] Ihr Luftangriff auf Alaska war erfolgreich. [2] Die einzelnen Herrschaftsterritorien sind durch unterschiedliche Farben gekennzeichnet. [3] Eine ganze Horde Langstreckenraketen ist von Nordamerika nach Europa unterwegs. Links unten wacht ein Satellit übers Geschehen. [4] Die Einheiten bewegen sich in Echtzeit um die Erdkugel herum.



Attacke der fliegenden Riesenfische

Die Erkenntnis, daß ein Krieg nur schlimme Folgen hat, ist leider noch nicht in jedem gereift. Und auch in der Zukunft, so wie sie in "G-Darius" präsentiert wird, hat sich die Menschheit dadurch eine ziemlich dicke Suppe eingebrockt. von Mathias Locher

Bei einem der vielen Kriege, die im Universum ständig geführt werden, ist ein kleines Mißgeschick geschehen: Ein Planet wurde komplett zerstört. Doch dieser Unfall stellt sich als viel folgenträchtiger heraus, als zunächst angenommen. Die unbekannten, heimatlosen Bewohner – ein seltsames Volk, deren Raumschiffe wie riesige Fische durch das All "schwimmen" – setzen zum ultimativen Gegenschlag an, mit dem bescheidenen Ziel, das Universum zu erobern. Dabei sind sie gar nicht so erfolglos. Sie vernichten die menschliche Verteidigungsflotte und sind weiter auf dem Vormarsch. Doch den Menschen ist es gelungen, einen kleinen Kampfflieger mit der Technologie der Außerirdischen vollzustopfen, um ihn auf ein Himmelfahrtskommando zu schicken.

Mit der Steuerung dieses "Silver Hawk" genannten Jägers wird natürlich der beste verfügbare Pilot betraut, also Sie. Sie fliegen mit Ihrem Gefährt in bester Arcade-Shooter-Manier von links nach rechts über den Bildschirm und versuchen dabei möglichst viele von den kleinen, flinken Jägern des Gegners zu toasten. Zu diesem Zweck verfügt Ihr Flieger über ein vielseitiges und ausbaufähiges Arsenal an Waffen. Einige Gegner hinterlassen bei ihrem Ableben freundlicherweise ein Power-Up, das Schußstärke, Feuerrate oder den Wirkungsbereich der eigenen Waffen erhöht.

Sie kämpfen auf unterschiedlichen Planeten oder in den unendlichen Weiten des Weltraums. Die Hintergrundgrafik der einzelnen Stages bedarf dabei öfters eines intensiven Blickes, denn nicht selten kommt es vor, daß ein Alien aus der Tiefe des für den Spieler nur zweidimensionalen Raumes auftaucht. In Levels, in denen Sie durch Canyons oder Höhlen fliegen, sollten Sie zusätzlich auch auf die natürlichen Hindernisse achtgeben, sonst endet Ihr Flug, bevor Sie überhaupt einen der Endgegner zu sehen bekommen haben. Diese sind allesamt riesige Meeresbewohner, die grafisch sehr schön umgesetzt wurden.







[1] Wenn schon Zerstörung, dann muß aber auch alles kaputt sein. [2] Hier sehen wir den Blauwal unter den Raumschiffen. [3] Wer hat hier behauptet, Fische könnten nicht fliegen?

Petri Heil!

Angesichts der Gegnervielfalt von G-Darius würde sich jede Pizza Frutti di Mare verschämt zu einer Calzone zusammenrollen: Sie kämpfen gegen Rie-

■ HERSTELLER:	**THQ**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Taito**	■ GENRE:	**Shoot'em-Up**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





senalgen, Krebse, Garnelen, Seepferdchen und Fische in allen Farben, Größen und Variationen. Die Meeresbewohner verfügen ihrerseits natürlich auch über ein beträchtliches Waffenarsenal. Sie sorgen mit Megaraketen, Laserstrahlen, Blitzgewittern und anderen unangenehmen Dingen dafür, daß Ihre Mission nicht zu einer geruhsamen Kreuzfahrt wird. Die Entwickler von Taito haben ihrem Werk, das als Automat in einigen Spielhallen steht, drei Modi spendiert: einen Beginner-, einen Arcade- und einen vs.Boss-Modus. In letzterem verzichtet man auf das Durchfliegen der Stages und nimmt gleich die Endgegner der Reihe nach aus. Jede dieser Varianten darf auch mit zwei Spielern bestritten werden. Um der ganzen Sache noch etwas mehr Schwung zu verleihen, unterstützt G-Darius das in Europa erst kürzlich erschienene Dual Shock Analogpad. Damit nehmen Sie Treffer am eigenen Schiff auch sensorisch wahr, was bei dem hektischen und streckenweise unübersichtlichen Spielverlauf von Vorteil ist.

Bis zur Erscheinung sollten die Programmierer an der Engine feilen, da bei größeren Gegnern und aufwendigen Effekten im Hintergrund noch ein leichtes Ruckeln entsteht. *mom*

[1] Welches von den vielen kleinen Schiffen ist denn nun das eigene? [2] Diese grimmige Sardine müssen Sie zu Dosenfutter verarbeiten.

Angesichts der Gegnervielfalt von G-Darius würde sich jede Pizza Frutti di Mare verschämt zu einer Calzone zusammenrollen: Sie kämpfen gegen Riesenalgen, Krebse, Garnelen, Seepferdchen und Fische in allen Farben, Größen und Variationen.





[1] Mit den riesigen Endgegnern [2] ist nicht gut Kirschen essen.

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

International Superstar Soccer Pro 98

Der wahre Weltmeister?

Trotz des beträchtlichen Alters gehört "International Superstar Soccer Professional" immer noch zu den drei besten Footie-Games. Kann so ein Spiel eigentlich verbessert werden? von Artur Hoffmann





[1] 40 Nationalmannschaften warten auf Sie. [2] So frei kommen Sie nur im Training zum Schuß. [3] Ist das die deutsche Elf, die im Jahre 2000 Europameister wird? [4] Hoffentlich behält Oliver "L'Oreal" Bierhoff die Nerven...



Seit dem Release des Vorgängers "International Superstar Soccer Professional" ist eine ganze Menge passiert: Zum ersten Male gewann ein Aufsteiger die Deutsche Meisterschaft, Frankreich errang den WM-Triumph im eigenen Land und "EA Sports" dominiert mit dem Doppelpack "FIFA und Frankreich ´98" das Fußballgenre. Mit "International Superstar Soccer Pro 98" will Konami nicht nur den Preis für den längsten Titel gewinnen, sondern gleichzeitig den verlorenen Platz an der Spitze der Footie-Games zurückerobern. Angesichts der Stärken dieser frühen Preview-Version könnte dieser Plan aufgehen...

Der riesengroße Erfolg der Vorversion hing vor allem mit einem Faktor zusammen: Realismus. Zweistellige Ergebnisse kamen ebenso häufig vor wie in der Bundesliga, die Spieler bewegten sich geschmeidig über den Rasen und Schüsse, die außerhalb der Strafraumgrenze abgegeben wurden, fanden selten den Weg ins Tor. Daß dies nicht immer so ist,



■ HERSTELLER:	**Konami**	■ HERKUNFTSLAND:	**Japan**
■ ENTWICKLER:	**Konami**	■ GENRE:	**Fußballsimulation**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



[1] Bei sieben Pokalwettbewerben fällt die Auswahl schwer. [2] Jubelnd wendet sich der Torschütze den Fans zu. [3] Was für eine seltsame Deckung...

renzprodukte, die in den vergangenen Monaten auf den Markt geworfen wurden.

Um so erfreulicher ist es, daß die Programmierer an dieser Strategie festgehalten und den Realismusgehalt noch einmal hochgeschraubt haben. So kann es Ihnen z.B. passieren, daß ein Pfostenschuß an den Rücken des Keepers prallt und auf diese Art und Weise doch noch über die Torlinie rollt. Auch an den ohnehin schon guten Bewegungsabläufen wurde kräftig gefeilt. Das Ergebnis ist ein erschreckend realistischer Spielablauf, der den Vergleich mit einem "echten" Fußballspiel in keinster Weise zu scheuen braucht.

Trotz all dieser Mühen sind den Entwicklern auch einige kleine Fehler unterlaufen. Der Höhepunkt ist ein still auf der Linie verharrender Torhüter, der den gegnerischen Elfmeter erwartet. Selbst in Japan sollte die neue Torwartregel inzwischen bekannt sein. Hoffentlich ist dieser Fauxpas in der Vollversion bereinigt.

Neben dem üblichen Freundschaftsspiel, einer Meisterschaft und sieben unterschiedlichen Pokalwettbewerben erwartet Sie auch ein All-Star-Spiel, indem sich die allerbesten Kicker der Welt gegenüberstehen.

Um immer alles im Blick zu haben, entscheiden Sie sich für eine von fünf vorgegebenen Kameraperspektiven und schalten ein optionales Radar zu. Letzteres ist bei "ISS Pro 98" von großer Bedeutung, da die Spieler im Gegensatz zur Konkurrenz enorm groß sind und somit nur ein Bruchteil



des Rasenrechtecks zu sehen ist. Kommt ein schneller Verteidiger angelaufen, ist der Ball meist schon weg...

Fahnenmeer

Wie seine Vorgänger verzichtet auch ISS Pro 98 auf eine zugkräftige Lizenz. Damit Sie trotzdem nicht über Tore von "Sieke" oder "Kleimann" jubeln müssen, spendierten die Entwickler endlich einen Spielereditor. Mit diesem äußerst einfach zu bedienenden Tool bringen Sie die Kader der insgesamt 40 bunt durcheinander gewürfelten Nationalmannschaften auf den aktuellen Stand. Vereinsteams blieben ein weiteres Mal außen vor. Schade!

In Puncto Gameplay blieb nahezu alles beim Alten. Dies kommt vor allem bei der rasch erlernten Steuerung zum Vorschein. Wo andere Fußballsimulationen auf wilde Tastenkombinationen setzen, begnügt sich ISS Pro 98 mit einem Button. Falls Sie trotzdem Ihre Schwierigkeiten haben sollten, steht Ihnen der brandneue Trainingsmodus zur Verfügung. Hier hetzen Sie Ihre Mannen über das Feld, üben den perfekten Torschuß, den tödlichen Paß in den Lauf oder das optimale Timing der Flanken. Neben diesem freien Training steht Ihnen auch eine kurzweilige Elfmeterübung zur Verfügung.



Um sich mit der Crème de la Crème der Footie-Sims zu messen, bohrte Konami die Grafik auf. Diese Bemühung zeigt sich vor allem beim Stadiondesign. Die fünf Arenen sind zwar frei erfunden, sehen aber trotzdem exzellent aus. Netter Gag am Rande: Neben vier standardmäßigen Stadien dürfen Sie Ihr Match auch in einem überdachten Superdome austragen. Weitere lobenswerte Details, wie überdimensionale







[1] Die Stadien sind nahezu perfekt in Szene gesetzt. [2] Alte ISS-Hasen kennen sich sofort aus. [3] Diese Kameraeinstellung begeisterte bereits in der Vorversion.

Flaggen, originale Bandenwerbung und ansehnliche Jubelarien, bürgen für die Sorgfalt der Entwickler. Trotzdem halten sich die Ladezeiten erfreulicherweise in Grenzen. Da haben wir schon anderes erlebt...

Da die uns vorliegende Beta-Version lediglich einen englischen Kommentator beinhaltet, können wir über die Audioqualitäten kein endgültiges Urteil fällen. Zumindest die Fangesänge sowie die Spezialeffekte, wie z.B. ein Pfostenschuß, machen Laune. Da aber ein schlechter Sprecher auch das beste Spiel vermiesen kann, müssen Sie bis zum endgültigen PlayTest warten. *mom*

ANGRIFF AUF ARCADIA

Mal was Neues: 200 Jahre in der Zukunft finden Sie sich bei "Assault" weit weg von Zuhause und zunächst spärlich ausgerüstet inmitten eines weiteren Kampfes gegen eine nicht enden wollende Flut böser, außerirdischer Eindringlinge wieder. von Axel Boumalit

Nachdem ein unbekanntes Raumschiff die Bewohner der Stadt Arcadia beinahe komplett eliminiert hat, werden Sie dazu bestimmt, im Alleingang den Planeten von den nicht geladenen Gästen zu befreien.



Wie die zwei wohl unter ihren figurbetonten Kampfanzügen aussehen?

Die Akteure in diesem Action-Spektakel sind wahlweise Seargant Reno J. Washington und Quotenfrau Major Kelly Doyle, die sich in der bekannt ausweglosen Situation wiederfinden, die jedem Shoot'em-Up Spieler inzwischen hinlänglich bekannt ist: Besiegen Sie alle Eindringlinge, und retten Sie den Planeten.

Zu Beginn nur mit Standardbewaffnung ausgerüstet, kämpfen Sie sich allein oder mit einem Mitspieler durch sechs verschiedene Level, die in über 40 Abschnitte unterteilt sind.

Here they come!

Schon nach wenigen Sekunden kommen die ersten Angreifer vom rechten Bildschirmrand auf Sie zugestürmt. Ab diesem Augenblick finden Sie garantiert keine Ruhe mehr. Während Sie versuchen, sich den Weg durch den zunächst horizontal scrollenden Abschnitt freizuschießen, greifen immer mehr der enfernt an Giger's Alien erinnernden Außerirdischen an. Nach Beschuß verlieren diese Monster erst die gefährlichen Arme und dann den Kopf, um schließlich völlig zu zerplatzen. Auch die später folgenden Gegner stellen in erster Linie nur durch Ihre zahlenmäßige Überlegenheit eine, wenn auch nicht zu unterschätzende, Gefahr dar.

Ihre anfängliche Bewaffnung reicht kaum aus, um den Scharen Herr zu werden, jedoch stehen Ihnen zahlreiche Power-Ups zur Verfügung. Diese verbergen sich z.B. in verlassenen Gleitern, welche nach Beschuß in einer schön anzusehenden, aber nicht ungefährlichen Explosion die so notwendigen Extras freigeben. Neben Medikits und den obligatorischen Extra-Waffen in



Mit solch merkwürdigen Gebilden müssen Sie sich am Ende der Level auseinandersetzen.

verschiedenen Upgrades, wie dem Mehrfachschuß und der klassischen Homing Missile, gibt es auch zahlreiche phantasievolle Extras zu finden.

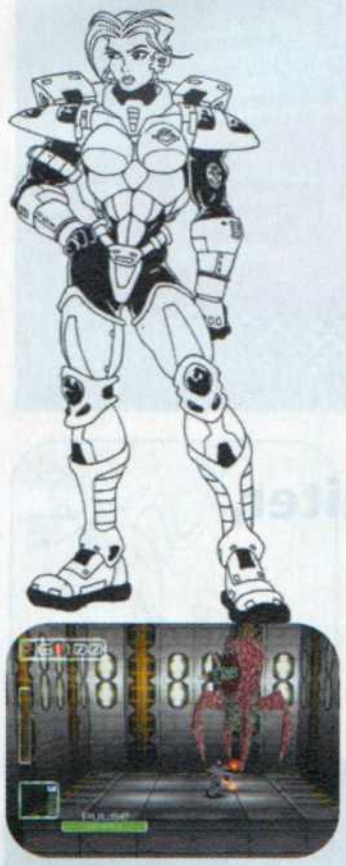
Am Ende jedes Abschnitts wartet ein bildschirmfüllender Boss auf Sie – je mehr mächtige Waffen Sie jetzt in petto haben, desto besser.

Augen zu und durch!

Das hohe Spieltempo und die pausenlosen Angriffe lassen Ihnen keine andere Wahl, als so schnell wie möglich durch die Passagen zu hetzen und ohne Unterlaß aus allen Rohren zu feuern. Ein Zurück gibt es nicht – sind Sie einmal an einem Extra vorbeigelaufen, haben Sie in der nächsten kritischen Situation keine Möglichkeit mehr zu diesem zurückzukehren. Aufmerksamkeit lautet deshalb die oberste Devise. Viel Raum für ausgeklügelte



■ HERSTELLER:	**Telstar**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Candle Light Studios**	■ GENRE:	**Action**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



Taktiken bleibt bei diesem Schocker natürlich nicht, wer aber auf gradlinige Action steht, kann sich mit dem Gameplay sicher anfreunden.

Leider trüben (zumindest in der uns vorliegenden Vorab-Version) einige Schönheitsfehler den Eindruck. Das Spiel scrollt in ständig wechselnden Perspektiven (horizontal, vertikal, isometrisch) recht flüssig, doch leider kommt es bei einer Vielzahl bewegter Objekte zu störenden Slowdowns und in einigen Situationen zu gröberen Grafikfehlern, die bis zur finalen Version hoffentlich behoben sein werden.

Die Steuerung Ihrer Helden gestattet Ihnen unter anderem das Zielen in alle Dimensionen. Ebenso gibt es den, aus diversen Ego-Shootern bereits bekannten, "Strafe" (= das Laufen in alle Richtungen ohne Änderung der Schußrichtung). Vielleicht gerade weil alle Tasten des PlayStation Pads mit einer Funktion belegt sind, ist die Steuerung nicht besonders intuitiv. Besonders in der isometrischen Darstellung fällt das Anvisieren der zahlreichen Gegner so schwer, daß zielloses Dauerfeuer fast unverzichtbar wird.

Auch die, insbesondere bei Mauern, Sprüngen und beim Überqueren von Brücken ungenaue Kollisionsabfrage, wird einige Spieler mit Sicherheit verzweifeln lassen, da nicht selten damit der Verlust eines der vier zur Verfügung stehenden Bildschirmleben verbunden ist. Daran kann auch die dreimalige Möglichkeit zum Continue nur wenig ändern.

Wenn alle Fehler beseitigt werden und auch der Zwei-Spieler-Modus ohne Aussetzer funktioniert (in der uns vorliegenden Version hing sich die PlayStation jeweils nach wenigen Minuten auf), ist das vor allem wegen der beeindruckenden visuellen Effekte, der finalen Gegner und natürlich dem durchweg hohen Tempo interessante Spiel zumindest für Shoot'em-Up Begeisterte sicherlich empfehlenswert. *mom*







[1-3] Assault verwöhnt Ihre Augen mit Explosionen vom Feinsten.



PSX-Zubehör je 29,- DM
Memorycard, Pad oder RGB-Kabel
alle 3 zusammen 79,- DM

Ankauf/Verkauf/Verleih
Toy-Shop Siggi's
Feldstr.53 21335 Lüneburg

Nur für US + Jp Importe
Der Superchip 25,-
PSX Umbau incl. Chip 49,-
Umbau, Chip und RGB-Kabel 75,-

*Bei Druck noch nicht lieferbar

Ankauf von Sony Spiele u. Geräte

Händleranfragen erwünscht
Fax 04131-73 56 87

Je 78,-
Baby Universe*
Bio Freaks*
Blasto*
Bombermann*
Fluid*
Point Blank*
Rampeg World Tour

Je 84,-
Alundra
Amored Core
Azure Dreams*
Baphomets Fluch 2
Bloody Roar
Crash Bandicoot 2
Dead or Alive
Ghost in the Shell
Gran Tourismo
Kula World
Megaman8*
Tekken III*
Tombi*
Toshinden III
Treasure of the Deep
Virtual Baseball 98
WWF:Warzone*

Je 87,-
Croc
Dark Omen
Diablo
Dreams*
Fifa98
Flottenmanöver*
Frankreich98
Indy 500
Nascar 98
NBA Live 98
Need for Speed III
NHL Hockey 98
Nuclear Strike
Oddworld
Road Rush 3D
Skull Monkeys
Test Drive 4
War Games*

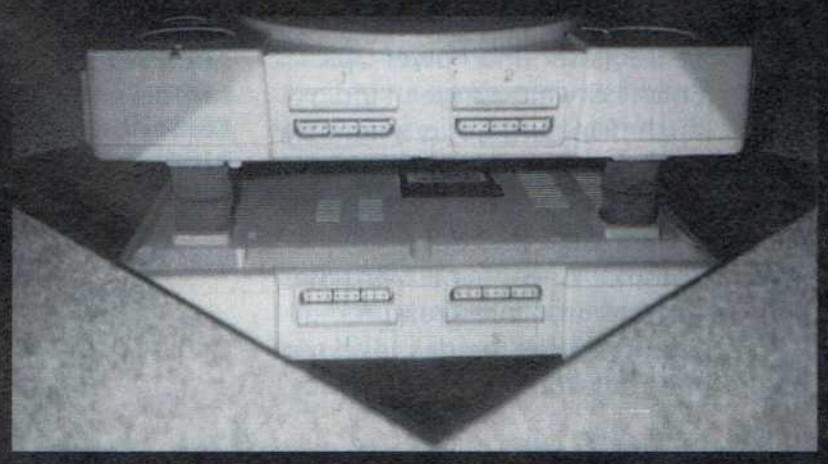
Colin McRae Rally 89,-
Forsaken 92,-
Heart of Darkness 94,-
Premiermanager 98 92,-
Youngblood* 86,-

Weitere Spiele auf Anfrage

Tel.:0 41 31-76 04 62

Preise sind Versandpreise + Versandkosten 9,40DM

NEU
IT´S COOL MAN !
NEU



Sieht Cool aus-
4 Füße aus Zellkautschuk erheben Ihre Konsole um **15 mm**
Bleibt Cool-
die Luftzirkulation unterhalb der Konsole wird verbessert (kein Hitzestau)
Steht Cool-
Spezielle Oberfläche sorgt für Rutschfestigkeit auf allen Untergründen
Nur der Preis ist heiß-
Komplettset,bestehend aus 4 selbstklebenden Füßen **nur 9,85 DM** zuzügl.Porto

Sound&Design PF 130230 in 46129 Oberhausen Tel/Fax 0208/68 62 83 Händleranfragen erwünscht

V 2000



Schwingen Sie sich in Ihren wendigen Hoover-Gleiter, und gehen Sie auf Insektenjagd. Der offizielle Nachfolger zum 80er-Jahre-Hit "Virus" strotzt nur so vor ungewöhnlichen Features und guten Ideen. von Michael Schmithäuser



Vor knapp 15 Jahren sorgte das britische Programmier-Genie David Braben mit seinem Meisterwerk "Elite" für Furore in der Spieleszene. Die geniale Mischung aus Handelssimulation und Weltraum-Shooter fesselte eine ganze Spielergeneration nächtelang an ihre 8-Bit-Heimcomputer. Daraufhin legte Braben eine ausgedehnte schöpferische Pause ein, um im Jahre 1988 mit "Virus" einen der ersten vollwertigen 3-D-Shooter zu präsentieren. Nun, ziemlich genau ein Jahrzehnt später, präsentiert der Mann mit ausgeprägtem Hang zu langen Entwicklungszeiten mit "V 2000" den offiziellen Nachfolger des 16-Bit-Klassikers.

Dein Freund und Helfer

Die Bewohner von 36 abwechslungsreich gestalteten Welten benötigen dringend Ihre Hilfe: Ein unbekanntes Virus hat sich höchst negativ auf die hiesige Fauna ausgewirkt. Ameisen, Käfer, Bienen und anderes Krabbelgetier sind zu riesigen Mutationen herangewachsen und attackieren die Siedlungen der Menschen. Erschwerend kommt hinzu, daß sich das Virus auch im Meer ausgebreitet hat. Aus dem feuchten Element heraus machen Mörderhaie und blutrünstige Krebse Jagd auf die Küstenbewohner.

Da die verzweifelten Menschen den Mutantenangriffen völlig wehrlos gegenüberstehen, sind sie auf fremde Hilfe angewiesen. Hier springen Sie als Spieler in die Bresche. Von Ihrer Heimatbasis aus, die meist auf einer abgelegenen Insel angesiedelt ist, starten Sie zu humanitären Hilfsaktionen. Mit Ihrem wendigen Schwebegleiter düsen Sie über flott animierte Ozeane, Inseln und Landstriche hinweg, spüren Überlebende auf und beamen diese an Bord. Die Geretteten zeigen sich erkenntlich, indem Sie sich in Ihrer Basis freiwillig als Fabrikarbeiter betätigen. In dieser Funktion produzieren die kleinen Männchen fleißig Extrawaffen, Reservegleiter und Power-Ups. Solche Erweiterungen sind auch dringend nötig, wenn Sie im Kampf gegen die fiese Insektenbrut bestehen wollen. Haben Sie letztendlich eine bestimmte Anzahl von Menschen gerettet und alle Kreaturen erledigt, dürfen Sie das Insektennest zerstören und in die







[1] Feuchtes Vergnügen: Unter dem Meeresspiegel müssen Sie sich vor angriffslustigen Haien in acht nehmen. [2] Mit den stärksten der 13 Waffensysteme rücken Sie auch renitenten Mutanten erfolgreich zu Leibe. [3] Selbst im hitzigsten Schlachtgetümmel müssen Sie stets den Überblick wahren.

■ HERSTELLER:	**Grolier Interactive**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Frontier Software**	■ GENRE:	**3D-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1**





[1] Die gelb-schwarz gestreiften Insekten sind besonders schwer zu treffen. [2] Bei hektischen Verfolgungsjagden müssen Sie aufpassen, daß Sie nicht gegen einen Baum prallen. [3] Nachdem Sie alle Insekten erledigt haben, dürfen Sie deren Bau ausheben. [4] Ein solcher Volltreffer setzt größtes Geschick in Sachen Steuerung voraus. [5] Spektakuläre Spezialeffekte verwöhnen das Auge des Spielers. [6] Die Wassereffekte gehören zu den besten, die je auf der PlayStation zu sehen waren.

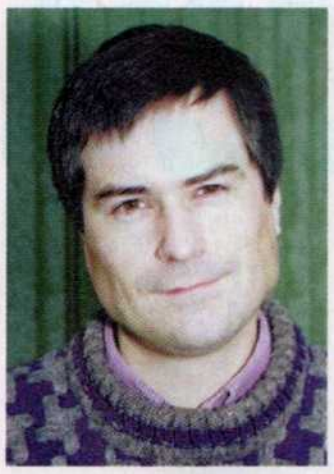












Keep smiling, David: Dieser Mann mit dem verschmitzten Grinsen ist eine lebende Programmierer-Legende.

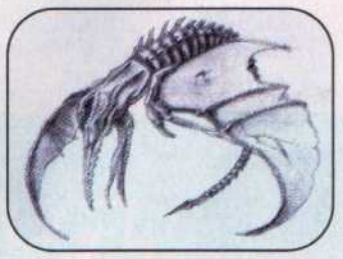
Der "etwas andere" Shooter

Während Sie bei herkömmlichen 3-D-Shootern das Geschehen aus einer "First-Person-Perspektive" – also mit den Augen des Piloten – betrachten, geht V 2000 einen anderen Weg. Wie in einem Action-Adventure betrachten Sie Ihren Hoover-Gleiter von außen, während er von einer dynamischen Kamera verfolgt wird. Diese ungewöhnliche Art der Präsentation setzt einiges an Geschick bei der Steuerung voraus. Sie können Ihren Gleiter um die Horizontalachse drehen, den Bug heben oder senken sowie die Front- und Heckdüsen für den nächste Spielstufe vorrücken. Ihre Reise führt Sie von modernen Farmwelten über mittelalterliche Burganlagen bis hin zu malerischen Indianer-Canyons. Der Levelbaum ist dabei nicht linear angelegt – welche Welt Sie als nächstes befreien dürfen, hängt von Ihren Leistungen in der vorangegangenen Spielstufe ab.

Vortrieb aktivieren. Zusätzlich stehen noch zwei Flugmodi bereit: Entweder lassen Sie Ihr Schiff ganz knapp über der Wasser- und Landoberfläche dahingleiten, oder Sie schwingen sich hoch in die Lüfte. Auf diese Art und Weise führen Sie auch Sturzflug-Attacken aus oder tauchen ins Wasser ein. Da der Gleiter – wie ein echtes Flugzeug – höchst träge auf Kursänderungen und Bremsmanöver reagiert, ist der Umgang mit dem Vehikel auch für absolute Actionspiel-Profis eine echte Herausforderung.

Die audiovisuelle Präsentation kann sich hören, beziehungsweise sehen lassen. Eine Vielzahl von Umgebungsgeräuschen, realistische Antriebs- und Waffen-Sounds sowie die durch Mark und Bein gehenden Todesschreie getroffener Insekten sorgen für eine packende Atmosphäre. Die detaillierte Polygongrafik wird von einer leistungsstarken 3-D-Engine in Bewegung versetzt, die unschöne Pop-Ups durch die Erzeugung künstlicher Nebelbänke in weiter Ferne verhindert. Tolle Spezialeffekte, wie spiegelnde Wasseroberflächen, aufschäumende Gischt beim Flug übers kühle Naß und realistische Licht- und Schattenspiele, runden die gelungene Optik ab.

Ab September dürfen sich Action-Fans an diesem ungewöhnlichen 3-D-Shooter mit seinen innovativen spielerischen Elementen erfreuen. Lesen Sie in einer unserer nächsten Ausgaben einen ausführlichen Test. *mom*



Aktion saubere Straße.

101 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

99.-



WRECKIN CREW
Wrecking Crew ist ein packendes Fun-Rennspiel im Comic-Stil, das auf einer blitzschnellen 3D-Engine basiert. Die schweißtreibenden Rennen und die verrückten Spezial-Attacken der gegnerischen Fahrer fordern alles von Ihnen. Tauchen Sie ab in einer Rennspielwelt, in der nur folgendes zählt: Spielspaß! Mit Zwei-Spieler-Splitscreen-Action

49.-



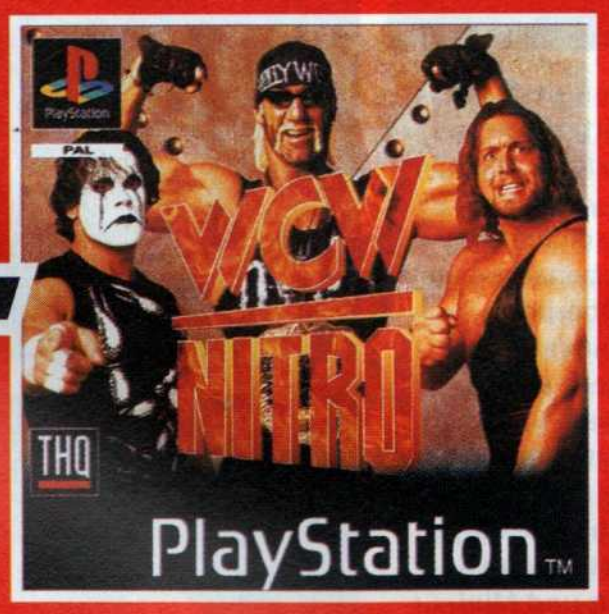
INTERNATIONAL SUPER SOCCER PLATINUM
32 Nationalteams, gerenderte Polygon-Grafik, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie deutscher Live-Kommentar. Das derzeit wahrscheinlich beste Fußballspiel für Playstation.

49.-



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

99.-



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

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.

MediaMarkt

Future Cop – LAPD

GESETZESHÜTER DER ZUKUNFT

In "Future Cop – LAPD" steckt Electronic Arts Sie in die Uniform der Polizei von Los Angeles. Doch mehr noch als heute birgt diese Tracht im Jahre 2100 Risiken und bringt eine große Verantwortung mit sich: Sie müssen terroristische Handlungen vereiteln und Verbrechen im Keim ersticken. von Olaf Bernhard

Wir schreiben das Jahr 2100. Die Polizei verfolgt die Verbrecher nicht mehr in Ihren weiß-blauen (wir sind in Amerika), teilweise veralteten, fahrbaren Untersätzen, sondern in einem Kampfroboter allererster Güte. Dieser verwandelt sich auf Wunsch und Knopfdruck in einen schwebenden Hovertank, mit dem Sie Absperrungen leichter durchbrechen und schneller vorankommen. In dieser Kampfmaschine stampfen Sie durch die düsteren Straßen und Gassen der kalten Stadt. Die Atmosphäre ist bedrückend, die Gebäude sind dunkel und bedrohlich. In diesem Szenario ist es nun Ihre Aufgabe, wie könnte es anders sein, auf die Jagd nach Verbrechern zu gehen. Doch nicht gewöhnliche Ladendiebe, hinterhältige Vergewaltiger oder Drogendealer sind Ihre Ziele. Sie haben es mit den Topterroristen unseres Planeten zu tun, und diese verstehen es, Ihnen den Job so unangenehm wie möglich zu machen.

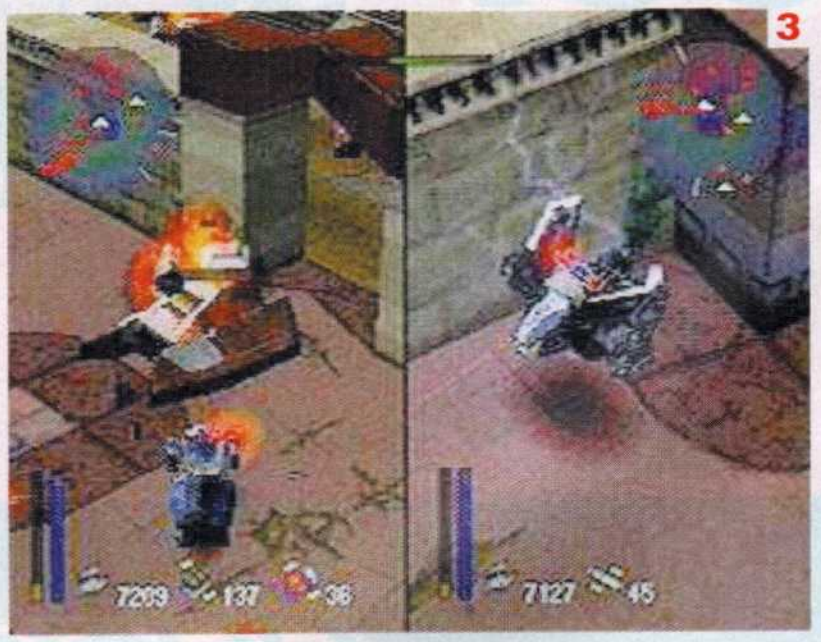
Waffentechnik en masse

Was Ihnen in Future Cop – LAPD alles um die Ohren fliegt, ist vergleichbar mit dem, was einem Vogel inmitten eines Feuerwerks widerfährt. Von links und rechts, von oben und von unten – schlichtweg von überall her – beharken Sie die Lakaien der Oberbösewichte mit Maschinengewehren, Raketenwerfern und Selbstschußanlagen. Sogar Panzer und Hovertanks rücken gegen Sie vor. Sie antworten darauf, schlagfertig wie Sie sind, mit lasergesteuerten Raketen, Granaten und Miniguns. Es kracht an allen Ecken und Enden des Bildschirms, ob Sie mit Ihrer Ausstattung nun Helikopter aus der Luft holen oder Schützenpanzer aus dem Weg fegen. Dies alles erinnert ein wenig an die in den meisten Fällen indizierten Action-Shooter.

So recht vergleichen kann man es damit jedoch nicht, da







[1] Gemeine Terroristen lauern hinter jeder Ecke. [2] Zu Beginn mancher Missionen variieren Sie Ihre Bewaffnung selbst. [3] Per Splitscreen-Modus begeben Sie sich mit einem Freund auf das Schlachtfeld.

■ HERSTELLER:	**Electronic Arts**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**A.J. Berg**	■ GENRE:	**Action-Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**September**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**







[1] Auch aus der Luft werden Sie angegriffen. [2] Oft sind Sie von Gegnern eingekreist. [3] Hm, für welchen Weg entscheiden Sie sich? [4] Oft hilft ein kurzer Blick auf die Karte weiter.





Strategie und Taktik, mit denen Sie an die Mission rangehen, von relativ großer Bedeutung sind. Sie haben z.B. von Anfang an eine Karte, auf der Sie in etwa einschätzen, wo die Schlüsselstellen der Mission liegen, und wo Sie eventuell in Deckung gehen können. Diese Überlegungen und ein vorsichtiges Voranschreiten im Spiel sind wichtig, um sich nicht in Sekundenschnelle auf einem Schrottplatz für Kampfroboter wiederzufinden. Der Schwierigkeitsgrad ist in mehreren Stufen einzustellen, jedoch ist das Dasein als Future Cop auch im Easy-Modus durchaus kein Zuckerschlecken. Da Ihnen nicht unendlich viel Munition zur Verfügung steht, ist Sparsamkeit vonnöten, und auch die Hülle Ihres Roboters steckt nicht allzuviele Volltreffer ein. Eine Anzeige informiert Sie ständig über den Zustand Ihres High-Tech Roboters und die Verfügbarkeit der verschiedenen Waffensysteme. Ein Zielradar, vergleichbar mit dem aus "Auto Destruct", hilft Ihnen zusätzlich zur Karte bei der Orientierung

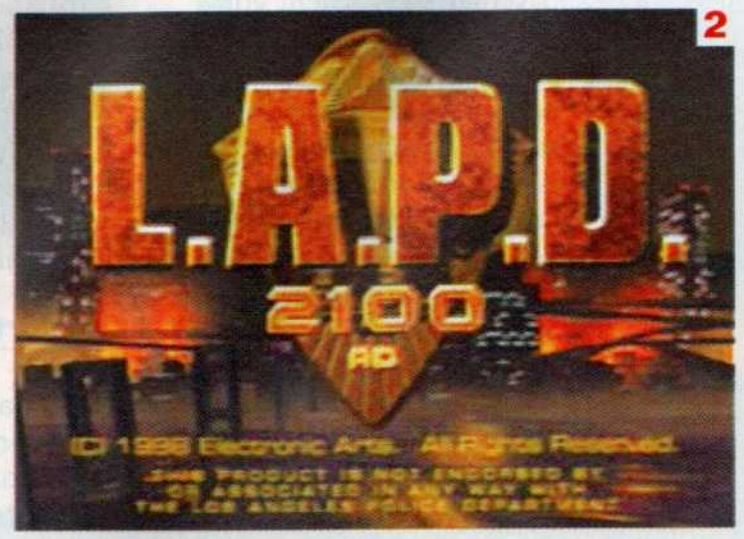
Die verschiedenen Kamerapositionen sind sehr ungünstig designt. Auf einer freien Fläche ist es zwar ein nettes Extra, sich aus allen Lagen und Winkeln zu betrachten, aber da man sich z.B. unter einer Brücke in keiner Einstellung zu Gesicht bekommt, sind diese Perspektiven sinnlos. So kommt es des öfteren vor, daß Sie sich in eine Sackgasse verirren oder schlichtweg gegen eine Wand rennen und sich wundern, warum es nicht weitergeht. Transparente Gebäude hätten hier dem, im wahrsten Sinne des Wortes, "Durchblick" gedient.

Multiplayer Duelle

Neben der Splitscreen-Zwei-Player-Variante, in der Sie zusammen mit einem Freund gegen die gemeinen Unholde angehen, bietet Future Cop – LAPD auch einen Head-to-Head-Modus an. Dabei versuchen Sie, schneller als Ihr Gegenüber eine Ihrer Einheiten in die Basis des Gegners zu schmuggeln. Über diese Einheiten haben Sie allerdings keinerlei Kontrolle. Das bedeutet, daß Sie mit Ihrem Roboter zuerst den Weg freiräumen, und dann den roten Teppich für Ihre nachrückenden Truppen ausrollen. Für jedes weitere gegnerische Gefährt, das in die Luft fliegt, gibt es einen Punktebonus.
Vor und nach jeder Mission sorgen toll gerenderte Animationen für eine stimmungsvolle Atmosphäre. Ansonsten reichen der animierende Rocksound und vor allem die recht kantige und pixelige Grafik nicht an die Qualität von "G-Police" oder "Forsaken" heran, doch mit einem gewissen Feinschliff kann sich Future Cop – LAPD bis zum endgültigen Test zu einem kurzweiligen und herausforderndem Ballererlebnis entwickeln.

mom





[1] Immer wieder wird das Geschehen durch toll gerenderte Animationen aufgelockert. [2] Auch in Los Angeles ist die Zeit nicht stehengeblieben.



Willkommen auf der verrücktesten Baustelle der Welt:

In Acclaims witzigem Aufbauspiel "Constructor" müssen Sie sich mit besoffenen Arbeitern, unbequemen Mietern und fiesen Schutzgelderpressern herumschlagen. von Michael Schmithäuser

Man nehme "Sim City", füge ein paar völlig abgedrehte Charaktere hinzu und würze das ganze mit typisch britischem Humor – fertig ist "Constructor". In diesem Mix aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation schlüpfen Sie in die Rolle eines Bauherren, der ein heruntergekommenes Stadtviertel in eine blitzsaubere Wohnlandschaft verwandeln soll. Daß ein solches Unterfangen nicht ganz ohne Probleme über die Bühne gehen kann, versteht sich von selbst.

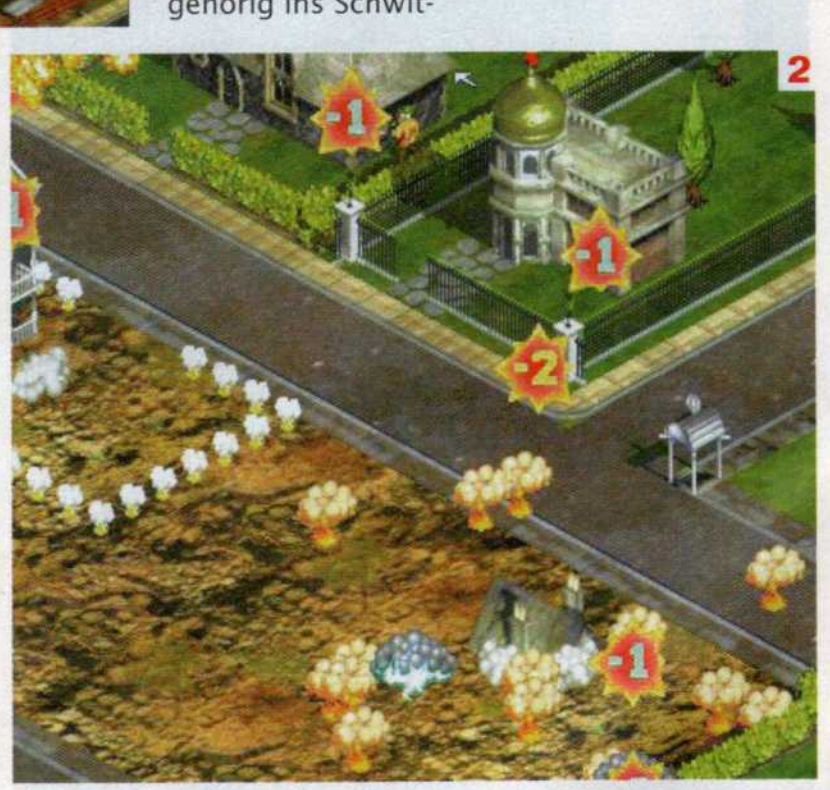
Bauherren-Modell

Sie beginnen Ihren Job mit ein paar Kröten auf dem Bankkonto und einer schäbigen Wellblechhütte als Hauptquartier. Dieses betrachten Sie im Aktionsfenster in einer isometrischen 3-D-Ansicht von schräg oben. Vor der Tür Ihrer Zentrale stehen gelangweilte Bauarbeiter und ein Vorarbeiter mit Schnappsnase herum. Per Tastendruck machen Sie Ihren faulen Untergebenen Beine: Erwerben Sie fleißig Grundstücksanteile, suchen Sie sich eine Gebäudeform aus, und schicken Sie den Bautrupp "auf Arbeit". Daraufhin wuseln die putzig animierten Pixelmännchen auf dem Gelände herum, errichten Bauzäune, ziehen Gerüste hoch und hämmern, sägen und mauern, was das Zeug hält. Kurze Zeit später ist das Gebäude fertiggestellt, und Ihre Mitarbeiter sind wieder frei für neue Aufgaben. Die Auswahl an Gebäudeformen ist groß: Neben herkömmlichen Wohnanlagen lassen sich auch Fabrikgebäude, wie Sägewerke oder Ziegeleien, aus dem Boden stampfen. Letztere sind besonders wichtig für den Fortschritt Ihrer Bautätigkeit, denn ohne Holz, Ziegelsteine und Beton geht bekanntlich gar nix im Baugewerbe.



Harte Bandagen

Da das unbeschwerte Häuslebauen an sich keine große Herausforderung darstellt, dürfen Sie sich auch noch mit einer Menge Problemfaktoren herumschlagen. Unzufriedene Mieter, mangelnde Ressourcen, störrische Beamte und uneinsichtige Banker sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Widrigkeiten-Spektrum. Ihre schlimmsten Feinde sind die Bosse von der Konkurrenz, denn zusammen mit Ihnen wollen auch noch zwei Computergegner möglichst hohen Profit aus dem Bauland herausschlagen. Um Sie gehörig ins Schwit-



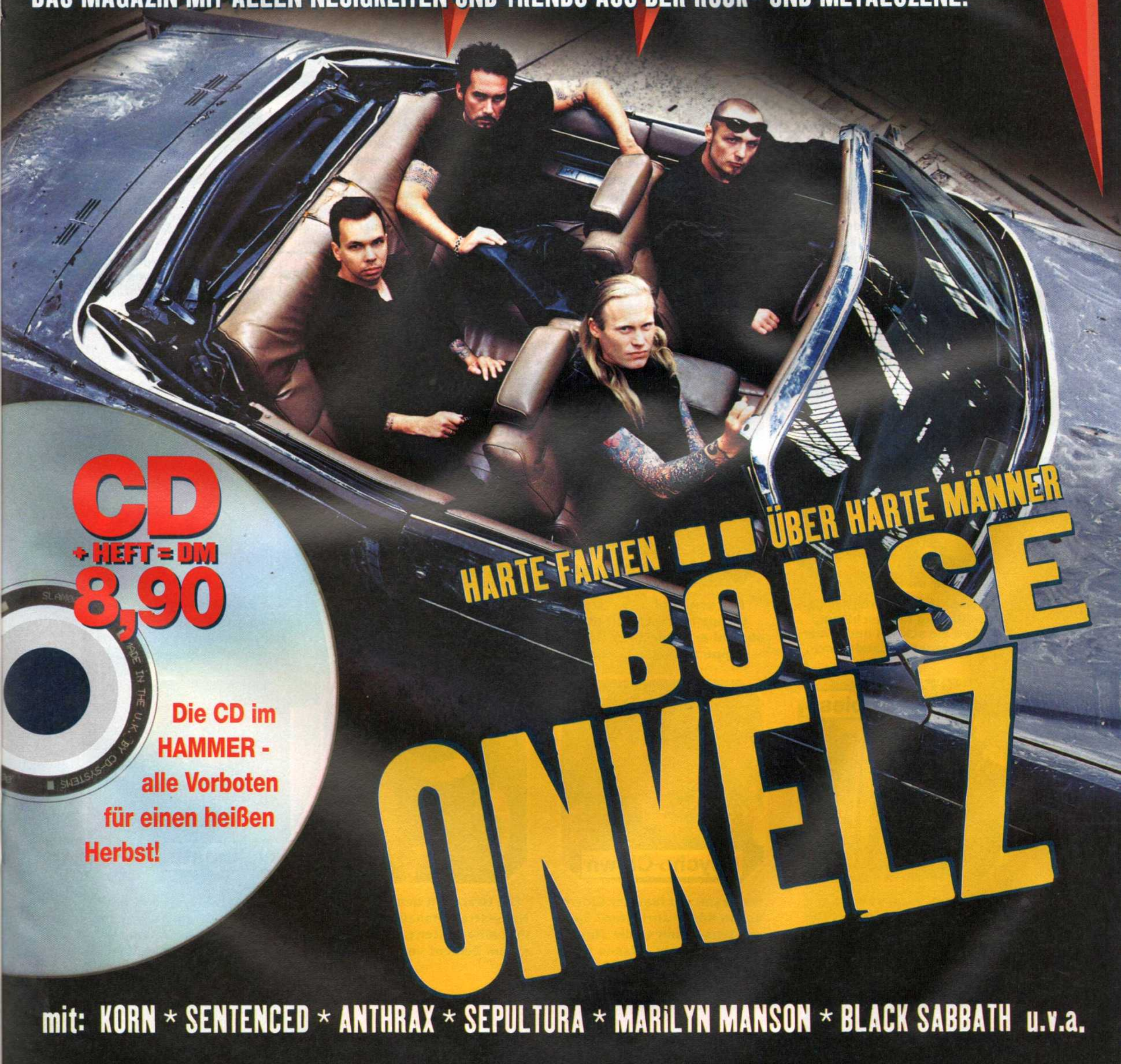
[1] Mitten im Ortskern läßt es eine von der Konkurrenz organisierte Rockband ordentlich krachen.
[2] Altbausanierung auf die moderne Art: Wegsprengen und neu bauen.

Holt euch den
neuen HAMMER!
Ab 21. August am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZiN MiT ALLEN NEUiGKEiTEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



CD
+ HEFT = DM
8,90

Die CD im
HAMMER -
alle Vorboten
für einen heißen
Herbst!

HARTE FAKTEN ÜBER HÄRTE MÄNNER

BÖHSE ONKELZ

mit: KORN * SENTENCED * ANTHRAX * SEPULTURA * MARiLYN MANSON * BLACK SABBATH u.v.a.

Constructor

HERSTELLER:	Acclaim	HERKUNFTSLAND:	England
ENTWICKLER:	System 3	GENRE:	Strategie
VERFÜGBAR AB:	September	ANZAHL DER SPIELER:	1

Hausbesetzer, Hippie-Gruppen, Mafia-Killer und zündelnde Psychopathen machen Ihnen das Bauherren-Leben schwer.

zen zu bringen, lassen die werten Mitbewerber keine Gemeinheit aus: Mal schickt man Ihnen grölende Hausbesetzer ins Viertel, mal läßt man Hippie-Gruppen fröhliche Sit-Ins auf Ihren wichtigsten Zufahrtsstraßen veranstalten, und manchmal kommt es auch zu direkten Übergriffen der gegnerischen Bauarbeiter auf Ihre Jungs. Daß sich die daraus resultierenden Massenschlägereien negativ auf die Arbeitskraft Ihrer Truppe auswirken, liegt auf der Hand (respektive der Faust). Natürlich dürfen Sie den Spieß auch umdrehen und Ihren Konkurrenten einen zündelnden Psycho-Clown, einen wahnsinnigen Massenmörder oder einen freundlichen Herrn von der Mafia auf den Hals hetzen.

Wie es sich für ein anständiges Aufbauspiel gehört, strotzt der Bildschirm nur so vor bunten Schaltern und Menüfeldern, mit denen Sie z.B. die Gebäudeformen festlegen, die Übersichtskarte aufrufen oder die Fortschritte Ihrer Mitbewerber begutachten. Dank der gelungenen Joypad-Belegung läßt sich Constructor auch ohne PlayStation-Mouse hervorragend bedienen. Die hübsche Optik steht der durchdachten Steuerung in nichts nach: Sowohl die Menü-Oberflächen als auch das eigentliche Geschehen im Aktionsfenster erstrahlen bunt und detailliert in feinster HiRes-Pracht. Und die witzigen Videoschnipsel, die besondere Ereignisse dokumentieren, sind immer wieder für einen Lacher gut.

Die ebenso anspruchsvolle wie komische Acclaim-Produktion hebt sich angenehm vom Gros der tumben Action-Ballereien und -Klopperein für die Sony-Konsole ab. Erwartungsvolle Hobby-Bauherren müssen sich noch bis zum September gedulden, bevor sie den Spaten selbst in die Hand nehmen dürfen. *mom*



[1] Jetzt wird wieder in die Hände gespuckt: Ein Arbeiter nimmt dankbar Ihren Bauauftrag entgegen. [2] Der pyromanisch veranlagte Clown treibt sein Unwesen in einer noblen Villengegend.

Die Jungs von der Baustelle



Obwohl Ihre Bauarbeiter gar mißmutig dreinschauen, ziehen sie schnell und zuverlässig jedes Gebäude hoch.



Auf den Chef Ihres Bautrupps ist stets Verlaß – obwohl er unter einer Dauergrippe zu leiden scheint.



Die werten Mieter für Ihre fertiggestellten Gebäude rekrutieren sich aus allen Gesellschaftsschichten.



Unangenehme Zeitgenossen mit unterirdischem Intelligenzquotienten und überirdischem Dosenbier-Konsum.



Hippies verachten zwar Gewalt, können aber mit lauten Parties die ganze Nachbarschaft vergraulen.



Was kann ein lustiger Clown schon Böses anrichten? Spätestens, wenn er die Zündhölzer auspackt, wissen Sie's.



Die Herren in den schicken Nadelstreifenanzügen lassen Ihre Mitarbeiter gerne in flüssigem Zement verschwinden.



Wenn diese erschreckende Gestalt in Ihrem Viertel auftaucht, können Sie die Mieteinnahmen abschreiben.

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.

CP089

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.

Colony Wars Vengeance

Rache ist Süß

Der "Krieg der Kolonien" geht in die zweite Runde: "Colony Wars Vengeance" nimmt mit exzellenter Spielgrafik und packenden Videosequenzen den Genre-Primus "Wing Commander" aufs Korn. von Michael Schmithäuser

Auszug aus der Diplomarbeit "Softwaretechnische Aspekte moderner 32-Bit-Konsolen" von Guiseppe Botazzi*, München, Juli 1998:

"Das Genre der Weltraum-Shooter für die PlayStation läßt sich grob in zwei Kategorien unterteilen:
1. Mäßige Raumschlachten, tolle Präsentation
2. Tolle Raumschlachten, mäßige Präsentation

Die erste Kategorie fesselt den Spieler mit Videosequenzen in Kinoqualität an den Bildschirm, bietet aber während der eigentlichen Missionen nur durchschnittliche Shooter-Kost mit störenden Grafik- und Steuerungsschwächen. Das Musterbeispiel für einen solchen Videofilm, der durch eingestreute Action-Sequenzen aufgelockert wird, ist Origins Wing Commander.

Kategorie 2 verwöhnt den Spieler mit fantastischen 3D-Grafiken und ausgefeiltem Gameplay, weist aber große Schwächen im Bereich der Hintergrundgeschichte auf. Ferner muß der Spieler auf die stimulierende Wirkung aufwendig produzierter Videoseqenzen verzichten.

Fazit: Science-Fiction-Freunde unter den PlayStation-Fans müssen zwei Produkte erwerben: Eines zum Angucken und eines zum Spielen."



Die detailliert ausgearbeiteten Charakterentwürfe lassen auf spektakuläre Render-Videos hoffen.

Konkurrenz für Wing Commander

Jeder leidgeprüfte SF-Fan wird den Ausführungen unseres schlauen Akademikers beipflichten – bislang mußte man sich zwischen gutem Spiel und interaktivem Film entscheiden. Doch der Softwaregigant Psygnosis will schon bald mit diesem untragbaren Zustand Schluß machen. Die Fortsetzung der technisch ausgereiften Space-Opera "Colony Wars" soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft die Herzen aller Shooter-Fans mit Hang zu epischen Zwischensequenzen höherschlagen lassen.



Die Story von Colony Wars Vengeance (der zungenbrechende Untertitel bedeutet, ins Deutsche übersetzt, "Rache") ist ein Jahr-







[1] In den Bodenmissionen rasen Sie über zerklüftete Gebirgslandschaften hinweg. [2] Die gelungene Cockpit-Ansicht sorgt für das echte Piloten-Feeling. [3] Im Orbit eines fremden Planeten stoßen Sie auf einen Zerstörer und seine zwei Bewacher.

*Name des Dampfplauderers von der Redaktion geändert

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Psygnosis**	■ GENRE:	**Weltraum-Shooter**
■ VERFÜGBAR AB:	**November**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**





[1] Die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken sind eine wahre Augenweide. [2] Passen Sie auf, daß Sie nicht in den Schlund des Schwarzen Lochs gezogen werden! [3] Unter den 22 Waffensystemen ist garantiert das richtige für diesen renitenten Kolonisten-Fighter dabei. [4] Attacke! Hier legen Sie sich gerade mit einem zweibeinigen Ungetüm aus Stahl und Silizium an. [5] Schöne Aussicht beim Anflug auf Mutter Erde.

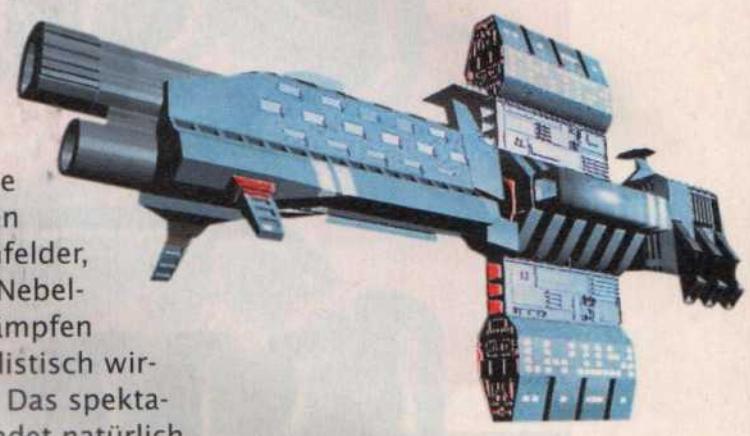




hundert nach dem Ende des ersten Teils angesiedelt. Die wackeren Kolonisten von der "Liga der freien Welten" haben die imperialen Truppen der "Navy" vernichtend geschlagen und das überlebenswichtige Warp-Tor versiegelt. Abgeschnitten vom Rest des Universums, mußten die Nachkommen der Navy-Krieger ein klägliches Dasein unter schrecklichen Lebensbedingungen fristen. Die Kolonien haben sich dagegen zu blühenden Welten weiterentwickelt – da ist es nicht weiter verwunderlich, daß die junge Navy-Generation haßerfüllt auf Rache sinnt. Und so entbrennt nach 100jährigem Frieden erneut ein Kampf auf Leben und Tod.

Während Sie in der Vorversion als Kolonist gegen das mächtige Imperium kämpften, wechseln Sie in "Vengeance" die Seite und schlüpfen in die Rolle eines jungen Navy-Piloten. Wie schon im ersten Teil schwingen Sie sich in Ihren waffenstarrenden Raumgleiter und bewältigen mehr als 30 anspruchsvolle Missionen. Neben kleineren Scharmützeln mit gleichwertigen Schiffen stehen auch spannende Gefechte mit gigantischen Zerstörern auf dem Programm. Ebenfalls neu: Bodenmissionen auf gebirgigen Planetenoberflächen.

In Sachen Grafik haben sich die Entwickler ganz schön ins Zeug gelegt: Detailliert ausgearbeitete, fließend animierte Raumschiffe rasen durch Asteroidenfelder, passieren bunte Nebelwolken und bekämpfen sich im Orbit realistisch wirkender Planeten. Das spektakuläre Treiben findet natürlich im hochauflösenden Grafikmodus der PlayStation statt und wird mit phänomenalen Lichteffekten garniert.



Nicht nur die Optik erfuhr eine Generalüberholung, auch Gegnerintelligenz und Steuerung wurden verbessert. Feindliche Raumschiffe lassen sich nun nicht mehr wie zahme Kaninchen ins Fadenkreuz nehmen, sondern versuchen, das Unvermeidbare durch geschickte Ausweichmanöver hinauszuzögern. Letztendlich kriegen Sie sie doch – nicht zuletzt deshalb, weil Ihr Raumschiff nun noch präziser auf Ihre Steuerkommandos per Digitalpad oder Analogcontroller reagiert.

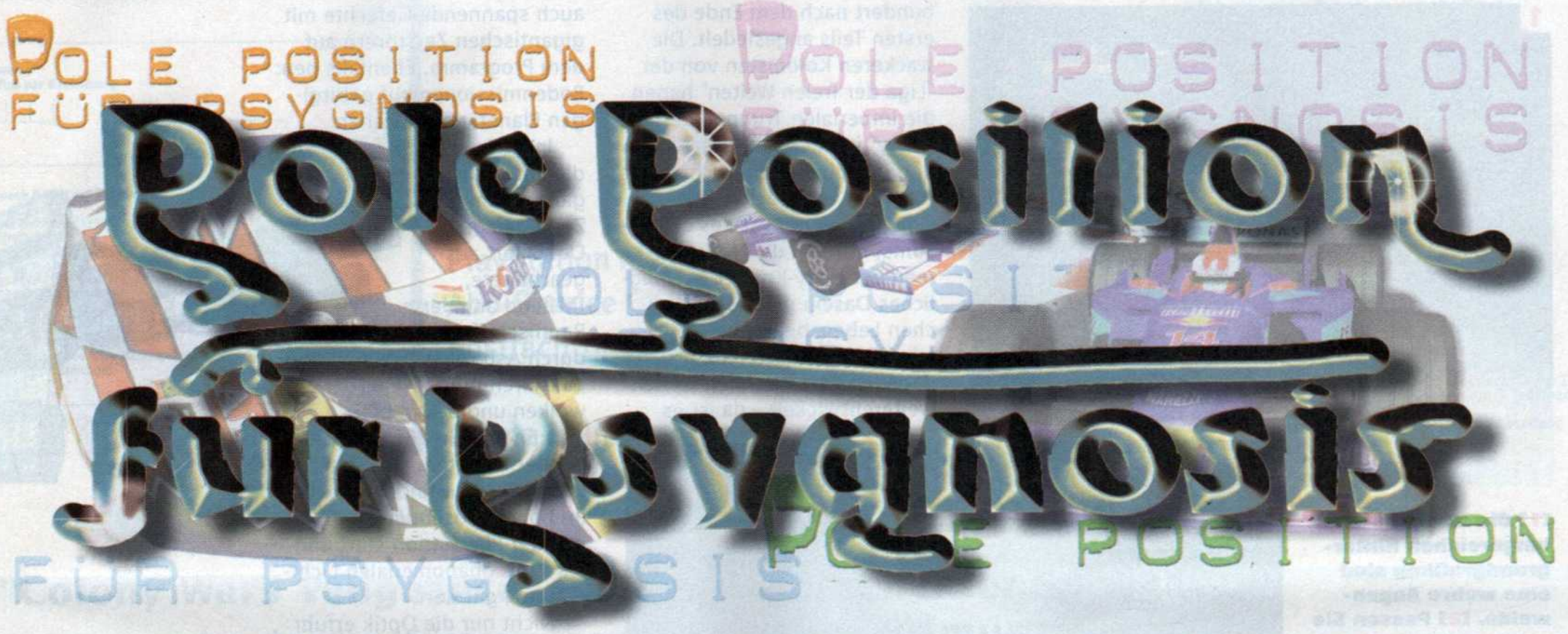
Willkommen im Kino

Während beim ersten Teil die unausgegorene Story und die sparsam auf der CD verteilten Videosequenzen negativ auffielen, protzt Teil Zwei mit einer epischen Hintergrundgeschichte, starken Charakteren und insgesamt 26 professionell gerenderten FMV-Clips. Allerdings müssen wir alle Fans von Spiel-Filmen à la "Wing Commander" noch ein bißchen länger auf die Folter spannen: Bislang hat Psygnosis der Öffentlichkeit noch keine Sekunde Filmmaterial präsentiert. Doch die detaillierten Charakterstudien und Designskizzen lassen auf eine tolle Kino-Atmosphäre im Stile von "G-Police" hoffen. Wenn die ersten Demo-Versionen in der Redaktion eintrudeln, werden wir Ihnen im Rahmen eines "Angespielt" mehr verraten.

mom



Formel 1 '98



Im November fällt der Startschuß für den Nachfolger eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele aller Zeiten: "Formel 1 '98" will die Fans von Schumi & Co mit neuer Grafik, optimiertem Fahrzeughandling und aktuellen Teamdaten in den siebten Rennspiel-Himmel befördern. von Michael Schmithäuser

Während sich Michael Schumacher und Mika Häkinnen auf den Rennstrecken dieser Welt erbitterte Duelle um die Weltmeisterschaft liefern, wird in Schottland mit Hochdruck an der aktualisierten PlayStation-Ausgabe der rasanten Rennsportart geschraubt. "Formel 1 '98" soll im November, rechtzeitig zum Ende der diesjährigen F1-Saison, in den Regalen stehen. Normalerweise wäre dieser Termin kein Problem für Psygnosis. Doch der Liverpooler Software-Gigant hat sich von der bisherigen Entwicklerfirma Bizarre Creations getrennt und beschlossen, die neue Version von Grund auf neu zu gestalten. Der Zuschlag für dieses zeitkritische Projekt ist an die Softwareschmiede Visual Sciences im schottischen Dundee gegangen. Aus den saftig grünen Highlands kommt eine gute Nachricht für alle Rennspielfans: F1 '98 ist fast fertig und wird es rechtzeitig in den Handel schaffen.



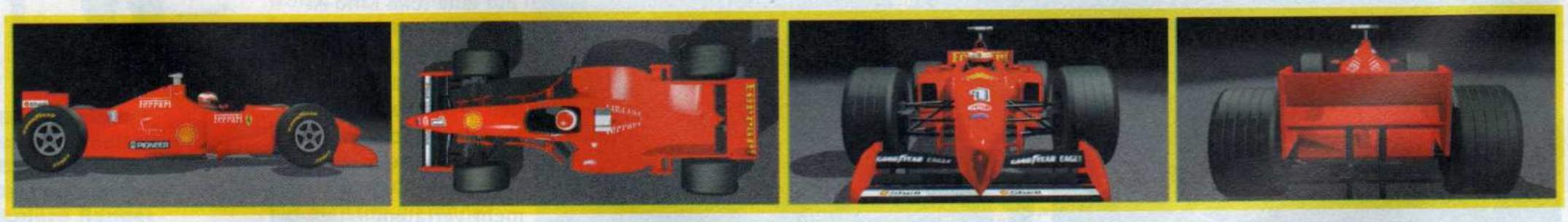
Erfolgs-Formel

Kevin McDowell, als Lead Artist bei Visual Sciences für den grafischen Auftritt des Spiels verantwortlich, beschreibt die umfangreiche Rundum-Erneuerung der betagten Vorversion: "Der Programmkern von F1 '97 war ein bißchen zu komplex und umständlich geraten. Deshalb haben wir beschlossen, den Code von Grund auf zu erneuern". Die brandneue Engine wird sowohl die optische Präsentation, als auch das Fahrverhalten der Boliden beeinflussen.

Im Vergleich zu den ersten Bildern der neuen Version wirkt F1 '97 wie ein verstaubtes Relikt aus vergangenen Tagen. Bauten am Streckenrand – z.B. Werbeschilder, Häuser und Tribünen – erscheinen nun viel detaillierter. Außerdem bietet die Neuauflage eine deutlich verbesserte Fernsicht. Des weiteren bemühen sich die Entwickler, das störende Aufspringen von entfernten Gegenständen (Fachbegriff: "Pop-Ups") in den Griff zu bekommen.

Doch die Verbesserungen beschränken sich nicht allein auf sichtbare Maßnahmen. Neben dem Fahrzeug-Handling wurde auch die Künstliche Intelligenz der virtuellen Konkurrenten gründlich aufpoliert. Kevin McDowell: "Die Fahrzeuge der Gegner verhalten sich exakt wie die realen Boliden, und die entsprechenden Piloten zeichnen sich





Rundum gelungen: Diese Ansichten des Ferrari-Renners beweisen die Liebe der Entwickler zum Detail.

■ HERSTELLER:	**Psygnosis**	■ HERKUNFTSLAND:	**England**
■ ENTWICKLER:	**Visual Sciences**	■ GENRE:	**Rennspiel**
■ VERFÜGBAR AB:	**November**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-4**



Alle Grand-Prix-Kurse wurden bis ins kleinste Detail nachgebildet. Hier sehen Sie die Designstudien für Hockenheim, Monaco und Silverstone.

Das ist neu in F1 '98



- alle Teams und Fahrer der 98er-Saison
- die Modifikationen an den Fahrzeugen sind ins Spiel mit eingeflossen
- die Grafik-Engine erlaubt detailliertere Randbauten und bessere Fernsicht
- verbesserte "Künstliche Intelligenz" der Computergegner – alle Fahrer verhalten sich exakt so wie ihre Pendants auf der echten Piste
- Vierspieler-Modus durch gleichzeitige Unterstützung von SplitScreen und Link-Kabel
- verbesserte Fahrphysik
- ausgefeilte Steuerung
- realistischere Boxenstops

durch ihren individuellen Fahrstil aus." Mal sehen, ob der virtuelle Schumi auch wirklich seinen Erzfeind Häkinnen beim Regenrennen in Silverstone im Rückspiegel sehen wird. Stichwort Rückspiegel: Endlich werden die Pixelrenner mit diesem wichtigen Zubehörteil aus der Formel-1-Aufpreisliste ausgestattet. Und wo wir schon bei Silverstone sind: Die von den FIA-Funktionären so heiß und innig geliebten Zeitstrafen können in F1 '98 über regelwidrig agierende Fahrer verhängt werden. Wenn Sie z.B. 10 Sekunden für ein unerlaubtes Überholmanöver kassieren, müssen Sie die Box ansteuern und Ihre Strafe brav absitzen. Wer die grafische Pracht der gründlich aufpolierten Boxengasse ignoriert und mit 150 Sachen an den Mechanikerteams vorbeibrettert, darf sich ebenfalls auf eine saftige Zeitstrafe einstellen.



Multiplayer-Party

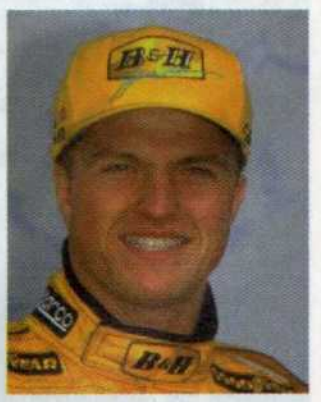
Neben sinnvollen Detailverbesserungen hat auch ein innovativer Mehrspieler-Modus Einzug in das neue Produkt gehalten. Falls Sie sich am Sonntag Nachmittag das packende Formel-1-Rennen zusammen mit vier Freunden reinziehen, und daraufhin gerne ein paar Runden auf der PlayStation nachspielen wollen, entfällt der obligatorische Streit um die zwei Joypads. Denn neben der üblichen Split-Screen-Darstellung bietet F1 '98 zusätzlich einen Link-Modus. Somit können sich vier Spieler gleichzeitig an zwei Konsolen heiße Überhol-Duelle liefern.

Natürlich werden auch wieder alle offiziellen Teams mit den 98er-Fahrzeugen und den jeweiligen Fahrern mit von der Partie sein. Lediglich der digitale Auftritt eines eigenwilligen Kanadiers mit blondem oder lila Haar ist noch immer fraglich. Wobei sich die Frage stellt, welcher Spieler gerne in die Rolle eines Ex-Champions schlüpfen möchte, der in diesem Jahr stets auf den hinteren Rängen herumkrebst.

Last, but not least finden sich alle Grand-Prix-Strecken auf der neuen CD – von Barcelona über Hockenheim bis hin zum prachtvollen Stadtkurs von Monaco. Wem zwölf Tracks zu wenig sind, der darf sich auf ein nettes "Goodie" freuen: Laut Kevin McDowell, werden "ein oder zwei äußerst coole, versteckte Strecken in das Spiel eingebaut". Wir sind sehr gespannt... *mom*



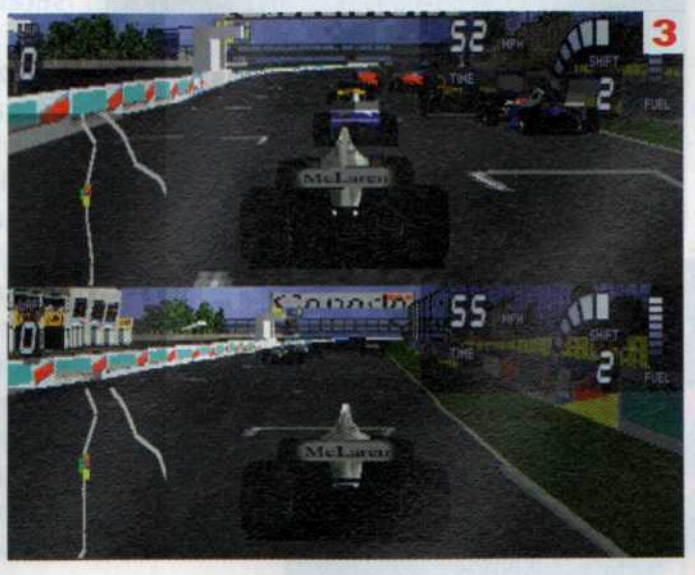




Neben Shooting-Star Mika Häkinnen und den Schumacher-Brüdern finden sich alle offiziellen Fahrer im virtuellen Formel-1-Zirkus.







[1] Augenschmaus: Formel 1 '98 beeindruckt mit detaillierten Randbauten und überragender Fernsicht. [2] Trotz der neuen Übersichtskarte (links unten) ist dieser "Silberpfeil" im Kiesbett gelandet... [3] Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an zwei per Link-Kabel verbundenen PlayStations um WM-Punkte kämpfen.

C & C: Gegenschlag

The Fight must go on

Gerade erst haben wir die Alliierten vom PlayStation-Globus verscheucht respektive die Erde von den Roten befreit, und schon gibt es wieder Futter für die Gehirne der Digitalstrategen. von Ingo Böhme

Hoppla! Hatte ich nicht gerade meine CD "C&C: Alarmstufe Rot" zu den anderen im Keller gepackt, weil ich als alliierter Befehlshaber die Roten vom Erdball getilgt hatte? Wie kommt es dann, daß plötzlich doch wieder Länder, wie Deutschland, Spanien und die Ukraine, im Fadenkreuz der Sowjets stehen?

Bereits im zweiten Teil war die Geschichte ja ziemlich hanebüchen. Sie erinnern sich? Einstein hatte per Zeitreise Hitler ermordet. Und statt des zweiten Weltkriegs wuchsen die Sowjets zur Weltmacht und entwickelten imperiale Ambitionen. Und um den Streit zwischen ihnen und den Alliierten – zu denen in dieser Geschichtsversion auch Deutschland gehört – ging es in Command & Conquer: Alarmstufe Rot. Sozusagen als chronologischer Vorfahre des ersten Teils, der in der Zukunft liegt. Und da es dort keine Sowjets mehr gibt, müssen wohl die Alliierten gewonnen haben.

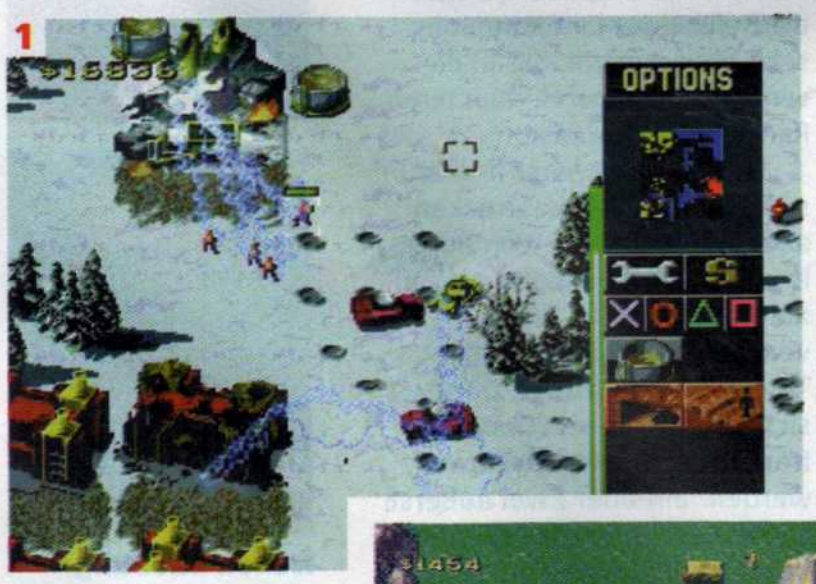
Die Handlung von "C&C: Gegenschlag" setzt direkt nach dem zweiten Teil ein. Ein paar Jahre sind vergangen, betrachtet man einmal die zahllosen Neuerungen und Erfindungen, die beide Seiten gemacht haben. Und daraus resultieren mächtige Kampfmaschinen, die darauf warten, von Ihnen ins Gefecht geführt zu werden.

Sie sind Neueinsteiger im C&C Universum? Sie wollen einmal sehen, warum alle Insider von dieser "Mutter aller Strategiespiele" schwärmen? Dann lassen Sie Ihre Finger von C&C Gegenschlag. Denn Sie werden keine Freude haben! Wer nicht mindestens zehn Missionen bei C&C 1 oder C&C 2 ohne nennenswerte Probleme hinter sich gebracht hat, hat keine Chance, auch nur die ersten Level zu überleben. Kurz gesagt: Es ist höllisch schwer. Jeder Zug will überlegt sein, und um die richtige Strategie herauszufinden, wie man die Waage zwischen Erzverarbeitung, Sicherung des Lagers und Aufbau einer Invasionsarmee hält, werden Sie sicherlich einige Anläufe mit immer wechselnden Strategien brauchen.



Hi Hi Hilfe!!!

Im Grunde ist C&C Gegenschlag wie eine Missions-CD beim PC anzusehen. Denn in puncto Grafik oder Steuerung hat sich nichts geändert. Weiterhin ist es ratsam, eine Maus zu besitzen. Für flinke Finger und geübte Eroberer tut es aber auch das normale Joypad. Sonys Analogcontroller ignoriert das Westwood-Produkt aber weiterhin. Wegen des Schwierigkeitsgrads dürften allerdings auch erfahrene Strategen mit den 34 Missionen –17 davon als alliierter und 17 als sowjetischer Befehlshaber – so







[1] Eine tragbare Teslaspule heizt Ihren Gegnern ganz schön ein. [2] Mobile Mechaniker sorgen dafür, daß Ihr Material nicht mürbe wird. [3] Ein MAD-Panzer besticht durch seine atomaren Argumente.

■ HERSTELLER:	**Virgin**	■ HERKUNFTSLAND:	**USA**
■ ENTWICKLER:	**Westwood Studios**	■ GENRE:	**Action-Strategie**
■ VERFÜGBAR AB:	**Oktober**	■ ANZAHL DER SPIELER:	**1-2**



lange beschäftigt sein, bis wieder eine neue Version ins Haus steht. Außerdem verstecken sich auch noch ein paar Goodies – wie z.B. geheime Einsätze – auf den zwei schwarzen Scheiben, die erst im Laufe der Zeit zutage treten.

Neu ist, daß Sie auch bei den Einsätzen – weiterhin Feldzüge genannt – mittlerweile ein gewisses Mitbestimmungsrecht haben. War es früher so, daß Sie alle Missionen nacheinander absolvieren mußten, geht es jetzt nach Ländern. Und in jedem Land gibt es vier bis fünf verschiedene Aufgaben zu bewältigen, die so klingende Namen tragen wie "Mausefalle", "Ganz weit unten" oder "Kontrollierte Verbrennung". Für Sie freigeschaltet ist jeweils ein ganzes Land. De facto müssen Sie jedoch alle Missionen bestehen, um einerseits militärisch befördert und andererseits ein neues Ziel für Ihre freigelegten strategischen Energien zu bekommen. So beginnen Sie als alliierter Feldwebel in Griechenland und müssen sich erst einmal zum Major vorarbeiten, um auch in Italien Ihr Können unter Beweis zu stellen.

Wie gesagt: Gegenschlag ist schwer. Sauschwer! Und deshalb gibt es das sogenannte Geplänkel. Hierbei handelt es sich um eine Art Trainingsmodus. Auf einer Landkarte verteilen sich – außer Ihnen – ein bis drei gegnerische Einheiten. Alle bauen vor sich hin und entreißen der Erde ihr Erz, produzieren Roboter und Kampfmaschinen. Bis plötzlich die Grenzen aufeinanderprallen. Und dann geht es rund. Wenn Sie Pech haben, liegen Sie genau in der Mitte und erfahren am eigenen Leibe, was ein Mehrfrontenkrieg bedeutet.
Damit es nicht langweilig wird, gibt es 105 (in Worten: Einhundertfünf!!!) verschiedene Szenarien. Besonders witzig ist dabei die Nummer 95: Drei Inseln, die geformt sind wie die Initialen "C & C". Aber auch der italienische Stiefel ist dabei oder die Pyrenäen zwischen Frankreich und Spanien.

Und jedesmal, wenn Sie einen dieser Schauplätze wählen, setzt Sie der Missionscomputer an einer anderen Stelle ab. Wo Ihre Gegner sind, ist ungewiß, da alle noch nicht erkundeten Gebiete im Nebel liegen.

Neben dem unerläßlichen Trainingseffekt hat dieser Modus jedoch auch einen eigenen, besonderen Kick. Denn hier lassen sich die verschiedenen technischen Stadien – sowohl der sowjetischen als auch der alliierten Seite – von Anfang an in der Praxis erleben. Und dazu gehören Waffensysteme, die jedem C&C-Freak ein Leuchten in die Augen zaubern. Allerdings aufgepaßt! Ihre Gegner verfügen über den selben Entwicklungsstand!

Materialschlacht

Innovatives gibt es aus den Entwicklungslabors beider Seiten zu berichten. Neue Panzer mit Disruptoren statt gewöhnlicher Geschütze oder transportable Chronosphäre, die Sie in Sekundenschnelle an jeden beliebigen Platz der Karte versetzen. Kamikaze-Lastwagen mit nuklearer Sprengladung sind ebenfalls nur ein kleiner Teil der zwölf neuen Militärergüsse.

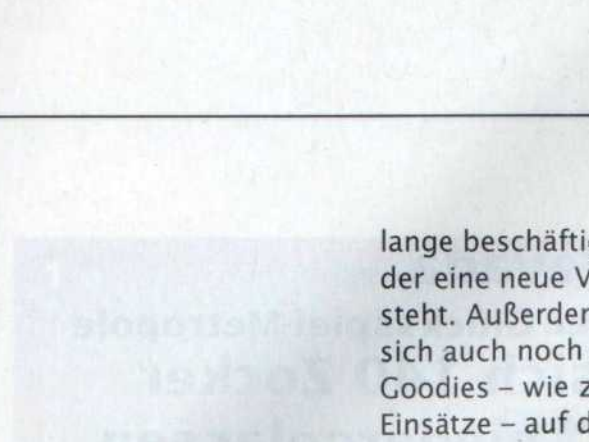
Kennen Sie noch die "Teslaspule", die man als Sowjet-Befehlender um sein Lager errichten kann? Zugegeben, diese Schutztürme sind enorm teuer. Aber ihre Basis, wird sie erst einmal von einem halben Dutzend "Teslaspulen" bewacht, ist für den Gegner schier uneinnehmbar. Und jetzt stellen Sie sich vor, Sie könnten diese Verteidigungswaffe mit auf Tour nehmen. Genauso mögen auch die Entwickler bei Westwood gedacht haben, als sie den Elektrobot erdachten. Dieser mechanische Kamerad trägt nämlich eine portable Spule mit sich herum. Und kommt ihm ein Gegner, gleich welcher Couleur, zu nahe, fühlt dieser sich wie die britzelnde Fliege im Elektrokäfig südländischer Kneipen. Allerdings ist dieser Kampfhahn nicht ganz billig – aber jeden einzelnen Dollar wert, und Sie sollten alles daran setzen, ihn vor gegnerischen Panzern zu schützen.

Leider sind die Sammler-Fahrzeuge immer noch nicht intelligenter als früher. Denn anstatt das ungefährliche Areal um das Hauptlager herum abzugrasen, suchen sie sich immer weit entfernte Erzfelder und riskieren damit frühzeitige Angriffe von gegnerischen Truppen.

Vielleicht feilen die Entwickler bis zur finalen Version noch ein bißchen an diesem Punkt.

pat





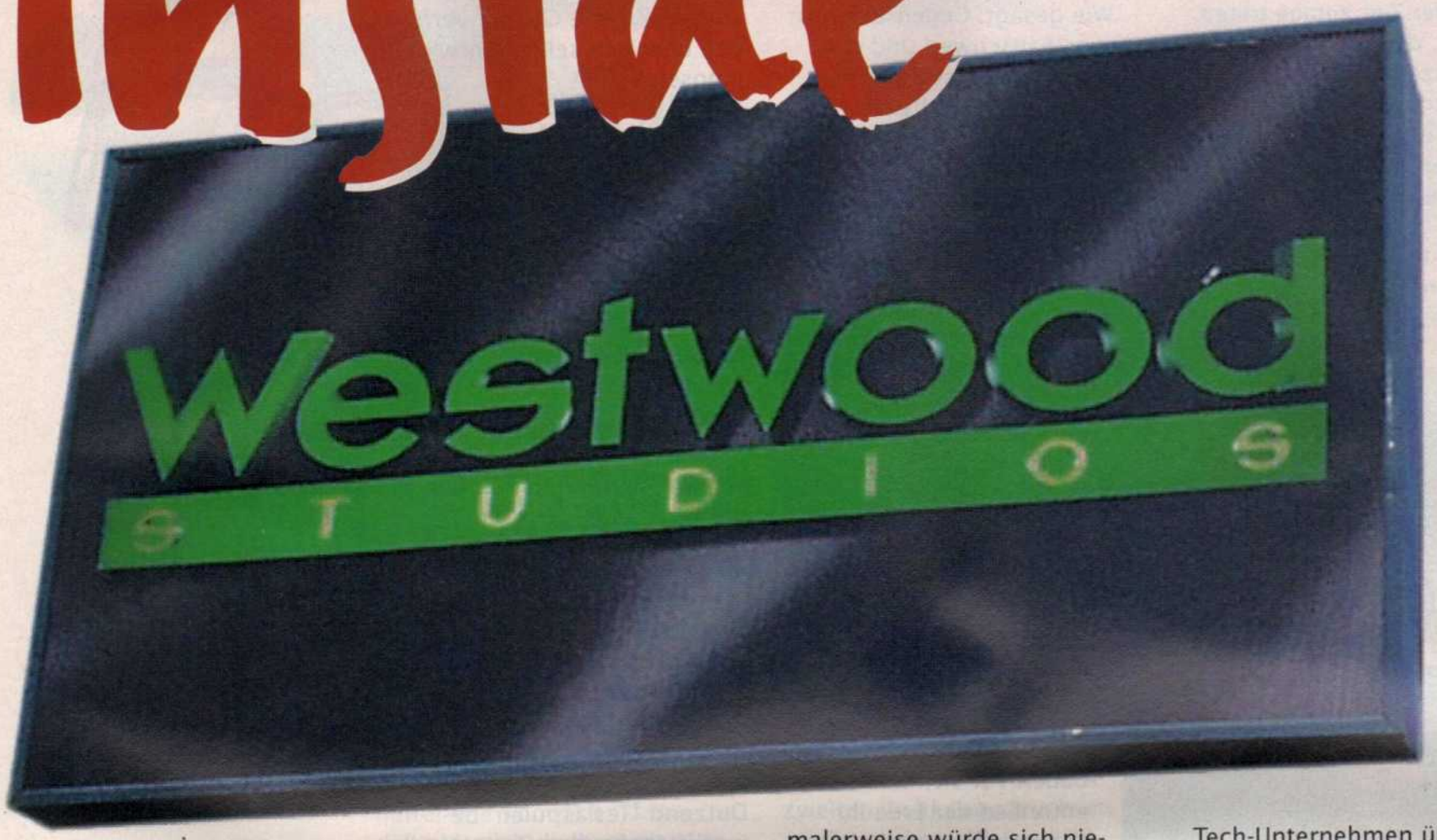






[1] Bei einigen Missionen ist die Invasion ein Rennen gegen die Zeit. [2] Besonders knifflig sind Missionen in gegnerischen Gebäuden. [3] Ein Spion zur rechten Zeit erspart viel eigene Denkarbeit. [4] Er sieht aus wie ein gewöhnlicher Laster, doch seine Ladung ist höchst explosiv.

Inside Westwood



In der Wüste von Nevada, am Rande der Glücksspiel-Metropole Las Vegas, haben sich 140 Zocker der "anderen Art" niedergelassen.

Die Westwood Studios versorgen in schöner Regelmäßigkeit Millionen von Echtzeit-Strategen mit heiß ersehntem Software-Nachschub aus der "Command&Conquer"-Reihe.

von Michael Schmithäuser

Etwa 15 Autominuten von den Casino-Burgen des berühmten "Strip" entfernt, liegt kurz vor der Stadtgrenze von Las Vegas ein kleines Gewerbegebiet mit unscheinbaren Flachbauten, palmengesäumten Straßen und wunderschönem Blick auf die umliegende Gebirgskette. Normalerweise würde sich niemand in diesen verschlafenen Stadtteil des Zockerparadieses verirren – wenn da nicht das Hauptquartier jener Softwareschmiede zu finden wäre, die einen der größten Spielehits aller Zeiten gelandet und das Genre der Echtzeit-Strategie erfunden hat.

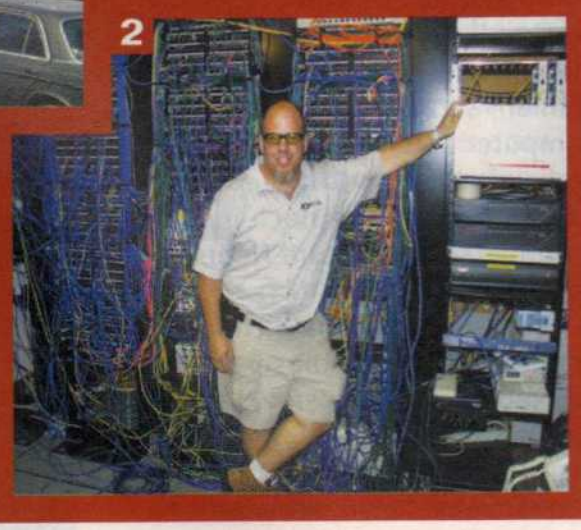
Von der Garage zum Studio

1985 gründeten Brett W. Sperry und Lois Castle ein kleines Softwareunternehmen namens "Westwood". Wie bei US-amerikanischen High-Tech-Unternehmen üblich, begann die Erfolgsstory in einer winzigen Garage. Mit einer Reihe gelungener PC-Spiele – allen voran das Action-Rollenspiel "Eye of the Beholder" – begründeten die beiden Jungunternehmer ihren guten Ruf als fähige und kreative Spieledesigner. 1992 wurde Westwood vom Softwareriesen Virgin Interactive gekauft, behielt aber seinen Status als unabhängiger Spieleproduzent bei. Es folgte die mit mehr als 10









[1] Ein Hauch von Hollywood in Vegas: In diesem unscheinbaren Bau befindet sich das riesige Filmstudio von Westwood. [2] Herr des Kabelsalats: Netzwerk-Spezialist Rob Sandberg im Server-Raum, wo alle Informationen der 250 Firmenrechner zusammenlaufen. Dafür wurden insgesamt 70 Kilometer Kabel im Gebäude verlegt. [3] C&C-Produzent Michael Ward präsentiert stolz das neueste PlayStation-Produkt "Gegenschlag".













[1] Im Büro der zwei Skizzen-Zeichner herrscht kreatives Chaos. Die traditionell mit Bleistift, Pinsel und Farbe erstellten Konzeptskizzen dienen den mehr als 40 Computergrafikern als Vorlage. [2-3] Hier entstehen all die schönen FMV-Filmchen: 50 Pentium-II-300-Rechner mit einer Speicherkapazität von zwei Tera-Byte in Reih und Glied – die "Renderfarm" von Westwood. [4] Pressesprecher Chris Rubyor demonstriert die riesigen Ausmaße des Westwood-eigenen Filmstudios. Hier entstehen die professionellen Videosequenzen mit echten Schauspielern. Die grüne Tapete erlaubt das nachträgliche Einblenden von virtuellen Kulissen. [5] Zwischen allerlei Science-Fiction-Krimskrams lugt Miguel Lleras, einer der Grafikdesigner von "Gegenschlag", hervor. [6] In dieser riesigen Halle hacken die Programmiergenies von Westwood kleine und große Routinen in ihre Tastaturen.

Millionen verkauften Exemplaren überaus erfolgreiche Command&Conquer-Serie, mit der sich Westwood auch zum ersten Mal aufs PlayStation-Terrain wagte.

Aus der Garage von 1985 ist 13 Jahre später ein riesiger Gebäudekomplex mit eigenem Filmstudio geworden. 140 Angestellte werkeln Tag und Nacht an den ambitionierten Projekten des Softwarehauses. Innerhalb der verwinkelten Gänge der Studios produziert Westwood alles selbst, was ein gutes Spiel ausmacht: von den aufwendigen Videosequenzen mit echten Schauspielern und Kulissen über die minutenlangen Render-Filme bis hin zum bombastischen Orchester-Soundtrack. Eine riesige Programmierabteilung strickt die komplexen Programmcodes, während "Aushilfstester" von der High School stundenlange Spiele-Sessions absolvieren, um auch den letzten kleinen Bug in den Beta-Versionen aufzuspüren.

C&C, die Dritte

Nach dem letzten Feinschliff an "C&C Gegenschlag" für die PlayStation steht nun die Fertigstellung von "Tiberian Sun" für den PC auf dem Programm. Zum dritten Teil des Strategieknüllers hat Produzent Michael Ward eine gute und eine schlechte Nachricht zu vermelden. Die schlechte zuerst: "Tiberium Sun ist zu komplex, um es auf die PlayStation zu konvertieren." Und die gute Nachricht? "Der Titel würde sich ideal für die nächste Konsolengeneration von Sony eignen...". *mom*



Tekken III

PlayTip PlayStation Magazin 9/98

"Tekken 2" setzte Maßstäbe, an denen sich alle folgenden PlayStation Beat'em-Ups messen mußten. Die dritte Symphonie von Namcos Prügelorgie ist bei weitem nicht so revolutionär wie der Vorgänger. Dafür sind es die Details, die auch diesmal wieder eine ganz klare Sprache sprechen. von Ingo Böhme

Was soll man eigentlich noch über ein Spiel sagen, das keiner Vorstellung bedarf? Was über einen Plattform- und PlayStation Klassiker, den jeder kennt? Was kann man noch loben, was noch nicht im Laufe der letzten zwei Jahre eine Auszeichnung bekommen hätte? Eigentlich ist alles gesagt. "Tekken" ist und bleibt ein Klassiker unter den Beat'em-Ups. Ende. Denn wirklich Innovatives, wie beim Erscheinen von Tekken 2, ist auf den ersten Blick in Tekkens dritter Wiedergeburt nicht zu finden. Lediglich Details erscheinen verbessert, und die langjährigen Tekken 2-Kämpfer dürfen sich auf abwechslungsreiche neue Charaktere freuen, die frischen Wind in die Routine bringen.

Massenweise Kämpfer

Wieder handelt die Story von dem – mittlerweile greisen – Heihachi. Und wieder schlagen sich die Besten der Besten darum, den Titel "King of Iron Fist" zu gewinnen. Hinter der – durchaus plausiblen – Geschichte, in der es um Intrigen und Mord, Macht und Freundschaft geht, und die in einem hervorragenden Videoclip in Szene gesetzt wird, ist es weiterhin der Arcade-Mode des Beat'em-Ups, der die Herzen der PlayStation Bruce Lees höher schlagen läßt. Zehn Kämpfer stehen dort zur Auswahl, und weitere elf warten darauf, von Ihnen "befreit" zu werden. Neun davon erhalten Sie, indem Sie mit unterschiedlichen Fightern den Arcade-Modus bis zum Finale durchspielen. Dabei heißt es zunächst, acht "normale" Gegenstreiter auf die Matte zu legen und anschließend gegen Heihachi anzutreten. Dieser mittlerweile 73-jährige Greis schlägt sich recht wacker. Zudem scheint die Weisheit des Alters zusätzliche Energien freizusetzen, denn seine Schläge kommen wirklich von einer "Eisernen Faust". Haben Sie ihn hinter sich gelassen, tritt Ogre auf den Plan. Hierbei handelt es sich um einen Kriegsgott der Ureinwohner Amerikas. Der Sage nach soll dieses Wesen die Seelen seiner Gegner aufsaugen. Davon ist zwar in der zehnten Stage des Arcade-Modus nichts zu spüren, seine Kampfkunst ist jedoch außergewöhnlich und – im wahrsten Sinne – niederschmetternd.

Haben Sie jedoch selbst diese Her-











Tekken brilliert durch eine ungeheure Vielfalt an unterschiedlichen Spielmodi.

[1] Unterschätze niemals einen kleinen Drachen, [2] der Feuer spucken und [3] mit seinem Schwanz mächtig Druck machen kann – ansonsten [4] unterliegst Du [5] schneller als Du denkst!





Return of the Flaming Dragon

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Amerikaner*
Kampfstil	*Mix asiatischer Kampfstile*
Alter	*25 Jahre*
Größe	*1,77 Meter*
Gewicht	*66 kg*
Blutgruppe	*B*
Beruf	*Zweiter Dojo Meister*
Hobby	*Einkaufen*
Vorlieben	*Kreditkarten*
Abneigung	*Auf Pauls Motorrad mitfahren*





Snake Eye

Bonuskämpfer	*Ja (6 Arcade-Siege)*
Nationalität	*Amerikaner*
Kampfstil	*Kickboxen*
Alter	*29 Jahre*
Größe	*1,86 Meter*
Gewicht	*66 kg*
Blutgruppe	*AB*
Beruf	*Gehirn-Spezialist*
Hobby	*Feuerzeuge sammeln*
Vorlieben	*Haarschnitte, Einsamkeit*
Abneigung	*Helles Sonnenlicht*





Avenger

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Brasilianer*
Kampfstil	*Capoeira*
Alter	*27 Jahre*
Größe	*1,88 Meter*
Gewicht	*75 kg*
Blutgruppe	*B*
Beruf	*keinen*
Hobby	*Management Training*
Vorlieben	*Kraft*
Abneigung	*Schwäche*





Wandering Fighter

Bonuskämpfer	*Ja (2 Arcade-Siege)*
Nationalität	*Amerikanerin*
Kampfstil	*Mixtur verschiedener chinesischer Kampfstile*
Alter	*18 Jahre*
Größe	*1,65 Meter*
Gewicht	*54 kg*
Blutgruppe	*B*
Beruf	*Archäologie-Studentin*
Hobby	*Jagen*
Vorlieben	*Büffel*
Abneigung	*Mishimas Finanzimperium*





Anger of beast

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Mexikaner*
Kampfstil	*Wrestling*
Alter	*28 Jahre*
Größe	*2 Meter*
Gewicht	*90 kg*
Blutgruppe	*A*
Beruf	*Professioneller Wrestler*
Hobby	*Kinder*
Vorlieben	*Mit Armor King Bier trinken*
Abneigung	*Kindertränen*





Raging Bear

Bonuskämpfer	*Ja (1 Aracde-Sieg)*
Nationalität	*Heihachis Kuscheltier*
Kampfstil	*erweiterter Bärenkampf*
Alter	*8 Jahre (=20 Bärenjahre)*
Größe	*2,80 Meter*
Gewicht	*210 kg*
Blutgruppe	*unbekannt*
Beruf	*Bodyguard von Heihachi und Xiaoyu*
Hobby	*Training, Lachs*
Vorlieben	*TV, Heihachi, Panda*
Abneigung	*14 Zoll-Schwarzweiß-TV*





High-spirited girl

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Chinesin*
Kampfstil	*Hakke Ken, Hike Ken*
Alter	*16 Jahre*
Größe	*1,57 Meter*
Gewicht	*42 kg*
Blutgruppe	*A*
Beruf	*Schülerin, Pandas-Trainerin*
Hobby	*Freizeitparks, Reisen*
Vorlieben	*chinesische süße Brötchen*
Abneigung	*Mathelehrer*





Silent Assassin

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Irin*
Kampfstil	*Mordtechniken, auf Aikido basierender Kampfstil*
Alter	*22 Jahre*
Größe	*1,61 Meter*
Gewicht	*49 kg*
Blutgruppe	*A*
Beruf	*Jin Kazama töten*
Hobby	*Erinnerungen*
Vorlieben	*weiß sie nicht mehr*
Abneigung	*weiß sie nicht mehr*





Blood Talon

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Koreaner*
Kampfstil	*Tae Kwon Do*
Alter	*19 Jahre*
Größe	*1,81 Meter*
Gewicht	*68 kg*
Blutgruppe	*0*
Beruf	*Punk*
Hobby	*Yachten*
Vorlieben	*Rock'n'roll, Straßen-Fights*
Abneigung	*Mishima Style Karate, Jin Kazama*

ausforderung überstanden, zeigt Ihnen Ogre sein wahres Antlitz. Und dieser True Ogre wird wahrhaftig nie Sieger einer Schönheitskonkurrenz, dafür hätte er gut Platz in einem Ritterfilm, sieht er doch eher wie ein mittelalterlicher Drache aus. Und genau wie diese Wurm-Spezies kann auch True Ogre sein Gegenüber mit einem Feuerstrahl in Flammen setzen. Erst wenn auch diese Hürde genommen ist, erreichen Sie den Olymp aller Kampfeskunst: den TEKKEN.

Haben Sie auf diese Art neun der Kämpfer zum Ziel Ihrer Wünsche gebracht, stehen Ihnen ebenso viele neue Charaktere zur Auswahl. Diese reichen vom Bären Kuma über das Maschinenwesen Gun Jack bis hin zur Baumfigur Mokujin, die ehemals als Trainings Dummy herhalten mußte. Aber auch Heihachi, Ogre und sogar True Ogre gehören dann zur Auswahl.

Für die letzten zwei – den Drachen GON und Doctor B – müssen Sie sich schon etwas mehr ins Zeug legen. Bei GON handelt es sich übrigens um einen kleinen Drachen, der als Zeichentrickfigur über japanische Mattscheiben tigert. Obwohl er putzig aussieht, ist mit ihm als Gegner nicht zu scherzen. Steuern Sie ihn selbst, gelangen Sie jedoch mit ihm einfacher ins Finale als mit irgend einer anderen Figur. Zudem erhalten Sie im späteren Verlauf den Bär Kuma und den Brasilianer Eddy in ihren alternativen Erscheinungsformen: als Panda Bär respektive als Tiger.

Ein großes Lob geht an die Schöpfer der Charaktere. Waren bei Tekken 2 viele Charaktere einander vom Kampfstil her ähnlich, wenn nicht sogar gleich, agiert jeder einzelne jetzt auf individuelle Art und Weise. Und wem auch das noch zu eintönig ist, der sollte es einmal mit Mokujin versuchen. Denn dieser nimmt von Zeit zu Zeit die Combos anderer Figuren – bevorzugt die seiner Gegner – an. So schlagen Sie Ihren Antagonisten quasi mit seinen eigenen Waffen.

Natürlich sind auch weiterhin die bekannten Modi der Vorgänger vorhanden. Der bereits angesprochene und den Spielhallengeräten entsprechende Arcade-Modus ist wohl der populärste. Aber auch die Zwei-Spieler-Varianten im Versus- und Team-Battle-Modus sowie der Survival- und Time-Attack-Mode bieten massenweise Abwechslung. Neu hingegen ist der Tekken Force Mode. Während andere Varianten sich auf einem kleinen, nach links und rechts begrenzen Terrain abspielen, handelt es sich hierbei um eine horizontal scrollende Abart des Prüglers. Und auch nicht nur ein, sondern auch mal bis zu vier Gegner gleichzeitig stehen Ihnen gegenüber. Diese sind in der Regel recht einfach zu schlagen. Ihrer Lebensenergie und Kampfkunst nach sind sie in die Gruppen Crow (Krähe), Falcon (Falke) und Owl (Eule) eingeteilt. Obwohl diese Schärgen keine wirkliche Bedrohung für einen King of Iron Fist darstellen, haben sie die Masse auf Ihrer Seite. Denn während Ihre





Disordered Killing Machine

Bonuskämpfer	*Ja (3 Arcade-Siege)*
Nationalität	*unbekannt*
Kampfstil	*Brachiale Gewalt mit Waffenunterstützung*
Alter	*7 Jahre*
Größe	*2,20 Meter*
Gewicht	*170 kg*
Blutgruppe	*Plutonium*
Beruf	*unbekannt*
Hobby	*Waffentraining*
Vorlieben	*Selbstanalyse*
Abneigung	*Verschrottungsanlagen*





King of the Iron Fist

Bonuskämpfer	*Ja (7 Arcade-Siege)*
Nationalität	*Japaner (obwohl die japanische Regierung dies abstreitet)*
Kampfstil	*Karate, Mishima Stil*
Alter	*73 Jahre*
Größe	*1,79 Meter*
Gewicht	*80 kg*
Blutgruppe	*B*
Beruf	*Inhaber des Mishima-Imperiums*
Hobby	*Meditation, Baden*
Vorlieben	*Weltherrschaft*
Abneigung	*Nichts*





Fatal Lighting

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Japaner*
Kampfstil	*Karate, erweiterter Mishima Stil*
Alter	*19 Jahre*
Größe	*1,80 Meter*
Gewicht	*75 kg*
Blutgruppe	*AB*
Beruf	*Profikämpfer*
Hobby	*In Waldseen baden*
Vorlieben	*Anweisungen seiner Mutter*
Abneigung	*Enttäuschung*





Hot-blooded martial artist

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Amerikaner*
Kampfstil	*Auf Judo basierender Mix verschiedener Kampftechniken*
Alter	*46Jahre*
Größe	*1,87 Meter*
Gewicht	*81 kg*
Blutgruppe	*0*
Beruf	*keiner*
Hobby	*Motorräder*
Vorlieben	*Pizza, Benzingeruch*
Abneigung	*Japanische Freeways*





Mechanic Space Ninja

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*keine*
Kampfstil	*Manji Ninja*
Alter	*unbekannt*
Größe	*1,78 Meter*
Gewicht	*63 kg*
Blutgruppe	*0*
Beruf	*Führer des Manji Clans*
Hobby	*Sumo-Ringen, Net Surfen*
Vorlieben	*Arace Spiele (besonders jene aus Shinjuku, Japan)*
Abneigung	*Verlierer*





Wooden Person

Bonuskämpfer	*Ja (4 Arcade-Siege)*
Nationalität	*unbekannt*
Kampfstil	*Mimikry*
Alter	*unbekannt*
Größe	*1,78 Meter*
Gewicht	*95 kg*
Blutgruppe	*Saft*
Beruf	*Trainings-Dummy*
Hobby	*Mimikry*
Vorlieben	*Mimikry*
Abneigung	*Mimikry*





Super Cop

Bonuskämpfer	*Nein*
Nationalität	*Chinese*
Kampfstil	*Mix aus fünf chinesischen Kampfkünsten*
Alter	*45 Jahre*
Größe	*1,75 Meter*
Gewicht	*65 kg*
Blutgruppe	*A*
Beruf	*Polizist*
Hobby	*Filme, Nickerchen*
Vorlieben	*SONY-Produkte*
Abneigung	*Kriminalität*





God of Fighting

Bonuskämpfer	*Ja (8 Arcade-Siege)*
Nationalität	*keine*
Kampfstil	*unbekannt, laut Legende entreißt er dem Gegner die Seele*
Alter	*unbekannt*
Größe	*unbekannt*
Gewicht	*unbekannt*
Blutgruppe	*unbekannt*
Beruf	*keinen*
Hobby	*keine*
Vorlieben	*keine*
Abneigung	*keine*

Lebensenergie mit jedem Treffer schrumpft und Sie wie im Survival Mode nur ein Leben haben, strömen immer neue Gegner auf Sie zu. Glücklicherweise liegen von Zeit zu Zeit gebratene Hühnchen herum, die – sofern Sie sie erreichen – Ihren Zustand revitalisieren. Aber nicht nur Ihre Gesundheit, sondern auch die Zeit, die unbarmherzig verrinnt, ist gegen Sie. Mit jedem geschlagenen Gegner erhalten Sie jedoch ein paar Sekunden Bonuszeit.

Ihren Fortschritt innerhalb der vier Spielstufen des Tekken Force Mode sehen Sie an einem horizontalen Balken. Am Ende jeder Zwischenstufe treten Sie einem der Hauptcharaktere gegenüber, den es in der angegebenen Zeit komplett zu besiegen gilt. Es reicht also nicht, nur besser zu sein wie in den übrigen Kampfvarianten. Haben Sie alle vier Stages gemeistert, erhalten Sie einen Schlüssel. Beim ersten Mal ist er kupfern, dann silbern und schließlich aus Gold. Schaffen Sie es dann ein weiteres Mal, wird Dr. B für alle weiteren Spielarten freigeschaltet.

Neben neuen Kämpfern gibt es aber noch weitere Preise für Ihre Siege. So erhalten Sie zwei neue Modi, sobald Sie mit allen regulären Figuren das Ziel erreicht haben. Im "Theater Mode" finden Sie eine audiovisuelle Jukebox. Aber anstatt Musikvideos können Sie hier alle FMV-Sequenzen anschauen, die es in Tekken gibt ... und gab. Denn auch die aus der früheren Version sind wieder zu finden.

Richtige interaktive Unterhaltung stellt hingegen der "Tekken Ball Mode" dar. Bei diesem – an Volleyball erinnernden – Ballspiel heißt es, den Ball mit Angriffsenergie aufzuladen und den Gegner damit empfindlich zu treffen.

Als weitere Bonbons zieht Nina wieder ihre Strapse an oder Anna erscheint in ihrem Zebrakostüm. Wer auf japanische Großaugen-Zeichentrickfilme steht, bekommt Jin und Xiaoyu auch im Schuldress zu sehen. Dafür heißt es aber auch, die entsprechenden Figuren mehrmals durch



Im Tekken-Theater können Sie sich alle Intros und Endsequenzen noch einmal in Ruhe ansehen.

den Arcademode zu bringen. Und mehrmals bedeutet bei Tekken zweistellig. Und die erste Ziffer ist keine Eins!

Knallhartes Training

War das Training in früheren Tagen nur ein Menüpunkt, den man zum Ausprobieren einer Tastenkombination heranzog, so hat sich dieser Modus mittlerweile zu einem echten virtuellen Sparringspartner und Lehrmeister gemausert. Denn einerseits bleibt Ihr Gegenüber nicht nur Sandsackmäßig tumb vor Ihnen stehen und erträgt all Ihre Aggressionsausbrüche mit stoischer Ruhe. Statt dessen versetzen Sie ihn in beliebige Posen. Vom Ducken über den einfachen Block bis hin zur hektischen Ausweichbewegung ist Ihr Trainigspartner ein nützlicher und flexibler Punchingball. Darüber hinaus tritt er auch im Training gegen Sie als Gegner an. So bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad, der mit den entsprechenden Leveln im Arcademodus













übereinstimmt und haben dann genügend Zeit, sich eine geeignete Taktik für den Ernstfall zu erarbeiten. Wer hingegen lieber mit einem menschlichen Gegenüber die Techniken einstudieren will, läßt diesen an den zweiten Controller und fightet fortan nicht um Sieg oder Niederlage, sondern um die eigenen Fähigkeiten zu schulen.

Wie gewohnt stehen natürlich in der "Command List" knapp 40 Tastenkombinationen für jeden der Kämpfer zur Verfügung. Diese tragen so klangvolle Namen wie "Die Kunst des Phönix" oder "Regentanz". Alle bestehen aus einfachen Kombinationen von Steuerkreuz und Aktionstasten, wobei Sie sich nur Folgen aus zwei bis vier Tastenkombinationen merken müssen. Etwas umfangreicher sind hier die echten Combos. Hier kommen schon mal ein Dutzend unterschiedlicher Abfolgen zusammen. Deren Wirkung ist zweifelsohne – im wahrsten Sinne des Wortes – durchschlagend. Sie zu erlernen gehört jedoch zur Kür eines Tekken-Spielers. Aber auch hierbei unterstützt Sie der Übungsteil. Beim "Combo Training" haben Sie die Gelegenheit, eine Handvoll dieser Schlagfolgen zu üben. Auf Wunsch zeigt Ihnen Ihr Protagonist deren Einsatz. Ein Druck auf die Select-Taste genügt und ein Staccato von Schlägen und Tritten geht auf Ihren Sparringspartner nieder. Und um das Ganze noch abzurunden, zeigt Ihnen Tekken nicht nur einen Statusbericht des Angriffs an, sondern analysiert Ihre Aktionen auch noch. Kurz gesagt: Ein rundum gelungener Modus.

Ein kleiner Tip am Rande: Alle "Secrets" erhalten Sie auch, wenn Sie Tekken im Modus "Easy" spielen. Und da jeder der Kämpfer eine Kombination besitzt, mit der Sie es schaffen, alle Stages zu durchspielen, gilt es im Training nur die entsprechende Kombination herauszubekommen und das korrekte Timing zu erlernen.

FLEXIBILITÄT wird großgeschrieben

Neu an den Spieloptionen ist ein Fenster, in dem Sie sehen, für welche Modi die jeweilige Einstellung gilt. So wirkt sich die Angabe des Schwierigkeitsgrades – eine Auswahl aus "Leicht", "Mittel" und "Schwer" – nur auf den Arcade- und den Team Battle Mode sowie die neue Variante Tekken Force aus. Völlig unberührt von dieser Einstellung bleiben jedoch Time Attack und Survival. Das Rätselraten der Vorgänger, warum die gemachte Einstellung in diesem oder jenen Modus nicht funktioniert, hat damit ein Ende.

Überhaupt sollten Sie bereits vor dem ersten Fight mal einen Blick auf die Optionen werfen. Denn die eine oder andere Anpassung erhöht den Spielspaß gewaltig. Und wer sich das echte Spielhallen-Feeling ins heimische Wohnzimmer holen will, wählt hier gleich den "Arcade Soundtrack".

Nicht vergessen sollten Sie auch die Konfiguration Ihres Joypads. Denn außer den vier Standardknöpfen ist es zu Beginn noch jungfräulich (und) unberührt. Besonders wichtig sind dabei die L- und R-Knöpfe an der Rückseite. Diese sind hervorragend für die räumliche Bewegung geeignet. Während die Vorgänger nämlich noch gänzlich reine Vor- und Zurückfighter waren, umrunden Sie – bei geeigneter Pad-Einstellung – Ihre Gegner in der dritten Tekken-Inkarnation kreisförmig. Leider ist dieser dreidimensionale Touch bei weitem nicht so perfekt realisiert wie z.B. bei "Cardinal Syn". Während Sie dort völlig frei die gesamte Fläche nutzen, ist bei Tekken weiterhin die Ebene von links nach rechts der eigentliche Aktionsraum. Das unterstreicht auch die Frontalansicht, die quasi nur ein zweidimensionales Gameplay erlaubt. Im Gegensatz dazu blicken Sie bei echten 3D-Fightern aus einer erhöhten Perspektive auf den Kampfplatz.

Leider halten weder der analoge noch der Dual Shock Controller in Tekken 3 Einzug. Schade, denn dadurch würde das Game einen großen Schritt in Richtung der Spielhöllen-Automaten und deren Joystick-Steuerung machen.

pat

PlayStation

Tekken III

Meine Meinung: Tekken war und ist die Nummer 1. Zwar sind es weniger die technischen Finessen, die die dritte Version küren, als mehr die grenzenlose Vielfalt an Modi, versteckten Charakteren und Kostümen. Dennoch ist die Beweglichkeit der Charaktere noch einmal realistischer geworden und die Grafik hat einen erheblichen Sprung gemacht. So treten keinerlei Grafikfehler mehr auf, die ansonsten bei jedem 3D-Beat'em-Up zu finden sind. Die gleiche Vielfalt bieten die unterschiedlichen Kämpfer, die mit immer neuen Kombinationen aufwarten und somit viel interessanter sind als noch in Tekken 2. Und obwohl das echte Spielhallen-Feeling wegen der fehlenden Analogstick-Unterstützung fehlt, bleibt Tekken auf der PlayStation weiterhin der "King of Beat'em-Ups"!

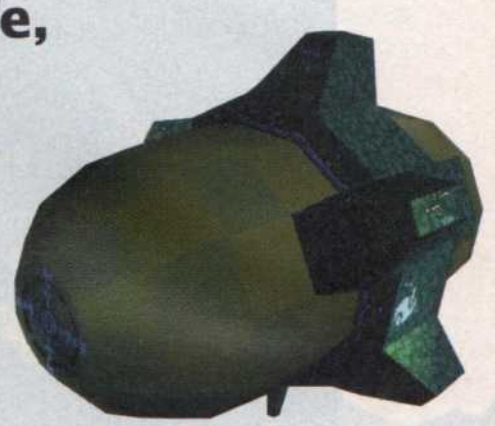
Ingo Böhme

GENRE:	3D-Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	September
HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
ENTWICKLER:	Namco
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Blast Radius

Ein vollbewaffneter Raumgleiter schwebt durch die Dunkelheit. Plötzlich tauchen drei feindliche Schiffe auf und nehmen den Gleiter unter Beschuß. Der erfahrene Pilot lädt seine Primärwaffe, taucht unter den Feinden durch und zündet drei Torpedos. Willkommen in der Zukunft von "Blast Radius". von Artur Hoffmann













[1] Die riesigen Raumschiffe sind äußerst detailliert. [2] Diesen Gegner haben wir eiskalt erwischt! [3] Die Feinde greifen oft in Rudeln an. [4] In Situationen wie dieser sollten Sie einen kühlen Kopf bewahren. [5] Mit der "Assault Rocket" im Rücken haben wir leichtes Spiel.

Die Hintergrundgeschichte dieses Weltraum-Shooters ist ebenso einfach wie prägnant: Kayne, einstiges Mitglied des zur Verteidigung der Galaxie eingesetzten Wolf-Geschwaders, ist nach der Zerstörung seiner gesamten Flotte zum Söldner mutiert. Das einzige, was für ihn noch zählt, ist sein Haß auf die bösen Kotan-Kais und Geld.

Vier oder neun?

Um so erfreuter ist Kayne, als er von einem Unterhändler der zivilisierten Vorns angeworben wird. Dies ist genau die Aufgabe, auf die er seit dem Untergang seines Geschwaders gewartet hat. Endlich kann er es den Kotan-Kais heimzahlen und zudem eine schöne Stange Geld absahnen. Und das alles unter dem Banner der Gerechtigkeit...

Bevor Sie sich in die unendlichen Weiten des Weltraumes stürzen, müssen Sie sich noch für einen durchschlagskräftigen Raumgleiter entscheiden. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen insgesamt vier unterschiedliche Schiffe (Starski Gruv-77, C3 Cougar, Hammerhead 56 und Stealthshadow) zur Auswahl. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihre äußere Architektur, sondern weisen auch verschiedene Werte in Sachen Manövrierfähigkeit, Höchstgeschwindigkeit und Panzerung auf. Ausgerüstet sind die fliegenden Untersätze durch eine unbegrenzt feuernde Primär- sowie eine Sekundärwaffe, die zunächst durch Torpedos repräsentiert wird. Im weiteren Spielverlauf wird die Zweitwaffe durch ein ganzes Arsenal hochexplosiver Systeme erweitert.



Dies ist auch nötig, da Sie insgesamt 40 vollkommen unterschiedliche Missionen bewältigen müssen. Da diese Einsätze nicht linear aufgebaut sind, entscheiden Sie selbst, ob Sie als nächstes einen Patrouillenflug starten, einem Transporter Geleitschutz geben oder eine spannende Verfolgungsjagd abhalten möchten. Diese relative Freiheit wird nur an wenigen Knotenpunkten unterbrochen.

Haben Sie die ersten vier Missionen zur vollsten Zufriedenheit erledigt, erhalten













[1] Die coolen Fights fordern vollste Konzentration. [2] Zunächst beharken wir den Gegner mit der Primärwaffe... [3] ...anschließend ziehen wir mit dem Torpedo den Schlußstrich. [4] Diese blaue Kugel bringt unser Schild wieder auf Vordermann. [5] Welches der drei feindlichen Schiffe sollen wir uns als nächstes vorknöpfen? [6] Das ist kein eiserner Rochen, sondern ein Stealthshadow.

Sie eine verbesserte Version des Eingangs gewählten Raumschiffes. Nach drei weiteren Einsätzen steigen Sie in eine vollkommen neue Maschine ein. Summa summarum stehen Ihnen somit neun Schiffe zur Verfügung.

Feuer frei!

Das allergrößte Problem, das vor allem Neulingen zu schaffen machen wird, ist die Steuerung. Als ob es nicht ausreichen würde, alle acht Tasten des Joypads zu belegen, wiesen die Programmierer bestimmten Funktionen sogar eine Tastenkombination zu. Wollen Sie beispielsweise das Kampfgetümmel mit Turbogeschwindigkeit verlassen, müssen Sie L2 und R2 gleichzeitig drücken. Ähnliches wird Ihnen auch beim Blick nach hinten, dem Aufladen der Primärwaffe und beim Radarzoom abverlangt.

Haben Sie sich die grundlegenden Funktionen einmal angeeignet, können Sie sich voll und ganz auf Ihre Gegner und das Head-Up-Display (HUD) konzentrieren. Letzteres informiert Sie nicht nur über den Zustand Ihres Gleiters (Panzerung, Treibstoff, Bewaffnung), sondern weist Sie auch auf angreifende Gegner hin. Die allerwichtigste Anzeige ist aber das Radar, das Ihnen sowohl die räumlichen Koordinaten der Gegner, als auch den Höhenunterschied zwischen Ihnen und dem Feind anzeigt. Dies bekommt vor allem in den späteren Missionen eine große Bedeutung, da sich die feindlichen Schiffe aus allen vier Himmelsrichtungen nähern.

Bevor Sie sich aber Hals über Kopf in den Kampf stürzen, erhalten Sie ein Briefing, das Ihnen den Grund des Einsatzes, sowie alle primären und – falls vorhanden – sekundären Ziele nennt. Sobald eine dieser Aufgaben abgearbeitet ist, werden Sie durch eine Einblendung über den Erfolg informiert.

Ist ein Gegner nach hartem Kampf endlich besiegt, läßt er freundlicherweise ein Power-Up zurück. Je nach Farbe der eingesammelten Kugel verstärken Sie das Schild Ihres Schiffes, füllen die Treibstoffvorräte auf, oder erhalten die begehrten Credits, mit denen Sie nach jeder erfolgreichen Mission neue Waffensysteme kaufen können. Ohne diese Aufrüstung haben Sie gegen die schier übermächtige Kotan-Kai-Flotte keine Chance. Nicht minder wichtig sind die regenbogenfarbenen Extras. Einmal aufgesammelt, verfügt Ihr Schiff über eine sofortige Zielerfassung und doppelte Schutzschilde bzw. Treibstoffvorräte. Darüber hinaus werden eventuelle Schäden ausgebessert.



Boom!

Wie die Bildschirmfotos beweisen, gibt sich Blast Radius grafisch keinerlei Blößen. Die gegnerischen Raumgleiter sehen auch auf kürzester Distanz hervorragend aus, die Explosionen sind phänomenal, und selbst kleine Details, wie beispielsweise die einzusammelnden Power-Ups, sind genial in Szene gesetzt. Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten "Viper" wird das Bildschirmgeschehen zu keiner Zeit unübersichtlich. Selbst im dichtesten Schlachtennebel genügt ein Blick auf das intelligente HUD, und Sie sind sofort wieder im Bilde.

Ähnliches läßt sich auch über die musikalische Untermalung berichten. Die poppigen Synthieklänge passen perfekt zum Bildschirmgeschehen und sorgen somit für die nötige Atmosphäre.

Serial-Link kompatibel | Analogpad kompatibel | Memory card kompatibel | Ein Spieler



[1-2] Gewissensfrage: Entscheiden wir uns für den rasend schnellen Cougar oder nehmen wir lieber das weitaus besser gepanzerte Starski? [3] Mit Turbospeed fetzen wir durch die Weiten der Galaxie.

Da diese Einsätze nicht linear aufgebaut sind, entscheiden Sie selbst, ob Sie als nächstes einen Patrouillenflug starten, einem Transporter Geleitschutz geben oder eine spannende Verfolgungsjagd abhalten möchten.

Nicht ganz so gut gefällt uns die Speicherroutine, die einen Savevorgang erst nach Abschluß von drei Teilmission erlaubt. Hier wäre eine permanente Speichermöglichkeit wünschenswert gewesen. Es ist schließlich ziemlich entnervend, nach drei gerade noch überstandenen Einsätzen abgeschossen zu werden, um dann wieder von vorne zu beginnen. Das wiegt um so schwerer, da der Schwierigkeitsgrad nicht geregelt werden kann. Die einzige benutzerspezifische Option ist die Wahl der Kameraperspektive. Wie im Bereich der Rennsimulationen, stellt die Cockpitansicht auch bei Blast Radius die Krönung dar. Mittendrin und live dabei!

Doch Blast Radius weist noch ein weiteres exzellentes und vor allem motivationsförderndes Schmankerl auf: Anstatt eine unausgegorene Zwei-Spieler-Option einzubauen, setzt Psygnosis auf das fast schon vergessene Linkkabel. Ausgestattet mit jeweils zwei Games, PlayStations und Fernsehern steht harten Duellen nichts mehr im Wege. Dabei dürfen Sie und Ihr Partner entweder gemeinsame Sache machen oder sich im actiongeladenen Deathmatch haarsträubende Schlachten liefern. Um hier für eine klare Abgrenzung zu sorgen, designten die Programmierer vier eigenständige Levels. Angesichts des enormen Spaßfaktors, den ein Link-Game bietet, hoffen wir inständig, daß dieses Beispiel Schule machen wird. *mom*





Blast Radius

Meine Meinung: Blast Radius ist ein Game, das nicht gerade einfach zu meistern ist. Nur eine ausgewogene Taktik, ein kühler Kopf und der wohlüberlegte Einsatz der diversen Waffensysteme führt zum Erfolg. Wer nur wild herumballern möchte und sich keinerlei Gedanken um Geld, Treibstoff und Waffensysteme machen will, sollte sich an "Viper" halten. Winziger Kritikpunkt ist die Speicherroutine, die leider nicht jederzeit aufgerufen werden kann. Hier werden zahlreiche Spacekadetten frustriert das Joypad in die Ecke knallen. Alles in allem ist "Blast Radius" ein anspruchsvolles Spiel, das jeden Space-Shooter-Fan für längere Zeit an seine PlayStation fesseln wird. Und das nicht nur aufgrund der spektakulären 3D-Grafik und des stimmigen Sounds. Weltraumerfahrene Link-Fans müssen sowieso zugreifen. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Weltraum-Shooter
VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
HERSTELLER:	Psygnosis
ENTWICKLER:	Camden Development Studio
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

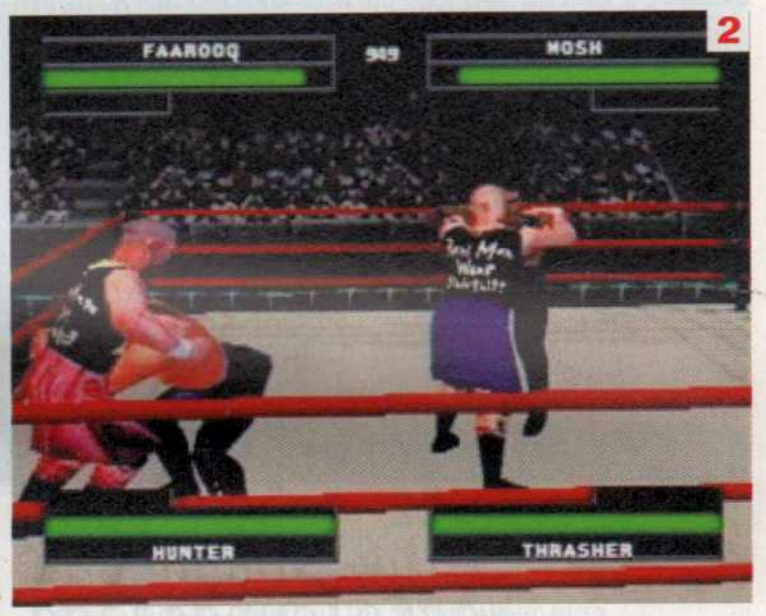
SPIELIDEE:	2,0	MOTIVATION:	1,5
GRAFIK:	1,5	PREIS/LEISTUNG:	1,5
SOUND:	1,5		
PRÄSENTATION:	2,0		
GAMEPLAY:	2,0	GESAMTWERTUNG:	1,8

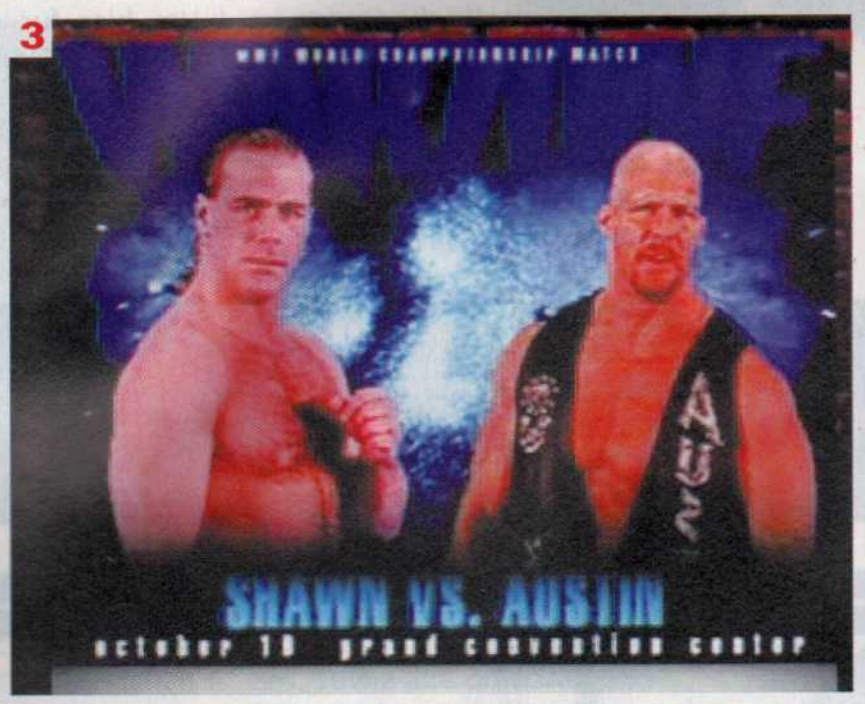
WWF Warzone

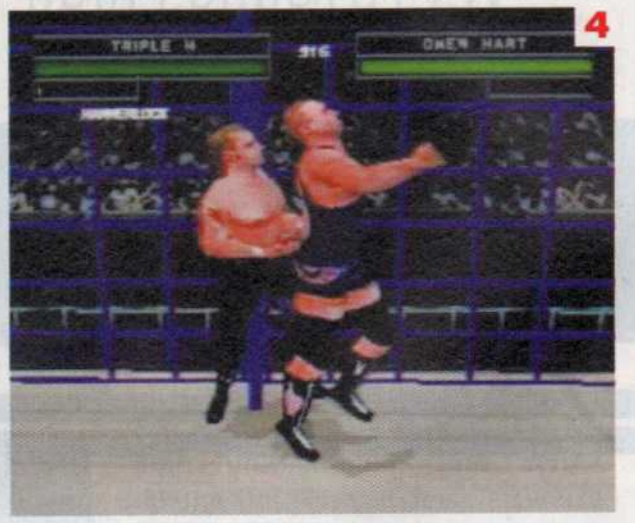
Acclaims starke Männer in Ihren abgedrehten Kostümen sind wieder da. Nein, die Rede ist nicht von "Batman & Robin", sondern von den US-amerikanischen Profiwrestlern, die sich bei "WWF Warzone" um den Titel streiten. von Artur Hoffmann

Angesichts der Tatsache, daß es sich bei Wrestling um nichts anderes als eine kommerzielle Showveranstaltung handelt, muß den Fightern Respekt gezollt werden. Schwere Verletzungen, echte Schlägereien und ernstgemeinte Beschimpfungen finden meist außerhalb des Rings statt. Wollen auch Sie diese prickelnde Atmosphäre genießen, lädt Sie Acclaims WWF Warzone zum hemmungslosen Prügeln ein. Garantiert ohne blaue Flecken...







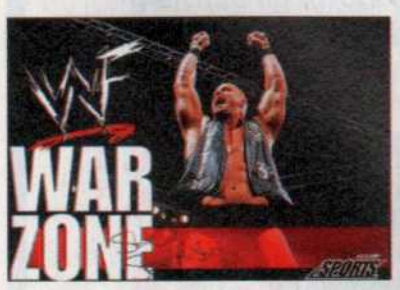


[1] Ein fast perfekter Wurf! [2] Vier Wrestler balgen sich um die Vorherrschaft. [3] Shawn oder Austin. Wer macht das Rennen? [4] Fiese Tritte von hinten sind an der Tagesordnung.

Big Cornolio

Dank der Lizenz der "World Wrestling Federation" dürfen Sie sich zu Beginn des Spiels einen von 16 Kämpfern aussuchen. Neben Veteranen, wie z.B. Shawn Michaels, The Undertaker oder British Bulldog, stehen auch einige vielversprechende Talente wie Kane und Triple H bereit. Reicht Ihnen diese Vielfalt nicht aus, bauen Sie sich einfach einen eigenen Wrestler zusammen.

Hierbei kommt ein Editor zum Einsatz, der jeder Fußballsimulation gut zu Gesichte stünde und Sie bei WWF Warzone stundenlang an den Bildschirm fesseln wird. Neben den standardmäßigen Optionen (Namen, Attribute und Moves) fallen vor allem die schier unendlichen optischen Manipulationen auf. Von der Hautfarbe über den Körperbau bis hin zum Gesicht – nahezu jedes Detail läßt sich verändern. Absoluter Höhepunkt sind Tätowierungen, Schuhwerk und Kopfbedeckungen. Auf diese Art und Weise stellen Sie sich ein Heer von bis zu 30 coolen Kämpfern zusammen.



Ist diese Arbeit erledigt, geht es schnurstracks ins Trainingslager. Angesichts der Vielzahl von über 300 Moves sind diese Übungseinheiten unerläßlich.

Auch in Sachen Spielmodi überzeugt das Game auf der ganzen Linie. Neben dem standardmäßigen "Versus Mode" dürfen Sie sich auch in der sehr beliebten "Tag Team"-Balgerei sowie dem "Cage Modus" versuchen. Richtig hart geht es dann im "Weapons Mode" zur Sache. Entgegen der üblichen Wrestlinggepflogenheiten dürfen hier alle herumliegenden Gegenstände als Waffe mißbraucht werden.

Echt cool!

Die Krönung ist aber die "WWF Challenge". Hier beginnen Sie als namenloser Fighter und versuchen bis an die Spitze der WWF vorzudringen, um am Ende den begehrten Gürtel zu ergattern. Für all jene, die nicht allein an der PlayStation sitzen wollen, designten die Entwickler spezielle Multiplayer-Modi.

Trotz der opulenten 3-D-Umgebung und den polygonalen Wrestlern läßt die

Die Krönung ist die "WWF Challenge". Hier beginnen Sie als namenloser Fighter und versuchen bis an die Spitze der WWF vorzudringen.

Memory card kompatibel

Vier Spieler

Spielgeschwindigkeit kaum zu wünschen übrig. Der eine oder andere Slowdown tritt zwar auf, stört den Spielablauf allerdings nicht.

Ein Extralob gebührt der Soundkulisse. Begeistert bereits das Kommentatorenteam auf ganzer Linie, gehören die anfeuernden Rufe der Fanmassen zum Besten des Genres. *mom*





[1] Wir bauen uns einen Superstar zusammen. [2] An der Grafik gibt es nahezu nichts auszusetzen.

WWF Warzone

Meine Meinung: Egal, ob man auf den Sport steht oder nicht: WWF Warzone ist die derzeit beste Wrestlingsimulation. Angefangen beim unglaublich coolen Editor, über die Vielzahl der Spielmodi bis hin zu Grafik und Sound – alles ist vom Feinsten. Selbst an die meist sträflich vernachlässigte Multiplayer-Gemeinde wurde gedacht. Hier haben die Entwickler wirklich ganze Arbeit geleistet. Das einzige Problem ist die Vielzahl der Moves. Bis Sie alle Würfe, Combos und Signature Moves beherrschen, werden Sie die eine oder andere bittere Niederlage einstecken müssen. Allerdings gilt auch hier der altbekannte Kalenderspruch: "Übung macht den Meister". Ich steige gerne in den Ring, um mit "Big Cornolio" den einen oder anderen Gegner zu kicken. Möglicherweise gehört der begehrte Gürtel bald mir...

Artur Hoffmann

GENRE:	**Sportsimulation**
VERFÜGBAR AB:	**August**
HERSTELLER:	**Acclaim**
ENTWICKLER:	**Iguana**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

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!

MENTAL KOMBAT

Kurz bevor sich die ganze Branche auf den beschwerlichen Weg in die niedersächsische Landeshauptstadt Hannover aufmacht, gelang es uns unter abenteuerlichen Umständen, zwei weitere Opfer zu "überzeugen". Die Redaktionsassistenz des offiziellen PlayStation Magazins, Catharina "Brasil" Brieden trifft auf unseren alten Bekannten Ingo "Quarterback" Zaborowski. Der Notar hat sich übrigens vor dem Spiel von der Sinnlosigkeit und völligen geistigen Leere der Fragen (und auch der Antworten) überzeugt.



Ingo Zabarowski, 27, Product Development Manager bei Psygnosis ist auf der Suche nach dem perfekten Spiel.



Catharina Brieden, 42, allseits geschätzte Redaktionsassistenz, hat immer ein Stück Schokolade übrig.

FRAGEN	INGO		CATHARINA	
1. Asteroids, Missile Command und Centipede haben was gemeinsam...?	D-Mark-Gräber, Limburg/Lahn circa 1980 *(Atari, Oldie circa 1998))*	1/1	Sind alles Atari-Spiele. *(Wer hätte das gedacht...)*	1/1
2. In welchem Spiel dreht sich alles um Spielzeugsoldaten?	Small Soldiers. Toy Soldiers war ein Song von Martika (1986). *(Pop-Up Video!)*	1/1	Schach, oder??? *(Nun, in gewisser Weise schon)*	1/1
3. Der dritte Teil von Command & Conquer nennt sich...	Gegenschlag der hirntoten Strategie-Echtzeit-Overkill 2000. *(Sie sind ein Fan des Genres)*	0/1	III, oder? *(Das war die wohl kürzeste Antwort ever)*	2/1
4. Nennen Sie uns drei PSX-Games, die auf einer Filmvorlage basieren...	Stadt der verlorenen Kinder, Tomb Raider (Indiana Jones), Nagano '98 (Cool Runnings)	2/3	War schon so lange nicht mehr im Kino. *(Kein Wunder bei dem täglichen Theater in der Redaktion)*	0/3
5. Unter welchem Namen erschien "Fluid" in Japan?	Wakarima-sen. (Kame Okure!! Dozo!) *(Nicht dein Ernst, oder?)*	0/1	Miso? *(Ist das portugiesisch?)*	1/1
6. Bei welcher Rallyesimulation dürfen Sie Indonesiens Straßen unsicher machen?	Colin McRae Rally. Klasse Spiel. *(Da wird sich ein bestimmter General Manager freuen)*	1/1	Tajung Pinang??? Oder war es Surabaya??? *(Zuerst japanisch und nun indonesisch!)*	0/1
7. Ich spiele gerne PlayStation, weil...	...es auf N64, Sega und PC keinen Parappa gibt. *(Das ist aber traurig...)*	1/1	...man sich auf keine Weltmeisterschaft mehr verlassen kann. *(Warum denn?)*	1/1
8. "Buster Brothers" und "Super Pang Collection" sind...	...zwei Spiele, die ich nicht besonders mag. Puzzles... *(Zu schwer, oder?)*	1/1	Kinohits mit Bruce Willis? *(Nur wegen dem Pang? Auf gar keinen Fall!)*	0/1
9. Wie lautet der Titel der einzigen Beachvolleyballsim?	Brasilian Megababes go Surf! *(Erfolgreicher als die Selecao in Frankreich!)*	1/1	Baywatch oder Pamela A. Weiß nimmer... *(Die Rettungsschwimmer von der Copacabana)*	1/1
10. Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele (plattformunabhängig).	Galaga, John Madden '92, WipEout 2097. *(Eich echter Fachmann)*	3/3	Tomb Raider I, Tomb Raider II und Tomb Raider III (bin optimistisch). *(Schaun mer mal!)*	3/3
GESAMTPUNKTE	Das Multitalent, das bereits vor 18 Jahren in der Spielhalle gezockt hat, erreicht	11/14	Trotz der brasilianischen Niederlage hat Catharina ihre Schlagfertigkeit nicht verloren und kommt auf	10/14

(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) Wie heißt das neue Schummelmodul von BLAZE?
a) Xplorer
b) Xploder
c) Xtreme

2) Was ist das Besondere an dem Spiel "Blast Radius"?
a) Die hohe Auflösung (1024 x 768 Bildpunkte)
b) Die optionale Steuerung per Spracheingabe (mit Mikrofon)
c) Die Multiplayer-Option via Linkkabel

3) Wie heißt der Programmierer von "Virus" und "V 2000"?
a) David Braben
b) David Bowie
c) David Dugly

Diesmal gibt's für Sie eins von zehn Spielen

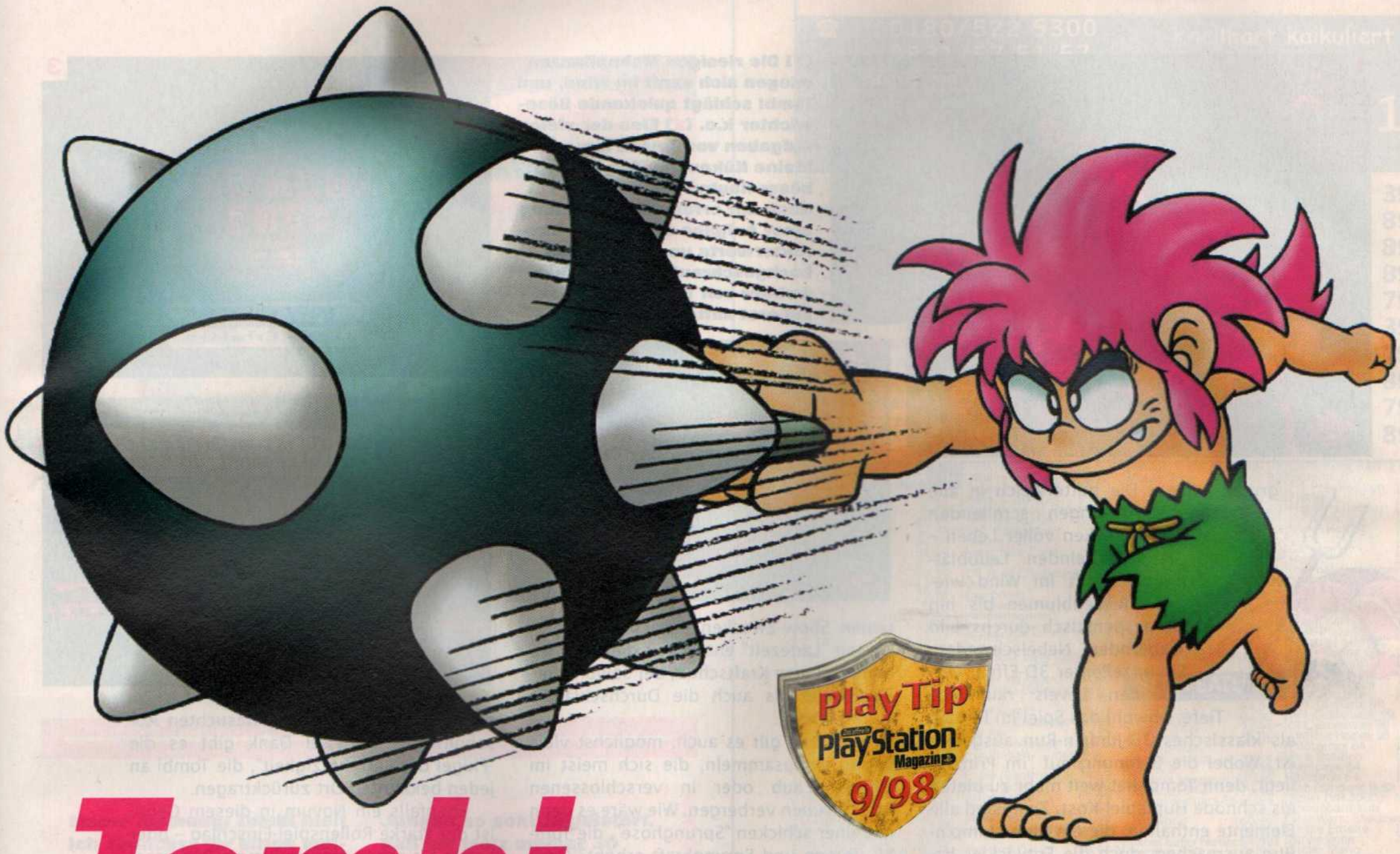
"Spice World"

von

Sony Computer Entertainment



Wollen Sie eines davon bald Ihr eigen nennen? Schicken Sie uns Ihre Antworten als Postkarte, Fax oder E-Mail (bitte keine Briefe!) bis spätestens 31.08.98 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.



PlayTip PlayStation Magazin 9/98

Tombi

Neues von der Hüpfspiel-Front: Mit "Tombi" präsentiert Sony einen knuffigen Jump'n-Run-Helden, der sich durch kunterbunte Bildschirm-Welten kämpft, den quiekenden Koma-Schweinen ordentlich eins auf den Rüssel gibt und so ganz nebenbei einen ganzen Sack voll Rätsel lösen muß. von Michael Schmithäuser

Sowohl der legendäre Jump'n-Run-Klassiker "Ghouls 'n Ghosts", als auch der PlayStation-Überflieger "Resident Evil" gehen auf das Konto des japanischen Programmiergenies Tokura Fujiwara. Wer nun denkt, das neueste Projekt von Fujiwaras Softwareschmiede "Whoopee Camp" bietet Gruselatmosphäre und eimerweise Blut, befindet sich völlig auf dem Holzweg. Denn Tombi ist ein ebenso kunterbuntes wie kindertaugliches Hüpfspiel, dem rote Körperflüssigkeiten ebenso fremd sind wie sinnlose Gewalt.

Steinzeit-Boy auf Schweinejagd

Tombi, der kräftige Jurassic-Knirps mit dem pinkfarbenen Haarschopf und den sexy grünen Shorts, wirkt wie eine Mischung aus Super Mario und dem in Ehre ergrauten Zeichentrickhelden "Wicki". In einem perfekt gemachten Intro lernen wir den putzigen Anime-Helden kennen und werden Zeuge eines Mißgeschicks mit Folgen: Die bösartigen Koma-Schweine stehlen dem Kleinen sein wertvolles Armband, bei dem es sich zu allem Überdruß auch noch um ein unersetzliches Erbstück seines Großvaters handelt. Keine Frage: Das Armband muß zurückerobert werden! Doch bevor Tombi das Schmuckstück wieder in seinen Händen halten kann, muß er jede Menge Abenteuer in einer Comic-Welt bestehen.

Die Präsentation ist – wie man es von einem waschechten Jump'n-Run aus dem Reich der aufgehenden Sonne nicht anders erwartet – grellbunt und extraniedlich. Tombi bahnt sich seinen Weg über saftig-grüne Wiesen, durch farbenfrohe Zauberwälder und kleine Dörfer, die direkt dem Märchenbuch entsprungen scheinen. Die mehr als 50 Abschnitte der riesigen Spielwelt beeindrucken durch ihre feingezeichneten, ungemein detaillierten Hinter-



In bester Zeichentrick-Qualität erleben Sie zu Beginn des Spiels, wie die bösen Koma-Schweine Tombis wertvolles Armband stehlen.



1



2



3



4

[1] Die riesigen Mohnpflanzen wiegen sich sanft im Wind, und Tombi schlägt quiekende Bösewichter k.o. [2] Eine der vielen Aufgaben von Tombi: Arme kleine Küken aus den Nestern böser Raubvögel befreien. [3] Nach der erfolgreichen Lösung einer Aufgabe werden die Charakterwerte unseres Helden hochgeschraubt. [4] Die Bewohner von Tombi's Welt sind äußerst mitteilungsbedürftig.



grundgrafiken. Die butterweich in alle vier Himmelsrichtungen scrollenden Landschaften stecken voller Leben – von herumwirbelnden Laubblättern über sanft im Wind wiegende Riesenblumen bis hin zu gespenstisch durchs Bild wabernden Nebelschwaden. Ein exzellenter 3D-Effekt verleiht den Levels räumliche Tiefe, obwohl das Spiel im Prinzip als klassisches 2D-Jump'n-Run ausgelegt ist. Wobei die Betonung auf "im Prinzip" liegt, denn Tombi hat weit mehr zu bieten als schnöde Hüpfspiel-Kost. Zwar sind alle Elemente enthalten, die ein gutes Jump'n-Run ausmachen, doch die Entwickler haben den Titel mit einer Reihe von Zutaten aus dem Rollenspiel-Genre gewürzt.

Tombi, der Kämpfer...

Tombi ist mit allen Attributen gesegnet, die einen gestandenen Hüpfspiel-Helden auszeichnen: Er kann rennen, was das Zeug hält, meterhöhe Sprünge hinlegen, senkrechte Wände emporklettern und sich in bester Tarzan-Manier von Liane zu Liane schwingen. Um der nicht enden wollenden Gegnerschar Herr zu werden, bedient sich der kleine Steinzeitmensch eines effektiven Kampfstils: Er wirft sich mit vollem Körpereinsatz auf die gefährlichen Schweine, Raupen, Käfer und sonstiges Getier, umklammert die so außer Gefecht gesetzten Gegner, und schleudert sie mit geballter Kraft durch die Luft. Trifft er mit

Tombi ist das erste "Jump'n-Rollenspiel-Action-Adventure"

einem solchen zweckentfremdeten Wurfgeschoß einen weiteren Gegner, segnet auch dieser das Zeitliche. Wenn Tombi gerade mal keine Lust auf spektakuläre Nahkämpfe dieser Art hat, packt er seinen Morgenstern aus. Damit schlägt er auch weit entfernte Monster zuverlässig k.o. Das bedrohlich wirkende, längere Kreisenlassen des Morgensterns dient nicht etwa reinen Show-Zwecken – nach einer gewissen "Ladezeit" entwickelt diese Waffe nämlich einen Kraftschub, der sowohl die Reichweite als auch die Durchschlagsstärke erhöht.

Natürlich gilt es auch, möglichst viele Extras einzusammeln, die sich meist im dichten Laub .oder in verschlossenen Schatztruhen verbergen. Wie wäre es denn mit einer schicken "Sprunghose", die Tombis Tempo und Sprungkraft erhöht? Oder mit einem Bumerang, der dem kleinen Helden die Schweinejagd erleichtert? Doch alleine bei solchen "üblichen" Gegenständen bleibt es nicht – das zeigt schon der riesige Inventar-Bildschirm, der sogar mit einer Sortieroption ausgestattet ist. Denn all die rätselhaften Gegenstände, die Tombi wärend seines Abenteuers aufspürt, wollen natürlich gut untergebracht sein. Als da wären: Wurzeln, Schlüssel, Gefäße, Bananen, Schmetterlinge und, und, und. Genau hier setzt der Rollenspiel- und Adventure-Aspekt des Games ein.

...und Tombi, der Rätselknacker

All die Gegenstände sind Bestandteil der zahllosen Rätsel, die Ihre kleinen, grauen Zellen ganz schön beanspruchen. Wie in einem klassischen Mix aus Rollenspiel und Action-Adventure (z.B. "Alundra" oder das altehrwürdige "Zelda") haben Ihnen alle Bewohner der wundersamen Welt etwas zu sagen – entweder nützliche Tips, oder, was weitaus öfter vorkommt, die Bitte um Hilfe. Tombi bekommt alle Hände voll zu tun, wenn er etwa die sieben Zwerge aus dem Dickicht des Urwaldes befreien, ein vermißtes Kind ausfindig machen oder eine Zwergenlady von ihren schlimmen Blähungen erlösen muß. Das ist nur eine kleine Auswahl der mehr als 30 sogenannten "Quests", die Tombi für sein erfolgreiches Weiterkommen lösen muß. Jede Aufgabe erfordert umfangreiche Nachforschungen in allen bereits besuchten Abschnitten – Gott sei Dank gibt es die "Flügel der Barmherzigkeit", die Tombi an jeden bekannten Ort zurücktragen.

Ebenfalls ein Novum in diesem Genre ist der starke Rollenspiel-Einschlag – oder haben Sie schon mal ein Jump'n-Run gesehen, in dem der Held unterschiedliche Fähigkeiten durch kontinuierliches Training verbessern und sogar Erfahrungspunkte sammeln kann? So werden manche Bereiche erst dann zugänglich, wenn Tombi durch fleißiges Schweinejagen genug Kraftpunkte auf dem Konto hat, um schwere Hindernisse aus dem Weg zu schieben. Oder wenn er dank neu erworbener Schwimmkünste einen Teich durchqueren kann. Ein umfassender Statusbildschirm gibt Ihnen jederzeit Auskunft darüber, wie sich der kleine Racker weiterentwickelt hat.

Die faszinierenden Rollenspiel-Elemente, nette Plaudereien und knackige Rätsel sind nicht etwa wahllos eingestreut, sondern machen gut 50% des gesamten Spiels aus – somit ist Tombi das erste "Jump'n-Rollenspiel-Action-Adventure".

Trotz des wilden Genre-Durcheinanders kommt keine Spielegattung zu kurz – der Hüpfspiel-Fan freut sich über die vielen Gegner und die perfekte Steuerung, der Puzzle-Freund darf sich an motivierenden, nicht zu schwierigen Rätseln austoben, und der Rollenspiel-Freak findet die Erfüllung im Hochpushen von Tombis Fähigkeiten.



Kritikpunkte gibt's nur wenige – höchstens das arg auf



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







Informationsflut: Die verschiedenen Übersichtsbildschirme zeigen deutlich, daß Tombi mehr als nur ein schnödes Hüpfspiel ist.



die jüngsten Spieler zugeschnittene Design und der allzu moderate Schwierigkeitsgrad, der für Hüpf- und Rollenspiel-Profis keine große Herausforderung darstellen dürfte. Ansonsten ist Tombi ein kleines Meisterwerk, das es vortrefflich versteht, verschiedene Genres unter einen Hut zu bringen. Mit anderen Worten: Ein Spiel für alle!

mom

PlayStation

Tombi

Meine Meinung: Tombi hielt ich zunächst für einen weiteren Verteter der Fraktion "Pandemonium und die Folgen". Doch schon nach den ersten Spielminuten wurde ich eines Besseren belehrt: Tombi ist ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag, das in ein hübsches Jump'n-Run-Kostüm verpackt wurde. Obwohl Sony den Titel als "Idealen Einstieg für Kids" bezeichnet, haben mich die Abenteuer des niedlichen Steinzeit-Jungen so sehr begeistert, daß ich trotz meiner 30 Lenze das Joypad gar nicht mehr weglegen wollte. OK, die Story wirkt wie ein Werk der Gebrüder Grimm, der Schwierigkeitsgrad ist recht niedrig angesiedelt, und die kunterbunte Comic-Welt ist purer Kitsch. Doch die technisch brillante Realisierung dieser neuartigen Genre-Mixtur macht Tombi zu einem spaßigen Zeitvertreib für Jung und Alt.

Michael Schmithäuser

GENRE:	**Jump'n-Run**
VERFÜGBAR AB:	**September**
HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
ENTWICKLER:	**Whoopee Camp**
SPRACHE DES SPIELS:	**deutsch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

Game It!

Titel des Monats August (PSX): **Alundra 79,99**

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 1*	39,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Tourismo	89,99
GTA	79,99
Resident Evil 1	39,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99
Wild Arms*	79,99
War Games*	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 10.7.98
* = *noch nicht verfügbar am 10.7.*
N = *Neu!* **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

SONY PSX

Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas P. Soccer 2	87,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Triology	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
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 Tosh.	39,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99 N
Blasto	77,99 N
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bomberman*	79,99 N
Breath of Fire 3*	87,99
dto. Special Ed.	104,99
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
Cardinal Syn	77,99 N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	**24,99**
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinium*	39,99 N
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	89,99 P
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive*	79,99 P
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Everybody's Golf	77,99 N
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
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	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	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
Jet Rider 2*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2	44,99
Medievil*	79,99
Megaman 8*	79,99 P
Megaman Battle & Chase*	79,99 P
Men in Black	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade Greatest Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	89,99 N
Mr. Domino*	79,99 N
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Ol.	99,99
Nascar 99*	89,99 N
NBA Hangtime*	84,99
NBA '98	84,99
NBA in the Zone 98*a.A.	
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Rac.	89,99
NHL Hockey 99	89,99 N
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creat.	79,99
Ninja*	89,99
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium*	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99 P
Perihellan*	79,99
Pet in TV	77,99 N
PGA-Tour Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyound the j.	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
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
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Resident Evil 1*	39,99 N
Ridge Racer Revol.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Sentinel 2	77,99 N
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade *	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99 P
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 Coll.*	89,99
Tekken 2 Platinium	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tennis Arena*	79,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99 N
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures o. t Deep	79,99
Ubik*	84,99
V 2000*	79,99 N
V-Rallye	a.A.
Vigilante 8	84,99 P
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99 N
War Games*	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99 N
Wild Arms*	79,99
WipEout 2097	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
X-Men vs. Streetfighter*	89,99
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
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Pedal Drivewheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wheel	164,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony	34,99
Memory Card 15er	19,99
Memory Card 120	44,99
Memory Card 360	59,99
Memory Card 720	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Valuep.	329,99
Playstation Multinorm US+Jap	**349,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Burning Rangers	84,99
Courir Crisis	74,95
Darius 2	54,99
Daytona USA Championship	79,99
Enemy 0	94,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Lost World	69,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
NBA Action 98	84,99
NBA Live 98	34,99 P
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	119,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven*	84,99
Scorcher	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	94,99
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Shining Force*	84,95
Sky Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	94,99
Steep Slope Sliders	89,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead incl. Gun	84,99 114,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	69,99 P
Torico (Gekka Mugentan)	49,99 P
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtual On	79,99
Winterheat	89,99
Wipeout 2097	69,99
World L. Soccer	84,95
World Series Baseball 2	69,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	379,99 P
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,99
6-Spieler-Adapter	29,99
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD Betriebssystem	44,99
Cordless Pad 2x	119,99
Virtua Stick	79,99

NINTENDO N64

Spieleberater	
Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99 P
Banjo Kazooie*	84,99 N
Bio Freaks*	124,99 N
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	89,99 P
Chameleon Twist	114,99
Clayfighter 63 1/3	84,99 P
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	89,99 P
F 1 Pole Position	129,99 N
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	119,99
Forsaken	109,99
Frankreich 98	129,99
G.A.S..	134,99
GT Racing*	119,99
Hexen	124,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 64	129,99
Lamborghini	129,95
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Multi Racing Ch.	109,99
Mystical Ninja	139,99
Nagano 98	139,99
NBA Courtside	84,99
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	89,99 P
NFL Quaterback 99	99,99 P
NHL Breakaway 98	89,99 P
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	96,99
Scars (VR 3000)	129,99 N
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tetrisphere	84,99
Tonic Trouble	124,99
Top Gear Rally	129,99
Turok	89,99 P
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. NWO	139,99
Wetrix	99,99
WWF: Warzone	99,99 N
Yoshis Story	84,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

N64 HARDWARE

N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

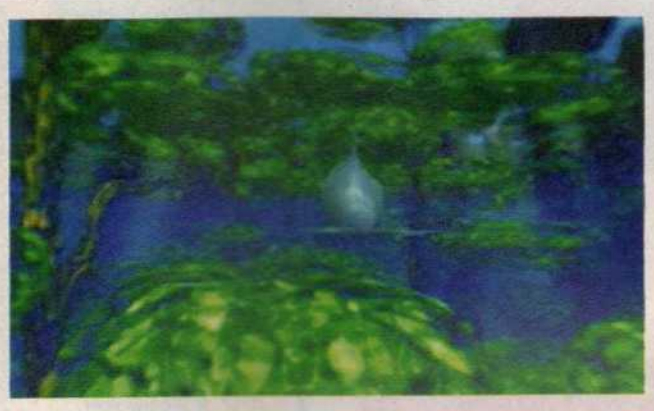
21335 Lüneburg ab 3.9.
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76829 Landau - neu!
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627
87435 Kempten
In der 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
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Fluid

Ein Delphin taucht durch verschiedene Unterwasserwelten und entdeckt nebenbei die Schönheit der elektronischen Musik.

Was sich zunächst wie der Alptraum eines alternden Ravers anhört, beschreibt das Spielprinzip von "Fluid". von Artur Hoffmann





Tauchen Sie ein in die wunderschönen Unterwasserlandschaften.



Die diesjährige E3 hat wieder Mal ans Tageslicht gebracht, daß es nicht einfach ist, ein neues Spielprinzip zu erfinden. Der x-te Shooter, das 1001te Action-Adventure und die zehnte Neuauflage eines Sportspiels dominieren den Markt. Einzige Lichtblicke kommen – wie so oft in den letzten Jahren – aus dem Fernen Osten. Nach dem Überraschungserfolg, den Sony Japan mit "ParappaTheRapper" feierte, kommt nun ein weiteres musikalisches Spiel auf den deutschen Markt.

Let the music play!

Nach diversen Namenskonflikten (in Japan nennt sich der Titel "Depth", in Europa sollte das Game unter "Pulse" auf den Markt kommen, in Frankreich kennt man es als "Sub") ist das gehypte Spiel endlich da. Im Grunde genommen handelt es sich bei Fluid aber gar nicht um ein Spiel. Highscores sind ebenso verpönt wie Rekordzeiten; alles dreht sich um die Musik. Der Hintergedanke ist dabei ebenso einfach wie genial: Sie tauchen in Form eines Delphins durch ein musikalisches Unterwasserambiente und sammeln unzählige Soundschnipsel ein, die in zwölf grundverschiedenen Szenarien untergebracht sind. Witzigerweise sind Sie selbst für die musikalische Untermalung zuständig. Je nachdem, an welche Stelle des Bildschirmes Sie den Delphin lenken, wird z.B. die Bassline abgesenkt oder die Intensität der Hi-Hats nimmt zu. Zusätzlich rufen Sie durch einen Druck auf eine der vier Standardtasten weitere Tonfolgen ab. Auf diese Art und Weise schweben Sie durch thematisch streng voneinander abgegrenzte Gebiete wie "Abyss", "Flower" oder "Woods".







Die grafische Darstellung der Schauplätze ist überwältigend und vermittelt ein echtes Unterwasserfeeling. Egal ob Sie durch prachtvolle Blumenlandschaften, versunkene Tempel oder über Hochspannungsleitungen gleiten – die Kombination aus Grafik und Musik wird Sie mit Sicherheit fesseln.





[1] Sobald Sie neue Samples (Patterns) eingesammelt haben, geht es auf schnellstem Weg in den Mixing-Room. [2] Falls es Ihnen unter Wasser zu langweilig ist, dürfen Sie Luftsprünge vollführen.

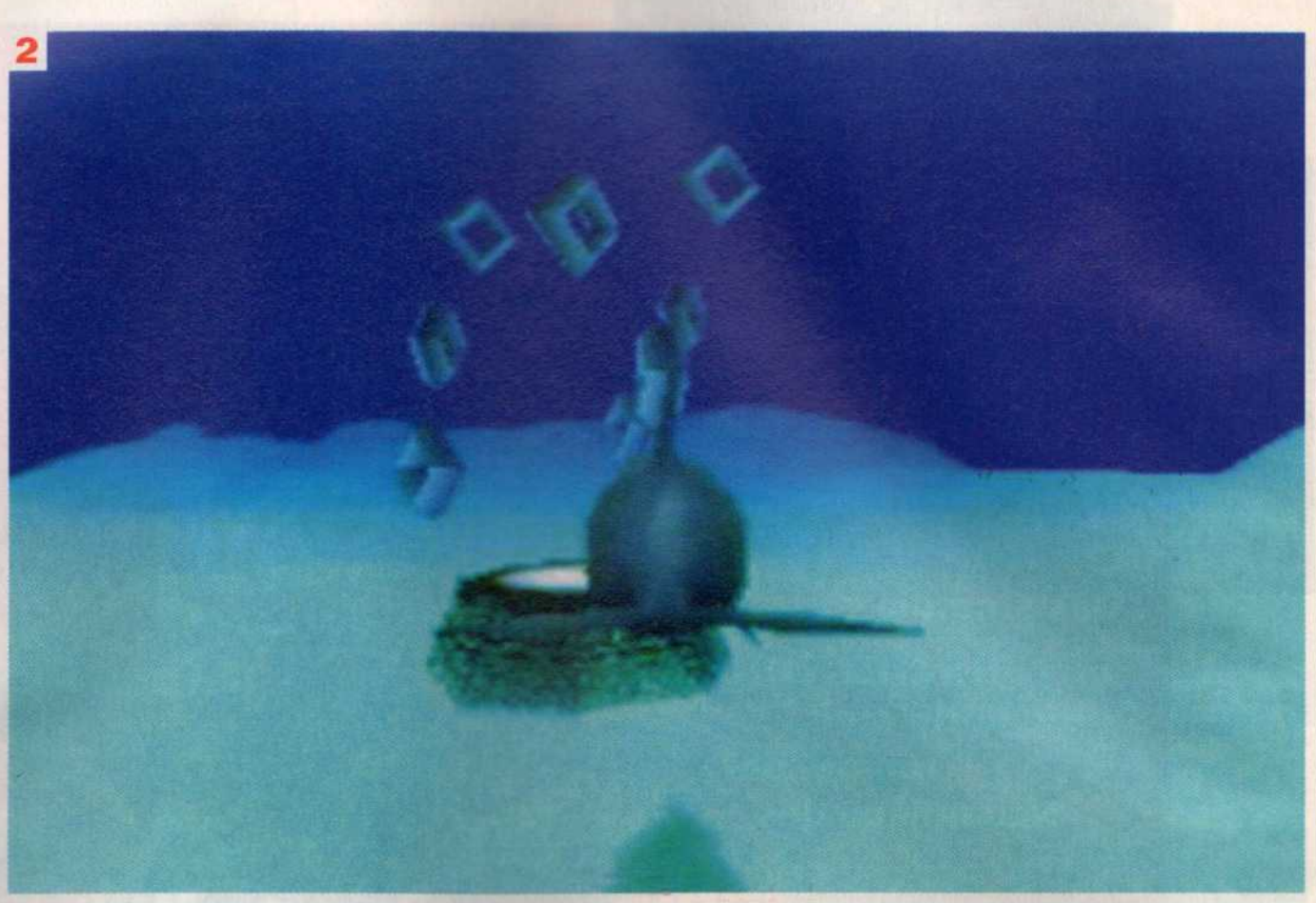
Auto Man!

Haben Sie genug Soundfetzen eingesammelt, geht es in ein Tonstudio, in dem Sie die einzelnen Musiksamples zu einem Ganzen verbinden. Hier sind Ihrer Kreativität fast keine Grenzen gesetzt. Die weit über 500 neu komponierten Samples sind aus allen Bereichen der elektronischen Musik entliehen: Breakbeat, Ambient und Trance sind ebenso vertreten wie House, Electro und Drum´n´Bass. Der Clou daran ist aber die Tatsache, daß Sie jeden einzel-

nen Sound modifizieren können. Ob Geschwindigkeit, Tonhöhe oder Echo – Sie sind DJ, Toningenieur und Remixer in Personalunion.

Was sich zunächst nach einer leichten Aufgabe anhört, artet mit zunehmend höheren Ansprüchen zu einer knochenharten Arbeit aus. Wollen Sie sich lediglich entspannen und den sphärischen Klängen lauschen, reicht es vollkommen aus, irgendwelche Tastenkombinationen zu betätigen. Wer aber Musik machen will – und das ist der eigentliche Sinn des Games – kann sich auf zeitraubende Sessions einstellen: Die einzelnen Samples wollen angehört, manipuliert und vor allem katalogisiert werden. Im nächsten Schritt müssen Sie aus den Soundbausteinen diejenigen herausfiltern, die Ihrer Meinung nach als Intro, Rhythmustrack bzw. Bassline zum Einsatz kommen sollen. Erst wenn diese Sisyphusarbeit abgeschlossen ist, beginnt der eigentliche Aufnahmevorgang.

Sind Sie mit Ihrem Ergebnis zufrieden,







[1] Die Manipulation der Samples ist äußerst einfach. [2] Der fertige Song wird auf der Memory-Card verewigt. [3] Auf dem Weg ins virtuelle Tonstudio..

kommt ein weiteres – im Fernen Osten sehr beliebtes – Feature zum Vorschein: das Kaleidoskop. Wie Sie es mit Sicherheit von einer Demo-CD her kennen, manipulieren Sie hierbei die Geschwindigkeit, das Drehzentrum und die Bewegungsrichtung der wilden Farbtupfer mit Hilfe des Joypads. Alle weiteren Bewegungen des psychedelischen Farbmusters passen sich dem Beat Ihres Songs an. Daß dies mehr als ein Partygag ist, zeigt die Tatsache, daß der bekannte DJ Mijk van Dijk in Japan einen Abend lang eine ravewütige Masse unterhielt. Wer weiß, möglicherweise wird ja Fluid zum offiziellen Spiel der nächsten "Mayday"... *mom*

Die weit über 500 neu komponierten Samples sind aus allen Bereichen der elektronischen Musik entliehen.

Fluid

Meine Meinung: Daß dieser Titel ein kommerzieller Erfolg wird, wage ich zu bezweifeln. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, daß Fluid ein unglaublich schönes Spiel ist. Es macht einfach Spaß, nach einem anstrengenden Tag vor dem Fernseher zu sitzen, die Lautstärke aufzudrehen und ein kleines Lied zu komponieren oder einfach nur durch wunderschöne Unterwasserlandschaften zu gleiten.

Angesichts der weit über 500 Sounds wird es eine ganze Weile dauern, bis Sie Ihren privaten Hit komponiert haben. Das legendäre Gespann TR-303/808/909 ersetzt Fluid aber mit Sicherheit nicht – das ist aber auch nicht vorgesehen, da trotz allem der Spaß an der Musik im Vordergrund steht. Wer allerdings bereits mit der Melodie von "Alle meine Entchen" Probleme hat, läßt lieber die Finger weg. *Artur Hoffmann*

GENRE:	**Musik-Adventure**
VERFÜGBAR AB:	**August**
HERSTELLER:	**Sony Computer Entertainment**
ENTWICKLER:	**Sony Computer Entertainment**
SPRACHE DES SPIELS:	**englisch**
SPRACHE DES HANDBUCHS:	**deutsch**

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

SENTINEL returns

Vollkommene Übersicht, räumliches Vorstellungsvermögen, ein ruhiges Händchen und Nerven aus Stahl: Das sind die Eigenschaften, die nötig sind, um bei der Neuauflage des Spieleklassikers "The Sentinel" Erfolg zu haben.

von Michael Schmithäuser



PlayTip Offizielle PlayStation Magazin 9/98

Knobelspiele für die PlayStation sind ebenso rar wie neue Spielideen in diesem Genre. Da verwundert es nicht, daß Psygnosis für seinen neuesten Denkspiel-Knüller "Sentinel Returns" auf ein 13 Jahre altes Konzept zurückgegriffen hat. Im Jahre 1985 begeisterte ein gewisser Geoff Crawford die Besitzer des längst in Vergessenheit geratenen Heimcomputer-Urgesteins "Acorn/BBC" mit einem für die damalige Zeit revolutionären 3D-Strategiespiel namens Sentinel. Der Titel schlug ein wie eine Bombe, wurde auf jedes verfügbare Computersystem konvertiert und mittlerweile mehr als 500.000 Mal verkauft.

Klassiker neu aufgelegt

Angesichts dieser beeindruckenden Verkaufszahlen ließ es sich Psygnosis nicht nehmen, die Lizenzen am Spiel zu erwerben und bei der Softwareschmiede No Name Games eine zeitgemäße Version stricken zu lassen. Das neue Baby heißt Sentinel Returns, glänzt mit tollem Sound und visueller Pracht, und dürfte sowohl die ergrauten Fans der Ur-Version als auch die jüngeren Sentinel-Unkundigen begeistern.

Die Spielidee ist ebenso einfach wie fesselnd: Jeder der insgesamt 666 Level besteht aus einer zerklüfteten Gebirgslandschaft, die in schachbrettartige Felder unterteilt ist. Auf dem höchsten Gipfel thront der Sentinel (zu Deutsch: "Wächter"), und wacht argwöhnisch über sein Terrain. Dazu rotiert er in 28-Grad-Schritten langsam um seine eigene Achse. Sie als Spieler werden in einer tiefen Schlucht ausgesetzt und betrachten das Umfeld in einer 3D-Ansicht mit First-Person-Perspektive. Ihr Ziel: Sie müssen sich so lange hocharbeiten, bis Sie die gleiche Höhe wie der Sentinel erreichen. Zum Zwecke der Fortbewegung stehen Ihnen Robot-Transmitterstationen zur Verfügung, mit denen Sie sich bequem zu jedem sichtbaren Feld beamen. Um Höhenunterschiede zu überbrücken, stapeln Sie organische Felsblöcke übereinander und setzen einen Transmitter auf die Spitze des Stapels. Da nichts in der Welt umsonst ist, belastet der Bau von Transmittern und Blöcken Ihr spärlich ausgestattetes Energiekonto. Sie können Ihren Energievorrat jederzeit durch das Absorbieren der sogenannten "Bäume" auffrischen. Einzige Bedingung: Sie müssen sich auf gleicher Höhe oder weiter oben als der Baum befinden und dessen Feld sehen. Auf diese Art und Weise erklimmen Sie munter den Gipfel,

Die oberste Devise bei Sentinel Returns lautet: Don't Panic!





[1] Ein Sentry stört uns beim fröhlichen Kistenstapeln. [2] Die psychedelisch-grellen Hintergründe in höheren Levels tragen zusätzlich zur Verwirrung bei.

bis Sie dem Sentinel gegenüberstehen und ihn schließlich absorbieren.

Dummerweise reagiert der Sentinel höchst mürrisch auf ungebetene Besucher. Sobald er Sie oder eines Ihrer Bauwerke in seinem 28-Grad-Blickfeld erspäht, beginnt er augenblicklich damit, Ihnen gnadenlos Energie abzusaugen. Dann sinkt Ihr Vorrat binnen weniger Sekunden auf Null, und Sie dürfen von vorne anfangen. Um dieses Debakel abzuwenden, müssen Sie sich so schnell wie möglich aus dem Blickfeld des Sentinel beamen, oder sich per Druck auf die Hyperspace-Taste an einen zufälligen, tiefer gelegenen Punkt zurückversetzten lassen. Freundlicherweise pflanzt der Sentinel mit der geklauten Energie sofort wieder neue Bäume, so daß Sie Ihren geschmälerten Vorrat durch fleißiges Absorbieren wieder aufstocken können.

In höheren Levels setzt der Sentinel mit den Sentries und den Meanies lästige Gehilfen ein, um Sie aus seinem Herrschaftsgebiet zu vertreiben. Bei ersteren handelt es sich um gleichwertige Abbilder des Gipfelherrn, die an tieferen Stellen des Gebirges plaziert werden, während die kleineren Meanies "nur" dazu da sind, Sie an eine tiefergelegene Stelle zu teleportieren.

Streß & Hektik

Die abwechslungsreich gestalteten Level lassen sich nur mit geschickter Zugplanung und klugem Energiehaushalt bewältigen. Und stets sitzt Ihnen der Sentinel mit seinen Argusaugen im Nacken, was für einen nicht zu unterschätzenden Streßfaktor sorgt. Sobald Sie von dem zischenden und dampfenden Maschinenwesen entdeckt werden, schrillen die Alarmsirenen und schwindet der wertvolle Energievorrat. Spieler mit einem labilen Nervenkostüm verfallen spätestens in diesem





[1] Die beschaulichen Gebirgslandschaften laden zum Verweilen ein – wenn da nicht der argwöhnische Blick des Sentinel wäre. [2] Das Auswahlmenü paßt sich hervorragend dem skurrilen Grafikstil an.

So knacken Sie den Sentinel



Zunächst einmal die Lage sondieren. Prägen Sie sich die rotierende Karte unter der Lupe so gut wie möglich ein – während des Spiels haben Sie keinen Zugriff mehr darauf!



Nach dem Spielstart finden Sie sich am tiefsten Punkt des Gebirges wieder. Schauen Sie sich in der Schlucht um und blicken Sie nach oben, um sich ein genaues Bild von der Lage zu machen.



Der Aufstieg kann beginnen. Stapeln Sie so viele organische Blöcke übereinander wie nötig sind, um auf die gleiche Höhe wie der obere Rand der Schlucht zu gelangen.



Nun setzen Sie einen Robot-Transmitter auf die Spitze Ihres Block-Stapels, um sich anschließend mit einem Druck auf die X-Taste dorthin zu teleportieren.



Oben angelangt, lassen Sie erstmal Ihren Blick über das Plateu schweifen. Sobald Sie den Sentinel (roter Kreis) erblicken, versuchen Sie seine Drehrichtung zu erkennen.



Arbeiten Sie sich – möglichst entgegen der Drehrichtung des Sentinel – Stufe für Stufe nach oben. Nutzen Sie dazu so viele organische Blöcke und Robot-Transmitter, wie Ihr Energie-Depot hergibt.



Vergessen Sie nicht, die zurückgelassenen Aufbauten mit der L1-Taste zu absorbieren, um Ihr Energiekonto stets auf einem gleichmäßig hohen Stand zu halten.



Reicht die Energie nicht für ein bestimmtes Vorhaben, oder hat Ihnen der Sentinel Energie entzogen, frischen Sie Ihr Depot durch das Absorbieren von Bäumen wieder auf.



Sobald Sie auf den höheren Plateus angelangt sind, kann der Showdown beginnen. Betätigen Sie sich als Hochstapler und versuchen Sie, im ersten Anlauf die Höhe des Sentinels zu erreichen...



...um ihm (am besten hinterrücks!) einen Robot-Transmitter vor die Nase zu pflanzen. Teleportieren Sie sich so schnell wie möglich in die luftigen Höhen...



...um dem zischenden und dampfenden Wächter Sekundenbruchteile später Aug' in Aug' gegenüberzustehen. Nur noch ein Druck auf die L1-Taste, und Sie absorbieren die Energie des Sentinels.



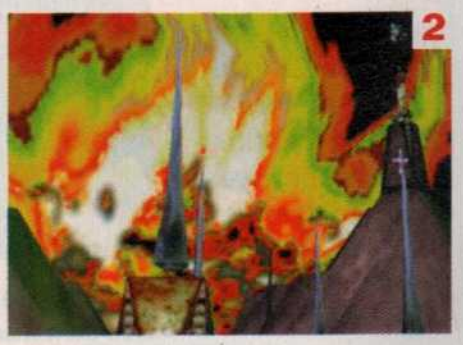
Nach einem kurzen Feuerwerk verschwindet der Wächter, und Sie können mit Hilfe eines Robot-Transmitters seine Plattform besetzen, um per Hyperspace (R2) zum nächsten Level zu gelangen.

Moment in blinde Panik und beginnen damit, unsinnige Züge auszuführen und wie erstarrt ihrem Ableben zu harren. Deshalb lautet die oberste Devise bei Sentilel Returns: Don't Panic!

Auf der visuellen Seite erwarten Sie in Sentinel Returns schlichte 3D-Gebirge mit psychedelisch wirkenden Hintergründen, die in die Themenbereiche Erde, Wasser, Feuer, Luft und Leere untergliedert sind. Für die akustische Untermalung zeichnet der bekannte Filmregisseur John Carpenter ("Helloween") verantwortlich, der mit seinen stimmungsvollen Synthie-Rhythmen und unheimlichen Soundeffekten für eine dichte Atmosphäre sorgt.

Unterm Strich ist Sentinel Returns ein packender Denkspiel-Knüller, der sich von der üblichen Action-Kost deutlich abhebt. *pat*







[1] Hoch oben auf dem Gipfel wacht der Sentinel über sein kleines Gebirge. [2] Ein Waldbrand? Zur genauen Definition des Hintergrundes bleibt aufgrund der Hektik im Spiel keine Zeit. [3] Mit diesen organischen Blöcken überbrücken Sie große Höhenunterschiede.

Sentinel Returns

Meine Meinung: Ich weiß nicht, warum – aber ich habe schreckliche Angst vor dem Sentinel. Jedes Mal, wenn ich mich aus einer tiefen Schlucht mühsam auf ein Plateau hochgearbeitet habe und den Robot-Wächter hoch oben auf seinem Gipfel thronen sehe, läuft mir ein kalter Schauer über den Rücken. Vielleicht liegt es an der gespenstischen Grafik. Oder an der durchdringenden Hintergrundmusik von John Carpenter. Oder an den unheimlichen Soundeffekten. Auf jeden Fall hat mich die gelungene Neuauflage des hektischen Knobelklassikers voll in ihren Bann gezogen. Wer sich mit der skurrilen Spielidee anfreunden kann und die gewöhnungsbedürftige Joypad-Steuerung in den Griff bekommt, wird genauso wie ich jeden Level wieder und wieder in Angriff nehmen, bis er den Sentinel endlich besiegt hat.

Michael Schmithäuser

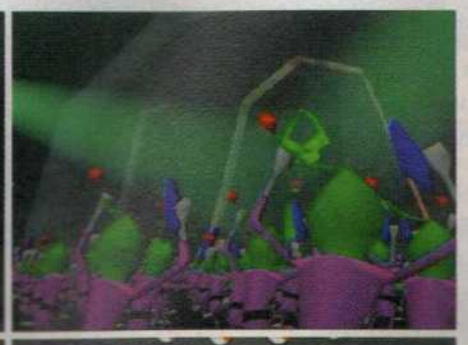
GENRE:	3D-Strategie
VERFÜGBAR AB:	bereits erhältlich
HERSTELLER:	Psygnosis
ENTWICKLER:	No Name Games/Hookstone
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Tollkühne Flieger
Fliegende Kisten ...
Neu!
Das offizielle Lösu
Red Baron II
öS 219,–/SFr 25,–
DM 29,95
Franzis'
Red Baron II
1998
ISBN 3-7723-4393-7
Das offizielle Lösungsbuch
Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214
http://www.franzis.de
Franzis'





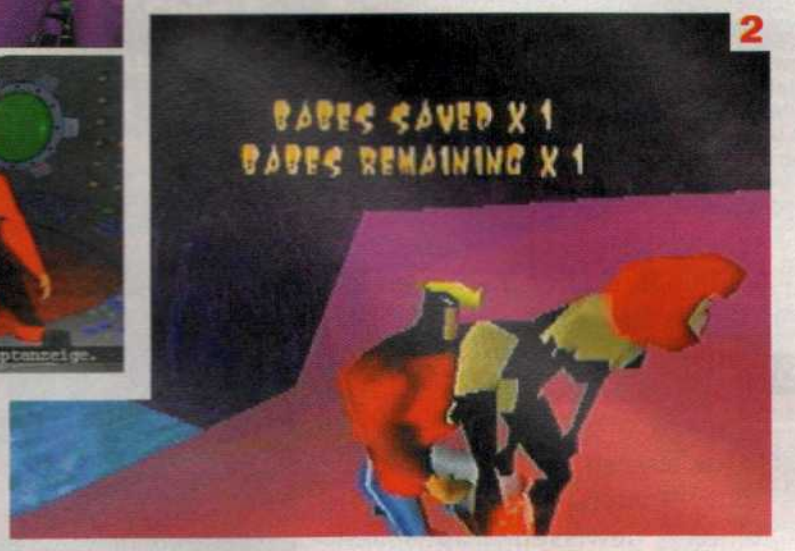








[1] Das urkomische Intro stimmt Sie perfekt auf die skurrile Handlung ein. [2] Räusper – was gibt es denn am Hinterteil der leichtbekleideten Dame so Interessantes zu sehen? [3] Die rotierenden Tunnelplattformen gehören zu den kniffligsten Geschicklichkeitstests im Spiel.





Blasto

Nichts als Ärger im All!

Der grüne Oberfiesling Bosc will mit seinen ekligen Aliens in unser Sonnensystem einfallen und die Menschheit versklaven. Doch keine Bange: Captain Blasto, der neue Jump'n-Run-Superheld von Sony, wird's schon richten! von Michael Schmithäuser

"Och versklave Ihre Frauen, esse Ihre Kinder und quäle Ihre Kühe!" Das sind ja schöne Aussichten für die Menschheit, wenn man den Worten des Alien-Anführers Bosc Glauben schenkt. Die Regierung der Erde nimmt die vollmundigen Phrasen, mit denen Bosc sein riesiges Außerirdischen-Heer aufwiegelt, durchaus ernst. Denn Bosc hat noch eine Rechnung mit den Humanoiden offen. Vor nicht allzu langer Zeit verbannten die Menschen den grünen Diktator und seine Anhängerschar in die "Fünfte Dimension". Doch nun ist die Zeit der Abrechnung gekommen. Bosc hat einen Brückenkopf auf dem Uranus errichtet und will von dort aus seinen Generalangriff auf die Erde starten.

Damit es gar nicht erst soweit kommt, schicken die Generäle ihren besten Mann zum Uranus: Captain Blasto, seines Zeichens Superheld, Waffennarr und Frauenliebling in einer Person. Der smarte Einzelkämpfer schlüpft in sein hautenges, rotes Dress mit dem charakteristischen "B" auf der muskulösen Brust, kämmt sich seine blonde Tolle zurecht, reinigt den Lauf seiner geliebten Blast-O-Matic' und setzt das breiteste Grinsen der Galaxis auf, bevor er der Alienbrut furchtlos entgegentritt.

Spaß im Comic-Universum

Mit seinem neuesten 3D-Jump'n-Run "Blasto" spricht Sony ausnahmsweise mal nicht die Jüngsten unter den PlayStation-Spielern an, sondern zielt bewußt auf ältere Semester mit Sinn fürs Skurrile. Schon nach dem abgedrehten Intro im Comic-Stil der 50er Jahre (Attribute: Aliens sind grün, haben Fühler auf dem Kopf und fliegen in Untertassen durch die Gegend) könnte man meinen, ein Produkt der Meister-Humoristen Shiny Entertainment in den Laufwerksschacht gelegt zu haben. Dieser Eindruck verstärkt sich während des Spiels nachhaltig: Der Titel strotzt nur so vor skurrilen Charakteren, merkwürdigen Bauwerken und gelungenen Gags.

Sie müssen den wackeren Helden durch fünf riesige Welten geleiten, luftig bekleidete "Babes" aus Käfigen retten, schlaksige Aliens atomisieren und jede Menge Puzzles lösen. Letztere sind nach dem bewährten Strickmuster "Finde-den-Schalter-der-das-Kraftfeld-deaktiviert" oder "Verschiebe-die-Kisten-bis-der-Weg-frei-ist" aufgebaut, so daß der Fokus eindeutig auf den primären Jump'n-Run-Tugenden liegt: Blasto muß sich seinen Weg über bewegliche Plattformen bahnen, lästige Gegner ausschalten und Power-Ups einsammeln. Acht verschiedene Waffen in unterschiedlichen Ausbaustufen und nette Extras, wie Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit, sorgen für Abwechslung.

Die Steuerung ist hervorragend, so daß Frustmomente aufgrund unverschuldeter Todesstürze eher die Ausnahme darstellen. Das Leveldesign ist abwechslungsreich und herausfordernd, unfaire Stellen muß man mit der Lupe suchen. Die Einstellungen der virtuellen 3D-Kamera sorgen stets für freie Sicht aufs Geschehen – wenn Sie mal Ihren Blick schweifen lassen

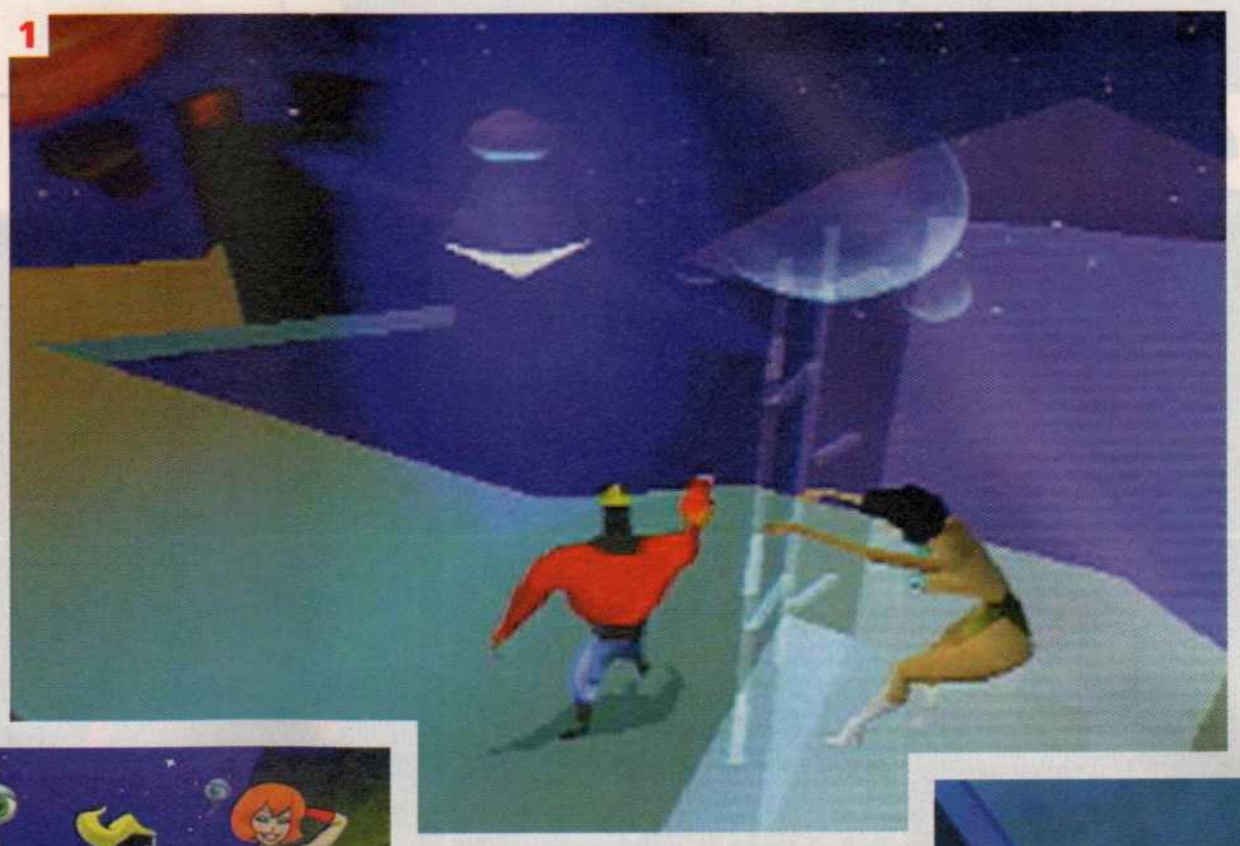
Blasto strotzt nur so vor skurrilen Charakteren, merkwürdigen Bauwerken und gelungenen Gags.

wollen, können Sie den Kamerawinkel nach eigenem Gusto verändern.

Lediglich die grafische Präsentation gibt Anlaß zur Kritik. Sie ist – naja, nennen wir es mal "gewöhnungsbedürftig"...

Flacher Look in Bonbonfarben

Wo andere Entwickler verschwenderisch Texturen und hochdetaillierte Polygonobjekte einsetzen, um einen möglichst realistischen Look auf den Bildschirm zu bringen, gehen die Designer von Blasto den entgegengesetzten Weg. Die einzelnen Spielwelten – vom Uranus-Raumhafen über die Alien-Metropole bis hin zu Boscs Festung – sind aus flachen, texturlosen und bonbonbunten Polygonen zusammengesetzt. Zwar sorgen gelungene Licht- und Transparenzeffekte für einen gewissen optischen Pepp, doch jedermanns Sache sind die plakativen Comic-Welten bestimmt nicht. Immerhin sorgt die gewöhnungsbedürf-







[1] Diese hübsche Lady zeichnet sich durch einen besonders ausgeprägten Freiheitsdrang aus. [2] "Gestatten, mein Name ist Blasto. Ich bin der Retter der Menschheit (...doch am liebsten rette ich knackige Babes!)" [3] Nase zuhalten und durch: Blasto ertappt ein faules Alien bei der täglichen Klo-Lektüre.

Blastos coole Waffenkammer



Blast-O-Matic

Typ: **100 Tetrawatt Blaster**
Beschreibung: **Blastos Lieblings- und Standardwaffe. Absolut zuverlässig und tödlich.**



Atomdicer

Typ: **Schnellfeuer-Plasmatik**
Beschreibung: **Mit der "schnellsten" Waffe im Spiel mäht Blasto ganze Gruppen auf einmal nieder.**



Krispi 500

Typ: **Flammenwerfer**
Beschreibung: **Handlicher Flammenwerfer. Verschießt lange Flammenzungen oder brandheiße Feuerbälle.**



Nuke-O-Matic

Typ: **Atomschleuder**
Beschreibung: **Diese innovative Waffe verschießt statt normalen Projektilen gefährliche Mini-Atombomben.**



Lokenburn

Typ: **Wärmesuchraketenwerfer**
Beschreibung: **Verschießt hitzeempfindliche Raketen, die sich an die Fersen beweglicher Ziele heften.**



Xenomatic

Typ: **Alienproduktionswumme**
Beschreibung: **Eine Extrawaffe, vor der sich Blasto hüten sollte: Sie generiert bei jedem Schuß ein neues Alien!**



Fission

Typ: **Ein-Schuß-Megablast-Kanone**
Beschreibung: **Ein Schuß, und der ganze Bildschirm wird von allen Gegnern gesäubert.**



Chilco 350

Typ: **Eis-Blaster**
Beschreibung: **Die coolste Waffe im ganzen Spiel – feuert eiskalte Projektile ab und friert getroffene Gegner ein.**

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

tige Optik zusammen mit den zündenden Rhythmen des Soundtracks und den flotten Sprüchen des Protagonisten für ein völlig abgedrehtes Spielgefühl. Und die bereits erwähnten humoristischen Einlagen runden das irrwitzige Spektakel perfekt ab. Wenn sich die gefangenen "Babes" lasziv in ihren Käfigen räkeln und sich nach ihrer Befreiung mit einen Küßchen bei ihrem Helden bedanken, sich Blasto nach längerer Untätigkeit gelangweilt am Hintern kratzt, oder ein Alien beim Zeitung-lesen auf der Kloschüssel ertappt wird, kennt der Spielspaß keine Grenzen mehr.



In Deckung! Mit der Riesenkrake ist nicht gut Kirschen essen...

Wer mit der flachen Grafik leben kann und einen Hang zu skurrilen Hüpfspielen á la "Earthworm Jim" aufweist, sollte sich dieses Jump'n-Run-Vergnügen nicht entgehen lassen. *pat*

PlayStation

Blasto

Meine Meinung: Als Freund skurriler Hüpfspiele kommt mir Sony's Ausflug ins humoristische Lager gerade recht. Anfangs suchte ich hektisch nach meiner Sonnenbrille, um die Wirkung der super-plakativen, grellbunten Polygongrafik auf meine malträtierten Augen ein wenig abzumildern. Doch nachdem ich mich an die Farb- und Formenorgie gewöhnt hatte, stellte sich grenzenloser Spielspaß ein. Der wuchtige Held mit der coolen Haartolle läßt sich präzise über die komplexen Plattform-Bauten steuern, die Kamera findet stets den richtigen Blickwinkel, und die vielen Gegner und Extras halten die Motivation hoch. Das Beste daran: Schon lange nicht mehr habe ich während eines Spiels so viel geschmunzelt. Humorvolle Fans des Genres sollten unbedingt mal Bekanntschaft mit Captain Blasto machen.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	3D-Plattform-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	November
■ HERSTELLER:	Sony Computer Entertainment
■ ENTWICKLER:	Sony Computer Entertainment
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

A. Kart Duel 1 & 2	je 69,95
Adidas Power Soccer 98	79,95
Alundra*	79,95
Armored Core*	79,95
Ataris Greatest Hits	69,95
Ataris Greatest Hits 2	69,95
Baby Universe*	74,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Stations <a>	59,95
Blast Radius*	79,95
Breath of Fire 3	89,95

Breath of Fire 3* & T-Shirt & Figur & Pin DM 119,95

Broken Helix	79,95
Bug Riders	69,95
Bushido Blade	79,95
Bushido Blade <a>	59,95
Circuit Breakers	79,95
Colin McRae Rally*	84,95
Command & Conquer <a> <ungeschnittene Version>	79,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2 <a>	59,95
Courier Crisis	69,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crime Killer	89,95
Cyball Zone	84,95
Dark Omen	79,95
Dead or Alive*	~~99,95~~
Diablo	79,95
Disc World 2	79,95
Dynasty Warriors	69,95
Everybody's Golf	79,95
Excalibur	59,95
Extreme Snowbreak	69,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	109,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1 '97	89,95
Forsaken	74,95
Frankreich '98	79,95
Ghost in the Shell*	79,95
Gran Turismo	79,95
Hard Boiled	59,95



Hercules <a>	59,95
Indy 500	69,95
J.McGrath Supercross*	89,95
Jersey Devil	69,95
K 1 - Kickboxer	59,95
Kula World*	79,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	59,95
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Mega Man 8 & Battle	je 79,95
Monopoly	79,95
Need for Speed 3	84,95
Newman Haas Racing	79,95
NHL Breakaway '98	69,95
NHL Face Off '98 <a>	59,95
NHL '98	79,95
NHL Powerplay Hockey 98	69,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
Notes, The	69,95
One	84,95
Point Blank*	79,95
Point Blank & Gun*	139,95
Premier Manager*	89,95
Pro Pinball - Timeshock	69,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash 3D	89,95
Sentinel Returns*	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95
Spawn	69,95
Spice World	49,95
Streetfighter Collection*	79,95
Super Match Soccer	79,95
Super Pang Collection	79,95
Syndicate Wars	69,95
Theme Hospital	79,95
Tomb Raider 2	79,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tommy Mäkinen Rally	89,95
Treasures of the Deep	79,95
V-Ball*	89,95
V-Rally	69,95
Vigilante 8	89,95
Viper	79,95
Virtual Pool	59,95
VMX Racing	79,95
Vs	89,95
War Games*	89,95
Warcraft 2	69,95
WCW Nitro	89,95
Wing Commander 4 <engl. & ungeschnitten>	69,95
Wing Commander 4	79,95
Wrecking Crew	89,95
X-Com 1 <a>	89,95
Xenocrazy*	89,95
Youngblood*	89,95

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Shock Pad	54,95

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

Gun "Dual"	29,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben	je 19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale	ab 119,95
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
Spieleberater FF7 <über 1000 Bilder>	24,80
Spieleb. Resi Coll.	24,80
Umbauchip NTSC/PAL	9,95

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy	39,95
Alien Trilogy <a/uncut>	44,95
Assault Rigs	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Blood Omen	49,95
Burning Road	49,95
Carnage Heart	49,95
Cheesy	39,95
Colony Wars <a>	49,95
Contra	49,95
Courier Crises	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Davis Cup Tennis	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Earthworm Jim 2	49,95
Fantastic Four	39,95
Final Fantasy 7 <a>	49,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	49,95
Galaxy Fight	49,95
Goal Storm	49,95
Grid Run	39,95
Hardcore 4x4	49,95
Herc's Adventure <a>	49,95
Hexen <a>	49,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Int. Track & Field	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Klonoa <a>	**49,95**
Konami Open Golf	39,95
LostVikings2	49,95
MagicheGathering	49,95
MassDestruction	49,95
Megaman X3	49,95
MotoRacer3	39,95
MotoRacer	49,95
NBA In the Zone 2	49,95
NBA Jam Extreme	39,95
NBA Live '96	39,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge	44,95
Primal Rage	49,95
PsychoFace	49,95
Puzzle Bobble 2	44,95
Ran Soccer / Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Ridge Racer Revolution	44,95
RoadRage	49,95
Road Rash	39,95
Robopit	39,95
Robotron X	49,95
RockinRollRacing	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam'n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Strike Point	49,95
Striker	39,95
Supersonic Racers <a>	39,95
Tekken2	39,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
Tokyo Highway Battle	49,95
Trash	49,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
View Point	49,95
Warhammer	49,95
Wipeout2097	39,95
WorldCupGolf	39,95
Worms	39,95
X 2	39,95
X-Men-Children of the Atom	49,95
Zero Divide	49,95

Ladengeschäft:
Weseler Str. 54
48151 Münster

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

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

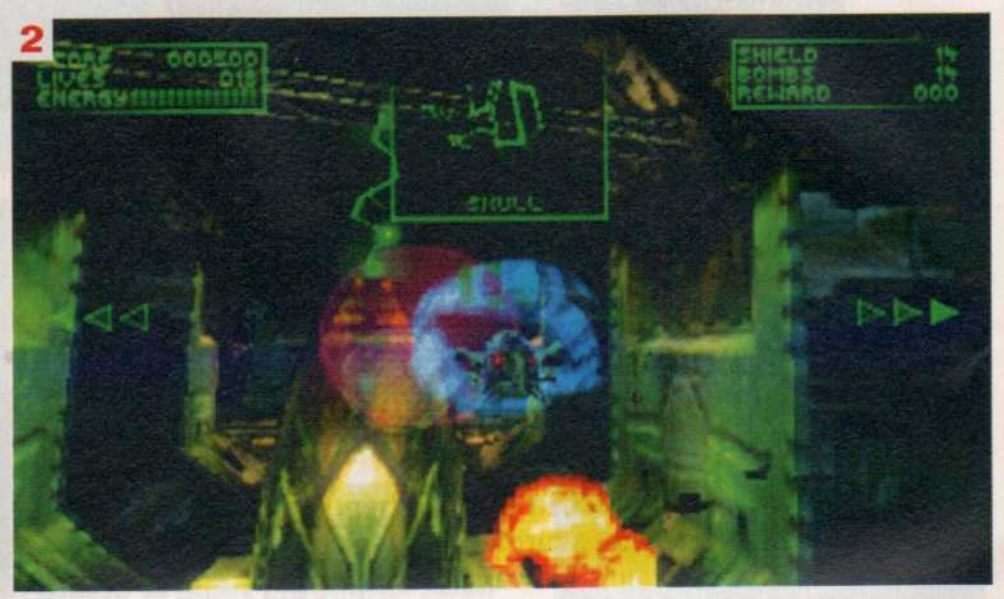
Freaks Magazine: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, -Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan
Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften-Verkaufsstelle & beim "Freak's 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

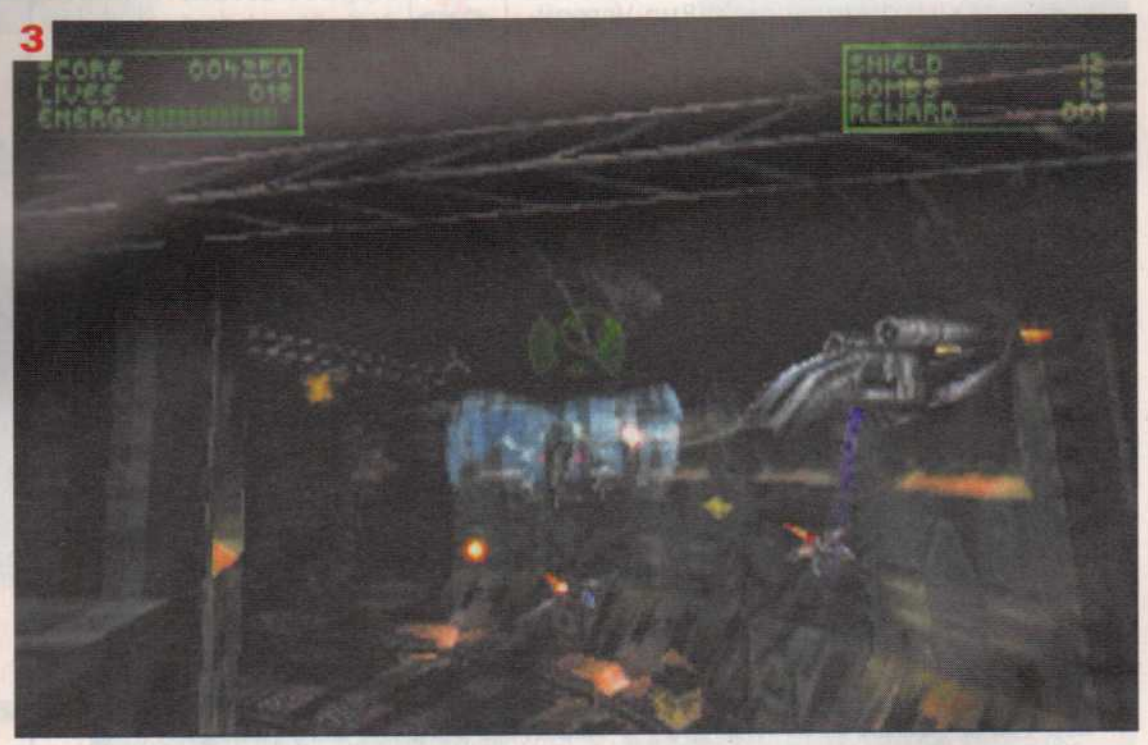
Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte



1



2



3



4

[1] Selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe ist Viper ein harter Brocken. [2] Dieses Extra richtet großen Schaden an. [3] Mit aktiviertem Schutzschild fightet es sich weitaus besser. [4] Jeden Augenblick kann eine hinterhältige Gegnerschar angreifen.

Viper

Die letzte Zeit war in Sachen Actionshooter recht ruhig. Diesen Mißstand will ein deutsches Programmierteam mit "Viper" beheben. Action, Action und noch einmal Action. So lauten die Zutaten des hektischen Games. von Artur Hoffmann

Bei den Begriffen Heli-Shooter und PlayStation denkt jeder Fan des Genres zunächst an die erfolgreiche "Strike"-Reihe. Diese Mischung aus Strategie und Action machte nicht nur Spaß, das Game war auch unheimlich schwer zu meistern.

Viper setzt hingegen auf geballte Action. Taktik wird lediglich im Kampf gegen die jeweiligen Endbosse benötigt. Trotzdem ist das Spiel aus deutschen Landen nicht unbedingt einfacher zu bewältigen. Dafür sorgen schon die unzähligen Gegner, die Sie aus allen Rohren beschießen und den Piloten am Fortkommen hindern wollen.

Power

Eddie Crane ist ein Einzelgänger. Zehn Jahre seines Lebens verbrachte das Ex-Mitglied der Special Forces damit, seinen ultramodernen Viper-Kampfhubschrauber mit allen Finessen der modernen Technik auszurüsten. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen: Intelligente Steuerungssysteme, durchschlagskräftige Waffen und ein superbes Schutzschild machen seinen Heli zu einer fliegenden Festung. Angesichts seiner selbstgesteckten Mission ist dies aber auch vonnöten. Eddie Crane will die komplette Menschheit vor den angreifenden Aliens retten.

Sobald Sie das erste Mal in die Lüfte steigen, ist Ihr Fluggerät mit einer Primärwaffe, einem Schutzschild sowie einer Handvoll Smart-Bombs ausgerüstet. Soweit nichts ungewöhnliches. Richtig interessant ist aber die Tatsache, daß die Stan-

Mit ein wenig mehr Feinarbeit (mehr Waffensysteme, intelligentere Gegner, strategische Komponente) wäre aus Viper ein echter Knaller geworden.

dardwumme sukzessive aufgerüstet werden kann. Im besten Falle verfügen Sie so über die sechsfache Feuerkraft. Hört sich nicht schlecht an, oder? Noch besser wird das Ganze, sobald Ihr Helikopter mit einer zusätzlichen Sekundärwaffe (kann auf vierfache Durchschlagskraft aufgebohrt werden) ausgerüstet ist.

Um aber in den Genuß dieser Verbesserungen zu kommen, müssen Sie permanent Power-Ups einsammeln. Diese liegen entweder frei herum oder tauchen als Überbleibsel eines verblichenen Gegners auf. Weitere Goodies, wie Energiemodule, Schutzschilde oder Smart-Bombs, runden das Spektrum der helispezifischen Extras ab. Allerdings treffen Sie im weiteren Spielverlauf auch auf Extraleben sowie die begehrten Boni. Beenden Sie den Level mit mehr als 50 Boni, dürfen Sie sich an einem etwas einfallslosen Geheimlevel versuchen. Grüne Diamanten füllen das Konto um ein, blaue um zehn Extras. Sammeln Sie aus Versehen eine rote Raute ein, wird Ihnen ein Extra abgezogen. Dieses Spielchen dürfen Sie in jeder regulären Stufe treiben.

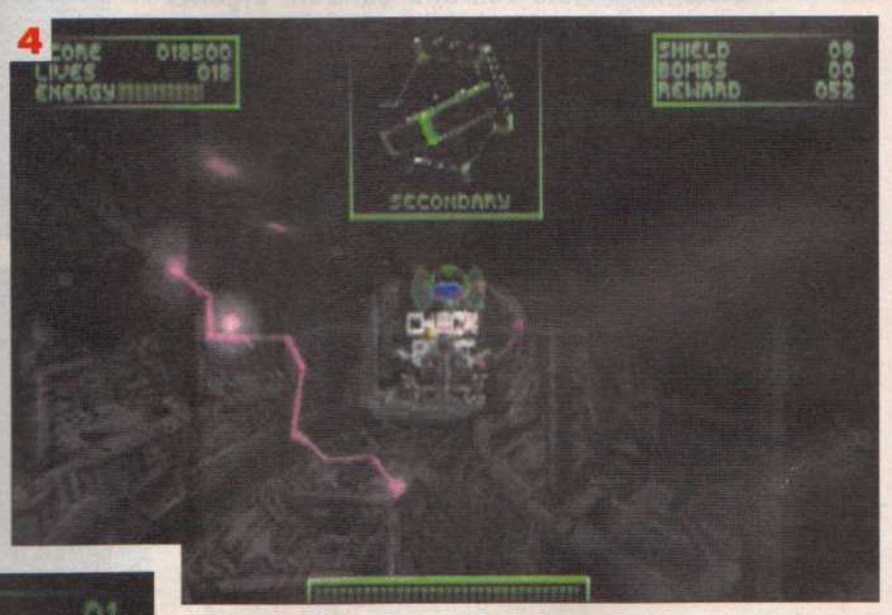
Bevor Sie aber einen Abschnitt verlassen dürfen, kommt es zum finalen Kampf mit einem mehr oder minder anspruchsvollen Endgegner. Hier sollten Sie Ihr On-Screen-Display, das Sie permanent über den Zustand Ihrer Waffensysteme, die Stärke des Schutzschildes und das anvisierte Power-Up informiert, im Auge behalten. Ohne Schild stehen Ihre Chancen auf ein Fortkommen nicht gerade gut. Hat es Sie erwischt, dürfen Sie noch zweimal in den Ring steigen.

Wie bereits in der vergangenen Aus-



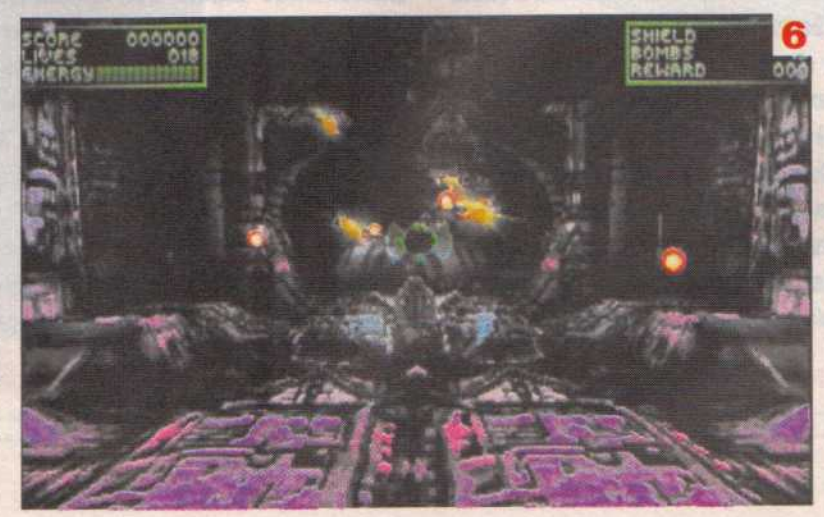








[1] Diese Schildauffrischung lassen wir uns nicht entgehen. [2] An einigen Stellen bestimmen Sie den weiteren Weg. [3] Die fiesen Aliens greifen sogar von hinten an. [4] Nur noch wenige Meter trennen uns vom nächsten Checkpoint. [5] Spektakuläre Lichteffekte gehören zu den Stärken von Viper. [6] In der Dunkelheit ist der Kampf nicht besonders easy.



Dual-Shock-Controller | Analogpad kompatibel | Ein Spieler

gabe erwähnt, bezieht Viper einen Großteil seiner Anziehungskraft aus der phänomenalem Grafik. Neben den atemberaubenden Explosionen, der detaillierten Darstellung der Schauplätze und den unglaublichen Lichteffekten fällt vor allem das hervorragende Design der Gegner auf. Diese sind nicht nur in der Luft unterwegs, sondern tauchen auch in Form von beweglichen Lafetten, festen Geschütztürmen oder Laserschranken auf.

Fluguntauglich

Allerdings sind auch Pop-Ups und einige unsaubere Texturen zu "bewundern". Dies fällt aber kaum auf, da Sie sich voll und ganz auf die gar zahlreich vertretene Gegnerschar konzentrieren müssen und das Game an manchen Stellen arg unübersichtlich wirkt. Dies gilt vor allem für die späteren Level wie z.B. "Machine", "Tekkno" und "Organic". Letzteres ist besonders fies, da hier die Flugbahn kaum zu erkennen ist und Sie des öfteren Bekanntschaft mit den Wänden machen werden. Und das, obwohl Viper auf eine predefinierte Flugschiene setzt und sich die Steuerung auf die Vermeidung eventueller Kollisionen beschränkt. Nur an ganz wenigen Punkten des Spiels dürfen Sie sich entscheiden, in welche Richtung es weitergeht. Wären Sie voll und ganz Ihr eigener Herr, würde das die Motivation drastisch erhöhen, gleichzeitig aber den ohnehin schon knackigen Schwierigkeitsgrad ins Unendliche treiben. Hardcorepiloten, die das Game in der schwersten Einstellung (leichte Panzerung, schwammige Steuerung) beenden, gebührt unsere vollste Anerkennung!

Der Vollständigkeit halber wollen wir noch erwähnen, daß Viper auf das antiquierte Paßwortsystem setzt. Dies hat aber den nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß etwas ungeübtere Piloten das Game nicht frustriert in die Ecke werfen müssen. Werfen Sie nächsten Monat einen Blick in die Rubrik "Tips & Tricks"...

Mit ein wenig mehr Feinarbeit (mehr Waffensysteme, intelligentere Gegner, strategische Komponente) wäre aus Viper ein echter Knaller geworden. So ist das Game ein weiterer überdurchschnittlicher Vertreter, der fast nur von seiner exzellenten Grafikengine lebt. Und das ist heutzutage etwas zu wenig... *mom*

PlayStation











Neben den atemberaubenden Explosionen und der detaillierten Darstellung der Schauplätze fällt vor allem das hervorragende Design der Gegner auf.

Viper

Meine Meinung: Viper ist ein astreiner Helishooter, der das Herz eines jeden Action-Fans höher schlagen läßt. In Verbindung mit der eingängigen Steuerung, der nahezu perfekten Grafik und der Vielzahl an Gegnern steht das Game mit an der Spitze der reinrassigen Ballerspiele. An die "Strike"-Titel kommt es aber nicht heran, da der taktische Faktor sträflich vernachlässigt wurde. Die Abstufung der Schwierigkeitsgrade ist ein wenig eigenartig, da der Unterschied zwischen leicht und mittel enorm hoch ist. Auch die teilweise extreme Unübersichtlichkeit dürfte nicht jedermanns Sache sein. Wer aber auf geballte Action, coole Explosionen und ein lineares Gameplay steht, sollte seine Sammlung mit Viper ergänzen. All jenen, denen bereits "Asteroids" schlaflose Nächte bereitet, empfehle ich eine Tasse Kamillentee und ein gutes Buch. ***Artur Hoffmann***

GENRE:	Shoot'em-Up
VERFÜGBAR AB:	bereits im Handel
HERSTELLER:	Infogrames
ENTWICKLER:	X-Ample Architectures
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

Das Multitalent

Bei der Frage nach dem besten Schummelmodul scheiden sich die Geister: Gamebuster oder GameShark? Die mögliche Antwort könnte "X-Ploder" lauten... von Artur Hoffmann

Um Ihnen die Vor- und Nachteile des brandneuen Schummelmoduls zu verraten, haben wir eines der ersten Exemplare inklusive der Software "X-Link 1.07b" getestet.

Graue Kiste

Auf den ersten Blick handelt es sich bei dem Modul um einen etwas zu groß geratenen, standardmäßigen Gamebuster. Und ähnlich einfach funktioniert auch der Anschluß: Schutzkappe des I/O-Ports abziehen und in die dafür vorgesehene Vertiefung im Modul legen, X-Ploder einstecken und einschalten, fertig. Da bereits knapp 1000 Cheats vorhanden sind, geht es ohne Umschweife los. Ob Oldies wie z.B. "Alone in the Dark", Klassiker ("Tomb Raider 2") oder brandneue Games ("Gran Turismo PAL") – die Auswahl ist hervorragend.

Ein weiterer Pluspunkt ist die komplett deutsche Benutzerführung, die auch ungeübten Schummlern Zugang zur Welt der unbegrenzten Leben, freigeschaltenen Charaktere und versteckten Level verschafft. Besonders cool ist aber die Tatsache, daß der X-Ploder auch ältere Codes, die von Konkurrenzprodukten stammen, einlesen und umsetzen kann. Andersherum funktioniert es leider nicht.

X-Link

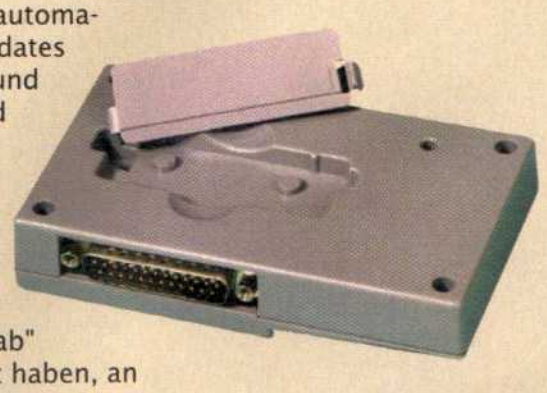
Das herausragendste Merkmal des X-Ploders ist aber die Leichtigkeit, mit der Sie eigene Schummelcodes aufspüren können. Dazu schließen Sie das Modul über ein standardmäßiges, 25poliges Druckerkabel am Parallelport Ihres PCs an und starten die kostenlos mitgelieferte Software "X-Link".

Im Hauptmenü des komplett in Englisch gehaltenen Tools haben Sie die Optionen "Trainer", "Memory Editor", "Screen Grab" und "Memory Card Manager" zur Auswahl. Der Trainer ist dabei der wichtigste Begleiter bei der Suche nach veränderten Spielständen. Salopp ausgedrückt liest er zu einem frei definierbaren Zeitpunkt das RAM der PlayStation aus und vergleicht diese Daten mit denjenigen, die nach einem bestimmten Ereignis (Verlust eines Bildschirmlebens, Kauf eines Autos, etc.) eingelesen werden. Dies wird so oft wiederholt, bis derjenige Speicherbereich lokalisiert wird, der für die Änderung zuständig ist. Profis starten anschließend den "Memory Editor" und überschreiben bestimmte Speicherbereiche mit eigenen Codes.

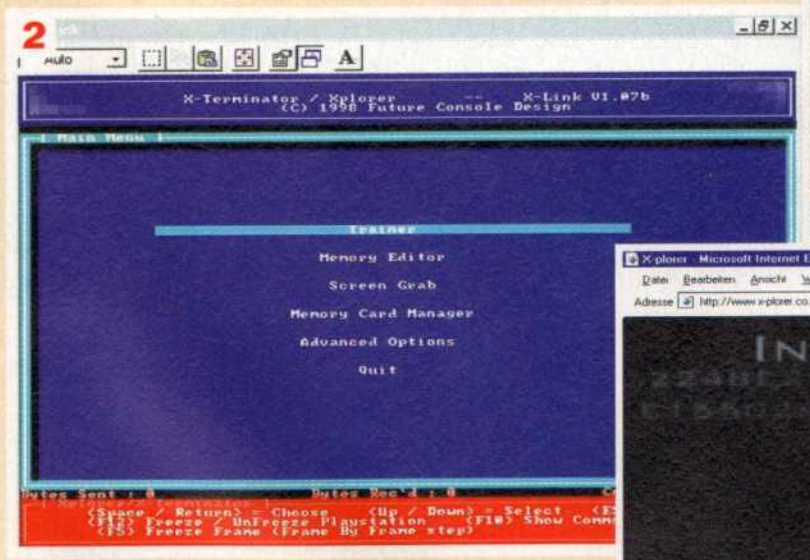
Mit Hilfe des "Memory Card Managers" bringen Sie endlich Ordnung in Ihre zahllosen Spielstände. Der Clou daran ist die Tatsache, daß Sie Saves auf Ihrer Festplatte speichern können. Das spart nicht nur Platz, sondern schafft auch Übersicht.

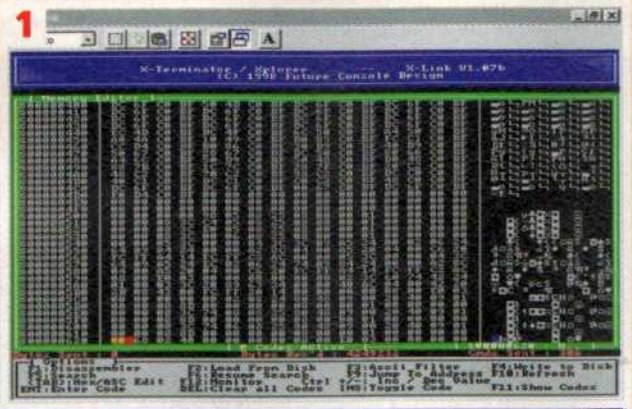
Internetbenutzer kommen in den Genuß eines automatischen Updates (Software und Codes) und dürfen zudem Saves und Bildschirmfotos, die Sie mit "Screen Grab" angefertigt haben, an Freunde verschicken. Unter der Adresse http://www.x-plorer.co.uk/ wartet eine permanent aktualisierte Liste mit den frischesten Codes auf Sie.

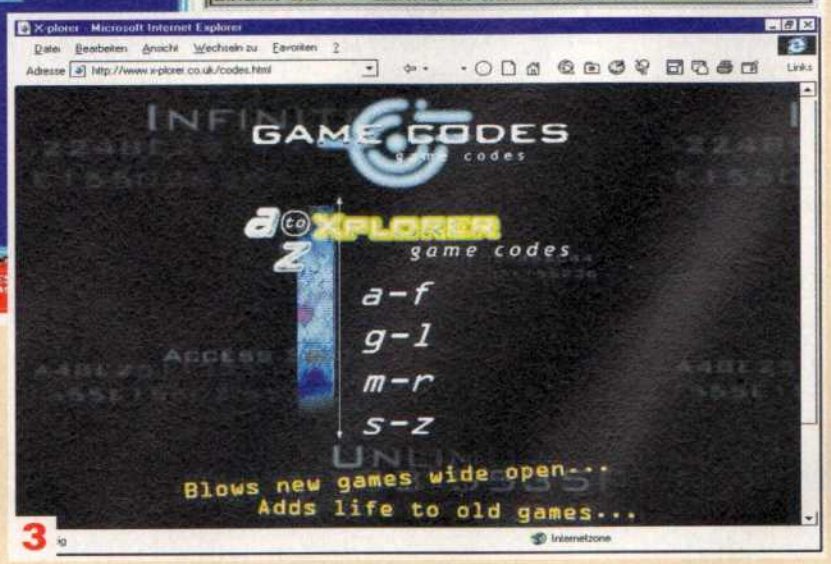
mom



Produkt: X-Ploder
Verfügbar ab: sofort
Hersteller: Blaze
Verkaufspreis: 100 DM
Sprache des Moduls: deutsch
Sprache der Software: englisch
Hardwarevoraussetzungen: 486er PC, 8MByte RAM, MS-DOS bzw. Windows 95, Druckerkabel zum Anschluß an den Parallelport, Internetzugang
Gesamtbewertung: sehr gut

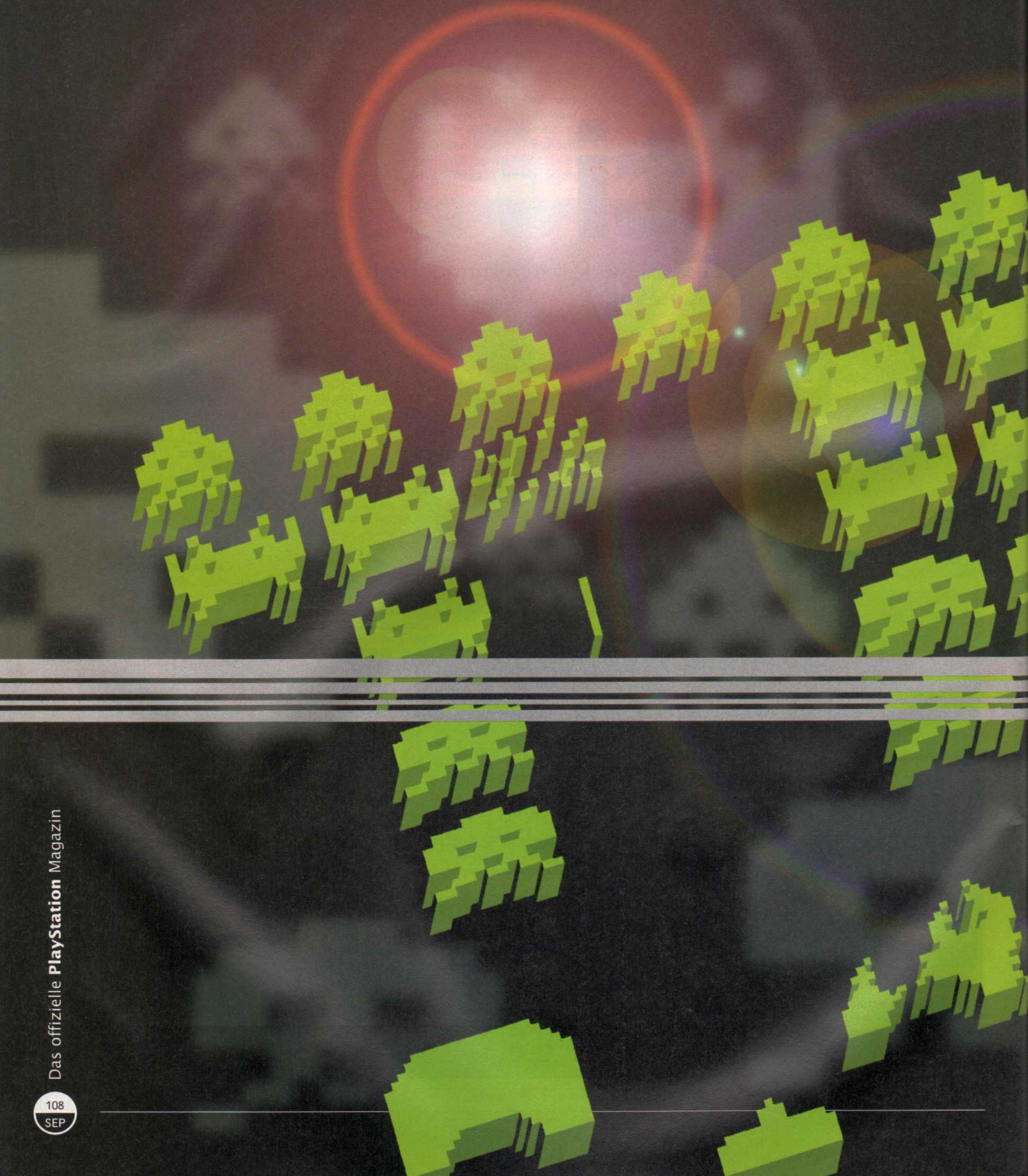






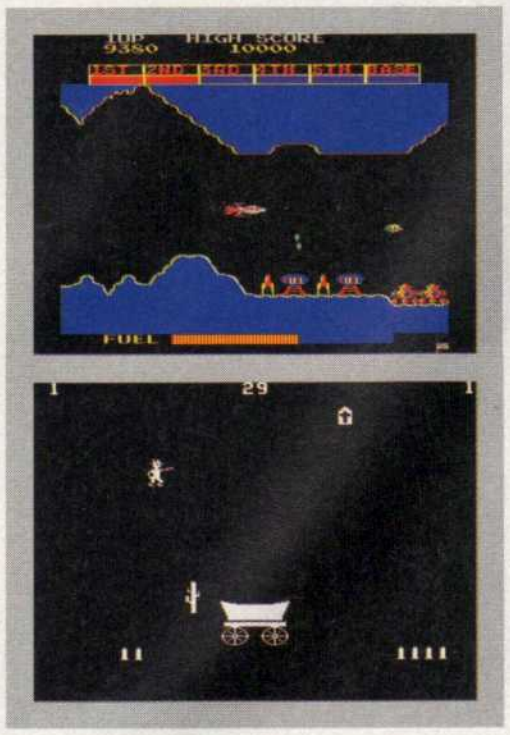
[1] Im "Memory Editor" überschreiben Sie spezielle Speicherbereiche. [2] Angesichts der Leistungsfähigkeit der Software ist der X-Ploder das ideale Schummeltool. [3] Die offizielle Homepage bietet nicht nur Infos, sondern wartet auch mit aktuellen Codes auf.

Videospiele – damals und heute



Lang ist es her...

Das Brettspiel "Mensch ärgere Dich nicht", Ihr alter Physiklehrer, die Titelmusik von "Miami Vice" und das Videospielgerät, das Sie im Café neben Ihrer Schule immer gespielt haben. All dies sind essentielle Gesprächsthemen für Mitt-DreiBiger. Das Letztgenannte weckt jedoch besonders intensive Erinnerungen. Wir haben das Oldie-Phänomen untersucht und fragen: "Waren die Videospiele in den guten alten Tagen wirklich besser als heute?" von Artur Hoffmann



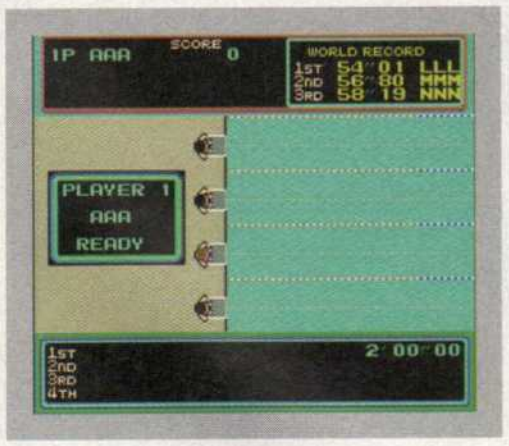
"Scramble" (oben) ist der All-Time-Favourite so mancher Gamer. "Boot Hill" (unten) war einmal eine grafische Sensation und dürfte nur noch den wenigsten bekannt sein.

ES WAR EINMAL...

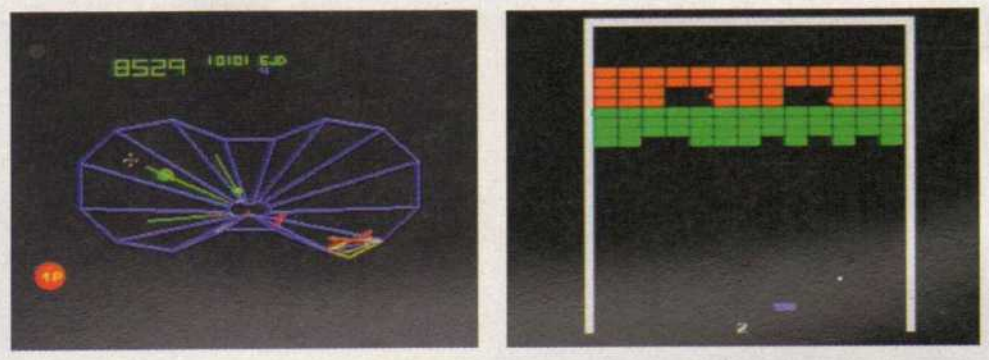
Es ist unvermeidlich: Eines schönen Tages werden Sie zufällig lesen, daß auf einer großen Versteigerung ein "Spectrum ZX81" mit einer gut erhaltenen Kopie von "Jet Set Willy" den absoluten Rekordpreis von 20.000 Mark eingebracht hat. Das wird dann der Moment sein, in dem Sie sich daran erinnern, wie Sie Ihre Konsole gegen eine Fiorucci-Jeans und eine Howard-Jones-LP eingetauscht haben – Junge, werden Sie sich ärgern. Allerdings ist dies nicht ganz so schlimm, wenn Sie sich vor Augen halten, daß nahezu jeder ältere Videospieler den gleichen Fehler begangen hat. Die Industrie hat dies erkannt und versorgt die PlayStation-Fans mit einer Vielzahl sogenannter Oldie-Sammlungen.

Diese avancieren mit Sicherheit zum Big Business. Denken Sie nur an die Wachszylinder, welche zur Aufnahme von Musik verwendet wurden und heute ein Vermögen wert sind. Daß solche Spiele populär werden, liegt auf der Hand. Videospiele sind doch das einzige kulturell bedeutende Ereignis der späten 70er und der ganzen 80er Jahre, oder?

Die frühen 80er waren dabei ganz besonders nichtssagend. Bands wie "Spandau Ballet" oder "Level 42" belagerten die Charts, "Denver Clan" und "Dallas" fighteten um Einschaltquoten, und Filme wie "Gandhi" räumten alle Oscars ab. Das Jahrzehnt wäre als eine langweilige und inspirationslose Zeit durchgegangen, wenn es da nicht diesen kleinen Ableger in der Welt der Kreativen gegeben hätte. Eine Technologie, die so neu war, daß sie niemand richtig ernst nahm. Bis auf ein paar Freaks, Außenseiter und Mathematiker und natürlich die Schüler. Willkommen in der Welt der Oldie-Games. Schlendern Sie mit uns ein wenig durch die Zeit, auf der Suche nach den Ursachen Ihrer vielen bunten Erinnerungen.



ATARI GREATEST HITS



"Asteroids", "Missile Command", "Super Breakout", "Battlezone", "Centipede" und "Tempest", alle auf einer glänzenden Silberscheibe. Genug, daß Sie feuchte Augen und wacklige Knie bekommen. Dabei sind es auch perfekte Konvertierungen, bis ins Detail exakt. Ein "Muß" für den Oldie-Liebhaber.

DIE KOMPLETTE GESCHICHTE DER VIDEOGAMES

Um Ihnen einen Überblick über die Entwicklung der Videospiele zu geben, stellen wir Ihnen die wichtigsten Daten und Fakten vor. Einmal schnell durchgelesen, und Sie bestechen sogar in den Vorstandsetagen der einschlägigsten Gaming-Unternehmen durch brillantes Hintergrundwissen. Wenn Sie Ihre Videospiel-Weisheiten zum Besten geben, werden alle Zuhörer vor Ehrfurcht erstarren.

1822:
Charles Babbage gewinnt die Goldmedaille der Astronomischen Gesellschaft für seine Differenzmaschine.

Dieser mathematische Rechner hat das Potential zum Schachspielen. Die Videogame-Explosion scheint vorprogrammiert. Die ganze Welt wartet mit angehaltenem Atem.

1822-1919:
Es passiert nicht viel.

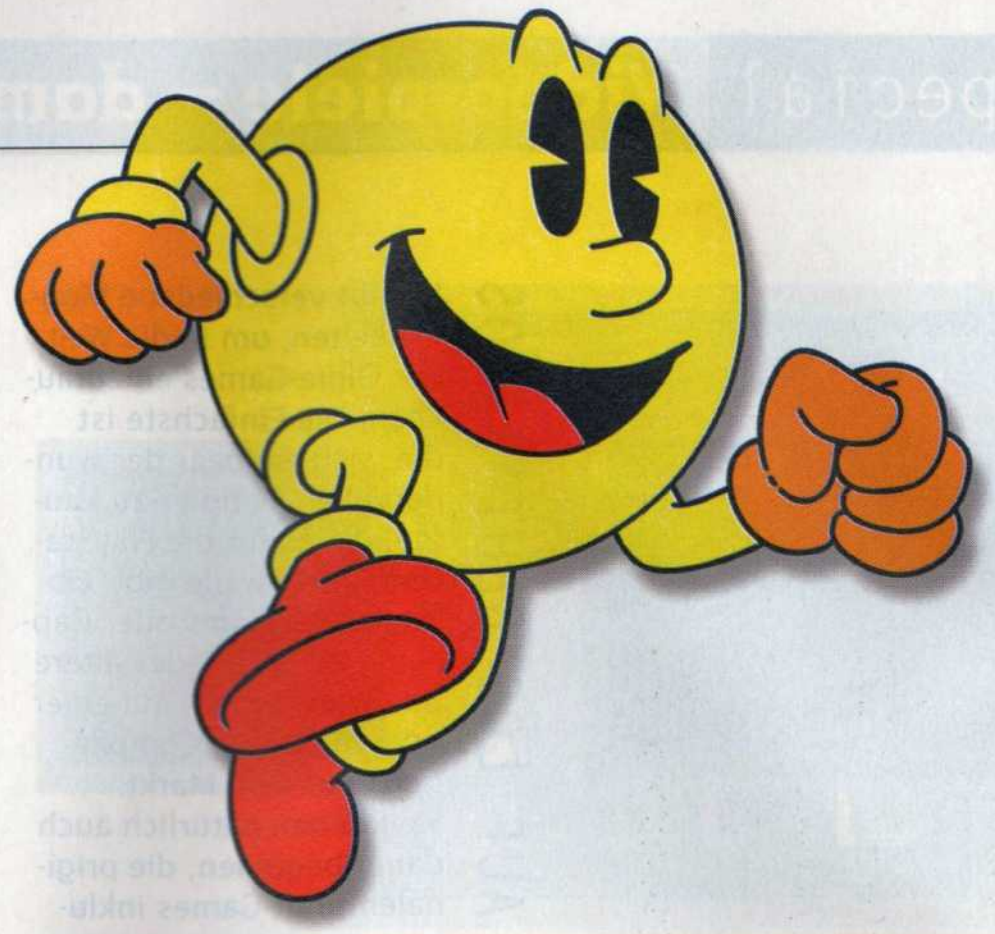
1919:
H. A. Koch erfindet die Enigma, eine komplizierte Chiffrierschreibmaschine, die Geheimcodes produziert. Kann das Gerät auch wirklich eine Partie Scrab-



BUBBLE BOBBLE 2



Die nette Grafik wurde noch etwas verbessert, das Gameplay ist größtenteils unverändert geblieben, aber – Wahnsinn! – Sie können nun verschiedene Routen durch das Spiel nehmen. Kein wirkliches Original oder gar ein echtes Update – "Bubble Bobble 2" liegt irgendwo dazwischen. Großartiges Spielvergnügen ist jedenfalls garantiert.



FROGGER





Ein Titel, der sowohl von modernen, wie auch von Oldiefans definitiv vermieden werden sollte. Für die Hardcoregamer ist das Game einfach nicht gut genug, für den Nostalgiker wurde die ganze Sache viel zu stark mit 3D-Grafik verschandelt. Auf diese Weise ist das Spiel sogar dem Original unterlegen.

GALAXIAN 3





Wunderschöne Full-Motion-Videos verwehren diesem Game jede Chance, jemals ein wahrer Klassiker zu werden. "Galaxian 3" selbst ist sehr gut und unterhaltsam, jedoch viel zu kurz und so weit vom Original entfernt, wie Kreide von Schweizer Käse. Das schöne Gesicht steht dem Spiel einfach nicht gut. Schade eigentlich...

LEMMINGS 3D





Trotz des ziemlich schrecklichen Rufes, der dem Titel vorauseilt, ist "Lemmings 3D" eigentlich recht anspruchsvoll und dem Original überraschend treu geblieben. Die Levels sind natürlich alle neu, das Gameplay blieb aber im Grunde genommen unverändert. Sie könnten mit dem Spiel mehr Spaß haben, als Sie ahnen.

ble spielen? Die Videogame-Explosion rückt näher. Die ganze Welt wartet noch immer mit angehaltenem Atem.

1919-1962:

Es passiert nicht viel.

1962:

Steve Russel programmiert den brandneuen Mainframecomputer POP-1 des Massachusetts Institue of Technology (MIT) darauf, zwei kleine Punkte auf dem Bildschirm entsprechend der Eingabe zweier Hebel zu bewegen. Erstaunlicherweise wird er nicht entlassen. Zusammen mit zwei Freunden entwickelt er die Idee zum ersten Videospiel der Welt weiter: "Spacewar". Dieses Game ist aber noch extrem langweilig.

1966:

Ein Typ namens Ralph Baer erfindet die Heimkonsole. Er hat die Idee, daß ein herkömmlicher Fernseher durch Interaktivität aufregender werden könnte. Nach mehreren Monaten gelingt es auch ihm, zwei weiße Punkte auf dem Schirm zu bewegen. Seine Frau hat sich erstaunlicherweise nicht von ihm getrennt.

1970:

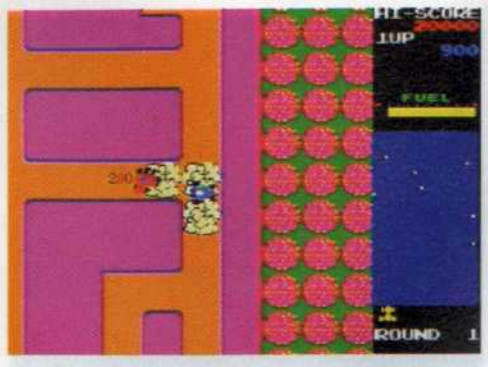
Ralph Baer erhält für sein Heimcomputer-Konzept das Patent Nr. 3.829.095 in den Vereinigten Staaten.

1971:

Nolan Bushnell, der als Student auf der Universität von Utah in den 60ern "Spacewar" gespielt hatte, fühlt sich inspiriert, das Game auf den Fernseher zu übertragen. Dazu lötet er

NAMCO MUSEUM VOLUME 1





Was ist denn das? "Toypop", "Galaga", "Rally-X", "Pac-Man", "Bosconian" und "Pole Position" auf einer einzigen Scheibe. Eine tolle Kollektion verdienter Klassiker, die zu David Bowies "Let's Dance" bei voller Lautstärke gespielt werden sollten. "Galaga", der Nachfolger von "Galaxian", ist dabei das beste Game dieser Compilation.

NAMCO MUSEUM VOLUME 2





Platz da für eine weitere Sammlung cooler Oldies wie beispielsweise "Xevious", "Gaplus", "Super Pac-Man", "Mappy", "Grobda" und "Dragon Blaster". Es ist zwar ein wenig seltsam, daß sich hierunter keine wirklichen Klassiker befinden, wenigstens sind die Titel aber 100%ig authentisch.



LOS GEHT'S AUF LOS

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um in die Welt der Oldie-Games einzutauchen. Die Einfachste ist die, sich ein paar der wundervollen Sampler zu kaufen, die es für die PlayStation mittlerweile gibt. Ob Namco, Williams oder Capcom – nahezu jedes ältere Unternehmen ist mit einer oder mehreren Compilations auf dem Markt.
Sie können natürlich auch damit beginnen, die originalen Uralt-Games inklusive der dazugehörigen Konsolen zu sammeln. Flohmärkte und Kleinanzeigenblätter sind hier exzellente Quellen, um MegaDrives, VC-20, oder ähnliche Geräte zu ergattern. Wenn Sie dagegen mit dem Gedanken spielen, originale Münzautomaten zu sammeln, sollten Sie sich die offizielle Zeitschrift der britischen Vergnügungsgeräteindustrie besorgen. Diese nennt sich "Coinslot International" und kann, entsprechende Sprachkenntnis vorausgesetzt, direkt beim Herausgeber in England, World's Fair Publications, telefonisch unter 0044-161-624-3687 bezogen werden.

Eine weitere Möglichkeit bietet Ihnen das Internet. Dort stehen Ihnen verschiedene Emulatoren, die die alten Arcade-Games nahezu perfekt auf Ihrem PC reproduzieren, zum Download bereit. Einen Blick sollten Sie insbesondere auf folgende Web-Adressen werfen:

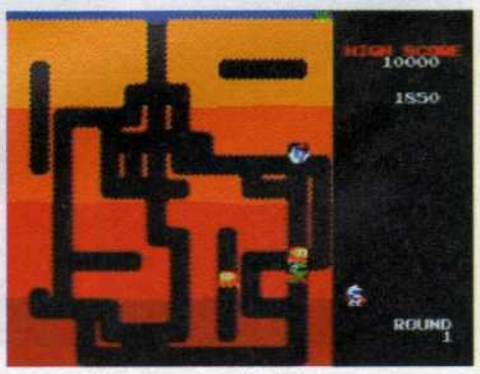
http://www.davesclassics.com/

http://www.media.dsi.unimi.it/mame/

Jedoch möchten wir Sie hinsichtlich dieser Emulatoren auch warnen. Denn nur diejenigen, die die Original-Platine des Automaten oder das Orginal-Spiel ihr Eigen nennen, sind berechtigt, diese Games zu zocken. Schließlich besitzen die verschiedenen Hersteller noch immer alle Rechte an den längst vergessenen Oldies...



NAMCO MUSEUM VOLUME 3





Namco schämt sich wirklich nicht. Jedes Spiel, das jemals in einer Spielhalle aufgestellt wurde, wird mit Sicherheit früher oder später in einer PlayStation-Kollektion verarbeiten. Auf dieser Scheibe finden sich "Galaxian", "Tower of Druaga", "Dig Dug", "Pole Position II", "Phozon" und "Ms Pac-Man".

einige Schaltkreise zusammen, klont "Spacewar" und nennt das Produkt "Computer Space". Er gründet eine Firma und baut 1.500 Geräte für Spielhallen. Das Ganze wird ein schrecklicher Flop, da das Spiel grausig aussieht und keiner die Regeln versteht.

1972:
Ralph Baers Magnavox Odyssey kommt in die Läden. Bei einem Stückpreis von knapp 10 US-Dollar verkauft sich das Teil 100 000 mal. Und das, obwohl es nur drei Linien gleichzeitig darstellen kann (genug für zwei Schläger und einen Ball!), und die Spieler den Punktestand noch auf Papier festhalten müssen. Nolan Bushnell gründet derweil eine Firma namens Atari und erfindet "Pong", seine zweite Arcade-Maschine. Er installiert einen Prototyp in Andy Capps Wirtshaus in Sunnydale, Kalifornien und die Erfolgsgeschichte beginnt...

1973:
Atari vermeldet drei Millionen US-Dollar Gewinn. Alles nur wegen "Pong"-Geräten in Clubs, Spielhallen und Billardsalons.

1976:
Nolan Bushnell verkauft Atari an Warner Communications für 26 Millionen US-Dollar. Im selben Jahr läutet ein junger Atari-Programmierer, Steve Jobs, die nächste Runde in der Geschichte des Videospiels ein. Er überträgt das "Pong"-Konzept in die Horizontale: Dieses klassische Mauersteinkonzept namens "Breakout" ist ein Riesenerfolg. Jobs kündigt bei Atari und baut in der Garage seiner Eltern zusammen mit einem Freund namens Steve Wozniak den ersten

NAMCO MUSEUM VOLUME 4





Langsam aber sicher nützt sich die Nostalgie ein wenig ab. Vor allem, wenn Sie bedenken, daß die Käufer hier mit "Pac World", "The Genji And The Henke Clans", "The Return of Ishtar", "Assault" und "Ordyne" bedacht werden. Nicht ein einziger echter Hit findet sich darunter.

NAMCO MUSEUM VOLUME 5





"Pacmania", "Dragon Spirit", "Legend Of The Valkyrie", "Metro Racer" und "Baraduke". Hm, wir wissen nicht, was die Jungs da vom Boden dieses Fasses kratzen, es riecht jedoch ganz und gar nicht gut. Spielerisch sieht es keinen Deut besser aus...

ROBOTRON X





Das alte Spiel, jedoch mit dieser ominösen, "verbesserten" 3D-Grafik, die so viele Firmen propagieren. Dennoch gelingt es dem Titel, die wilde Raserei des originalen Arcade-Geräts glaubhaft rüberzubringen. Alles in allem ein ganz netter Versuch.



STREET FIGHTER COLLECTION





Vier der besten "Street Fighter"-Versionen liebevoll auf einer Disc zusammengefaßt. Eine Schande ist aber die Tatsache, daß die Hersteller mit der Geschichte nicht ganz vorne beginnen – der erste Titel der Kollektion ist "Street Fighter 2". Wie schade.

SUPER PANG COLLECTION





Drei süchtig machende Arcade-Puzzler. Neben "Pomping World" aus dem Jahre 1989 beinhaltet diese Kollektion auch "Super Pang" und "Pang 3". Stundenlanger Oldie-Spaß ist garantiert.

PC. Sie geben ihm den Namen Apple.

1978:

Sobald die japanischen Ingenieure eine zukunftsträchtige Idee sehen, wittern sie das große Geschäft. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die japanische Firma Taito ein ganz neues Arcadegame namens "Space Invaders" herausbringt. Kleine Jungs auf der ganzen Welt stehen in Bahnhöfen an den Münzgeräten und verspielen ihr ganzes Pausengeld. Die Schule vergessen sie dabei völlig.

1980:

Ein gutes Jahr für Arcadespiele: "Missile Command", "Pac Man", "Defender" und "Tempest" kommen heraus. Kleine Jungs gehen immer seltener in die Schule und essen kaum noch. Sir Clive Sinclair bringt den ZX 80 auf den Markt. Ungewöhnlich für eine seiner Erfindungen, aber das Gerät ist ein absoluter Hit.

1981:

Ein schlechtes Jahr für die Arcade-Games. Ferdinand Marcos, der Präsident der Philippinen, verbietet Videospiele in seinem Land. Kleine Jungs auf den Philippinen gewinnen an Körpergewicht und Intelligenz.

1982:

Die boomende Videospielindustrie hat zwei ihrer größten Erfolge mit Titeln, deren Trends noch heute verfolgt werden. Der erste war "Star Wars", der auch dem allerletzten Schläfer bewußt machte, wieviel eine Filmlizenz wert sein kann. Bei dem zweiten Game handelt es sich um "Track'n'Field", welches die Manie der Sport-Simulationen in Gang setzte.

SYNDICATE WARS





Dieses phantastische Game ist nur noch sehr entfernt mit "Syndicate", dem Originalhit aus den 80ern, verwandt. Ein wenig Feintunig hier, ein wenig Detailverbesserung da, und der Hit wäre wieder auferstanden. So bleibt ein leichtes Unbehagen zurück.

TEMPEST X





Dieser Titel ist komplett neu konzipiert. Das Ergebnis ist ein modernes und faszinierendes "Tempest"-Derivat. Darüber hinaus waren die Herausgeber sogar so nett, eine fast perfekte Umsetzung des superben Originals mit auf die CD zu packen. Toll. Genau das, was Sie für einen Ausflug in die Geschichte der Videospiele benötigen.

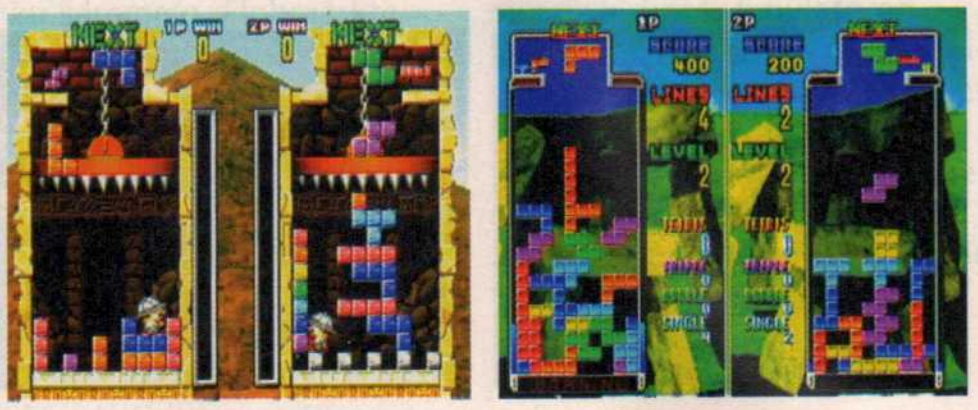
OLDIES SIND GOLDIES

Im Allgemeinen ist die Ansicht weit verbreitet, daß jedes Spiel, welches vor 1990 entstanden ist, keine fünf Minuten Ihrer kostbaren Zeit wert ist. In zahlreichen Fällen stimmt diese These sicherlich, aber eben nicht immer. Viele Gamer rümpfen angewidert die Nase, wenn sie sich an ihren ersten Besuch in einer Spielhalle erinnern. Nette, alte Titel werden mit dem lapidaren Hinweis auf überflüssige Nostalgie abgetan. Ein echter Oldie-Fan fühlt sich aber einfach gezwungen, diesen pauschalen Verallgemeinerungen vehement entgegenzutreten.

Verglichen mit den heutigen Produkten waren fast 90% aller Spiele, die in den letzten 15 Jahren auf den Markt kamen, nicht gerade berauschend. Immerhin konnten wir uns aber an 10% wahrhaft starken Titeln erfreuen. Ist ein Spiel wirklich gut, bleibt es dies für immer und ewig. Sie vor dem Althergebrachten soweit geht, daß reihenweise perfekte Klassiker wie "Speedball", "Tetris" und "Bomberman" ruiniert werden. Heutzutage gilt anscheinend das ungeschriebene Gesetz, daß jedes Spiel in eine 3-D-Umgebung eingebettet werden muß. Dies führt teilweise ins Absurde. Gerade die ehemaligen technischen Einschränkungen zwangen die Programmierer, sich auf das Gameplay, das Design und die Ausstrahlung der Titel zu konzentrieren. Sofortiger lange anhaltender Spielspaß war die Essenz eines guten Games. Sie konnten entweder eine schnelle Runde spielen oder solange dranbleiben, bis der Punktezähler wieder auf Null umschlug. Niemals mußten Sie sich durch endlose FMV´s drücken oder erst ein paar Stunden investieren, bis das Geschehen endlich einmal interessant wurde. Das stärkste Argument für die älteren Titel sind aber die Innovationen, die sie hervorbrachten.

Im goldenen Zeitalter des ZX Spectrum und des C64 konnten ein oder zwei Programmierer in ihren Schlafzimmern komplette Games in Eigenregie erstellen und daher ihrer Vorstellungskraft freien Lauf lassen. Es gab keine Schlipsträger aus der Marketingabteilung, die ihnen sagten, daß sie keine Risiken eingehen könnten, oder daß sich Ideen nicht in globale Verkaufserfolge ummünzen lassen würden. So entstanden weitaus abgefahrenere, wildere Spielkonzepte, die die Gamer herausforderten.

TETRIS PLUS



Der Großvater aller Puzzler hat seinen (leider) grafisch etwas verbesserten Auftritt auf der PlayStation. Das Gameplay ist auch nicht so ganz das Wahre. Gebt uns gefälligst das Original zurück!

Oder "Fluid". Als ob Sie von den sogenannten Kreativen, die ja für das Entwickeln bezahlt werden, keine neuen Ideen fordern könnten.

Zu guter Letzt sollten Sie sich einmal vorstellen, daß Sie sich einen Videorecorder zulegen und feststellen, daß dieser sich weigert, Filme abzuspielen, die älter als zwei Jahre sind. Genau so ergeht es Ihnen aber, wenn Sie heute "Elite" oder "Missile Command" spielen wollen, oder einige der alten Münzgeräte ausprobieren

1985:
Das coole Game "Gauntlet" begründet das Genre der Multiplayerspiele. Von diesem Zeitpunkt an konnten Sie Ihren Freunden zeigen, was für ein Grobmotoriker Sie eigentlich wirklich waren. Das Nintendo Entertainment System (NES) bringt einen italienischen Klempner namens Mario in die Häuser vieler begeisterter Spieler. Anstatt den Abfluß zu reparieren, rennt er unentwegt auf Ihrem Bildschirm herum. Besonders Großeltern reagieren recht verwirrt auf dieses Phänomen.

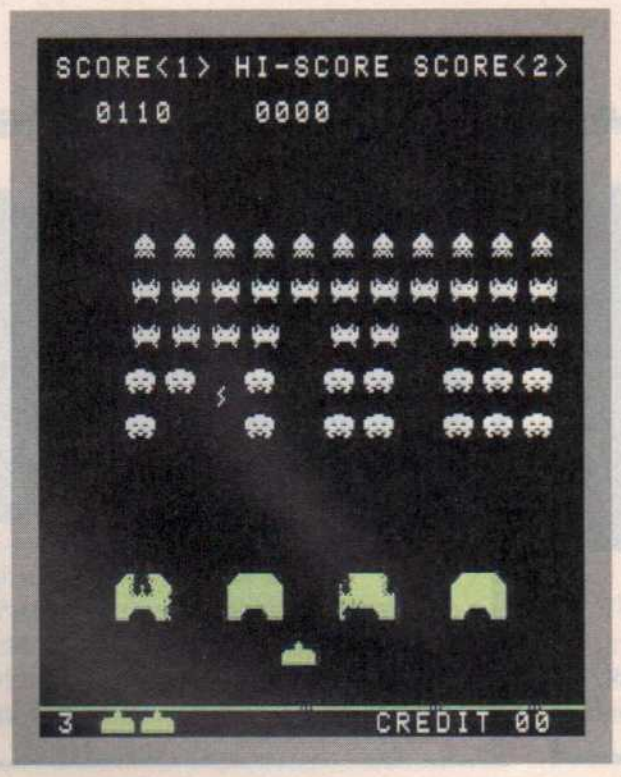
1986:
Der Commodore Amiga und der Atari ST halten mit 16Bit-Technologie Einzug in den Heimcomputerbereich. Games wie "Defender", "Scramble" und "Zaxxon" begeistern durch "kinoreife" Grafik und Stereosound. Was waren wir doch naiv. Wenigstens waren die Floppy-Drives deutlich schneller als die Datasetten.

1986-1990:
Ein goldenes Zeitalter der Gaming-Innovationen. Blasse Typen mit Brillen auf der Nase sitzen zu Hause am Computer und programmieren sich ohne Umwege zu den schnellsten Autos, den größten Villen und sonstigen Reichtümern. Was für eine Ungerechtigkeit.

1989:
Der japanische Kartenspiel-Hersteller Nintendo bringt den Game Boy heraus. Von nun an ist das Videospielen auch im Westentaschenformat möglich. Was der Walkman für Musikfreunde darstellt,

ahnen schon die obligatorische Antwort: "Aber die Grafik ist doch superschlecht." Naja, ein etwas historischer Touch kann der Qualität des Games wohl gewiß keinen Abbruch tun. Ist beispielsweise "Casablanca" kein Meisterwerk, bloß weil der Film in schwarzweiß gedreht wurde? Sind die Beatles schlechter als Blur, nur weil sie keine Sampler oder Synthesizer benutzt haben? Die Tatsache, daß etwas alt ist, oder als Antiquität angesehen wird, ändert nichts an seiner grundsätzlichen Qualität.

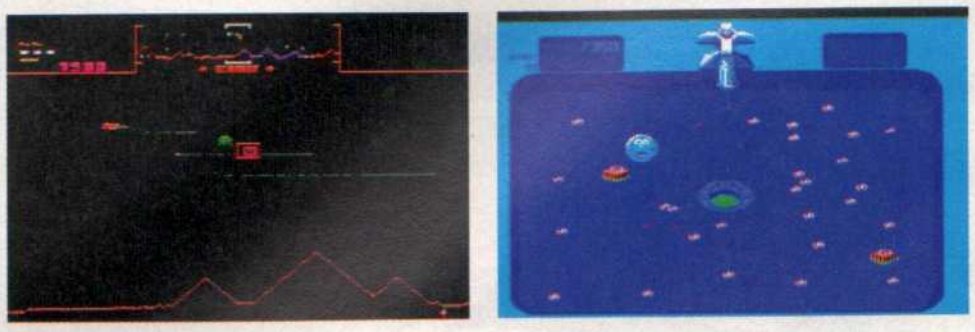
Besonders schlimm wird das Ganze, wenn die Angst



Heutzutage ist es viel schwerer geworden, Titel zu finden, die sich nicht aalglatt in eine der engen Standardkategorien pressen ließen – Beat'em-Ups, Action-Adventure, Ego-Shooter. Selbst RPGs muten heute nur allzu schematisch an. Wenn dann doch einmal ein Spiel aufs Parkett tritt, das nicht so einfach eingeordnet werden kann, löst dies gleich einen Riesenwirbel aus. Denken Sie nur an "Grand Theft Auto", "Sentinel" möchten. Auf der PlayStation, dem N64 oder der Saturn werden Sie damit kein Glück haben. Die einzige Alternative – PC-Emulatoren – sind weit verbreitet und zumeist illegal. Es sei denn, Sie besitzen die Originalplatine des Münzautomaten.

Jedes Jahr stellt die Games-Industrie einen ganzen Schwung junger, motivierter Designer ein. Dennoch kommen immer die selben alten Ideen heraus, und die Titel sind fehlerhaft wie eh und je. Was denken Sie, ist der Grund dafür? Ein Oldie-Fan könnte es Ihnen sagen.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS



Kaufen Sie es! Kaufen Sie es! Kaufen Sie es! Wenn Sie einen Beweis für die Theorie benötigen, daß Oldies immer noch Spaß machen, sollten Sie eine Runde "Defender" spielen. Dieser Titel gehört nach wie vor zu den besten Games aller Zeiten. Neben diesem Toptitel bannten die Publisher auch "Robotron 2084", "Defender II", "Bubbles", "Sinistar" und "Joust" auf die schwarze Scheibe. Exzellent!

XEVIOUS 3D/G



Diese CD wartet mit allen "Xevious"-Versionen auf, die jemals in die Spielhalle kamen: "Xevious", "Super Xevious", "Xevious Arrange" und "Xevious 3D/G+". Ein absolutes Muß für den echten "Xevious"-Fan. Für alle anderen dagegen offensichtlich der pure Reinfall.

etwa acht Jahren bestellte ich mir über ein dubioses Versandhaus eine Atari VCS-Konsole zum Preis von knapp 100 Mark. Kaum hatte ich das braune Teil in den Händen, machte ich mich auf in den Speicher. Hier kramte ich all die alten Cartridges ("Atlantis", "Galaxian", "Moon Patrol") heraus, die ich dort aufgehoben hatte, nachdem mein Atari einst seinen Geist aufgab. Jedes einzelne Game war auch nach den zehn Jahren, die es in einer Kiste verbracht hat, tatsächlich noch intakt. Nachdem ich mich also voller Vorfreude auf ein ganzes Oldie-Wochenende eingerichtet hatte, begann der Ärger. Es dauerte keine Stunde und ich hatte alle 30 Titel durchprobiert. Erschreckt mußte ich feststellen, daß mich diese Games kein bißchen unterhielten. Ich saß noch eine ganze Weile vor dem Fernseher und versuchte zu ergründen, wie um alles in der Welt mir diese rudimentären Spriteansammlungen so unendlich viel Spaß bereitet hatten. Dieses Ereignis machte mir klar, welche Fortschritte die Videospielindustrie gemacht hat, seit ich in den 70ern so auf die Atari-Pixel abfuhr.

Unsere Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich heutzutage nicht mehr auf die Kernbereiche "lenken" und "feuern". Moderne Joypads bieten analoge Kontrolle und zehn Buttons. Durch diese Komplexität wird das Gameplay unermeßlich gesteigert.

Auch fangen die Spieledesigner endlich an, das technische Potential der heutigen Hardware auszureizen. Games wie "Spyro The Dragon" lassen den Spieler 3D-Welten auf eine Art erleben, wie man sie in den 70er und 80er Jahren nicht für möglich gehalten hätte.

Ähnliches gilt auch für die Motivation. Das alte Sega-Münzgerät "OutRun" finde ich persönlich nach wie vor ausgesprochen gut. Die Aussicht auf ein paar Runden bei "Gran Turismo" macht mich jedoch zu einem viel glücklicheren Zeitgenossen. Es ist einfach eine um einiges unterhaltsamere Erfahrung, das Gameplay viel intensiver, die Optik überzeugender und die Langlebigkeit um ein Vielfaches höher."

Ältere Videogames haben insofern eine Daseinsberechtigung, da sie als Stufen auf dem Weg dahin betrachtet werden, wo wir heute angekommen sind. Es ist wirklich nicht sinnvoll, an den Werten von gestern zu hängen und die zeitgenössischen Produkte zu meiden, nur weil die Programmierer heutzutage angeblich keine Ahnung mehr davon haben, was ein gutes Spiel ausmacht.

ist der Game Boy für Spielefreaks.

1990:

Das Sega Mega Drive wird vorgestellt. Ein blauer Igel namens Sonic wird zum weltberühmten Maskottchen. Seine Duelle mit Dr. Robotnic geben den Standard für zukünftige Titel vor.

1991:

Das Super Nintendo Entertainment System (SNES) tritt aufs Parkett. Die enorme Rivalität zwischen Sega und Nintendo wird bald als "Konsolen-Krieg" bezeichnet.

1994:

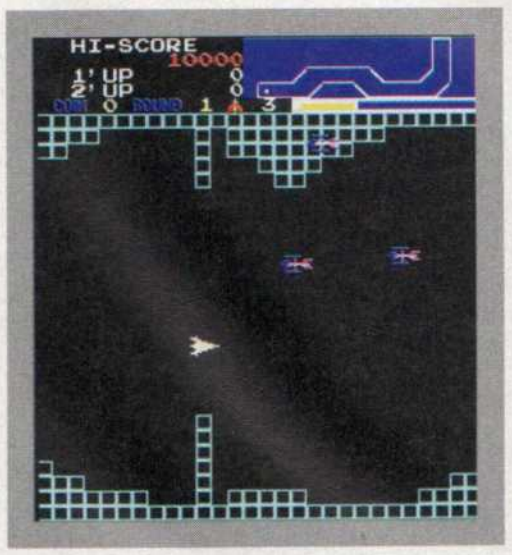
Die Sony PlayStation macht dem ganzen Streit zwischen Nintendo und Sega um die "beste Konsole" mit einem Schlag ein Ende. Videospielen wird zum ersten Mal "cool". Modisch ist es nun auch, in den Clubs T-Shirts mit dem "wipEout"-Logo zu tragen.

1996:

Verkaufsstart des Nintendo 64 in Japan. Die Japaner flippen total aus. In Europa hält sich die Begeisterung in Grenzen. Zu mager ist das Softwareangebot.

1997:

Der Hammertitel kommt auf die PlayStation: "Tomb Raider". Zur allseitigen Überraschung ist der Protagonist in diesem Game ein Mädchen. Ob es daran liegt, daß das Game Kultstatus erreicht? Videogames liegen voll im Trend.



OLDIES SIND OUT!

Das Videospiel ist eine der feinsten Erfindungen und steht auf einer Stufe mit dem Walkman, der Mikrowelle und der Videokamera. Wie bei allen Innovationen setzen wir jedoch alles daran, auch die allerletzten Verbesserungen mitzunehmen, die unser Leben leichter und schöner machen. Dies ist denn auch der Grund dafür, daß uns das Spielen der alten Titel so wenig motiviert.
Lassen wir einen Veteranen der Videospielszene zu Wort kommen: "Vor

Es ist doch vielmehr so, daß viele der derzeit angesehenen Entwickler ihre Wurzeln in der Vergangenheit haben. Bestes Beispiel hierfür: Peter Molyneux! In den 80ern machte er sich mit dem bekannten "Populous" einen Namen – heute ist er an der Spitze seiner Zunft und verbindet altbewährte Themen mit neuer Technologie. Dabei respektiert er das Alte, ohne jedoch die Technik der späten 90er auszuschließen. Auf diese Weise erreicht seine Kunst ein ganz neues Potential. Und das ist schließlich im Sinne eines jeden Videospielers. *mom*

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

Wie bereits in der letzten Ausgabe angesprochen, schlägt sich das Sommerloch auch in Sachen Leserbriefe nieder. Also machten wir uns diesen Monat wieder auf den Weg in die Weiten des World Wide Web. Die Ergebnisse – von "Bloody Roar" bis "CART World Series" – finden Sie auf den folgenden Seiten.

Bloody Roar (US)

Auch bei diesem coolen Beat'em-Up stehen Ihnen einige Manipulationsmöglichkeiten zur Verfügung.

• Schatten
Wollen Sie Ihren Fightern Schatten verpassen, müssen Sie das Game mit allen Charakteren gewinnen. Der somit freigeschaltete "Afterimage Mode" sorgt dann für dieses kleine Späßchen.

• Spiel als Schul-Alice
Um Alice in Ihrem witzigen Schuloutfit in den Ring steigen zu lassen, müssen Sie im "Time Attack Mode" alle Gegner in weniger als zehn Minuten besiegen.

• Kleine Fighter
Um mit Zwergen zu kämpfen, halten Sie im Charakterauswahlbildschirm die R2-Taste gedrückt und wählen einen Fighter durch Druck auf den KREIS-Button aus.

• Wiederholung
Haben Sie einen Gegner besiegt, drücken Sie auf die DREIECK-Taste, um ein Replay des Fights aufzurufen. Bei jedem weiteren Druck wird nun eine zusätzliche Wiederholung abgespielt.

Rosco McQueen

Die etwas farblose Saga über einen tapferen Feuerwehrmann kann zwar nicht vollends überzeugen, der eine oder andere hat aber trotzdem zugegriffen und kommt nun nicht weiter.



• Levelcodes
Wer mit den Abenteuern des witzigen Feuerwehrmannes Probleme hat, findet in der folgenden Liste alle Paßwörter.

Laundry 2:	FLUFFY
Laundry 3:	SWEATY
Auto 1:	HOTROD
Auto 2:	GREASE
Auto 3:	BIGEND
Harold's 1:	SMELLY
Harold's 2:	WIDETV
Harold's 3:	PILLOW
Leisure 1:	TRICEP
Leisure 2:	MOTION
Leisure 3:	HIPHOP
Residential 1:	KENNEL
Residential 2:	BARREL
Runaround:	SPLASH

Nuclear Strike

Wie auch schon der Vorgänger "Soviet Strike", ist dieses Actiongame nicht ganz einfach durchzuspielen. Aus diesem Grund verraten wir Ihnen die korrekten Levelcodes:

Level 2:	CUTTHROATS
Level 3:	COUNTDOWN
Level 4:	PLUTONIUM
Level 5:	PUSAN
Level 6:	ARMAGEDDON
Bonuslevel:	LIGHTNING

• Unendlich viele Leben
Um in den Genuß unendlich vieler Leben zu kommen, geben Sie im Paßwortscreen LAZARUS ein.

• Schluß jetzt!
Gehen Ihnen die Heckenschützen auf die Nerven, geben Sie im Paßwortscreen EAGLEEYE ein.

• Mehr Versuche
Reichen Ihnen die standardmäßigen Versuche nicht aus, geben Sie im Paßwortscreen PHOENIX ein. Nun stehen Ihnen vier weitere Leben zur Verfügung. Um fünf weitere Versuche zu haben, geben Sie WARRIOR ein.

• Magermix
Um den Spritverbrauch Ihres Helikopters einzuschränken, geben Sie im Paßwortscreen MPG ein.

• Ganz allein
Um die erste Mission in einen reinen Trainingslevel zu verwandeln, geben Sie im Paßwortscreen AVENGER ein. Nun fliegen Sie vollkommen einsam durch die komplette erste Mission.

• Turbo
Sind Sie mit der Leistung Ihres Helikopters nicht zufrieden, geben Sie im Paßwortscreen WARPDRIVE ein. Von diesem Zeitpunkt an bewegen Sie sich deutlich schneller.

NCAA Football '98

Die in den USA sehr beliebte College-Football-Simulation ist hierzulande nur den absoluten US-Sports-Fans bekannt. Diese Hardcoregamer freuen sich über die folgenden coolen Codes.



• Jubel
Um die Jubelarien nach einem Touchdown in die eigene Hand zu nehmen, drücken Sie sofort, nachdem der Ball in die Endzone getragen (geworfen) wurde, die Tasten L1 und L2 plus KREIS oder QUADRAT oder DREIECK oder X oder R1.

• Neue Stadien
Geben Sie im "Exhibition"-Modus entweder TIBURON oder EASPORTS als Spielernamen ein. Kehren Sie dann zum Bildschirm "Team Select" zurück, und entscheiden Sie sich für den "Rival Modus". Im Bildschirm "Stadium Select" stehen Ihnen die Stadien Orange Bowl, Fiesta Bowl, Sugar Bowl, Rose Bowl, Big 12 Championship, SEC Championship, MAC Championship, WAC Championship, Tiburon Home Stadium, EA Sports Home Stadium und ein Trainingsgelände zur Auswahl bereit.

• Zufall
Spielt es für Sie keine große Rolle, in welcher Arena Sie den Ball herumwerfen, halten Sie im "Stadion Select"-Bildschirm die Tasten L1 und R1 gedrückt. Dies bewirkt eine zufällige Auswahl des Stadions.

• Weitere Teams
Um eines der folgenden Teams freizuschalten, geben Sie den entsprechenden Code in die Maske des Bildschirms "User Record" ein. Nach erfolgreicher Mogelei sollten Sie ein "It´s in the Game " vernehmen. Anschließend können Sie den nächsten Code eingeben. Alle freigeschaltenen Mannschaften sind im "Team Select"-Menü anwählbar.

AAYI:	West Virginia '88
AERE:	Penn State '86
AGIG:	Ohio State '79
ANOYSAJ:	Miami '94
BNOYD:	Nebraska '94
BSEPMAJ:	Michigan '65
CCHN:	Penn State '82
CEVHETS:	Colorado '89
DLYRVRAD:	Notre Dame '89
DTEL:	Penn State
EASPORTS:	EA Sports Team
EDYIJ:	Alabama '78
EERC:	USC '68
EGAXRIM:	Nebraska '91
EIWQOH:	Miami '83
FSYT:	USC '79
HREG:	Penn State '85
HTOYOMS:	Oklahoma '85
IEEIH :	Penn State '78
IGSI:	Nebraska '83
JEXLAD:	Alabama '73
JNIVED:	Notre Dame '73
KCIZRE:	Michigan '91
LMTE:	UCLA '65
MYLQLOH:	Florida State '93
OEDYIJ:	Alabama '78
RCIXRE:	Florida State '96
REGRZOJ:	Notre Dame '88
RSGPC:	Oregon '94

NFL Gameday '98

Um den "Easter Egg"-Screen freizuschalten, geben Sie während des Startbildschirmes die Tastenfolge L1, R1, L2 und R2 ein. Um einen Code einzugeben oder zu löschen, drücken Sie auf die Taste X.
CREDITS: Der Bildschirm "Credits" wird aufgerufen
LOUD MOUTH: Der Kommentator plärrt ununterbrochen
BIG FOOT: Field Goals sind auch aus einer Entfernung von über 50 Yards möglich
LOOK MA: Die Namen aller Spieler werden angezeigt
FLEA CIRCUS: Die Spieler werden auf die Größe eines Flohs reduziert
COOKIE CUTTER: Die Spieler sind eindimensional
AHAB: Die Spieler haben große Probleme mit ihren Beinen
VIRTUAL POLYGONS: Ähnlicher Effekt wie COOKIE CUTTER
GD CHALLENGE: Die beiden Defensivreihen sind schier unüberwindlich
WATERY AI: Die komplette Defensivreihe stürzt sich auf einen Gegner.

Cheats

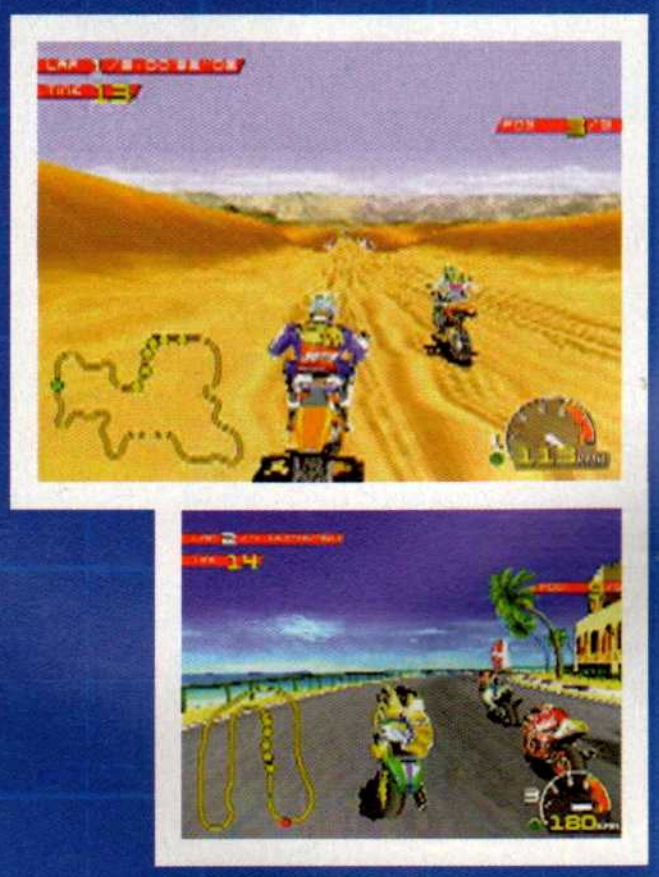
NBA Hangtime

Die Freischaltung versteckter Spieler ist aus keinem Basketballspiel mehr wegzudenken. "NBA Hangtime" macht hierbei keine Ausnahme.

• Neue Spieler
Um einen der folgenden Spieler freizuschalten, geben Sie den Namen und die entsprechende PIN ein.

AMRICH 2020:	Dan Amrich
DanR 0000:	Dan Roan
DIVITA 0201:	Sal Divita
MUNDAY 5432:	Larry Munday
PIPPEN 0000:	Scottie Pippen
ROOT 6000:	Jon Root
SNO 0103:	Sheridan Oursler
TURMEL 0332:	Mark Turmel

Moto Racer



Electronic Arts heißes Motorradspektakel ist ein rasantes Game, das alle Speedfreunde begeistert. Um in den Genuß all der versteckten Kurse und witzigen Features zu kommen, verraten wir Ihnen die wichtigsten Tastenkombinationen.

• Alle Kurse
Um alle Kurse freizuschalten, geben Sie im Titelbildschirm die Tastenkombination HOCH, HOCH, LINKS, RECHTS, RUNTER, RUNTER, QUADRAT, R2, DREIECK und X ein.

• Alle verkehrten Kurse
Ebenso komfortabel wie die Freischaltung der normalen Kurse erfolgt die Aktivierung der verkehrten Strecken. Geben Sie dazu während des Titelscreens die Tastenfolge RUNTER, RUNTER, RECHTS, LINKS, HOCH, HOCH, KREIS, L2, DREIECK und X ein.

• Nachtmodus
Um die Pisten auch in der Dunkelheit unsicher zu machen, geben Sie im Titelbildschirm die Tastenkombination HOCH, KREIS, L1, RUNTER, DREIECK, L2, QUADRAT, LINKS, R1 und X ein.

• Spiegelung
Eine weitere Variation der Pisten – spiegelverkehrte Strecken – erreichen Sie, indem Sie während des Titelbildschirms die Tasten LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, QUADRAT, KREIS, R1, L1, DREIECK und X drücken.

• Minibikes
Wollen Sie auf einem winzigen Motorrad Platz nehmen, müssen Sie während des Titelscreens die Tastenfolge HOCH, RUNTER, R2, L2, RUNTER, HOCH, L1 und X eingeben.

• Schlappe Gegner
Falls Ihnen die computergesteuerten Gegner immer davonbrausen, sollten Sie im Titelbildschirm folgende Tastenfolge eingeben: RUNTER, RUNTER, RUNTER, KREIS, L1, QUADRAT, L2, RUNTER, RUNTER und X. Von diesem Zeitpunkt an fahren die Gegner nicht schneller als 50 km/h.

• Turbo
Um das eigene Bike ein wenig zu tunen, geben Sie im Titelscreen die Kombination HOCH, HOCH, HOCH, DREIECK, R1, DREIECK, R2, HOCH, HOCH und X ein.

King of Fighters '98 (JAP)

Der mit Spannung erwartete Nachfolger des erfolgreichen Beat'em-Ups bietet wieder jede Menge versteckter Fighter.

• Spiel als Evil Lori bzw. Evil Leona
Entscheiden Sie sich entweder für den Expert- oder Advanced-Modus, und halten Sie im Charakterauswahlbildschirm die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt. Sind die versteckten Charaktere aufgetaucht, drücken Sie erneut die vier Zusatzbuttons.

• Spiel als Orochi (VS.-Modus)
Um mit diesem Fighter ins Geschehen einzugreifen, entscheiden Sie sich für einen Modus (Advanced bzw. Expert) und drücken im Bildschirm "Character Selection" die hinteren vier Zusatztasten. Ist der neue Kämpfer sichtbar, drücken Sie erneut L1, L2, R1 und R2.

• Spiel als Kyo '94
Einen weiteren Charakter schalten Sie frei, indem Sie im Charakterauswahl-Screen entweder START und KREIS oder START und DREIECK drücken.

Grand Theft Auto

Um die hilfreichen Cheats zu aktivieren, geben Sie den entsprechenden Codes als Fahrernamen.

• Goodies

BSTARD:	Supercheat (Levelwahl, alle Waffen, unendlich Munition und Panzerung)
GROOVY:	Alle Waffen
WEYHEY:	9999990 Punkte
BLOWME:	Koordinaten erscheinen
EATTHIS:	Sie sind Americas Most Wanted

Courir Crisis

Mit hoher Geschwindigkeit durch die Fußgängerzone, ohne Rücksicht auf Verluste über den Gehweg, am Stopschild vorbei ohne mit der Wimper zu zucken – so sieht das Leben eines Fahrradkuriers aus. Falls Ihnen dies alles zu hektisch erscheint, sollten Sie einen der folgenden Cheats einsetzen.



• Spiel als Gorilla

Um in die Haut des schier unverwüstlichen Gorillas zu schlüpfen, geben Sie im Paßwortscreen den Code SAVAGEAPES ein.

• Spiel als Alien

Noch eine Ecke skurriler wird das Game, wenn Sie im Paßwortscreen XFIFTYONEX eingeben. Nun lenken Sie einen Außerirdischen, der auf einem BMX-Fahrrad sitzt.

• Kein Timer

Ohne Zeitdruck über Autos jumpen und Fußgänger erschrecken – das wäre schön. Kein Problem! Drücken und halten Sie während des Bildschirmes "Mission Select" die Tasten R2 und L1. Ein Geräusch meldet Ihnen die Aktivierung des Cheats. Von nun an dürfen Sie nach Lust und Laune herumfahren.

• Levelcodes

Neben all den abgedrehten Codes wollen wir Ihnen die eminent wichtigen Paßwörter natürlich nicht vorenthalten.

Level 1: eflcifcgkj
Level 2: iflcifccki
Level 3: mflcifcokj
Level 4: aflcifckkj
Level 5: fhclfigcjl
Level 6: flclficcil
Level 7: fpclfiocjl
Level 8: fdclfikcjl
Level 9: kflcifcgii
Level 10: oflcifccii
Level 11: cflcifcoij
Level 12: gflcifckij
Level 13: ffclfigcjj
Level 14: fjclficcij
Level 15: fnclfiocjj

Broken Helix

Um Ihrem Charakter ein wenig mehr Munition und Lebensenergie zukommen zu lassen, pausieren Sie das Spiel und markieren die Option "Help Text". Halten Sie anschließend die Tasten L1 und R2 gedrückt, und betätigen Sie zusätzlich DREIECK und X. Ein Geräusch verrät die erfolgreiche Ausführung des Tricks.



Hint Shop
Lösungshefte
Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Komplettlösungen ab 9,80 DM

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3
Amber, Shine & Chronoma.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)
Betrayal in Antara
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 & Menzober.
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: Apocalypse & Terror...
Zork: Der Großinquisitor
Zork: Nemesis & R.t.Z.
"Z"

Händleranfragen erwünscht
! Ständig Neuheiten !

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9,50 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet http://www.hintshop.com

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Galaxy Mega Play
Boot Chip 12 C 508 * 12.95
* nur für Importe
PlayStation Multinorm * 339.90
inkl. RGB & Garantie & Dual Shock
Dual Shock Controller 39.90
RGB Kabel 19.90
Game Buster 39.90
Pal Booster NTSC / Pal 49.90
Sega Dreamcast 699.90
Scud Race Super GT 159.00
Virtua Fighter 3D de luxe 159.00
Daytona USA Complete 159.00
D`s Diner 2 159.00
Jetzt Vorbestellen !!
Hotline - 02323 451885

Cheats

• Panzerung
Neigen sich Gesundheit und Panzerung mal wieder dem Minimum, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Pausieren Sie das Game, und markieren Sie den Menüpunkt "Help Text". Halten Sie anschließend die Tasten L1 und R2 gedrückt, und betätigen Sie zusätzlich KREIS und X. Auch hier markiert ein Geräusch die erfolgreiche Ausführung des Tricks.

Bomberman World

Um gleich mit der besten Ausrüstung zu beginnen, geben Sie eines der folgenden Paßwörter ein:
Area 1: 7327
Area 2: 9717
Area 3: 5211
Area 4: 1814
Area 5: 1029

• Bonus
Um einen der eingebauten Bonusmodi zu spielen, geben Sie das entsprechende Paßwort ein.
Special VS Mode: 5656
Special Battle Mode: 4989
Battle Royal Mode: 1616
Maniac Mode: 4622

• Paßwörter
Neben all den Spezialcodes verraten wir Ihnen natürlich auch die Paßwörter der regulären Level.

Stage 1
Area 1: 8010
Area 2: 1180
Area 3: 8086
Area 4: 2919
Area 5: 1021



Stage 2
Area 1: 0127
Area 2: 1220
Area 3: 1018
Area 4: 0804
Area 5: 0714

Stage 3
Area 1: 1027
Area 2: 2413
Area 3: 3009
Area 4: 6502
Area 5: 6809

Stage 4
Area 1: 0627
Area 2: 8808
Area 3: 3674
Area 4: 4891
Area 5: 0605

Stage 5
Area 1: 0730
Area 2: 2151
Area 3: 3562
Area 4: 3812
Area 5: 2203

Cart World Series

Dieses coole Rennspiel beinhaltet eine ganze Reihe von netten und hilfreichen Cheats.

• Sunshine
Die folgenden Codes funktionieren in allen Modi und werden durch Eingabe des Codes im Menü "Create a Driver" aktiviert.
SUNNYSKY: Der Himmel ist wolkenlos, die Sonne senkt sich
NIGHTRID: Auf allen Kursen ist es stockfinstere Nacht
SPACERID: Die Pisten sehen ein wenig abgefahren aus

• Abgefahren!
Um eines der im folgenden aufgeführten Goodies freizuschalten, geben Sie im Menü "Create a Driver" den entsprechenden Code ein. Beachten Sie bitte, daß die folgenden Kniffe nur im Einzelspielermodus funktionieren.
FLOAT: Gravitationskraft wird um 50% gemindert
FEATHER: Gravitationskraft wird um 25% gemindert
RAD BRAD: Gravitationskraft wird erhöht
WHEELS: Sie sehen nur noch Reifen
FAT TIRE: Alle Reifen sind größer



• Hilfreich!
Auch hier gilt die Devise: Geben Sie den Code im Menü "Create a Driver" ein. Beachten Sie bitte, daß die folgenden Cheats nur im Saisonmodus funktionieren.
BANZAI: Keine Kollision mit fremden Fahrzeugen
WTFIN: Sie gewinnen eine komplette Saison
GEK: Die Rennen erstrecken sich nur noch über zwei Runden

• Unzerstörbarkeit
Geben Sie im Menü "Create a Driver" den Code IMMORTAL ein, um im Simulationsmodus unzerstörbar zu sein.

Erste Hilfe

Hier stellen wir Ihnen in aller Kürze weitere wichtige Schummeleien vor.

☞ Machine Hunter

Um das bei diesem Game äußerst hilfreiche Cheatmenü anzuwählen, geben Sie im Paßwortscreen den Code ???HOST??? ein. Im nun anwählbaren Menü legen Sie unter anderem fest, ob Gegner mit einem Schuß bezwungen werden sollen oder alle Extras vorhanden sind.

☞ Depth (JAP)

Um einen goldenen Delphin zu steuern, markieren Sie im Titelbildschirm die Option "Start" und drücken dann die Tastenfolge RUNTER, HOCH, RECHTS, LINKS und QUADRAT. Ein Ton vermeldet die erfolgreiche Eingabe des Codes.

Game-Buster-Codes

☞ Forsaken

Acclaims furiose Actionballerei macht zwar nicht nur Besitzern eines Schummelmoduls Spaß, diese dürfen aber Ihre Bikes zu unglaublichen Killermaschinen aufpeppen.

Unendlich viele Bikes:	300C D140 0009
15 Kristalle:	300C D141 000F
45 Groups:	800C D13C FFFF
Maximal aufgeladene Powerpacks:	8008 69B0 0003
Sie besitzen XX Goldbarren:	800C D142 01XX
Unzerstörbare Schutzschilde:	8008 6984 1000
Unzerstörbare Panzerung:	8008 6986 1000
Unendlich viel Nitro:	8008 6994 0800

Gegner werden mit einem Schuß zerstört (Teil 1):

800E F854 0000
800E F856 0000
800E F988 0000
800E F98A 0000
800E FABC 0000
800E FABE 0000
800E FBF0 0000
800E FBF2 0000
800E FD24 0000
800E FD26 0000
800E FE58 0000
800E FE5A 0000
800F FF8C 0000
800E FF8E 0000

Gegner werden mit einem Schuß zerstört (Teil 2):

800F 00C0 0000
800F 00C2 0000
800F 01F4 0000
800F 01F6 0000
800F 0328 0000
800F 032A 0000
800F 045C 0000
800F 045E 0000
800F 0590 0000
800F 0592 0000
800F 06C4 0000
800F 06C6 0000
800F 07F8 0000
800F 07FA 0000

Gegner werden mit einem Schuß zerstört (Teil 3):

800F 0928 0000
800F 092C 0000
800F 0A60 0000
800F 0A62 0000
800F 0B94 0000
800F 0B96 0000
800F 0CC8 0000
800F 0CCA 0000
800F 0DFC 0000
800F 0DFE 0000
800F 0F30 0000
800F 0F32 0000
800F 1064 0000
800F 1066 0000

Gegner werden mit einem Schuß zerstört (Teil 4):

800F 1198 0000
800F 119A 0000
800F 12CC 0000
800F 12CE 0000
800F 1400 0000
800F 1402 0000
800F 1534 0000
800F 1536 0000
800F 166C 0000
800F 166E 0000
800F 179C 0000
800F 179E 0000
800F 18D0 0000
800F 18D2 0000

Gegner werden mit einem Schuß zerstört (Teil 5):

800F 1A04 0000
800F 1A06 0000
800F 1B38 0000
800F 1B3A 0000
800F 1C6C 0000
800F 1C6E 0000
800F 1DA0 0000
800F 1DA2 0000
800F 1ED4 0000
800F 1ED6 0000
800F 2008 0000
800F 200A 0000

Unendlich viel Zeit:	800C B4D8 EA00
Sie besitzen die Mug:	8008 69D6 0F07
Sie besitzen die Solaris:	8008 69D8 000F
Sie besitzen die Scatter:	3008 69DA 000F
Sie besitzen die Titan:	3008 69DB 000F
Sie besitzen die Gravgon:	3008 69DC 000F
Sie besitzen die MRW:	3008 69DD 000F
Sie besitzen die Schwebe-M:	8008 69DE 000F
Sie besitzen die Raketen-M:	3008 69E0 000F
Sie besitzen die Quantum-M:	3008 69E1 000F
Sie besitzen die Pulsar:	8008 698C 8000
Sie besitzen die Trojax:	3008 69D2 0001 8008 698C 8000
Sie besitzen die Pyrolite:	3008 69D3 0001 8008 698E 8000
Sie besitzen die Tranpulse:	3008 69D1 0001 8008 698C 8000
Sie besitzen die Beamlaser:	8008 69D4 0001 8008 6992 0000
Sie besitzen die Susskanone:	8008 6990 8000
Sie besitzen die Orbit Pulsar:	8008 69BE 0001

Das offizielle PlayStation Magazin 10/98 – ab 16. September am Kiosk

Psybadek



Psygnosis präsentiert in "Psybadek" ein Sportgerät, wie es in einer einfacheren Variante bereits in einem "Zurück in die Zukunft"-Teil zu sehen war: das Hoverdek. Damit schweben Sie mit einem Affenzahn durch die Gegend und vollführen Kunststücke – wie auf einem Skateboard, nur ohne Boden unter den Rollen. Psybadek ist ein Plattformer, der Puzzleelemente ebenso in sich vereint wie Funracer-Action. Ist Ihnen diese Beschreibung etwas zu vage, lesen Sie bei uns nächsten Monat Genaueres.

TOCA 2



Codemasters hat ja offenbar ein glückliches Händchen, wenn es um Spiele geht, die direkt ("Colin McRay Rally") oder eher entfernt ("Micro Machines V3") mit Autorennen zu tun haben. Derzeit wird fieberhaft am Nachfolger "TOCA: Touring Car Championship" gewerkelt. "TOCA 2" soll noch vor Weihnachten in die Läden kommen, und nachdem, was wir bisher darüber erfahren haben, lohnt sich ein Blick in die nächste Ausgabe. Denn dort hoffen wir Ihnen einen ausführlichen Bericht zum potentiellen neuen Codemasters-Hit präsentieren zu können.

Ninja – Shadow of Darkness



Übernehmen Sie die Rolle des Ninjas Kurosawa, und reisen Sie durch vier verschiedene Welten mit zwölf einzelnen Levels. Eine Vielzahl von Waffen und Zaubersprüchen wartet darauf, von Ihnen gegen den schier übermächtigen Gegner eingesetzt zu werden. Wenn alles glattläuft bei Eidos, sollten wir bald eine spielbare Version für ein ausführliches Preview in den Händen halten.

Ab der nächsten Ausgabe:
TIPS UND TRICKS SATT!
Wir haben aufgerüstet und präsentieren Ihnen im kommenden Monat einen 16-seitigen Tips&Tricks-Teil in der Mitte des Heftes!

Außerdem:

- Test Drive Offroad 2
- TOCA 2
- Addiction Pinball
- Breath of Fire 3
- Test Drive 5
- Kill Wheel
- Colony Wars: Vengeance

Und natürlich: die exklusive PlayStation Magazin Demo-CD!

INSERENTENVERZEICHNIS

ACME	37	Kranz Theo Versand	123
Baucontec	45	Media Markt	62/63
CDG Media	91	Media Point Vertrieb	7
Codemasters	124	MVG Medien Verlagsges.	67
Franzis Verlag	41,69,100	OKAY Soft	13
Freak's Shop	103	ORDER IN TIME O.I.T.	11
Funsoft	23	PROMARKT Berlin	2/3
Funtronixx	39	Psygnosis	15
G-Press Dataservice	55	Siggi's Toy-Shop	59
Galaxy Mega Play	119	Sony Electronic Publ.	29
Game It!	95	Sound&Design Sobiech	59
Greenwood	33	WEKA Consumer Medien	47,69,Beihefter
Highcom GmbH	49	Weka Informationsschriften	45
Hint Shop	119	Wial Versand Service	43
Infogrames	5		
Interact of Eur. Jöllenbeck	25		
Jet Stream	31	Teilbeilage:	
Joysoft	41	Game Activity, Schweiz	

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:	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	39,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG (UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)	19,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RUMBLE PACK JOLT ARMBAND	29,95
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
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ADIDAS POWER SOCCER 98	89,95

AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS	89,95
ALUNDRA	89,95
APOCALYPSE (AUG)	94,95
ARMORED CORE	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS	89,95
BABY UNIVERSE	79,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BIO FREAKS (SEPT)	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO	79,95
BOMBERMAN WORLD	79,95
BREATH OF FIRE 3 SPEC. ED (AUG)	109,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CARDINAL SYN	69,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95

COMMAND & CONQUER 2	89,95
C & C 2: GEGENSCHLAG (SEPT)	89,95
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER	89,95



C&C 2 GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95

CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS (AUGUST)	89,95
EVERYBODYS GOLF	79,95



EXTREME SNOWBOARD	89,95
F1 RACING SIMUL. 98 (SEPT)	99,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	59,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	74,95
GHOST IN THE SHELL	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1 (AUG)	89,95
INDY 500	89,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA	89,95
KULA WORLD	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER	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



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,95	PORSCHE CHALLENGE-PLT.	49,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95	POWERBOAT RACING	49,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95	PRO PINBALL TIMESHOCK	49,95
CASPER	44,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
COMMAND & CON. PLAT.	44,95	RESIDENT EVIL PLATINUM	44,95
CRASH BANDICOOT - PLT.	49,95	RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- P.	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95	SOUL BLADE - PLAT.	49,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
MASS DESTRUCTION	49,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 PLT.	49,95	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
MOTOR MASH	59,95	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
NOTE	59,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
OLYMPIC GAMES	39,95	WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
PANDEMONIUM-PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	44,95
PANZER GENERAL 2	44,95	X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
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



GRAN TURISMO 89,95

POINT BLANK	79,95



POINT BLANK INKL. GUN	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95
RAYMAN 2 (SEPT)	89,95
RIVEN - MYST 2	84,95
ROAD RASH 3D	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOW GUNNER (AUGUST)	94,95
SNOWRACER 98	89,95
SPAWN	79,95
SPICE WORLD	49,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95



SUPERCROSS 98 (J.MCGRATH)	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI	89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY	89,95
TOTAL NBA 98	79,95
TREASURES OF THE DEEP	84,95
UBIK (AUG)	99,95
V-BALL	89,95
VIGILANTE 8	89,95
VIPER	89,95
VIVA FOOTBALL	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS)	99,95
WARGAMES	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO	99,95
WILD ARMS	79,95
WORLD LEA. BASKETBA. (AUG)	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW	99,95
WWF WARZ.: RAW IS WAR (AUG)	89,95
X-MEN VS STREETFIGHT. (AUG)	89,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95



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 *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

cybermedia design agency

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!



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.