

PlayStation **GAMES**

Das unabhängige PlayStation Magazin

02/98

NEU!

nur

3 90
DM

Mit CD-ROM

☐ **GAMESTESTS**

**FIFA '98 - die
WM Qualifikation**

Die besten Fußballspiele
im Vergleichstest

☐ **AKTUELL**

**Resident Evil 2
Tekken 3**

COMPUTEC
VERLAG

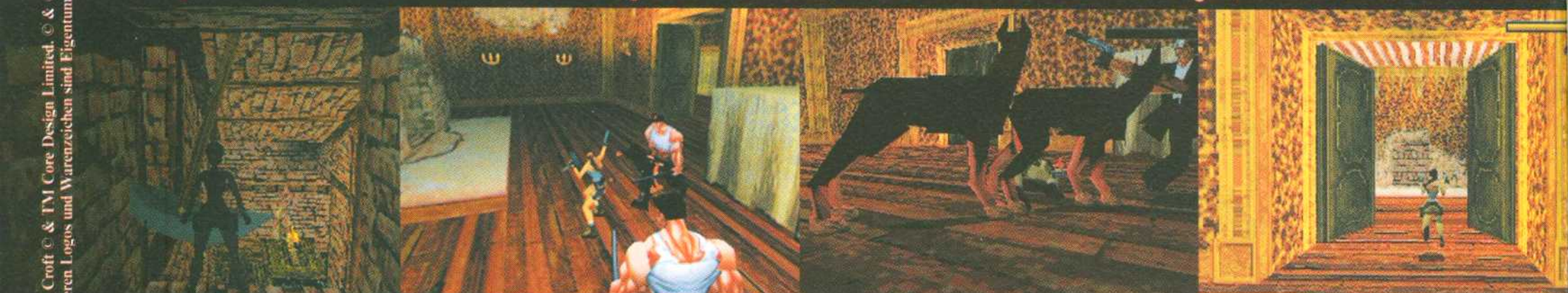


4 394575 403905

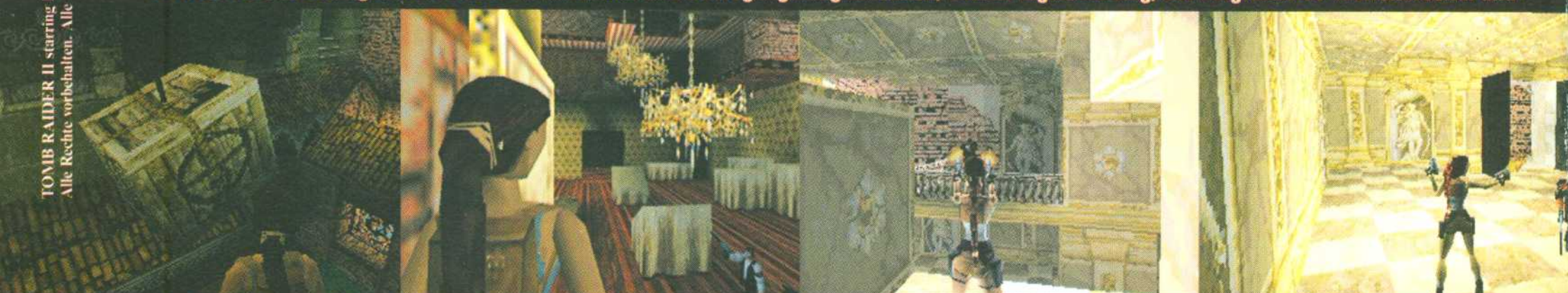
TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & © 1997 EIDOS Interactive Limited.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

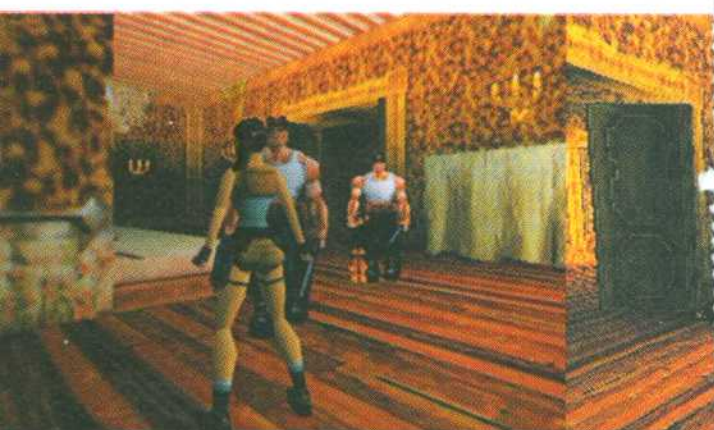


an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

...eh
ich



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir

CORE



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft“



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.



EIDOS
INTERACTIVE

PlayStation Games für alle!

Herzlich willkommen, geneigter PlayStation-Fan, egal ob der Kauf nun geplant war oder - wahrscheinlicher - Ihr Euch spontan für den Erwerb der Erstausgabe dieser PlayStation-Fachzeitschrift entschlossen habt! Bei einer Zeitschriften-Premiere stellt sich natürlich immer die Frage: Braucht Deutschland noch ein neues Fachmagazin? Rein theoretisch gesehen verträgt der Markt unbegrenzt viele Magazine, praktisch gesehen setzt sich jedoch nur Qualität durch, und in diesem Punkt haben wir ohne Zweifel eine Menge zu bieten. Über 120 Seiten spannende Informationen rund um Eure Lieblingskonsole inklusive einer genialen Demo-CD, all dies zum unschlagbaren Preis von nur 3,90 DM. Abgesehen von diesen Rahmenbedingungen bekommt Ihr inhaltlich eine Menge Exquisites geboten. Kurz vor dem allseits entgegengefieberten Japan-Start präsentieren wir Euch die neuesten Bilder und Informationen zum Splatter-Adventure **Resident Evil 2**. In Großbritannien hatten wir des weiteren Gelegenheit, den Programmierern von Core Design bei ihrer intensiven Arbeit zum 3D-Action-Adventure **Ninja** zuzugucken. Für Anhänger von Abe's Odyssey haben wir mit dem **Interview mit Abe-Erfinder Lorne Lanning** ein weiteres Schmankerl parat. Vielleicht weltweit erstmals äußert sich der smarte

Kalifornier konkret zu seinen weiteren Plänen rund um den schlacksigen Knuddel-Alien. Ein großer **FIFA 98-Fußballvergleichstest** sowie eine Marktübersicht aller **Echtzeit-Strategicals** runden das Lesevergnügen ab - noch Fragen? Ja? Gut, dann schickt uns fleißig Briefe, denn Euer Redaktionsteam kann es kaum erwarten zu erfahren, wie Euch die PlayStation Games gefallen hat. Schickt uns Euer Feedback an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: GameMail
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Ansonsten wünschen wir Euch viel Spaß beim Schmökern der Erstausgabe, und wir hoffen natürlich, Euch auch bei der nächsten Ausgabe wieder begrüßen zu können.

Macht 's gut

Ever PlayStation Games-Team



STREET FIGHTER PLUS 究極の補力



星の



CAPCOM

ES GIBT NUR MIT DER GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: IRN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.**

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere
wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir
besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

Westwood
STUDIOS

ses, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



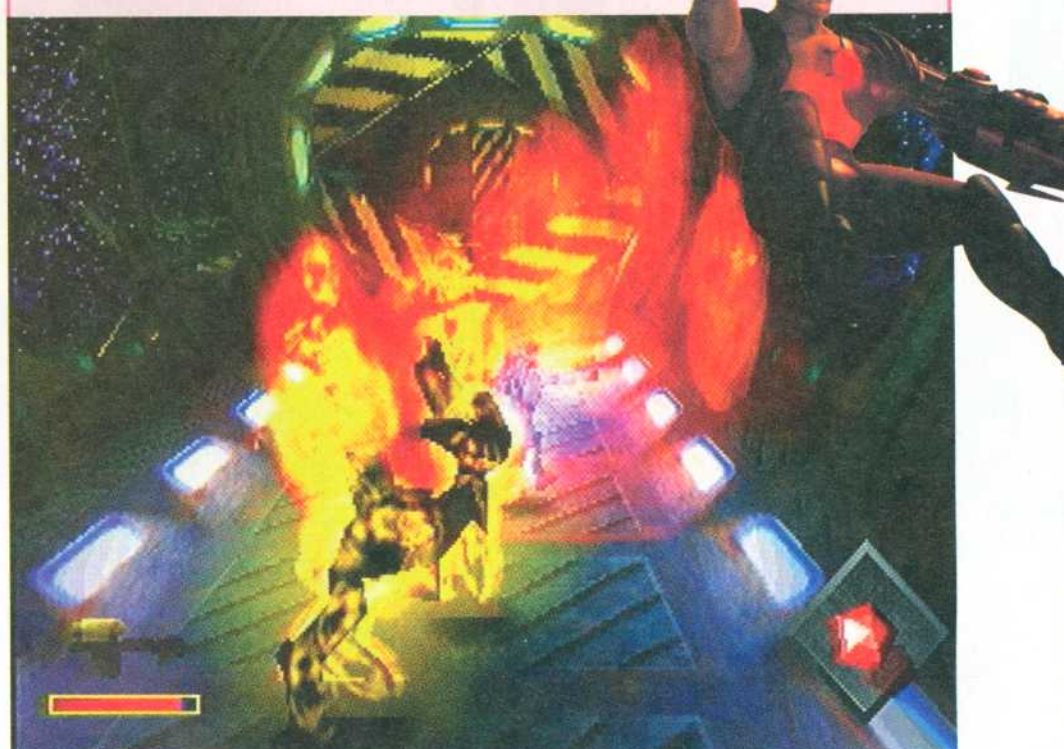
AKTUELL

Batman & Robin	
Macht der Fledermausheld bald Lara Croft Konkurrenz?	20
Dead or Alive	48
Deathtrap Dungeon	
Ian Livingstones Fantasy-Gemetzel unter der Lupe	30
Enigma	48
Fighting Evolution	48
Forsaken	21
Gran Turismo	
Sonys Top-Projekt nutzt die PS-Hardware wie kein zweites Spiel aus	34
Masters of Teräs Käsi	46
Mega Man Dash	47
Need for Speed 3	
Mit High Tech geht der Rennspiel-Klassiker auf Referenzkurs	24
Newman Haas Racing	
Die US-Antwort auf Formel 1 '97	40
Resident Evil 2	
Brandneues zu Capcoms überragendem Grusel-Adventure	26
Sentinel Returns	45
Tekken 3	
Erste konkrete Infos zum Sequel des beliebtesten PlayStation-Gekloppes	44
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	46
Ninja	
Wir durften vor Ort Core Design bei der Arbeit über die Schulter blicken	12
Abe's get Boned 'n' Brewed -	
Das hochinteressante Interview mit dem Oddworld-Macher über die Zukunft von Abe	18



Gran Turismo S. 34 Die aufwendige Renn-Simulation stellt ohne Zweifel Sonys wichtigstes Produkt für das kommende Frühjahr dar. Mit High-Tech-Optik und vielen Features rast der Titel auf Top-Game-Kurs

TEST



One S.62 Wer auf der PlayStation nach einem waschechten 3D-Actiontitel sucht, wird dank Visual Concepts endlich fündig. Dauer-Action, ein spannendes Level-Design und eine dichte Blade Runner-Atmosphäre machen aus diesem Titel ein Spitzenprodukt

Actua Soccer 2	
Im Vergleich mit FIFA 98	58
Air Race	
THQs Rennspiel mit Flugzeug-Oldtimers	69
Auto Destruct	
EAs Verbrecherjagd durch virtuelle Großstädte	66
Bloody Roar	
Hudson auf Abwegen: Prügeln statt Bomben	68
Bug Riders	
Racing skurril: Auf einem Rieseninsekt durch Polygon-Circuits	70
Cool Boarders 2	
Sonys zweite Snowboard-Simulation	73
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	
Großer Vergleichstest der Fußball-Referenz	58
Judge Dredd	
Spannende Lightgun-Ballerei mit dem Future-Cop	74
Midway Greatest Hits Collection 2	
Moon Patrol, Burger Time und weitere Oldies	75
Nagano Winter Olympics '98	
Auf der PlayStation beginnt die Olympiade bereits jetzt!	72
NHL Face Off '98	
Mit neuer Polygon-Grafik auf Top-Game-Kurs?	70
Nightmare Creatures	
Düstere 3D-Monsterhatz im nebeligen London	71
One	
Fulminantes 3D-Actionspektakel mit cooler Blade Runner-Atmosphäre	62
Risiko	
Der Brettspielklassiker mit vielen neuen Möglichkeiten	74
Rock 'n Roll Racing 2	
Der klassische Action-Racer kehrt zurück!	67
Timeshock!	
Flipper digital: Realistischer ist nur noch das Original	57
Z	
Inklusive einer großen Marktübersicht aller Echtzeit-Strategiespiele	54



Zubehör-Special S. 81 Auf drei Seiten stellen wir die Neuheiten aus den Bereichen der Joypads und Memory Cards vor

X EXTRA

Coming Up	120
GameMail - Firmenfragen	78
Gewinnspiel	76
Highscore	79
Inhaltsverzeichnis	122
Inserentenverzeichnis	122
Interface - Leserbefragung	122
Start	4
Yaroze	84

Net Yaroze

Aktuelles zum faszinierenden Entwicklungs-Kit für jedermann **81**

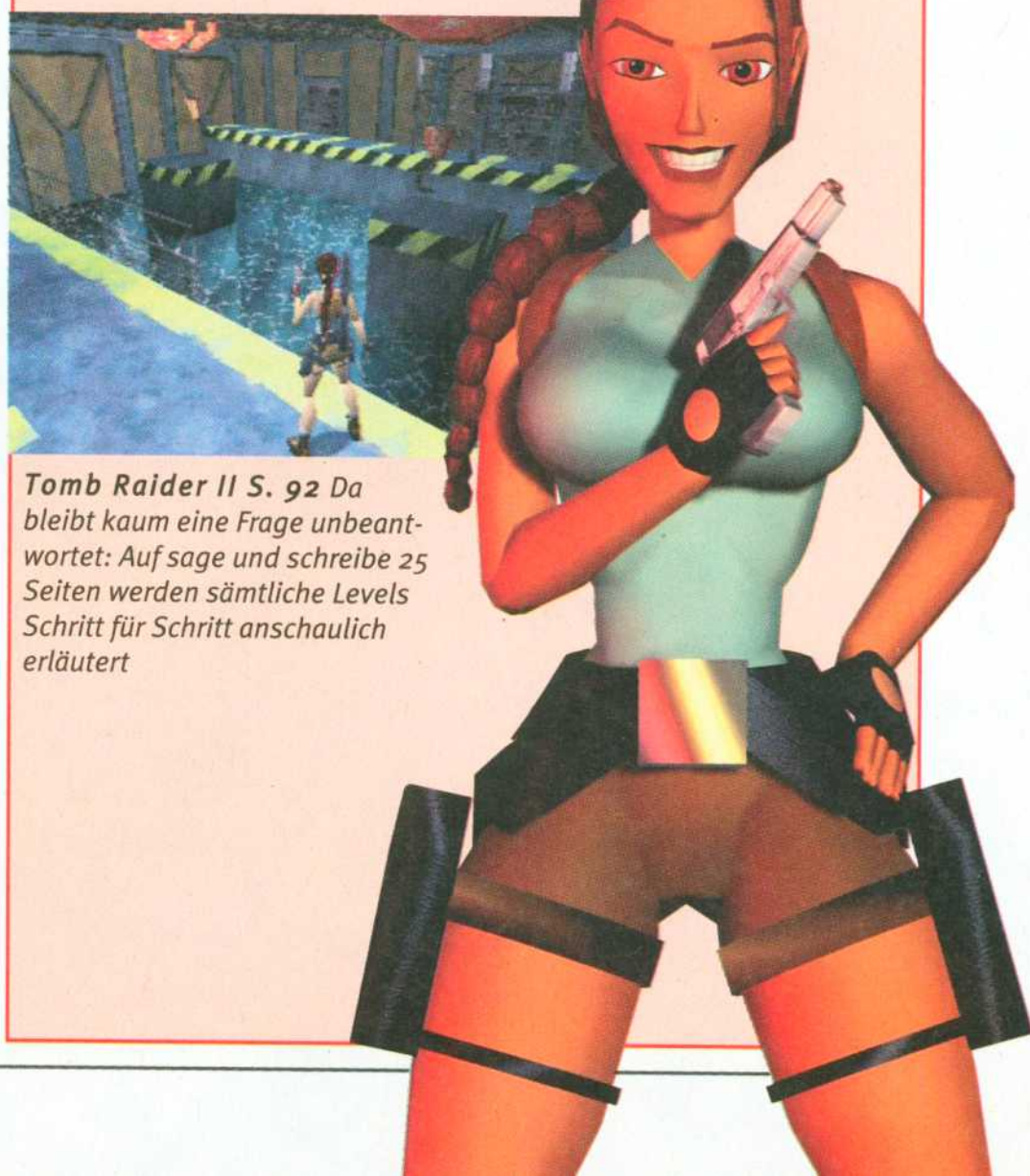


INDEX

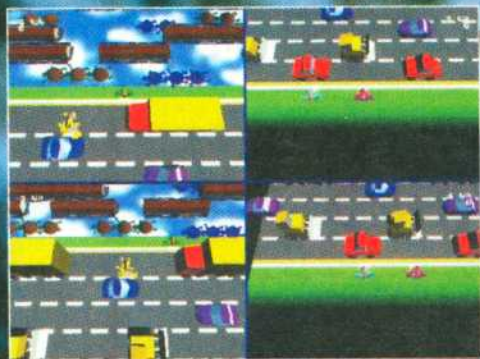
Abe's get Boned 'n' Brewed	18	MDK	89
Abe's Oddysee	88	Mechwarrior 2	89
Actua Soccer 2	58	Mega Man Dash	47
Agent Armstrong	88	Midway Greatest Hits Collection 2	75
Air Race	69	Nagano Winter Olympics '98	72
Ark of Time	117	Need for Speed 3	24
Auto Destruct	66	Newman Haas Racing	40
Batman & Robin	20	NHL '97	89
Bloody Roar	68	NHL Face Off '98	70
Bug Riders	70	NHL Face Off '97	91
Coming Up	120	Nightmare Creatures	71
Command & Conquer 2	89	Ninja	12
Cool Boarders 2	73	Nuclear Strike	88
Croc	88	One	62
Dead or Alive	48	Pandemonium 2	88
Deathtrap Dungeon	30	Resident Evil 2	26
Dynasty Warriors	88	Risiko	74
Enigma	48	Rock 'n Roll Racing 2	67
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	58	Sentinel Returns	45
Fighting Evolution	48	Start	4
Fighting Force	89	Tekken 3	44
Formel 1 '97	88	Timeshock!	57
Forsaken	21	Tomb Raider II	92
Frogger	91	Vergessene Welt	88
G-Police	90	Warcraft 2	90
GameMail - Firmenfragen	78	Warhammer	89
Gewinnspiel	76	Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	46
Gran Turismo	34	WCW vs the World	91
Hardcore 4 x 4	89	Wing Commander 4	89
Hexen	89	Xevious 3D/G+	91
Highscore	79	Yaroze	84
Inhaltsverzeichnis	122	Z	54
Inserentenverzeichnis	122	Z	91
Interface - Leserbefragung	122	Zubehör-Special	81
Judge Dredd	74		
Masters of Teräs Käsi	46		

CODES

Abe's Oddysee	88
Agent Armstrong	88
Ark of Time	
Überlebenswichtige Tips zum mystischen Abenteuer	117
Command & Conquer 2	89
Croc	88
Dynasty Warriors	88
Fighting Force	89
Formel 1 '97	88
Frogger	91
G-Police	90
Hardcore 4 x 4	89
Hexen	89
MDK	89
Mechwarrior 2	89
NHL '97	89
NHL Face Off '97	91
Nuclear Strike	88
Pandemonium 2	88
Tomb Raider II -	
Die ultimative Komplettlösung auf 25 Seiten!	92
Vergessene Welt	88
Warcraft 2	90
Warhammer	89
WCW vs the World	91
Wing Commander 4	89
Xevious 3D/G+	91
Z	91



Tomb Raider II S. 92 Da bleibt kaum eine Frage unbeantwortet: Auf sage und schreibe 25 Seiten werden sämtliche Levels Schritt für Schritt anschaulich erläutert



PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiel-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.frogger.com

Frogger

Just hopp it!

The Making of Ninja

Eines verregneten Wintertages reisten wir ins vorweihnachtliche Derby, um den Damen und Herren von **Core Design** einmal ein wenig auf die Finger zu gucken. Was eigentlich als kurzer Nachmittagsbesuch zur **Tealime** gedacht war, entpuppte sich jedoch dank Flugzeugpanne als immerhin zweitägige **Odyssee**. Doch wir haben für unsere Leser selbstverständlich keine Mühen gescheut, um das schneie Anwesen zu betreten, in dem so berühmte Titel wie **Tomb Raider** oder **Fighting Force** entstanden sind

Diesmal ging es uns jedoch nicht um jene vielgepriesenen Games, sondern vielmehr um das brandneue Projekt Ninja, über dessen Produktion wir Euch auch in kommenden Ausgaben auf dem laufenden halten wollen. Was ist nun dieses Ninja? Die Figur des Ninja hat in der



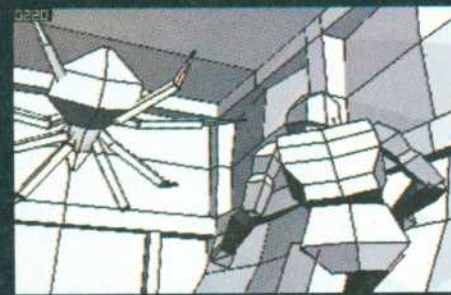
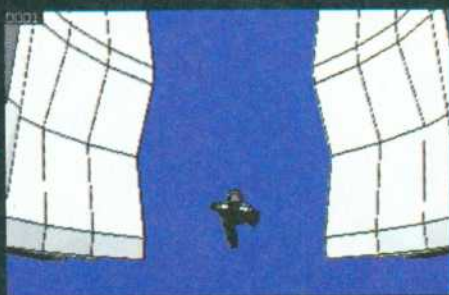
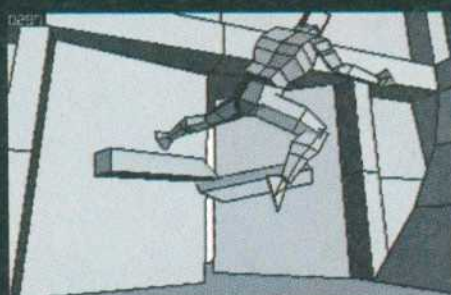
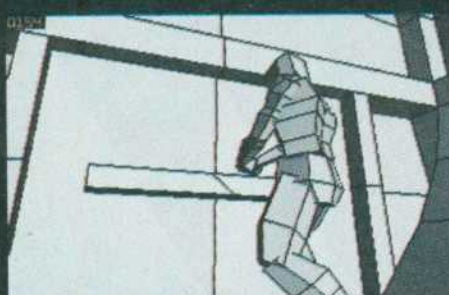
Der 3D-Engine ist es möglich, bis zu sechs Gegner zugleich darzustellen. Bei größeren Feinden schrumpft diese Zahl aufgrund der notwendigen Polygonmenge bzw. -größe

Softwaregeschichte einen angestammten Platz. Schon in den frühen Tagen der Acht-Bit-Homecomputer spielten wir begeistert The Last Ninja, auf den Konsolen gab es Shinobi, und in moderneren Beat 'em Ups halten sich Gestalten wie Scorpion oder Subzero ebenfalls recht hartnäckig. Kein Wunder auch, schließlich geht vom mysteriösen Schattenkrieger seit jeher eine unlegbare Faszination aus. Ebendieser Faszination erlagen wohl auch Joby Wood und Derek Leigh-Gilchrist, jene beiden Herren nämlich, die die Grundidee zum PlayStation-Game Ninja hatten, an dem zur Stunde noch tüchtig gewerkelt wird. Diese Idee ist nun schon zwei Jahre alt, doch zum da-



Seine Suche führt den Ninja Kurosawa durch die verschiedensten Gegenden; auch eine Packeis-Stage, die erst per Boot erreichbar ist, wird dabei sein

So entstehen die Cut Scenes



Cut Scenes nennt man im Videospiel Animationen, in denen der Spieler keinen Einfluß auf das Geschehen hat (Vorsicht: Beim Film heißen so herausgeschnittene Szenen). Bei Ninja kommen diese Sequenzen zum Einsatz, um den Zusammenhang zwischen den Levels herzustellen. Hier seht Ihr, wie Entwürfe solcher Cut Scenes im Editor zunächst ohne Texturen aussehen. Die beiden Bilder links zeigen die Begegnung mit der Spinnenkönigin, deren Animation auch ohne Texturenkleid sehr bedrohlich aussieht



Bei Core werkelt man derzeit u.a. noch fleißig an den Level-Bossen, wie beispielsweise diesem Goblin



In den Katakomben wird es nicht so leer bleiben, wie es hier scheint; Horden von Skeletten und Untoten sollen die Höhlen bevölkern



Einen Endgegner stellt die Riesenspinne dar, die mit Texturen reichlich ecklig aussieht (vgl. auch S. 12 unten „So entstehen die Cut Scenes“)



Auch verschiedene Wetterlagen suchen den Helden heim. In der Wildnis drohen gewaltige Blitze den Ninja zu elektrisieren



Bislang sind noch einige Levels unvollendet, und Gegnerscharen fehlen noch vollständig

„Ninja kombiniert Elemente klassischer Vorbilder wie Double Dragon und Last Ninja“

nannten Personen, wobei Joby als Grafiker tätig ist und Derek programmiert. Weitere Mitglieder sind Brian Tomczyk, der für die Hintergründe verantwortlich ist, Dan Scott, ebenfalls Programmierer, Jerr O'Carroll, ein weiterer Grafiker und Animator, und schließlich Martin Jensen, der unter anderem die 3D-Engine programmiert. Ganz zu Anfang plante man für das Spiel eine isometrische Perspektive, die man jedoch bald

zugunsten echter 3D-Levels aufgab. Man orientierte sich verstärkt an Spielen wie Shinobi, Double Dragon oder Ghost'n'Goblins, um Ninja einen Arcade-ähnlichen Stil zu verpassen. So steht hier eher das Hack-and-Slay-Prinzip im Vordergrund, bei dem die Gegner scharenweise eliminiert werden müssen, als das langwierige Beklopfen einzelner Kontrahenten, wie es beispielsweise bei Fighting Force üblich ist. Vom Grundkonzept handelt es sich daher bei Ninja um ein Actionspiel, das in der 3rd-Person-Perspektive stattfindet, wobei die Kameraführung vom Spieler nicht beeinflussbar ist. Die physischen Fähigkeiten des Schattenkämpfers bilden drei Schlag- und drei Kickvarianten, die natürlich nur die Grundausrüstung darstellen. An Waffen kommt das obligatorische Ninja-Schwert zum Einsatz, das in mehreren Stufen ausbaubar ist, auch eine Axt, ein Kampfstab und Saiga-



Als Kampfplätze sind in den verschiedenen Sektionen des Spiels Arenen angelegt, in denen vermehrt „Baddies“ auftauchen, jedoch auf schmalen Stegen und Brücken kommt es zur Konfrontation

beln werden das Kämpfen erleichtern. Doch das ist noch nicht alles, denn was ein echter Ninja ist, der verfügt auch über magische Kräfte. Neben Smartbombs sind auch ein Blitzgeschoß und eine Schockwelle in der Zaubertrickkiste. Magie und Waffen-Power-Ups sind jedoch nicht unbegrenzt verfügbar, und Ersatz beschafft sich der Spieler, indem er versteckte Truhen entdeckt und öffnet. Derartige Kisten beinhalten auch Schlüssel, die dringend benötigt werden, um neue Levelbereiche zu er-

schließen, beziehungsweise das Level selbst zu verlassen.

Ninja - die Story

Auch wenn der dunkle Schattenkämpfer noch ein paar Monate benötigt, um sein Dasein endlich in voller Pracht auf der PlayStation zu fristen, so steht doch zumindest die Hintergrundgeschichte fest. Und diese bietet schon einen kleinen Vorgeschmack auf Ninja, den wir Euch hier quasi als Appetithäppchen bieten. Ebenso,



Und das sind sie, die Kreativ-Ninjas: v.r.n.l. Jerr „The Goblin“ O'Carroll, Dan „The Man“ Scott, Martin „The Compiler“ Jensen, Brian „The Smurf“ Tomczyk, Joby „The Leveller“ Wood

Der Leveleditor

14



Dieses Tool wurde von Martin Jensen programmiert und dient dazu, auf möglichst komfortable Weise die Levelgrafik von Ninja zu erstellen. Links habt Ihr ein Beispiel aus dem Cemetery-Level, rechts aus der Waldregion. Hier wird deutlich, wie viele verschiedene Texturen erforderlich sind, um den Objekten genug Realismus zu verleihen

wie man sich beim Gamedesign an klassischen Arcade-Legenden orientierte, wählten die Macher dazu die Sagen und Mythen des altertümlichen Japan als stimmungsvollen Background. Vor langer Zeit nämlich wurde das Inselreich gespalten durch den Konflikt zweier Fürsten, die sich bis aufs Blut bekämpften.

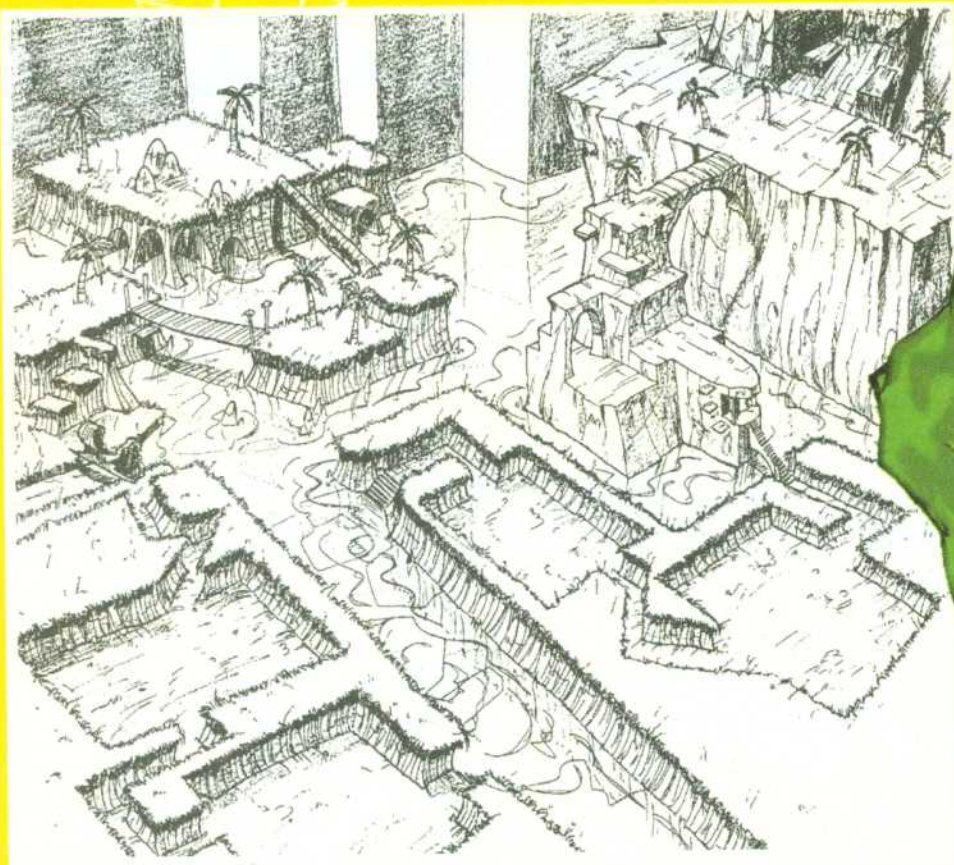
Jeder versucht erbittert, das ganze Land in seine Gewalt zu bringen. Als diese Materialschlacht kein Ende zu nehmen scheint, entschließt sich der Fürst Katasaki in seinem mächtgierigen Wahn, Batanaka, den Herrn der Dämonen, für seine Sache zu gewinnen. Und so hält man in der Burg Katasakis eine sinistre Zere-

monie ab, bei der zahlreiche Menschenopfer dargebracht werden. Batanaka erscheint, reißt dem knieenden Fürsten die Seele heraus und bemächtigt sich ihrer. Da der Oberdämon nun Katasakis Körper und Geist in seiner Gewalt hat, ist es nun an Batanaka, seinen Teil der Abmachung einzuhalten. Daraufhin versinkt das Schloß in der Erde, und überall fahren



In den Levels kommen Gegner wie Samurais, Reisbauern oder Skelette aus Generatoren, die vom Spieler nicht zerstörbar sind

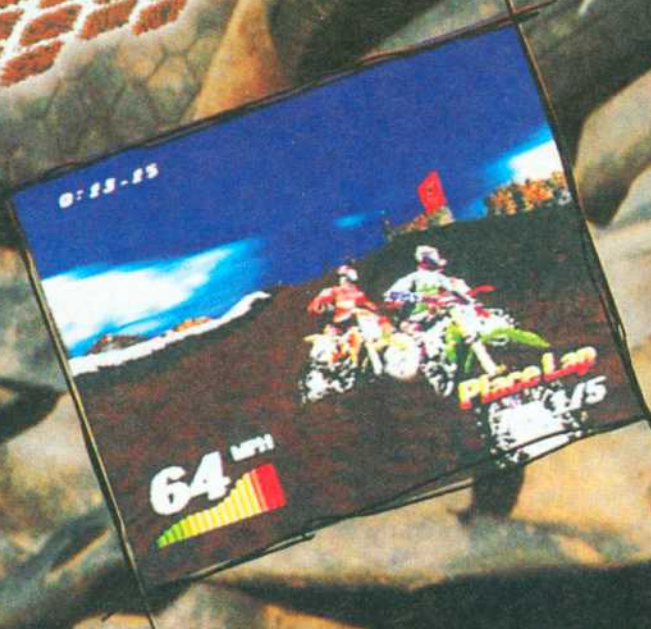
Geister und Dämonen aus dem Boden und verwüsten das Land. Der nach Abenteuer suchende Ninja Kurosawa, der das Unheil bemerkt, versucht vergeblich, mit seinen begrenzten magischen Fähigkeiten die Geister aufzuhalten. So bleibt ihm nichts anderes übrig, als Batanaka, der sich inzwischen in seine Höhle zurückgezogen hat, persönlich aufzusuchen und zu vernichten. (Björn H.)



Jedes Level wird, wie eigentlich alles, zunächst einmal grob skizziert, um schon einen räumlichen Eindruck zu schaffen, bevor man sich an den Editor setzt und dann die Levels wie ein großes Puzzle zusammensetzt



VMX RACING



ABSCEFF

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •

Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE

AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS

Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA. Published by FUNSOFT



AHREN!



EXPLOSIVE EXPLOSIVE RACING RACING



„Ein Spiel abseits von Oddworld kann ich mir gar nicht vorstellen“

PlayStation Games: Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch für Ihr ausgesprochen gelungenes Spiel, es hat uns allen in der Redaktion sehr viel Freude bereitet. War der Erfolg eigentlich so gut, wie Sie ihn sich erhofft hatten?

Lorne Lannings: Vielen Dank für die Glückwünsche! Wenn man sehr viel Zeit, Energie und natürlich auch Geld in ein Projekt gesteckt hat, wie wir es bei Oddworld getan haben, dann sind die Erwartungen an den Erfolg gezwungenermaßen sehr hoch. Die Antwort lautet auf jeden Fall: Ja, wir haben den Erfolg, den wir uns erhofft hatten. Ich muß allerdings zugeben, daß uns der überwältigende Erfolg in Europa dann doch überrascht hat. Ich könnte mir vorstellen, daß es daran liegt, daß die Eu-

ropäer einen guten Geschmack haben und sehr gebildet sind.

PSG: Ups, Danke für dieses kollektive Lob! Das Konzept hinter Abe's Oddsee ist übrigens sehr interessant. Ist es immer noch Ihr Plan, eine komplette virtuelle „Abe-Welt“ zu schaffen, unterteilt in insgesamt fünf Spiele?

LL: Ja, Oddworld ist ein sehr großer Ort und Abes Reise hat gerade erst begonnen. Die fünf Teile - wir nennen sie die „Quintology“- die wir produzieren werden, benötigen insgesamt zehn Jahre bis zur vollkommenen Vollendung. Innerhalb dieser Serie entfaltet sich eine geradezu epische Geschichte, und wir werden stets die neuesten Technologien einsetzen. Dennoch werden

Lorne Lanning, Chef-Designer von Oddworld Inhabitants und geistiger Vater von **Abe's Oddsee**, berichtet zum ersten Male ungewöhnlich offen über die beiden **nächsten Videospiel-Projekte** rund um den schlacksigen **Oddworld-Helden** Abe und liefert zudem einen kleinen Hinweis, wann wir in etwa den **PlayStation-Nachfolger** erwarten dürfen

wir in der Zwischenzeit auch weitere Oddworld-Spiele veröffentlichen. Während der zweite Teil der Quintology „Munch's Oddsee“ beispielsweise erst für die nächste Hardware-Generation, wie die PlayStation II, geplant ist, haben wir in der Zwischenzeit



bereits ein Projekt in Angriff genommen, das wir als ein Bonus-Spiel für die PlayStation betrachten. Die Story findet hier vor Munch's Oddsee statt. Das neue Abenteuer trägt den Namen „Abe gets Boned 'N Brewed“. Es ist ein ziemlich umfangreiches Spiel, noch größer als Abe's Oddsee, mit komplett neuen Levels, einigen neuen Charakteren und vielen neuen Features. Es ist aber wie gesagt NICHT der offizielle zweite Teil der Oddworld-Quintology. Wir wollten noch ein weiteres PlayStation-Spiel veröffentlichen mit all den Dingen, die wir bereits in Abe's Oddsee reinpacken wollten, jedoch keine Chance mehr dazu hatten. Außerdem experimentieren wir hier mit mehr Interak-

tionen, Charakter-Emotionen und künstlichen Persönlichkeiten herum. Munch's Oddsee benötigt halt viel mehr Rechenpower, als die PlayStation zu bieten hat, daher haben wir uns für dieses zusätzliche Spiel entschieden. Außerdem sind wir in der Lage, dieses Bonus-Spiel bereits in einem Jahr zu veröffentlichen, während wir für Munch's Oddsee noch zwei Jahre benötigen.

PSG: Die Geschäftsführerin Sherry McKenna und Sie haben lange Zeit in Hollywoods Filmindustrie gearbeitet. Haben diese Erfahrungen Eure Arbeit zu Abe's Oddsee stark beeinflusst?

LL: Absolut. Die Geschichte hat zwar bewiesen, daß Hollywood nur mit Videospielen alleine nicht überleben könnte. Hollywood versteht aber auf der anderen Seite eine Menge von Unterhaltung, weiß, wie man Geschichten erzählt und wie man die Produkte perfekt vertreibt und promoted. Unsere Erfahrungen in Hollywood helfen uns, ein ungewöhnliches und einzigartiges Gameplay zu kreieren. Wir haben uns dem Glauben verschrieben, daß der Videospieler intelligente und herausfordernde Erfahrungen sucht. Wir glauben, daß wir dieses Anliegen erreichen und die Spiele gleichzeitig zudem noch mehr Mystik und Humor bieten. Wir wollen außerdem, daß noch mehr Leute Videospiele genießen, und das kann nur gelingen, wenn die Spiele

BACKGROUND DIE MACHER

Nicht nur das Spiel Oddworld: Abe's Oddsee ist ungewöhnlich, sondern auch seine Entstehungsgeschichte. Mit dem kreativen Chefdesigner **Lorne Lanning** und der smarten Geschäftsführerin **Sherry McKenna** gründeten 1994 zwei erfahrene Hollywood-Haudegen die Firma **Oddworld Inhabitants**. Insbesondere der Lebenslauf von Lorne ist so interessant wie für Videospielverhältnisse ungewöhnlich. Bevor der selbsternannte Hardcore-Spieler in das Videospielgeschäft einstieg, sammelte der gut aussehende Mitt-Dreißiger seine Berufserfahrungen bei einigen Werbeagenturen und Special Effect-Firmen. Den cinematischen Background sieht man **Abe's Oddsee** auch an: perfektes Styling, stimmungsvoller Schnitt und eine filmreife Kameraführung. Das kalifornische Studio in **San Luis** ist mit dem modernsten Equipment ausgestattet, wie Lightwave 3D, Silicon Graphics Workstations oder PowerAnimator, eine Ausstattung, die auch von George Lucas' Industrial Light & Magic-Studio zum Animieren der virtuellen Dinos verwendet wurde. Berühmt berüchtigt ist auch der Arbeitsstil von Mr. Lanning. Bevor man mit der eigentlichen Programmierung beginnt, werden sämtliche Charaktere, Schauplätze und Ideen unter seinen strengen Augen zunächst in mühevoller Kleinarbeit am Zeichenbrett entwickelt. Über ein halbes Jahr dauerte diese Prozedur alleine bei Abe's Oddsee.



BACKGROUND HINTERGRUNDGESCHICHTE

Abe gets Boned 'N Brewed

In einem guten Jahr soll der tollpatschige Knuddel-Alien sein zweites PlayStation-Abenteuer namens *Abe gets Boned 'N Brewed* erleben. Hier ist schon einmal die Hintergrundgeschichte: Diesmal wollen Glukons, die nicht minder bösen Artgenossen der Mollucks, eine gewinnbringende Suppe aus Mudokon-Tränen und Knochen von Abes Urahnen zusammenbrodeln. Logisch, daß dieser zweifelhafte kulinarische Genuß namens „Soul Storm Brew“ bei den Mudokon- und Abe-Stämmen für helle Aufregung sorgt. Ihr müßt dieser rücksichtslosen Grabschänderei auf jeden Fall Einhalt gebieten.

noch unterhaltsamer werden.

PSG: Da sich das nächste Abe-Abenteuer derzeit in der Mache befindet, interessiert es uns natürlich, ob wir ein Spielkonzept wie beim ersten Teil erwarten dürfen?

LL: *Abe gets Boned 'N Brewed* ist zwar ähnlich wie der erste Teil, aber viel, viel lustiger. Dieses Spiel wird ein absoluter Genuß sein, egal ob man es selber spielt oder nur zuseht. Weil wir gerade dabei sind: *Munch's Oddysee* bietet zwar Aspekte wie Charaktere, Story, Puzzle-Elemente aus beiden Spielen, es wird jedoch komplett in 3D-Echtzeit sein, und zwar in einer Form, wie es niemand zuvor gesehen hat. Doch zurück zum Spielkonzept von *Abe gets Boned 'N Brewed*. Es bietet Puzzles, die auf der künstlichen Intelligenz der Charaktere beruhen, eine äußerst coole Story, noch mehr Interaktionen, wunderschöne Grafiken, tolle Animationen - Qualitäten also, die im Prinzip jedes *Oddworld*-Spiel auszeichnen werden.

PSG: Apropos künstliche Intelligenz, Eure Intention ist es, immer mehr virtuelle Charaktere zu erschaffen, jeder mit einer anderen Mentalität und AI. Wie viele Charaktere dürfen wir denn in den beiden nächsten *Oddworld*-Projekten erwarten?

LL: *Abe gets Boned 'N Brewed* wird ungefähr fünf neue Charaktere beinhalten, einige sind ziemlich gerissen, andere hingegen ausgesprochen dämlich. Abe ist

übrigens in der Lage, sämtliche Charaktere zu beherrschen. Dieses Spiel bietet somit eine neue Dimension der Charakter-Kommunikation zwischen den unterschiedlichen Spezies plus der neuen Dimension der künstlichen Emotionen. Wartet ab, bis ihr die unterschiedlichen Gefühlsausbrüche der Mudokons einmal live erlebt! Es sieht nicht nur verdammt lustig aus, sondern erhöht auch die Spieltiefe und den Unterhaltungswert. Bei *Munch's Oddysee* werden es vermutlich sogar 20 neue Charaktere sein, mit einigen sehr, sehr intelligenten Burschen und einer breiten Palette an Gefühlen und persönlichen Eigenschaften.

PSG: Wird *Abe gets Boned 'N Brewed* ebenfalls die Szenarios Bild für Bild umklappen?

LL: Ja. Wir halten bei

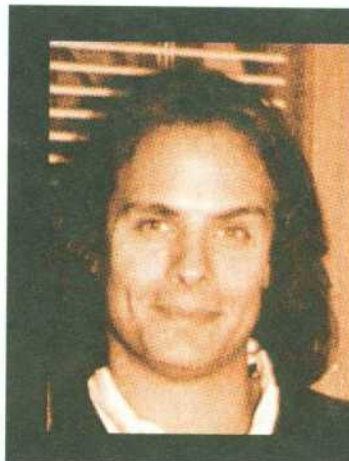
Abe gets Boned 'N Brewed am „Non-Scrolling-Gameplay“ fest, erst bei *Munch's Oddysee* beginnt eine völlig neue Dimension.

PSG: Plant ihr eigentlich eine Cartoon-Serie für das Fernsehen mit Abe in der Hauptrolle?

LL: Wir haben schon eine Menge Anrufe von Hollywoodstudios erhalten, die gerne eine TV-Serie sowie einen Film machen würden. Wir möchten allerdings solche Projekte nicht

Qualität für eine TV-Serie oder einen Kinofilm noch viel zu teuer. In ein paar Jahren dürften die Kosten aber deutlich sinken. Zu diesem Zeitpunkt werden wir unsere eigenen Ideen und Pläne haben, wie man die Charaktere und Geschichten auf die große Leinwand bringt.

PSG: Gibt es eigentlich irgendwelche konkreten Pläne zu einem Spiel, das nichts im geringsten mit Abe zu tun hat?



**„Munch's Oddysee
(...) wird komplett in 3D-
Echtzeit sein, und zwar
in einer Form, wie es nie-
mand zuvor gesehen hat“**

beginnen, bevor sie durch ein 3D-Computer-Animations-Verfahren realisiert werden können, das zumindest die Qualität unserer Videospiele erreicht. Momentan ist diese angestrebte

LL: Ein Spiel abseits vom *Oddworld*-Universum? Darüber habe ich mir momentan überhaupt keine Gedanken gemacht. Ich denke, daß es daran liegt, daß das *Oddworld*-Universum so derart groß ist, daß dort im Prinzip alles Erdenkliche passieren kann.

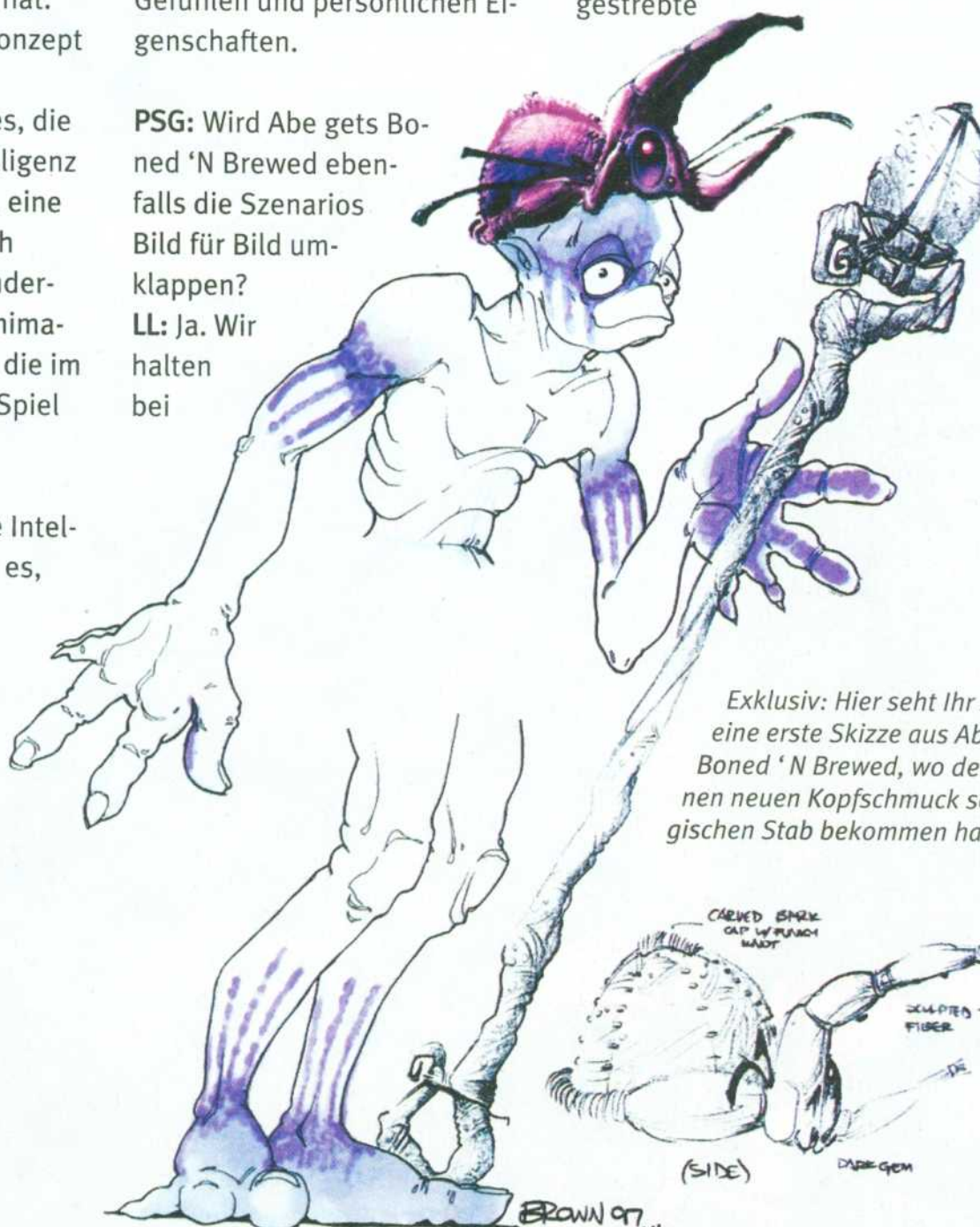
PSG: Hat man denn vor lauter *Oddworld* überhaupt noch Zeit für andere Videospiele?

LL: Das letzte Spiel, nach dem ich regelrecht süchtig war, hieß *Warcraft II*, das ich wirklich tagelang gespielt habe. Kürzlich hat mich zudem *Bushido Blade* aufgrund der interessanten Spielmechanik und des ungewöhnlichen Kampfstils beeindruckt, wobei

ich aber nach einiger Zeit festgestellt habe, daß es der Klopperei an spielerischer Tiefe mangelt.

Als eingefleischter Videospieler erwarte ich Games, die den Spieler stärker involvieren, amüsieren und unterhalten.

PSG: Vielen Dank für dieses erkenntnisreiche Gespräch.



Exklusiv: Hier seht ihr schon einmal eine erste Skizze aus *Abe gets Boned 'N Brewed*, wo der Spielheld einen neuen Kopfschmuck sowie einen magischen Stab bekommen hat

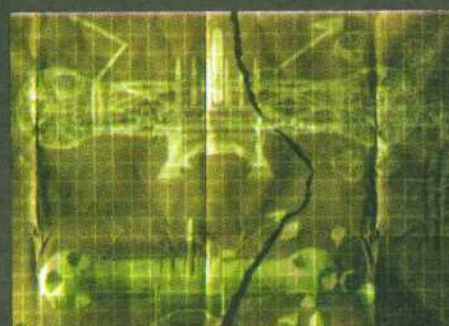
Britische Software- Perlen im Anmarsch

Probe Entertainment lud erneut zum Tag der offenen Tür ein, und wir folgten dem Ruf von **Acclaims** renommierter Softwareschmiede aus England ohne Zögern, um mit **Batman & Robin** und einem fast vollständig fertiggestellten **Forsaken** gleich zwei **PlayStation-Hammer** näher unter die Lupe zu nehmen

Batman & Robin

Mit einer kräftigen Verspätung soll die Film-Adaption dieses Frühjahr endlich in deutschen Landen erhältlich sein. Der Grund für diese Verzögerung hängt stark mit den gehobenen Ansprüchen von Probe zusammen. Nach dem grotten-schlechten Gekloppe Batman

Forever ist erst einmal Wiedergutmachung angesagt. **Batman & Robin** präsentiert sich als aufwendiges Action-Adventure mit intelligenten Puzzle-Einlagen - komplett in 3D versteht sich. Die Handlung orientiert sich stark an der Filmvorlage, wurde jedoch um einige Gegner und Schauplätze erweitert, die Batman-Kenner aus den Comic-Vorlagen her kennen dürften. Schauplatz ist erwartungsgemäß das virtuelle Gotham City. Das Helden-Trio Batman, Robin sowie Batgirl muß innerhalb des Zeitlimits von zwölf Stunden an drei Tagen knifflige Aufträge erfüllen. Am ersten Tag gilt es, Mr. Freeze dingfest zu machen, bevor er sämtliche Power-Kristalle einheimst. Diese Klunkern nutzt der coole Fiesling nämlich für seine Strahlenwaffe. Je mehr Edelsteine Ihr also retten könnt, desto wirkungsloser ist seine Wumme. Am zweiten Tag habt Ihr es



Hinweise wie Zeitungsnachrichten oder merkwürdige Artefakte müssen ständig studiert werden, um der Lösung Schritt für Schritt auf die Spur zu kommen



Mr. Freeze mimt wie bei der Filmvorlage den Oberbösewicht



Im Batcave dürft Ihr zu jeder Zeit den Helden wechseln, wobei jeder Charakter über unterschiedliche Eigenschaften verfügt, die sich auch auf den Spielverlauf auswirken können

mit der verführerischen Poison Ivy und ihren zahlreichen Handlangern zu tun. Zum Abschluß meldet sich schließlich der zuvor eingelochte Mr. Freeze mit einer ordentlichen Portion Wut im Bauch zurück und verwandelt ganz Gotham City in einer riesigen

„Seid Euer eigener Held: Die Vorgehensweise bleibt Euch bei Batman & Robin völlig selbst überlassen“

Schneelandschaft. Das Abenteuer startet zunächst im geheimen Stützpunkt Batcave. Diese unterirdische Höhle ist der einzige Punkt, wo Ihr die Spielfigur zu jeder Zeit des Spiels wechseln könnt. Die Wahl des Helden hat eine taktische Relevanz, denn jeder Charakter verfügt über unter-





Da das Areal sehr groß ist, solltet Ihr das schnittige **Batmobil** nutzen, um zu den abgelegenen Plätzen zu gelangen. In einer Szene fahrt Ihr mit diesem Auto auch ein Wettrennen gegen eine Motorradgang

„Tüftelarbeit ist angesagt: Sechs verschiedene Sorten an Hinweisen müssen ausgewertet werden“

schiedliche Attribute. Batgirl hat zwar nicht dieselben Kräfte wie sein männliches Alter ego, dafür ist sie gegenüber Poison Ivis Liebesdunst immun und paßt auch durch kleinere Spalten. Mit dem geeigneten Helden ausgestattet, wandelt Ihr in Echtzeit und ohne jegliche Bewegungsein-

schränkungen durch das mächtige Gotham City, um Gegner mit einem reichhaltigen Schlagrepertoire niederzustrecken, diverse Aufträge zu erfüllen und vor allem **Hinweise** (Clues) zu erhalten. Gerade letzterer Punkt ist das Besondere an Batman & Robin. Überall in Gotham City wurden Hinweise in unterschiedlichster Form versteckt, durch die Ihr Eure weitere Vorgehensweise plant. Manchmal reicht ein bloßer Blick in die Zeitung, die Ihr an manchen Ecken erstehen könnt (mit einer Two Face-Münze). Teilweise könnt Ihr auch aus geständigen Wi-



Das faszinierende an Batman & Robin ist die Möglichkeit, in jedes Haus reingehen zu können, um nach weiteren Hinweisen zu schnüffeln



Die Kameraführung ist recht intelligent, damit Ihr nicht die Übersicht verliert. In der Regel verfolgt Ihr das Geschehen auf Schulterhöhe Eures Batman-Schützlings

dersachern Informationen herausprügeln. In der Regel müßt Ihr jedoch den Batcomputer zu Hilfe ziehen, um das entsprechende Objekt zu analysieren - kräftiges Knobeln ist also angesagt. Der weitere große Pluspunkt ist der nicht-lineare Spielverlauf. Während das endgültige Ziel noch vorgege-

ben ist, bestimmt Ihr selber völlig frei Eure Vorgehensweise. Als Unterstützung greift das Bat-Trio auf unzählige Utensilien zurück, angefangen beim Wurfgeschloß Batarang über das Batrope zum Erklimmen von Wänden bis hin zum schmucken **Batmobil** oder anderen Vehikeln. (Ulf S.)

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Feb. '98

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Batman & Robin

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



„Batman & Co in einem intelligenten 3D-Action-Adventure, das Euch viele Freiheiten bietet“

Forsaken

Probes aufwendiger 3D-Shooter Forsaken nähert sich endlich der Vollen- dung. Für diejenigen, die nach wie vor nichts von diesem Titel gehört haben, hier eine kurze Spielbeschreibung: Mit einem wendigen Jet Bike Eurer Wahl begeben Ihr Euch in ein verschachteltes Röhrensystem, das durch sein tristes Aussehen

an eine futuristische Kanalisation erinnert. Bei einer 360-Grad-Bewegungsfreiheit solltet Ihr schnellstmöglich Euren Bock mittels der 15 High Tech-Waffensysteme aufrüsten, um gegen die feindlichen Raumflitzer und andere Einrichtungen bestehen zu können. Klingt simpel, ist es aber nicht. Im Solo-Modus gibt es insgesamt 15 lange Levels, die dem Jet Bike-Jockey schon alleine aufgrund der aufwendigen

Steuerung (ein Analog Controller ist sehr hilfreich) sehr viel Geschick abverlangen. Die Missionen variieren von Level zu Level. Mal müßt Ihr Euch lediglich bis zum Ausgang durchbal-

lern, mal ein knappes Zeitlimit überlisten oder aber bestimmte Objekte außer Gefecht setzen. Wahre Freude kommt jedoch erst beim **2-Spieler-Modus** via Split-Screen auf. Gegen einen Kontrahenten aus Fleisch und Blut kommt es neben viel Geschick auch auf die richtige Taktik an, um den Gegner zu pulverisieren. Hinterhältiges Auflauern hinter einem Vorsprung oder ein gewagter Frontalangriff bei eigener Waffenüberlegenheit, die Strategie ist sehr wichtig. Forsaken ist das klassische Multispieler-Erlebnis, daher ist sogar die Möglichkeit geplant, via Link-Kabel gleich vier Jet Biker ins



Im Prinzip stellt Forsaken ein reinrassiger Ego-Shooter dar, nur daß Ihr diesmal mit pfeilschnellen Jet Bikes unterwegs seid

Rennen zu schicken. Die letzte Zeit haben die Macher dieses Space-Shooters dazu genutzt, die Grafik gehörig aufzupeppen, was ihnen auch sehr gut gelungen ist. Hochauflösende Grafiken und exzellente **True Light Sourcing**-Effekte machen aus der Optik eine wahre Zier.

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Ende März

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Forsaken

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 15



„Spannende Laser-Gefechte im verzweigten Röhrensystem - grafisch famos und vor allem zu zweit ein Mordsgaudi“



Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich spannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!

CORE

PC
CD

PlayStation



es lohnt
■ ■ sich wieder,

WÜTEND

zu werden,
seit man sich so schön

abreggen
kann!

**FIGHTING
FORCE**

EIDOS
INTERACTIVE

Need for Speed 3

Nach dem **umstrittenen zweiten Teil** der bekannten **Asphaltjagd** lässt Electronic Arts diesmal seine Muskeln spielen und pumpt das **Rennspiel** mit allerlei technischen und **spielerischen Finessen** voll

Nach einer kleineren Schwächeperiode während des Übergangs von 16-Bit zu 32-Bit hat sich EA wieder gefangen und liefert Top-Produkte wie das überraschende FIFA '98 in Serie ab. In diese Schiene wird sich vermutlich auch Need for Speed 3 nahtlos einordnen, das einem durch seine vielversprechenden Features das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt. Am eigentlichen Spielkonzept wird sich erwartungsgemäß nicht viel verändern. Nach wie vor bugsirt Ihr Euren sündhaften PS-Protzer über eine längere Piste, um sich gegen die gewitzte Konkurrenz



Realismus bis ins kleinste Detail: Es spiegeln sich selbst die **Wolken in den Windschutzscheiben** wider

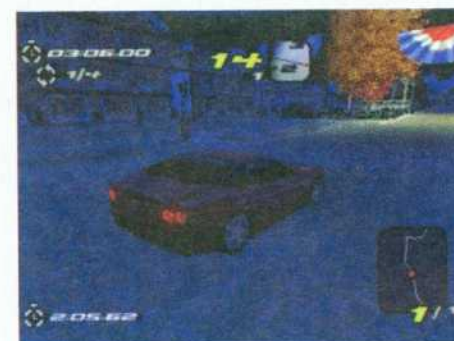
durchzusetzen. Wie gewohnt entfernt sich Need for Speed vom üblichen Arcade-Schema, sprich es handelt sich dabei nicht um Rundkurse, sondern um eine durchgehende Strecke. Beim Fahrverhalten wurde verstärkt auf Realismus geachtet, vor allem wenn man die manuelle Gangschaltung wählt. Die vorläufige Wagenbestückung kann sich mal wieder sehen lassen: Mercedes

CLK GTR, Ferrari 550 + 355 F1, Jaguar XJR-15, Lamborghini Diablo SV + Countach, Italdesign Nazca C2 sowie die klassische Corvette C5. Wie beim Vorgänger werden diese Traumboliden mittels eines FMV-Clips genauestens vorgestellt und dürfen zudem anhand einer virtuellen Werkstatt nach Belieben getunt werden. Auch in puncto Streckenvielfalt dürften wohl



Insbesondere in der Cockpit-Perspektive kommen die aufwendigen Strecken-Szenarios der insgesamt sechs Strecken extrem gut zur Geltung

keine Wünsche offen bleiben. Fünf lange Pisten plus eine Bonusstrecke mit abwechslungsreichen Themen können im Anfänger- oder im Expert-Modus befahren werden, wobei letzterer Modus noch einige zusätzliche Abschnitte bietet. Damit auch ja keine Langeweile aufkommt, dürft Ihr diese Strecken auch in entgegengesetzter Richtung und wahlwei-



Die Tageszeit ist einstellbar. Entweder cruist Ihr **tagsüber oder nachts** durch die Landschaften

se **tagsüber oder nachts** bewältigen. In der Rubrik Spielmodi gibt es einige interessante Neuheiten. So könnt Ihr Eure fahrerischen Fähigkeiten in der umfangreichen Trainingsoption systematisch schulen. Die wohl coolste Spielart stellt jedoch der Pursuit Mode dar, wo Ihr Euch nicht nur gegen die ausgeschlafene CPU-Konkurrenz, sondern auch gegen bis zu drei aggressive Polizeiwagen durchsetzen müßt. Die Intelligenz bzw. Aggressivität der Gesetzeshüter und der Konkurrenz kann dabei individuell justiert werden. Das Augenmerk wurde jedoch letztendlich vor allem auf den technischen Rahmen gelenkt. Neben einer höheren Grafikauflösung, deutlich mehr Objekten am Streckenrand und feineren Texturoberflächen bietet NFS 3 grafische Finessen en masse. So spiegeln sich beispielsweise die **Wolken in den Windschutzscheiben** wider, bei Regen spritzen Wassertropfen von den Reifen, und zu nächtllicher Stunde kann man aufregend realistische Lichteffekte in Echtzeit erleben (True Lightsourcing). (Ulf S.)



Grafische Gags gibt es zuhauf. Bei dieser herbstlichen Piste überholt Euch zum Beispiel eine alte Propellermaschine

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte März

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Need for Speed 3

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 6 Strecken



„Realistisches Rennspiel mit erstklassiger Grafik, interessanten Spielmodi und Edel-Fuhrpark“



NAGANO

WINTER OLYMPICS'98 GOLDRAUSCH



Der echte Thrill – bis ans Limit.

Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.

Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.

Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™

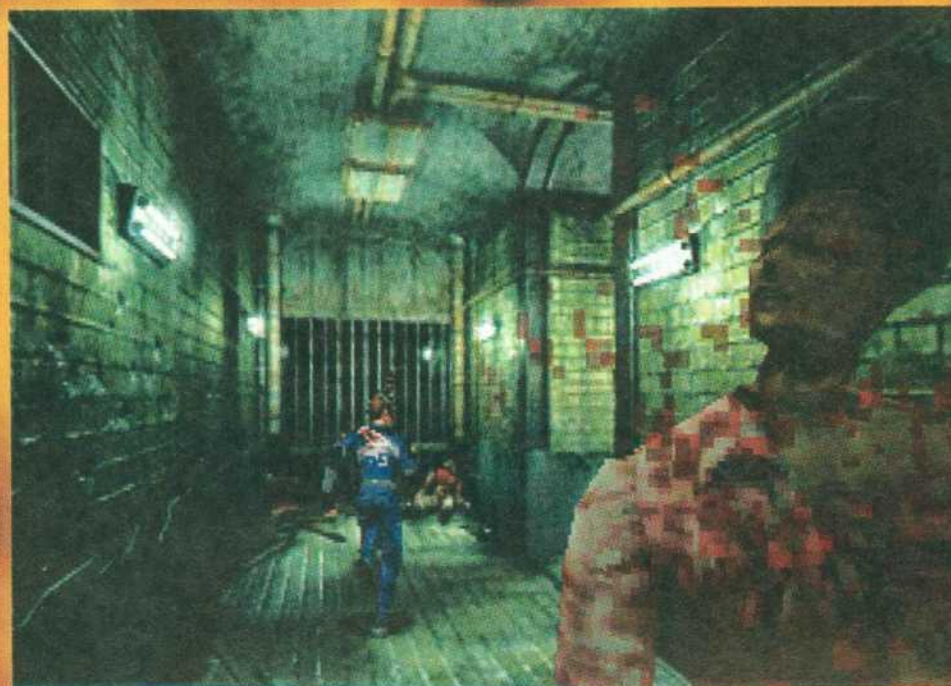


Resident Evil 2

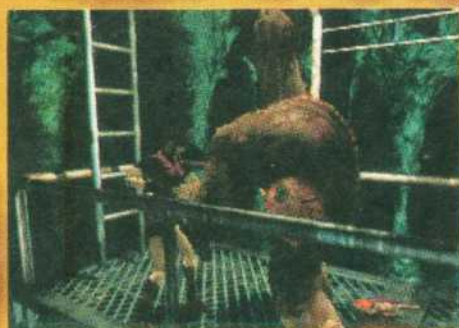
Nach dem sensationellen Erfolg von Capcoms revolutionärem **Splatter-Action-Adventure** Resident Evil schlossen sich die Programmierer wesentlich länger als geplant ein, um eine Fortsetzung zu produzieren, die mit Fug und Recht zu DEN **Highlights dieses Jahres** schlechthin bezeichnet werden kann. Nach über zwei Jahren Produktionszeit ist es Ende Januar in Japan endlich soweit. Grund genug, kurz vor dem **Showdown** schon einmal die neuesten Bilder und Facts zusammenzutragen

Kaum ein anderes Spiel hat derart viele Spieler fasziniert wie Capcoms Resident Evil. Doch anstatt wie üblich die schnelle Mark abzukassieren, legte sich das traditionelle Softwarehaus wie bei kaum einem anderen Produkt zuvor ins Zeug, um eine Fortsetzung herzustellen, die voll und ganz ihren hohen Ansprüchen genügt. Soviel ist bereits jetzt sicher: Das ist ihnen auch zu 100% gelungen. Was bei Resi-

dent Evil 2 an grafischer Klasse, spielerischer Tiefe und dichter Grusel-Atmosphäre rüberkommt, ist nahezu einsame Spitze. Bereits die Story stellt die logische Steigerung gegenüber dem ersten Teil dar. Nachdem die Monsterhorde in der verlassenen Villa produziert wurde, hat die Zombiebrut nun ganz Raccoon City in ein regelrechtes Schlachthaus verwandelt. Inmitten dieses



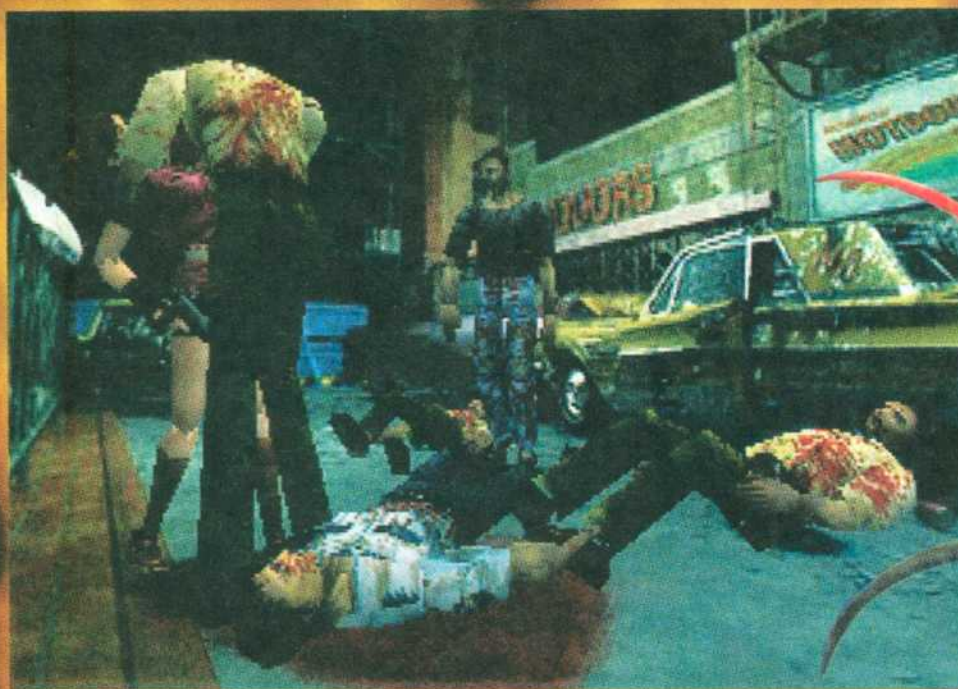
In der Großaufnahme eines Untoten erkennt man sehr gut, mit welchem Detailreichtum die Grafiker zu Werke gegangen sind. Selbst kleinste Blutspritzer sind noch gut erkennbar



Dieses Ungetüm schimpft sich „Babyboss“, was wohl andeuten soll, daß er noch einen größeren Bruder hat!!!

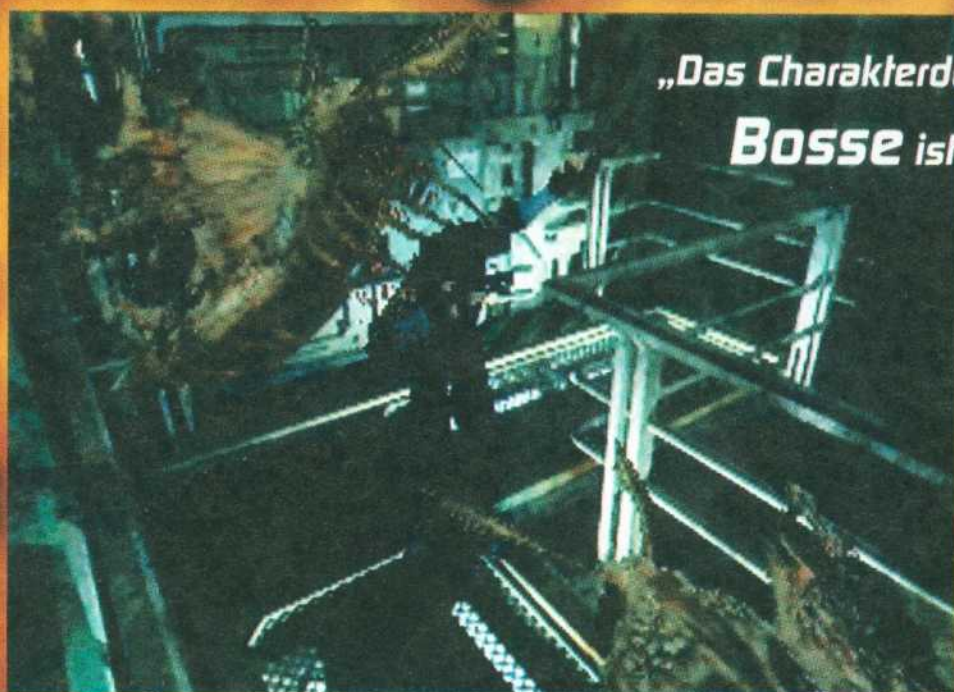


Gezielte Schüsse, taktisch kluges Vorgehen und der sparsame Einsatz von Munition sind auch bei der Fortsetzung das A und O



Raccoon City wurde durch die hereinstürmende Zombie-Brut völlig verwüstet. Auf den Straßen liegen überall tote Menschen herum, die nach einer Zeitlang als Zombies mitmischen. Ein leichtes Zittern der Körper kündigt das Unheil an





„Das Charakterdesign der **Zombie-Bosse** ist so **brillant** wie abstoßend“

Das Repertoire an Feinden ist wesentlich facettenreicher geworden. Selbst Riesen-Motten haben es diesmal auf Euren Energiehaushalt abgesehen



Die **Hintergrundgrafiken** wurden mit einem enormen Aufwand skizziert, auf dem Computer berechnet und zu guter Letzt gerendert, so daß sie schon beinahe fotorealistisch wirken.



Aus dem Charakter William Birkin wird im Laufe des Spiels einer der fiesesten **Endgegner** des gesamten Horror-Adventures. Er ist nicht nur flink, sondern verfügt auch noch über eine tödliche Reichweite



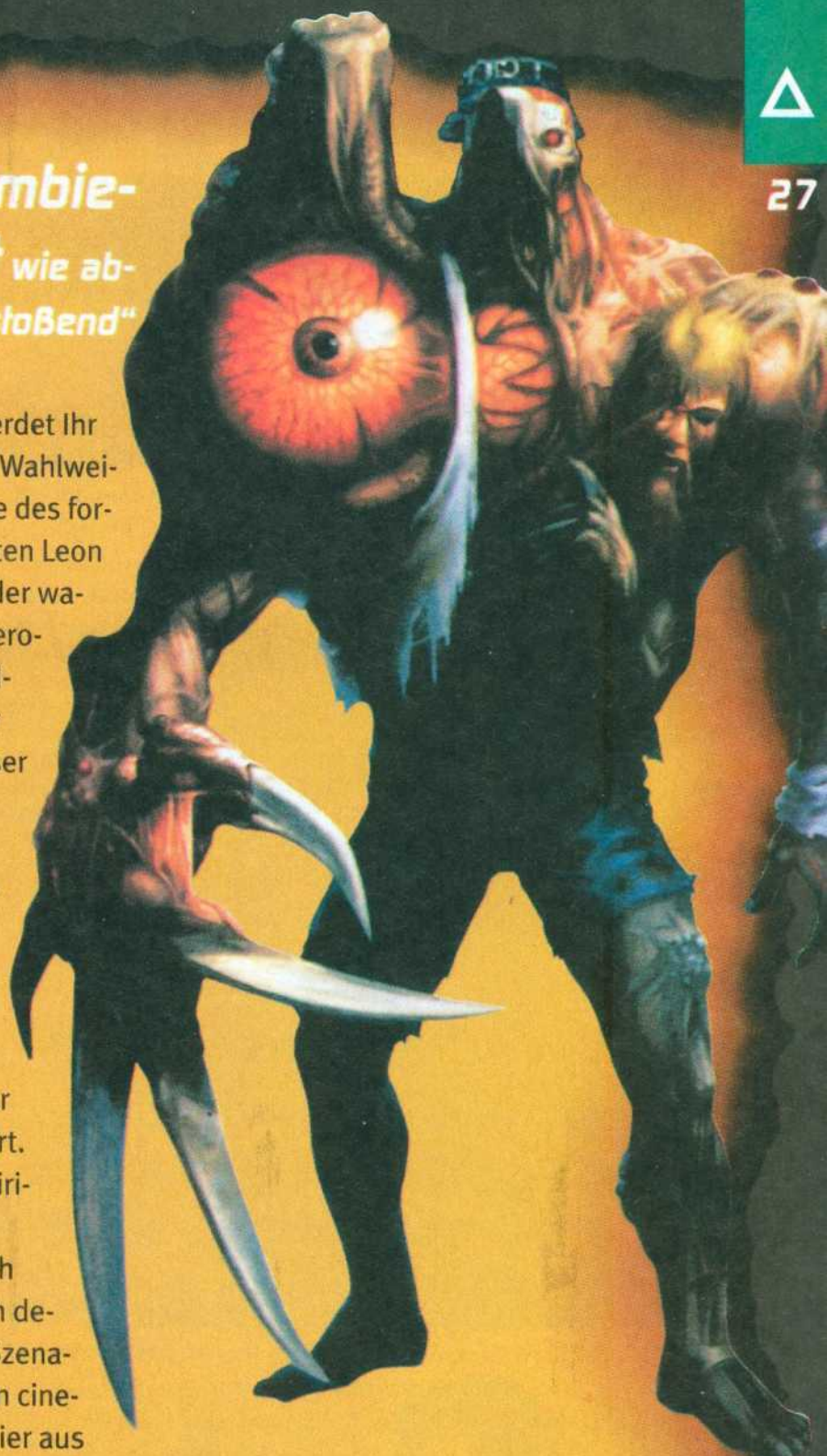
In der Kanalisation habt Ihr es mit einem Riesen-Alligator zu tun. Aufgrund seiner dicken Panzerung helfen nur größere Kaliber



Der ekelerregende Mutant Licker verfügt über eine extralange Zunge und riesige Klauen

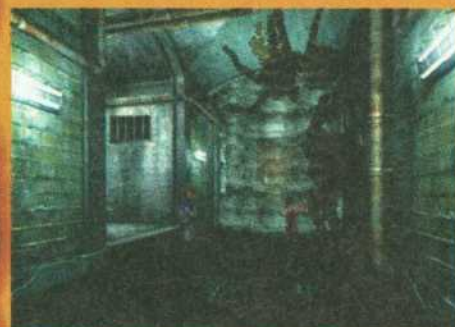
Alpträumen werdet Ihr nun versetzt. Wahlweise in der Rolle des forschen Polizisten Leon Walker oder der wagemutigen Heroine Claire Redfield müßt Ihr Euch aus dieser von Zombies verseuchten Stadt herauskämpfen. An der Spielmechanik hat sich auf dem ersten Blick nur wenig verändert. Nach wie vor dirigiert Ihr Euren Charakter durch die unglaublich detaillierten 3D-Szenarios, die Euch in cinematischer Manier aus unterschiedlichen Blickwinkeln präsentiert werden, löst Puzzle-Rätsel und vernascht selbstverständlich mit großkalibrigen Argumenten die Monsterscharen. Die Verbesserungen sind zunächst einmal grafischer Natur. Die gerenderten **Hintergrundgrafiken** sind vom Allerfeinsten und am ehesten zu ver-

gleichen mit denen von Final Fantasy VII. Neu sind in diesem Zusammenhang die effektvollen Animationen. Lodernde Flammen, eine dicke Nebelsuppe, die über das nackte Asphalt zieht - die Atmosphäre, die durch solche optischen Schmankerl aufkommt, ist geradezu packend. Nicht minder

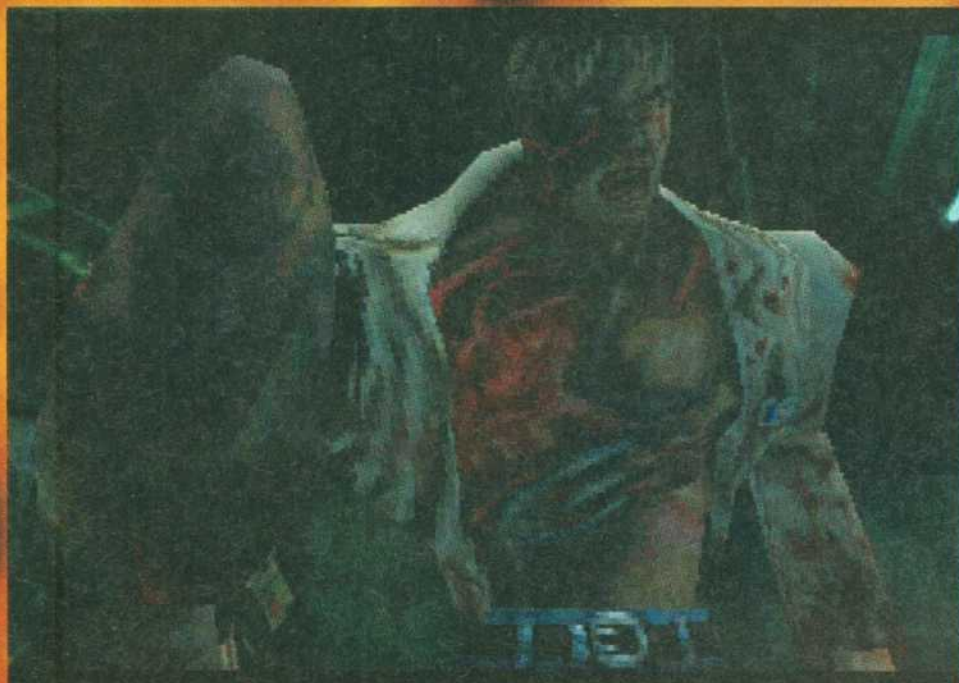




Glatter Durchschuß: Der 3-Meter-Hühne Mr. X gehört eher zu den harmloseren Obermotzen. Mit einer Pump Gun könnt Ihr durch seinen Oberkörper durchschießen, doch das juckt ihn anfangs noch herzlich wenig



„Flauschige“ Spinnen tauchen auch diesmal von allen Seiten her auf, jedoch gleich in Scharen!!!



Eine Bedrohung der besonders fiesen Art stellt ein tödlicher Virus dar, der die hilflosen Menschen ganz allmählich in bizarre Kreaturen verwandelt



In der Kanalisation habt Ihr es mit einem Riesen-Alligator zu tun. Aufgrund seiner dicken Panzerung helfen nur größere Kaliber



Es gibt im gesamten Spiel wesentlich mehr Sorten von Zombies als noch im ersten Teil. Hier seht Ihr das „Modell“ ohne Haut

grandios sind die feinsäuberlich modellierten **Polygon-Zombies**, die mit schlüpfenden Schritten auf Euch zu wanken. Auch diesmal könnt Ihr die Untoten mit einem reichhaltigen Repertoire an Waffen endgültig ins Jenseits befördern. Neu ist dabei die Möglichkeit, die Zombies systematisch von ihren Gliedmaßen zu befreien - ein Zombie ohne Arme ist schließlich nur noch halb so gefährlich. In puncto Sound erwartet den Zombiejäger wieder einmal ein düsterer Filmsoundtrack, der sparsam, aber ungemein effektiv eingesetzt wird und sich vor allem durch quälende Synthieklänge auszeichnet. Beim Gameplay hat sich wie gesagt nichts Grundsätzliches verändert, im Detail jedoch eine Menge. So gibt es wesentlich mehr Cut Scenes (Zwischensequenzen), um die Story anschaulich weiterzuspinnen. In einer Szene unterhaltet Ihr Euch beispielsweise mit einem nervösen Wafenhändler, bis plötzlich ein Horde von Untoten durch die Schaufensterscheibe einbricht und den armen Geschäftsmann zu Blutwurst verarbeitet - Horror pur! RE 2 Bietet überhaupt wesentlich mehr Story, schon alleine deshalb, weil das Horror-Adventure gleich mehrere CD-ROMs in Beschlag nimmt



Im Hintergrund gibt es mehr animierte Objekte, wie bspw. lodern-des Feuer

(läuft einem da schon das Wasser im Munde zusammen?). Als letzter Punkt sei noch das skurrile Monster-Design erwähnt. Derartig abstoßende Kreaturen wandelten sicherlich noch nie zuvor auf dem PlayStation-Screen

„Diese Fortsetzung zählt ohne Zweifel bereits jetzt zu den Software-Meisterwerken“

en umher. Grund für diese Ekel-Wesen ist ein neuartiger **Endgegner** der besonders fiesen Dimension. Durch einen **Virus** verwandelt dieser Schlimmling normale Menschen ganz allmählich in „Gedärme auf zwei Beinen“ - lecker! In der nächsten Ausgabe folgt ein Mega-Preview anhand der japanischen Version. Bis dahin müßt Ihr Euch wohl oder Übel noch in Geduld üben. (Ulf S.)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
April

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Resident Evil 2

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: entfällt



„Eine spielerische wie technische Offenbarung, die jedoch ein starkes Nervenkostüm voraussetzt“



SONY PLAYSTATION

Händlerfax:
07171-928898



HTTP:
[/WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2ND2NONE.COM)

Biohazard 2 (jp)*	139.-
Bloody Roar (jp)	129.-
Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Bushido Blade (us)	109.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Clock Tower (us)	115.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Einhänder (jp)	129.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Final Fant. Tactics (us)*	115.-
Ghost in the Shell (us)	115.-
Grand Turismo (jp)	139.-
Masters Teras Käsi (us)	115.-
Nightmare Creat. (us)	115.-
Newman Haas Race (us)*	115.-
ONE (us)	115.-
Director's Cut (us)	115.-
Riven (us)	115.-
Spawn (us)	115.-
Street Fighter Coll. (us)	115.-
Tekken 3 (jp)*	139.-
Time Crises +Gun (us)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Vs (us)	115.-
Wild Arms (us)	115.-

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

Ihr habt Fragen ? Ihr wollt mehr ?
Anrufen oder vorbeisurfen !
Öffnungszeiten von :
Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
Ladenpreise können abweichen !

Ladenlokale

GAME OVER!
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd
07171-928893

PLAYBASE
Hauptstrasse 11
77704 Oberkirch
07802-91460

FUN Computer
Schwesternstr. 20
87700 Memmingen
08331-47499

07171-928892

07802-91460

08331-47499

Analog Controller (jp)	89.-
Analog Controller (dv)	55.-
Boot Chip PSX	25.-
Game Buster (dv)	79.-
Gun + Laser (us)	99.-
HyperBlaster Gun (dv)	65.-
Infrarot-Pads	69.-
Joypadverlängerung	19.-
Laser Gun	109.-
Linkkabel	19.-
Maus PSX	55.-
Memory Card bunt	29.-
Memory Card Sony	35.-
Memory Card 360 PSX	79.-
Multi Tap PSX	59.-
NeGcon PSX	75.-
RGB Kabel PSX	20.-

Abe's World (dv)	89.-
Ace Combat 2 (dv)	89.-
Bushido Blade (dv)*	89.-
Colony Wars (dv)	89.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89.-
Fifa 98 (dv)	89.-
Fighting Force (dv)	89.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
G-Police (dv)	99.-
Gex 2 (dv)*	89.-
MDK (dv)	89.-
NBA Live 98 (dv)	89.-
Nightmare Creat. (dv)*	89.-
Nuclear Strike (dv)	89.-
RE:Director's Cut (dv)	89.-
Riven (dv)*	89.-
Shadow Master (dv)*	89.-
Test Drive 4 (dv)	89.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
TOCA (dv)	89.-
Tomraider 2 (dv)	95.-
V-Rally (dv)	89.-
Z (dv)	79.-

Deathtrap Dungeon

Nicht die Vorzeigeschmiede Core Design steht hinter diesem **martialischen Actiontitel**, sondern das **hausteigene Programmiererteam von Eidos**. Wie der Kampf gegen **Orks, Trolle und Drachen** in diesem Frühjahr für Furore sorgt, lest Ihr auf den beiden folgenden Seiten

Zu Beginn der achtziger Jahre erschufen Ian Livingstone und Steve Jackson mit ihren Fighting-Fantasy-Büchern ein sehr einfach zu spielendes Rollenspiel. Ohne großes Regelwerk ging es sehr schnell ans Eingemachte, und der lesende Soloabenteurer kämpfte sich mit Würfel und gierigen Blicken durch das 400 Ab-

„Im Gegensatz zu Tomb Raider II stehen knallharte Fights im Vordergrund“

schnitte starke Buch. Nach jedem dieser Abschnitte konnte man meist zwischen mehreren neuen Passagen wählen. So gab es zahlreiche Wege, das Abenteuer erfolgreich zu beenden, und man mußte sich mehr als einmal durch das Buch kämpfen, um alle Situationen zu erleben. Nun befinden wir uns im Jahre 1998 und Altmeister Ian Livingstone, der selbst maßgeblich an dem Projekt Deathtrap Dungeon mitwirkt, kann mit der Technik

der neunziger Jahre einen kleinen Traum verwirklichen: die Umsetzung eines seiner Bücher auf PC und PlayStation. Deathtrap Dungeon basiert auf dem ersten Soloabenteuer von Livingstone, und wir befinden uns in Fang, einer Stadt, die einst als Metropole des Überflusses galt. Der Tyrann Baron Sukumvit regiert mit eiserner Hand, und so ein machthungriges Wesen wie er will ja auch unterhalten werden. Deshalb hat die notorische Spielernatur außerhalb von Fang ein unterirdisches Labyrinth bauen lassen, riesige Monsterhorden als „gastfreundliche Mieter“ gewonnen und einen Preis von 10.000 Goldstücken für den Abenteurer ausgesetzt, der sicher aus den verschlungenen Pfaden wieder ans Tageslicht kommt. Hier beginnt auch das Abenteuer für die beiden zur Wahl stehenden Helden, die

agile **Heldin Roter Lotus** und den Conan-versehnt Kettenhund, die sich in die dunkle Tiefe des Labyrinthes wagen. Zur



Wer wird diese Sauerei nur aufwischen? Unserer Heldin Roter Lotus kann es ja egal sein und dem zerfetzten Ork sowieso

Grundausrüstung gehört ein einfaches Schwert, mit dem die Kämpfer die ersten Feinde mit Leichtigkeit besiegen können. Mittels X-Taste und dem Steuerkreuz lassen sich zahlreiche Schlagkombinationen vollführen, die nicht selten Gliedmaßen vom Körper der Feinde abschlagen. Des weiteren können unsere Helden unterschiedlich mächtige Schwerter finden, Zaubersprüche, Tränke und Amulette benutzen, um sich der Feindeshorden zu erwehren. Denn eines ist jetzt schon zu sehen: Im Gegensatz zu Tomb Raider steht hier ganz klar die Action im Vordergrund. Zwar muß man auch einige Rätsel lösen und Geheimgänge finden, die einem mit diversen Boni ausstatten, die unab-

lässig sind, jedoch lauert hinter jeder Ecke der Tod. Dafür sorgen vor allem die zahlreichen Feinde (über 50 Stück!), die von Gnomen, Orks über



Hebel wie dieser lassen sich meist einfach finden, sind aber streng bewacht. Daher weniger Adventure, aber mehr Action



Auch kleinere Höhen werden locker gemeistert. Roter Lotus vollführt einen agilen Handstand



JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Auto Destruct *	89,99
Ayrton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Beast	89,99
Castlevania	89,99
Clock Tower *	99,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99
Constructor *	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Deathtrap Dungeon *	99,99
Discworld 2	89,99
Dynasty Warriors	99,99
Fifa '98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Fighting Force	99,99
Final Fantasy VII	109,99
Formula Karts	99,99
Frogger	89,99
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Herc's Adventure	99,99
Hercules	89,99
Int. Superstar Soccer PRO	99,99
Magic the Gathering	79,99
MDK	85,99
Monopoly	89,99
Moto Racer	89,99
Nascar '98	89,99
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99
NHL '98 (EA Sports)	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
Nightmare Creatures *	89,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Odyssey	89,99
Pandemonium 2	89,99
Pax Corpus *	99,99
PGA Tour Golf '98	89,99
Porsche Challenge	85,99
Power Soccer 2 *	89,99
Rapid Racer	89,99
Resident Evil – Director's Cut	89,99
Risiko	89,99
Rock 'n' Roll Racing 2 *	89,99
Steel Reign *	79,99
Test Drive 4	89,99
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	95,99
Tomb Raider 2 incl. Lösungsbuch	109,99
Transport Tycoon	89,99
V-Rally	89,99
WarCraft 2	89,99
Z	79,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

adidas Power Soccer (Platinum Edition) *	49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99
Battle Arena Toshinden 1 (Platinum Edition)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	39,99
Casper	AKTION! 39,99
D	AKTION! 39,99
Destruction Derby 2 (Platinum Edition) *	49,99
Disruptor	AKTION! 49,99
Fade to Black (Platinum Edition)	49,99
FIFA Soccer 96 (Platinum Edition)	49,99
International Track & Field (Platinum Edition)	49,99
NBA Jam Extreme	AKTION! 39,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Road Rash (Platinum Edition)	49,99
Robotron X	AKTION! 49,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Analog Control Pad	59,95
Antennenkabel	39,99
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99
Joypad	ab 29,99
Lenkpad	ab 119,99
Memory Card	ab 29,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 299,-
incl. Control Pad

Unser Neujahrstip:

Nagano Winter Olympics '98

Rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen in Nagano präsentiert Konami die Playstation-Umsetzung dieses großen Sportereignisses, bei der Sie um olympisches Gold ringen!

Sony Playstation *

95,-

Antons Tips zum Jahresanfang:

Tunnel B1

Sony Playstation

39,99

Bust a Move 3

Sony Playstation *

59,99

Ridge Racer Revolution

Sony Playstation *

49,99

WipEout 2097

Sony Playstation *

49,99

Das fängt ja gut an!

Batman & Robin

Sony Playstation *

89,99

Cool Boarders 2

Sony Playstation *

89,99

Skull Monkeys

Sony Playstation *

89,99

Theme Hospital

Sony Playstation *

89,99

Vorsicht! Action total –
Nichts für Schwächlinge!

Broken Helix

Sony Playstation *

99,99

Shadow Master

Sony Playstation *

89,99

Ankauf

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

Media Point

Unsere Filialen:

Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Media Point Berlin – Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Media Point Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Media Point EXPRESS Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956	Media Point Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Media Point Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Media Point Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	Media Point Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Media Point EXPRESS Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"	Media Point Bernau Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	Media Point Bremen Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85

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

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen 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!



Dämonen und Medusen bis hin zu feuerspeienden Drachen reichen. Aber auch diverse Fallen werden dem Spieler das Leben zur Hölle machen. Daher ist auch einer der wichtigsten Punkte das Kampfsystem, das in Zusammenarbeit mit der schnellen Grafik für schnelle und harte, aber abwechslungsreiche Gefechte sorgt, bei denen meist mehrere Feinde teilnehmen. Bei den Kämpfen ist vor allem derjenige der Sieger, der seine Waffen effektiv einsetzt und den Feind durch schnelle Bewegungen in die schlechtere Position bringt. So hilft z.B. das Silberschwert gegen untote Kreaturen, oder mit dem Flammenwerfer lassen sich Insekten bestens grillen. Wenn man beispielsweise an einem Abgrund kämpft, kann der Kontrahent mit harten Schlägen an dessen Kante getrieben werden, und es reicht ein leichter Stoß, um dem Feind einen Freiflug zu bescheren. Das Kamerasystem



stem ist dem von Tomb Raider nicht unähnlich, jedoch noch nicht auf dem vergleichbar hohen Stand. Mittels Knopfdruck kann man aus der **Ego-Perspektive** die Umgebung erforschen, ansonsten sieht man das Geschehen aus dem Third-Person-Blickwinkel, wobei das System schon jetzt elegant hin- und herzoomt, um einen möglichst sauberen Überblick zu erhalten. Die Grafik ist in den einzelnen Ab-

„Zahlreiche Fallen und massenhaft tödliche Gegner werden für stundenlange Dauermotivation sorgen“



Dieser grünhäutige Ork hat mit einem kräftigen Hieb ein Bein verloren, die nächste Attacke ist tödlich



Das Leveldesign bietet dank hoher Dichte an Texturen einen sehr hohen Grad an Realität, was ein authentisches Kerkerflair vermittelt. Mit der **Ego-Perspektive** könnt Ihr die Gegend bestens erforschen



Solche offensichtlichen Hindernisse wie diese schwingenden Beile sind eher die Seltenheit. Trotzdem ist ein Treffer fast immer tödlich



Skurrile Maschinen, z.B. diese Walzen, werdet Ihr des öfteren in den dunklen Gewölben treffen

schnitten, die zusammen über 30 Level zu bieten haben, sehr detailliert und immer unterschiedlich. Massenhaft Texturen sorgen für ein authentisches Flair und die Licht- und Schatteneffekte tauchen das

Ganze in eine gespenstische Kerkeratmosphäre. Diese wird von dem dramatischen und fetzigen Musikstücken begleitet und runden schon jetzt das Gesamtbild optimal ab. (Uwe K.)



Riesenspinnen sind ganz schön garstige Biester. Gegen ihr Gift helfen aber Amulette und Tränke

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Januar

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Deathtrap Dungeon

Hersteller/Vertrieb: Eidos/Eidos
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 30+ Levels



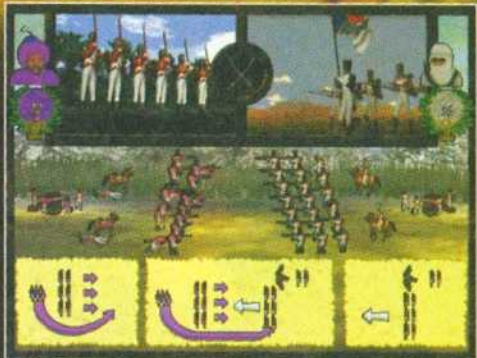
„Actiongeladene Kämpfe, die in ein authentisches Fantasyflair eingebettet sind“

ROTE AMEISEN VERNICHTET MAN MIT SPRAY. UND ROTE ARMEENEN?

SLAGMAN'S

**JETZT FÜR
PLAYSTATION**

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



**PC
CD-ROM**



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

www.hasbroidinteractive.com





Die immer wieder beliebten Tunnel-Passagen gibt es bei Gran Turismo gleich zuhauf

Reiskocher en masse

Gran Turismo

Große Spiele werfen ihre Schatten voraus: Dieser **ultimate Racer** stellt sicherlich Sonys wichtigstes Produkt für das **kommende Frühjahr** dar und reizt „nebenbei“ die PlayStation derzeit am besten aus

aus via Split-Screen gegen einen Widersacher aus Fleisch und Blut antreten (leider noch nicht anwählbar). Der Gran Turismo gibt aufgrund japanischer Schriftzeichen und vieler unvollständiger Optionen derzeit noch einige Rätsel auf. Nur soviel: Was hier an Möglichkeiten geboten wird, das scheint rekordverdächtig zu sein. In einem speziellen **Story-Modus** bastelt Ihr fleißig an einer Rennfahrerkarriere,

„35 Wagen stehen zur Auswahl - der bislang umfangreichste Fuhrpark auf der PlayStation“

zu der logischerweise auch kontinuierliches Geldverdienen gehört, um sich neue Boliden leisten zu können. Erwartungsgemäß nehmt Ihr hier auch an einer umfassenden

Zugegeben, nach dem Hörensagen vermutet man bei Gran Turismo nichts Spektakuläres. Schon alleine der ungewöhnliche Name ... und was ist schon so Spannendes daran, mit Otto-Normal-PKW's vornehmlich aus dem fernen Osten über realistisch gehaltene Rundkurse zu rasen? Doch spätestens seitdem Ken Kutaragi, der Erfinder der PlayStation, im Interview verlauten ließ, daß Gran Turismo die Hardware mit einem Wert jenseits der 90% Marke derzeit am weitesten ausreizt (laut Sonys speziellem „Performance Analyzer“), dürfte die Asphaltjagd in aller Munde

sein. In der Tat: Man muß sicherlich kein Prophet sein, um zu orakeln, daß Gran Turismo wirklich das Potential zum Mega-Hit hat. Bereits die nackten Zahlen sprechen eine eindrucksvolle Sprache: Der Fuhrpark umfaßt zehn internationale Hersteller aus Japan, Großbritannien und den Vereinigten Staaten mit insgesamt 35 Polygon-Karren, die virtuellen Pisten setzen sich aus acht realistischen Rundkursen zusammen, für deren Bewältigung man jeweils über eine Minute braucht, und in puncto Spielmodi darf man mindestens vier Variationen erwarten. Doch alles der Reihe nach.

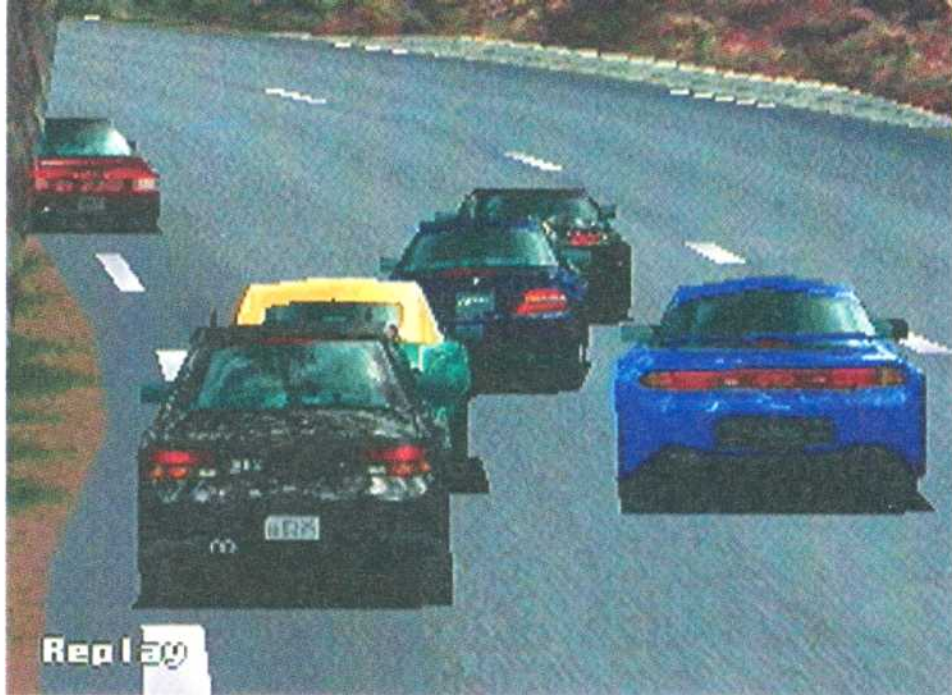
Zunächst einmal steht Ihr vor der Wahl „Quick Arcade“ oder „Gran Turismo“ Mode. Ersterer bietet, wie der Name schon ausdrückt, ein unkompliziertes Rennvergnügen. Schnell mal eine Runde gegen die Konkurrenz fahren, beim Time Trial Bestzeiten anvisieren oder aber beim 2-Spieler-Mo-



Im **Story-Modus** werkelt Ihr an einer längerfristigen Rennfahrerkarriere, kauft neue oder gebrauchte Wagen ein und nehmt selbstverständlich auch an diversen Turnieren teil



Im Kiesbett ist es schwierig, sich mit gefühlvollem Gasgeben wieder zurück auf die Strecke zu manövrieren



Auf Knopfdruck verändert Ihr beim Replay den Blickwinkel

Drift-Qualitäten von Vorteil sind. Mit dem geeigneten Fahrzeug (Anfänger sollten einen Wagen mit gutem Handling wählen) geht es anschließend auf die Strecke. Die insgesamt acht Rundkurse wurden allesamt sehr authentisch gehalten, sprich malerische Wasserfälle und Dörfer in den Bergen gibt es nicht. Statt dessen bieten die Parcours zu meist schönste Naturland-

schaften, wie große Felswände oder grüne Wälder, die von jeglichem Sauren Regen bislang verschont blieben. Während die Steuerung wahrhaftig keine Umschulung nötig macht (Gas & Bremse), muß man sich an das sensible Fahrverhalten erst einmal gewöhnen. Wer in den Kurven allzu leichtfertig mit dem Wechselspiel aus Gasgeben und Abbremsen umgeht, der vollführt

Meisterschaft teil, bei der Ihr sämtliche Circuits nacheinander absolviert. Dies sind wie gesagt nur einige wenige von unzähligen Features, die diese Mega-Option im fertigen Zu-

„Sensible Steuerung: Eine Unaufmerksamkeit und der Bolide findet sich im Kiesbett wieder“

stand bieten wird. Bei dieser ersten Preview-Version muß man sich momentan noch „nur“ mit dem Single-Modus

begnügen. Also, her mit dem fahrbaren Untersatz und rauf auf die Polygon-Piste. Angesichts der stattlichen 35 Wagen habt Ihr natürlich die Qual der Wahl - und es kommt noch schlimmer: Neben der obligatorischen Wahl zwischen Automatik und manueller Gangschaltung stehen Euch die Modelle „Racing“ und „Drifting“ zur Verfügung. Die Auswahl dieser beiden Typen ist logischerweise streckenabhängig. Bei kurvenarmen Rundkursen solltet Ihr den Racing-Wagen bevorzugen, während bei kurvenreichen Pisten bessere



In der Cockpit-Perspektive gibt es erfreulicherweise auch einen Rückspiegel

INFO Die virtuellen Pisten von Gran Turismo



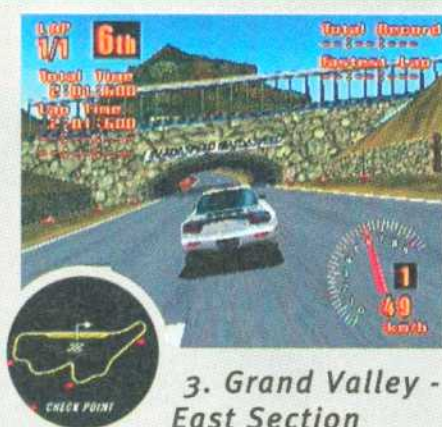
1. High Speed Ring

Der erste Rundkurs erinnert durch die zahlreichen Schrägen stark an die High Speed-Ovale aus der amerikanischen Stock Car-Serie



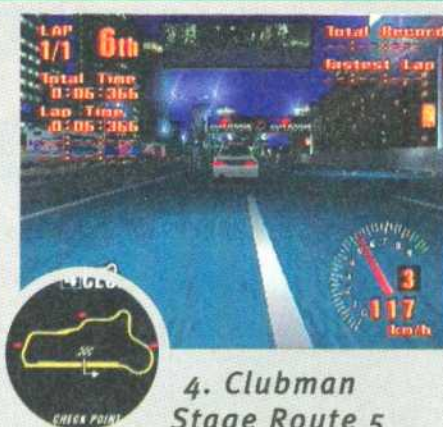
2. Trial Mountain

Eine längere Strecke mit malerischem Berg-Panorama und vielen Tunnels, jedoch auch mit einigen krassen Kurven



3. Grand Valley - East Section

Ein ziemlich kurzer Circuit mit einigen fiesen Kurven, bei denen man schnell in einem breiten Kiesbett landet



4. Clubman Stage Route 5

Die vielleicht schönste Strecke: Zur Nachtzeit cruist Ihr durch eine Großstadt und genießt dabei die gemäßigten S-Kurven



5. Autumn Ring

Bei dieser gebirgigen Strecke geht es durch eine verträumte Herbstlandschaft. Vorsicht: Die langgezogenen Kurven erfordern Euer ganzes Können!



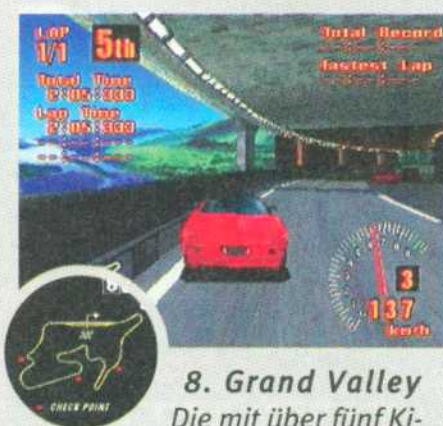
6. Deep Forest

Auch hier kommt man ins Schwärmen: Während das Abendrot am Horizont entzückt, geht es durch eine Vielzahl von Tunnels und haarigen S-Kurven



7. Special Stage Route 5

Diese Zusatzstrecke ist rund einen Kilometer länger als der Clubman-Rundkurs



8. Grand Valley

Die mit über fünf Kilometern mit Abstand längste Strecke. Sehenswert sind hier vor allem die Stahlbrücke und der halboffene Tunnel, der an einem See vorbeiführt

schnell eine 360-Grad-Drehung. Wie in der Wirklichkeit sollte man es außerdem vermeiden, aus dem Stand gleich Vollstoff zu geben, wenn Euch Euer virtueller Gummibelag lieb ist. Wer auf ein realistisches Fahrverhalten steht, kommt somit hier voll auf seine Kosten, Ridge Racer-Liebhaber könnten hingegen Probleme bekommen. Das eigentliche Prunkstück von Gran Turismo ist jedoch

eindeutig die Grafik. Das Stau-
nen fängt schon bei den Poly-
gon-Wagen an. Jeder PKW
wurde mit viel Liebe zum Detail
modelliert, und selbst das
Spiegeln der metallischen
Oberfläche kommt ungemein
realistisch rüber. Die acht
Strecken protzen des weiteren
mit aufwendigen Polygon-Kon-
struktionen und farbreichen
Textures. Kaum eine Stelle am
Streckenrand, die nicht mit
grafischen Details vollgestopft

„Spiegelnde Metalloberflächen, *realistisch* rotie-
rende Radkappen, Lichtreflexe in den Fensterscheiben
- die Polygon-Autos sehen *authentisch* aus“

wurde. Von der Optik her
kommt Gran Turismo ohne
Zweifel der Realität momentan
am nächsten, zumal es kaum
einen erkennbaren Grafikauf-
bau gibt und die Auflösung
recht hoch ist. Der Sound dürf-
te hingegen nicht jedermanns

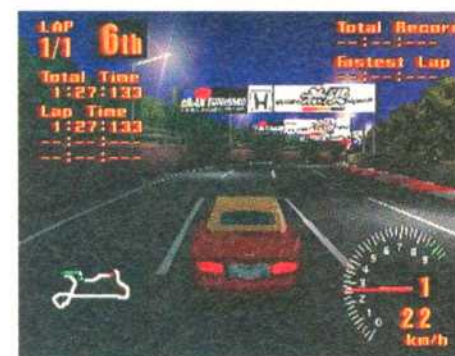
Sache sein, da es sich durch
die Bank weg um jazzig ange-
hauchten Japano-Pop handelt,
der scheinbar niemanden weh
tun soll. (Ulf S.)



Das Umfeld der acht Rundkurse ist meistens sehr naturbelassen mit schönen Felswänden und dichten Wäldern



Insbesondere die **Polygon-
Wagen** sehen durch die Licht-
spiegelungen in den Fenster-
scheiben und durch die reali-
stisch rotierenden Radkappen
ziemlich authentisch aus



Bei der Nachtfahrt durch eine
Stadt zeigt Gran Turismo seine
ganze grafische Klasse. Beim
Bremsen leuchten natürlich auch
die Rücklichter auf

Action .. Strategie .. Abenteuer .. Geschick .. Simulation ..	INFO Gran Turismo Hersteller/Vertrieb: Sony/Team Yamauchi Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 8 Strecken GEPLANT FÜR 1. April ERSTER EINDRUCK super
--	---

„Sonys Vorzeige-Racer mit Luxus-Optik, Mega-Fuhrpark und ultra-realistischem Fahrverhalten“

INFO Die schönsten Fahrzeuge aus Gran Turismo

Machine Selection
MAZDA
Ẽfini RX-7 Type RB
BATHURST '96

Change Color

Class A **FR 265PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
HONDA
NSX '97

Change Color

Class A **MR 280PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
TOYOTA
Supra RZ '96

Change Color

Class A **FR 280PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
ASTON MARTIN
DB7 Coupe

Change Color

Class A **FR 340PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
NISSAN
SKYLINE GT R

Change Color

Class A **4WD 280PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
Dodge
Copperhead

Change Color

Class A **FR 223PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
MITSUBISHI
GTO TWIN TURBO '96

Change Color

Class A **4WD 280PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
SUBARU
Impreza WRX STi Version III '96

Change Color

Class A **4WD 280PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
CHEVROLET
CORVETTE GRAND SPORT

Change Color

Class A **FR 345PS** Max. Speed Acceleration Handling

Machine Selection
TVR
Cerbera

Change Color

Class A **FR 355PS** Max. Speed Acceleration Handling

Die insgesamt 35 Modelle (drei bis vier Wagen pro Hersteller) setzen sich zum Großteil aus handelsüblichen PKWs zusammen, sogar einige Kombis sind mit von der Partie. Sämtliche Karren unterscheiden sich bezüglich Beschleunigung, Geschwindigkeit und Handling erheblich. Insbesondere die Roadster der englischen Nobelmarke TVR sind für Anfänger aufgrund des sensiblen Fahrverhaltens nur mit viel Übung auf der Strecke zu halten. Im Schnitt bringen es die Kisten auf vergleichsweise moderate 195 km/h

HASTA LA VISTA,

SONY PLAYSTATION

BABY!

GAMES

ACE COMBAT 2	DA	89,90
AGENT ARMSTRONG	KD	79,90
AIR RACE	DA	99,90
AUTO DESTRUCT (01/98)	DA	89,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	KD	99,90
BEAST (12/97)	DA	85,90
BUST A MOVE 3	DA	85,90
CASTLEVANIA: SYMPHONY O. T. NIGHT	DA	99,90
COLONY WARS	KD	85,90
COURIER CRISIS	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CROC	DA	89,90
DEATHTRAP DUNGEON (02/98)	KD	99,90
DEVILS DECEPTION	KD	79,90
DIABLO (02/98)	KD	89,90
DISCWORLD 2	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (02/98)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FELONY 11-79	KD	89,90
FIFA '97	KD	69,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORMULA KARTS	KD	89,90

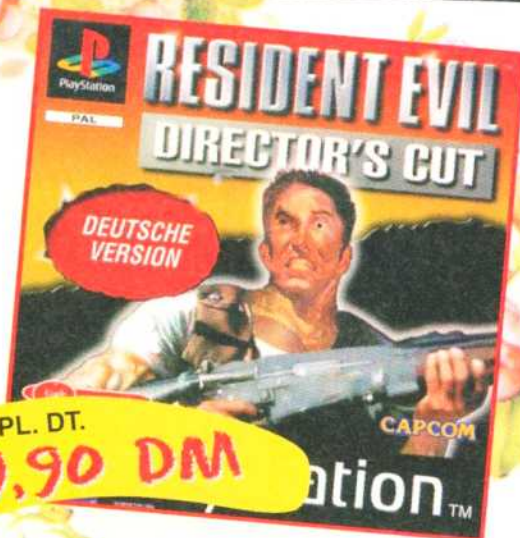
FORMEL 1 '97	KD	99,90
FORMEL 1 '97 INCL. LENKRAD/PEDALE	KD	199,90

FROGGER	KD	85,90
G-POLICE	KD	109,90
GRAND THEFT AUTO	KD	85,90
HERCULES	KD	89,90
HERC'S ADVENTURE (02/98)	DA	85,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	KD	99,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
LIFEFORCE: TENKA	KD	99,90
LUCKY LUKE (02/98)	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	89,90
MACHINE HUNTER	DA	85,90
MADDEN NFL 98	DA	89,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	89,90
MICRO MACHINES V3	KD	85,90
MONOPOLY	KD	85,90
MONSTER TRUCKS	KD	99,90
MOTO RACER	KD	89,90
MOTOR MASH	KD	79,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 2	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL BREAKAWAY 98	DA	85,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	95,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
NUCLEAR STRIKE	KD	89,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
OVERBOARD	DA	85,90
PANDEMONIUM 2	KD	85,90
PANZER GENERAL 2	DA	85,90
PAX CORPUS	DA	89,90
PGA 98	DA	89,90
PORSCHE CHALLENGE	KD	79,90
POWERBOAT RACING (01/98)	DA	89,90
RAGE RACER	KD	99,90
RAPID RACER	KD	89,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
RISIKO	KD	85,90
ROSCO MC QUEEN	KD	85,90
SHADOWMASTER (02/98)	KD	99,90
SKULL MONKEYS (02/98)	KD	89,90
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	DA	85,90
SYNDICATE WARS	KD	89,90
TENNIS ARENA	KD	89,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
TETRIS PLUS	KD	79,90
TIME CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	139,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOSHINDEN 3	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK	KD	89,90
VMX RACING	DA	85,90
V-RALLY	KD	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WING COMMANDER 4	KD	89,90
Z	KD	79,90

PLATINUM RANGE

ACTUA SOCCER PLATINUM	KD	49,90
ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	49,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	49,90
DESTRUCTION DERBY PLATINUM	DA	49,90
FADE TO BLACK PLATINUM	KD	49,90
FIFA '96 PLATINUM	KD	49,90
PGA '96 PLATINUM	DA	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
RIDGE RACER PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	49,90
SOVIET STRIKE PLATINUM (01/98)	KD	49,90
THUNDERHAWK 2 PLATINUM	DA	49,90
TRACK & FIELD PLATINUM	DA	49,90
WARHAMMER - SHADOW ... PLATINUM	KD	49,90
WORMS PLATINUM	KD	49,90

GAMES DES MONATS



Februar-Special

TOCA
+
PSX-Lenkrad

DT. ANLEITUNG
179,90 DM

Symbolabbildung

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13

82194 Groeben Zell

Telefon: 08142-59640

Telefax: 08142-54654

<http://www.wial.de>

E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:

Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr

Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
PLAYSTATION CHEAT BUCH	KD	19,90
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	49,90
GAMERS LENKRAD INCL. PEDALE	E	109,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	69,90
JOYPAD	DA	39,90
LINK KABEL	DA	49,90
MEMORY CARD 120 BLOCKS	DA	69,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
RGB SCART KABEL	DA	69,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	89,90

Jetzt gibt's
den neuen
Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung
angerechnet !!!

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
+ DIESER ABSCHNITT
= 4,90 DM
VERSANDKOSTEN*

*salitt 9,90 DM bei Nachnahme
bzw. 8,00 DM bei Vorkasse;
gilt nicht bei telefon. Bestellung

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug



Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

Newman Haas Racing

Die verbesserte **Grafikengine** von **Formel 1** soll Newman Haas Racing zur Poleposition im **Rennspielgenre** verhelfen

Auf den ersten Blick erinnern Indy Cars an Formel 1-Wagen. Diese Ähnlichkeit hört aber spätestens beim technischen Vergleich der Automobile auf, denn die amerikanischen Kollegen von Michael Schumacher und Co. rasen mit Turbolader-gepower-ten Raketen über Hochge-

schwindigkeitskurse, auf denen sie in ihren überzüchteten Boliden (über 800 PS) Spitzengeschwindigkeiten jenseits von 400 km/h erreichen. Daß sich Formel 1-Piloten bei diesem Tempo in ihre Rennkombi machen würden, das ist natürlich nur ein böses Gerücht. Tatsache aber ist, daß zwischen

beiden Sportarten ein reger Austausch von Fahrern herrscht. Jacques Villeneuve, der von den Indy Cars zum Formel 1-Titel wechselte, und Mark Blundell, der früher für solch illustre Teams wie Williams und McLaren an den Start ging und nun als Titelfavorit der CART gehandelt wird, sind nur zwei Beispiele dafür. Kein Wunder also, daß die Konsolen schon des öfteren mit Umsetzungen der Sportart beglückt wurden. Psygnosis, die sich ja dank den zwei Formel 1-Spielen einen Namen im Rennspielsektor gemacht haben, wandten sich nun auch den Indy Cars zu. In zähen Verhandlungen besorgte sich die Softwareschmiede die Lizenzen für einen Teil der offiziellen Strecken und schickt Euch jetzt in den PS-Bolzen an den Start. Die grafische Präsentation des Games ähnelt Formel 1 '97, da Psygnosis die Grafikengine des Millionensellers verwendete. Ärgerliche Fehler, wie z.B. das plötzliche Hereinplappen von Polygonen, wurden aber weitgehend beseitigt. Natürlich gibt es auch beim Gameplay keine großen Überraschungen. Wie gehabt könnt Ihr in den Modi Einzelrennen, Zeitfahren und Meister-



Nach jedem Rennen könnt Ihr Eure Leistungen in einem ausführlichen Replay noch einmal betrachten, natürlich aus allen möglichen Perspektiven



Die **detaillreich gestalteten Fahrzeuge** sind mit tollen Texturen überzogen. Nach Unfällen könnt Ihr Schäden gut an den Dellen erkennen



Bei spektakulären Unfällen und Drehern zoomt die Kamera automatisch heraus, um einen besseren Überblick zu gewähren

schaft über die Strecken rasen, neu sind dabei das Duell und der Challenge-Modus, in dem Ihr nur als Sieger in die nächsten Rennen vorrücken könnt. Aus insgesamt fünf Perspektiven könnt Ihr das Ge-

„Newman Haas Racing tritt in die Fußstapfen von Formel 1“

schehen beeinflussen. Ähnlich wie das große Vorbild wird auch Newman Haas Racing über vielfältige Einstellungsmöglichkeiten verfügen, Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad also wieder dynamisch festlegen. So könnt Ihr beispielsweise wählen, ob Ihr Unfälle weglassen oder das **Original-Flaggensystem** einschalten wollt. Bei Crashes verformt sich Eure Karosserie auch



Das **Original-Flaggensystem** warnt Euch vor Crashes oder zeigt Überholverbote an, Ihr könnt es aber auch abschalten





TM

IT'S NOT A GAME

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

Muss ich auch wandern in finsterner Schlucht,/
ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir,/
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psaln 23,4



Original Zubehör von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum jüngsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tap



neGeon-Controller



Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad

INFO Aus insgesamt 15 Strecken dürft Ihr wählen

 Houston Total Distance: 1.68 miles Number of Corners: 10 Circuit: Street	 Firebird Total Distance: 1.25 miles Number of Corners: 10 Circuit: Road	 Laguna Seca Raceway Total Distance: 2.23 miles Number of Corners: 11 Circuit: Road	 Long Beach Total Distance: 1.6 miles Number of Corners: 8 Circuit: Street
 Mid Ohio Total Distance: 2.25 miles Number of Corners: 13 Circuit: Road	 Milwaukee Mile Total Distance: 1 mile Number of Corners: 4 Circuit: Oval	 Portland Raceway Total Distance: 1.95 miles Number of Corners: 9 Circuit: Road	 Fittipaldi Speedway Total Distance: 1.86 miles Number of Corners: 4 Circuit: Oval
 Road America Total Distance: 4 miles Number of Corners: 14 Circuit: Road	 Surfers Paradise Total Distance: 2.79 miles Number of Corners: 9 Circuit: Street	 Toronto Total Distance: 1.8 miles Number of Corners: 11 Circuit: Street	 Kahoona Massive Total Distance: 2.5 miles Number of Corners: 3 Circuit: Tri-oval
 Pennsylvania Speedway Total Distance: 1 mile Number of Corners: 3 Circuit: Tri-oval	 Woods Hole Total Distance: 1.46 miles Number of Corners: 10 Circuit: Road	 Hill Fields 200 Total Distance: 1.8 miles Number of Corners: 9 Circuit: Road	



Die Grafik ist sehr flüssig geworden, lästiges Reinploppen und Blitzer waren schon in der Preview-Version kaum zu sehen

„Statt Schumacher und Villeneuve heißen die Helden Blundell und Fittipaldi“

an den entsprechenden Stellen, Reifen und Autoteile fliegen über die Strecke und beeinflussen nachhaltig das Fahrverhalten der detailreich gestalteten Fahrzeuge. So kann es vorkommen, daß Euer stark beschädigter Wagen plötzlich heftig nach rechts zieht und Ihr nur nach einem Boxenstop das Rennen mit einiger Erfolgsaussicht fortsetzen könnt. Dem Boxenteam könnt Ihr übrigens schon vor dem Stop Anweisungen geben.

ben. Im Pausenmodus stellt Ihr die nötigen Reparaturen ein, die dann von Euren Mechanikern automatisch ausgeführt werden. Habt Ihr dann nach Training und Qualifikation auch das Rennen mehr oder weniger erfolgreich hinter Euch gebracht, könnt Ihr in einem Replay Euer fahrerisches Geschick noch einmal bewundern. (Frank F.)



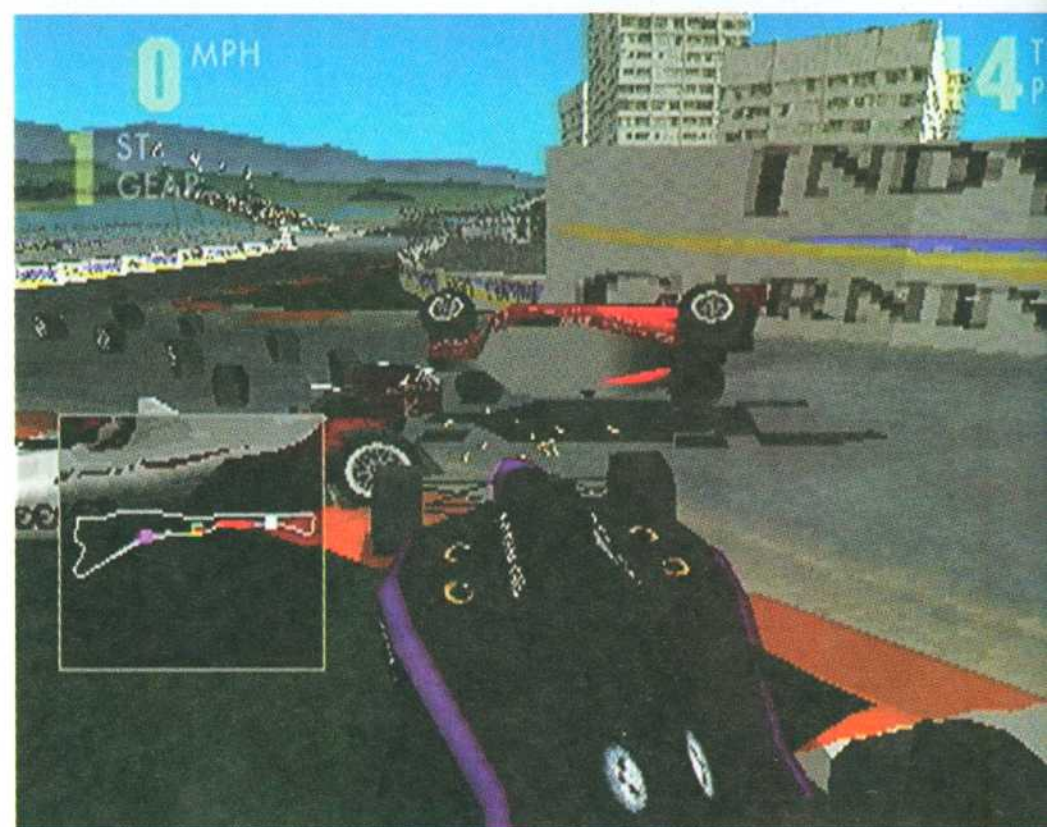
Gefährliche Schikanen müßt Ihr rechtzeitig erkennen, sonst landet Ihr in der Bande



Dem Boxenteam könnt Ihr im Pausenmodus schon Anweisungen geben, die dann automatisch ausgeführt werden



Wenn Euer Wagen beschädigt ist, kann schon mal die Lenkung verrückt spielen. Da wird es Zeit, die Boxen anzufahren

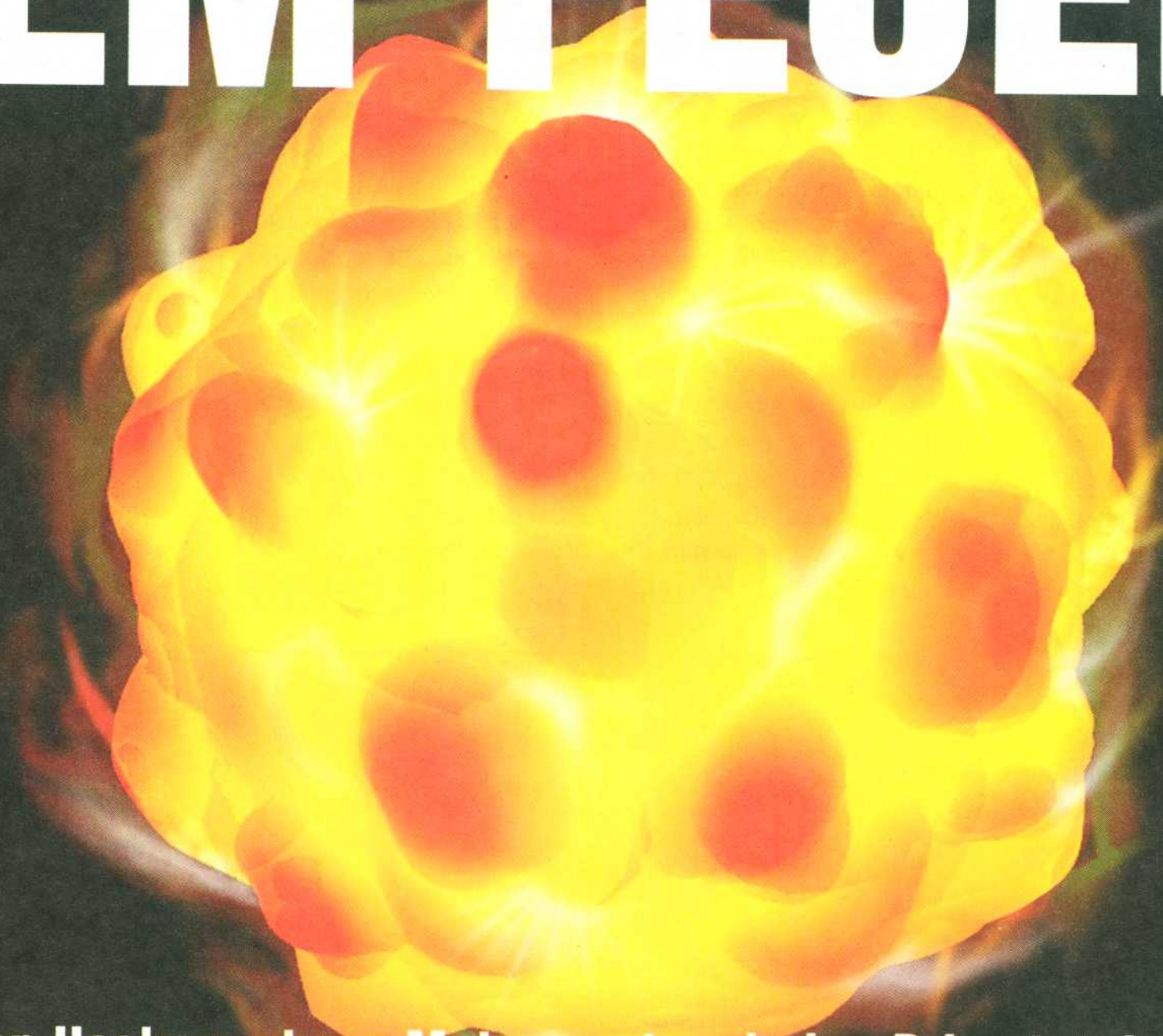


Reifen und Autoteile fliegen Euch bei schweren Crashes öfter um die Ohren, da hilft nur Augen zu und durch

Action .. Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Newman Haas Racing Entwickler/Vertrieb Studio 33/Psygnosis Schwierigk.: leicht bis schwer Levels: 15 Strecken GEPLANT FÜR Frühjahr '98 ERSTER EINDRUCK sehr gut	1-2 3 4 5
--	---	---------------------------------------

„Grafisch gelungene Rennaction im Stil von Formel 1 '97“

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 •
Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. Ballblazer is a trademark of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.
Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Tekken 3

Große Spiele werfen ihre Schatten voraus: Nach **längerer Funkstille** kündigt sich endlich der **Nachfolger zum beliebtesten PlayStation-Ge-kloppe** an, das sich in **Spielhallen** schon seit **geraumer Zeit größter Beliebtheit erfreut**

Tekken 2 ist nach wie vor das beliebteste Beat 'em Up für Eure Konsole, so daß der Nachfolger im Prinzip nur eine Frage der Zeit darstellt. Doch während die Zeitspanne zwischen dem ersten und zweiten Teil nur sehr kurz war, müssen sich Hobby-Schläger diesmal wesentlich länger in Geduld üben. Der Grund für diese lange Wartezeit ist in erster Linie rein technischer Natur. Während Part 1 und 2 noch auf Namcos Arcadeplatine System 22 programmiert wurden, die in etwa mit der PlayStation-Hardware identisch ist, verwendeten die Fernöstler für den dritten Teil das leistungsstärkere System 12-Board. Dieser technische Wandel war nötig, um in grafischer Hinsicht mehr bewegen zu können, doch dazu später. Da Tekken 3 als letztes PlayStation-Spiel geplant ist (Tekken 4 ist ein heißer Kandidat für den PS-Nachfolger), haben sich die kreativen Köpfe zum Abschluß eine interessante Hintergrund-Story einfallen lassen. In der Zeit, als Heihachi und Ka-

zuya noch verbissen um die Vorherrschaft beim mächtigen Mishima Financial Empire-Konzern kämpften, wurde Kazuyas Sohn Jin geboren, der mit seiner Schwester Jun abseits vom Großstadttal in den Bergen aufwuchs. Heihachi seinerseits fand heraus, daß es einen Gott des Kampfes gibt, der sich sämtlichen Menschen stellt, die über einen großen Kämpfergeist verfügen. Auch Jin wird von diesem Gott heimgesucht,



Links PS-Version, rechts Arcade - anhand der Screenshots kann man gut erkennen, daß sich die grafischen Unterschiede in Grenzen halten

überlebt aber diese Attacke glücklicherweise, woraufhin er sich von Heihachi in den Kampfkünsten unterrichten läßt. Heihachi heckt in der Stille einen teuflischen Plan aus. Um den Gott des Kampfes anzulocken und sich seine Macht zunutze zu machen, veranstaltet er zum dritten Male einen Wettkampf der besten Fighter. Da laut der Story wieder ein paar Jahre ins Land gegangen sind, folgten nur noch die Tekken-Veteranen King, Paul Phoenix, Lei, Nina Williams Law sowie Yoshimitsu

erneut dem Ruf. Der inzwischen 46jährige Paul trägt neuerdings einen markanten Bart, während der Bulle Lei über einen längeren Schopf verfügt. Die restlichen Charaktere des zehnköpfigen Ensembles sind neu: der besagte Jin Kazama als neue Hauptfigur, das zierliche Zopfpüppchen Ling Xiaoyu aus China, die Feuerlocke Hwoarang sowie der Brasilianer Eddy Gordo. Insbesondere letzterer Charakter beeindruckt durch einen akrobatischen Tanz/Kampfstil namens Capoeira. Natürlich gesellen sich auch diesmal wieder Dutzende von versteckten Charakteren, z.B. ein neuer Bär, dazu. Die schnelle Spielmechanik wurde lediglich einem Feintuning unterzogen. Neu sind die Möglichkeiten, sich per optimalem Timing nach einem Niederschlag sofort wieder aufzurichten und beispielsweise mit einem „Rising Lightkick“ zu kontern. Außerdem sind per vierten Knopf schnelle Ausweichmanöver in die **dritte Dimension** möglich. In technischer Hinsicht darf man keine Wunderdinge erwarten. Zwar verfügen sämtliche Charaktere über mehr Polygone und farbenprächtigere Texturen, Ecken und Kanten konnten dennoch nicht völlig verbannt werden. Dafür erstrahlen die **Hintergründe** diesmal im kompletten Polygon-Gewand, so daß die Stages wie aus einem Guß wirken. (Ulf S.)



Am Gameplay wurde nur geringfügig gefeilt; am auffälligsten ist die neue Fluchtmöglichkeit in die **dritte Dimension**



Die bekannten Heroen sind etwas älter geworden; Pauls Gesicht zierte beispielsweise ein Bart



Die **Hintergründe** sind endlich dreidimensional

Action ●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
Herbst '98

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Tekken 3

Hersteller/Vertrieb: Namco/Sony
Schwierigkeitsgrad: K. A. Levels: 12 Kämpfer +



„Tekken zum dritten: Ein dezentes Facelifting, neue Charaktere und einige spielerische Feinheiten sollen den Erfolg erneut garantieren“

Ein alter Feind ist zurückgekehrt...

Sentinel Returns

Ein **Dinosaurier** aus der Geschichte der 3D-Spiele, der seinerzeit absoluten **Kultstatus** genoß, zeigt erneut Lebenszeichen

Totgesagte leben länger: Vor mehr als einem Jahrzehnt sorgte Sentinel zunächst auf dem C 64 und dann auch auf dem Amiga für Faszination. Die abstrakte 3D-Grafik im Schachbrettmuster und die bizarre Sounduntermalung gingen mit dem einzigartigen Spielprinzip eine perfekte Verbindung ein. Jene

beeindruckende Atmosphäre war es wohl, die die Leute von Psygnosis dazu bewog, dem Klassiker neues Leben einzuhauchen. Am Prinzip hat man daher auch nichts verändert: In einer hügeligen Landschaft befindet sich der Sentinel, ein Wächter, der sein Blickfeld leuchtturm-artig über das Gebiet verschiebt. Geratet Ihr in



Solche Puppen müßt Ihr erschaffen, um Euren Standort wechseln zu können



Der tödliche Blick des Sentinel zieht Euch rasch Eure gesamte Energie ab



Die bizarren Stalagmiten müßt Ihr absorbieren, um Energie anzusammeln

seinen Überwachungsbereich, entzieht er Euch wichtige Energie. Um den Wächter zerstören zu können, müßt Ihr Euch mit jener Energie auf

seine Ebene teleportieren. Das klingt schrecklich kompliziert, ist in der Praxis jedoch quasi genial einfach. (Frank F.)

INFO Sentinel Returns Hersteller/Vertrieb: Hookstone/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 50+ GEPLANT FÜR Januar ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	  „Interessante Neuauflage des Klassikers mit coolem John Carpenter-Soundtrack“
---	--



GAMERS POINT

..... Section PLAYSTATION

... Level 2 - Section PSX



GAMERS POINT

Level 1...

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole MULTINORM	369,85
Gamebuster Dataflash	79,85
Glove (Cyber-Handschuh)	179,85
Memory Card 1 Meg WL	29,85
Memory Card 24 Meg/360	69,85
Memory Card 32 Meg/480	94,85
Memory Card 48 Meg/720	94,85
Memory Card 8 Meg/120	69,85
Memory Card Farbig	44,85
Multiplayer Multi Tap Original	64,85
STAR TREK PHAZOR MadCatz	59,85
PREDATOR Logic3	49,85
ALPS Gamepad	79,85
Analog Joypad Original	59,85
Infra Rot Naki	99,85
Joypad Original	44,85
Joypad Verlängerung Logic3	24,85
Linkkabel Logic3	39,85
RF-Unit Inov. für (SAT,N64,PSX)	39,85
Kabel Scart-RGB Logic3	39,85
Top Gear Wheel für SAT,N64,PSX	139,85
V3 SV1118 Racing Wheel	139,85
Mouse	54,85

..Software I - Software II -

Air Race	99,85	Namco Museum Vol.5	89,85
Atari Arcade - Greatest Hits	74,85	NBA Hangtime	89,85
Auto Destruct	89,85	NBA Live 98	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85	Nightmare Creatures	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85	Power Soccer 2	89,85
Batman & Robin	89,85	Rampagne World Tour	89,85
Beast (Bloody Roar)	89,85	Rascal	99,85
Blasto	89,85	Return Fire 2	89,85
Bleifuss 2	79,85	Risiko	89,85
Broken Helix	94,85	Riven - The Sequel to Myst	89,85
Bug Raiders	89,85	Shadow Master	89,85
Clock Tower	89,85	Soviet Strike CLASSIC	44,85
Cool Boarder 2	99,85	Spiral Saga	89,85
Dead or Alive	109,85	Steel Reign	84,85
Deathtrap Dungeon	94,85	The 5th Element	89,85
Dodgern Arena	89,85	Theme Hospital	89,85
Dreams	89,85	Ubik	89,85
Metal Gear Solid	109,85	Vs. (Versus)	89,85
Nagano Winter Olympics '98	89,85	X-Men: Children of the Atom	89,85
		Youngblood	99,85
		Z	84,85

E3 - Video 9,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
 Havensteinstr. 46 - 48
 46045 Oberhausen
 Tel: 0208 - 20518-33/44

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
 Kriegsstr. 27 - 29
 76133 Karlsruhe
 Tel: 0721 - 93357-10/11

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



Nur bei Face Offs und Bullys läßt sich der Schiedsrichter kurz blicken, ansonsten ist Randalie angesagt

NBA Jam on Ice

Wayne Gretzky '98 3D Hockey

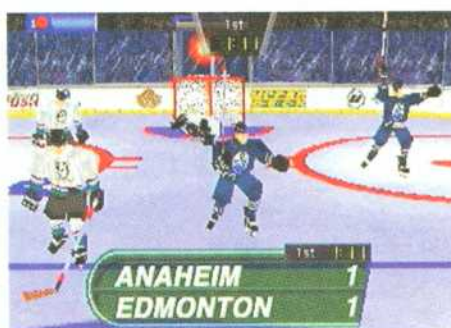
Midway griff das bewährte **NBA Jam-Konzept** erneut auf und übertrug es gekonnt auf das Eis

Die immer noch aktive Eishockey-Legende Wayne Gretzky ist das Zugpferd für diese unorthodoxe Eishockey-Simulation. Mit einer Simulation hat diese Puckjagd nämlich nur wenig zu tun. Ähnlich wie bei der Korbrauferei NBA Jam geht Ihr alleine oder mit nur drei Feldspielern bei einem äußerst gelockerten Regelwerk auf Torejagd. Die Aktionsmöglichkeiten sind hingegen recht authentisch. Satter Schlenzer, schnelle One Timers

(direkter Torschuss nach einem Pass) oder unsanftes Stochern mit dem Schläger, alles kein Problem. Besonders wichtig ist zudem die Turbo-Taste, durch die Ihr Mega-Tore erzielen könnt, bei denen schon mal das gesamte Gehäuse in Flammen steht, oder besonders brutale Bodychecks. Wem das Ganze zu rabiat ist, der kann auch den Simulations-Modus aktivieren und mit einer kompletten Mannschaft eine Saison durchleiden. (Ulf S.)



Ihr entscheidet Euch pro Team jeweils für einen Spieler, den Ihr das gesamte Spiel über steuert



Der Kampf der Besten: Luke Skywalker tritt gegen Lord Vader an. Hier müßt Ihr sehr viel Geschick zeigen, um den schwarzen Meister zu besiegen

Möge die Macht mit uns sein ...

Masters of Teräs Käsi

Lucas Arts läßt die Helden der Star Wars Filme nun auch in **3D Arenen** gegeneinander antreten

Wer schon immer einmal mit Luke, Han & Co. gegen die dunkle Seite, in den weiten des Weltalls antreten wollte, der kann sich schon jetzt auf den ersten 3D-Prügler von Lucas Arts freuen. Nicht nur die Kämpfer des Lichtes stehen dem ambitionierten Prügelfan zur Verfügung, sondern auch Oberfiesling Boba Fett oder sogar der dunkle Lord höchstpersönlich. Insgesamt stehen acht Grundkämpfer zur Wahl, die später noch mit einigen

Extrakämpfern ergänzt werden können. Die Kämpfe finden an authentischen Plätzen, wie z.B. in den Stadt über den Wolken, Hoth oder dem kaiserlichen Palast, statt. Neben verschiedenen Schlag- und Trittkombinationen steht jedem Kämpfer noch eine Waffe zur Verfügung, die auf Tastendruck gezogen werden kann. Luke besitzt natürlich sein Lichtschwert und Zowelwesen Chewbacka hat seine tödliche Laserarmbrust. (Uwe K.)



Der Sandmensch ist mit seinem Kampfstab ein gefährlicher Gegner



In Bespin kämpft Ihr auf einer Landefläche über den Wolken

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
1. März

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Wayne Gretzky '98 3D Hockey

Hersteller/Vertrieb: Midway/GT Interactive Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel Levels: alle NHL Teams



„Actionreiche Puckschieberei, die besonders zu viert Laune verbreitet“

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Masters of Teräs Käsi

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/Fun Soft Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 12 Kämpfer



„Authentischer Prügler, der mit seinen anspruchsvollen Kampftechniken viel Übung erfordert“



In der 3D-Welt genießt Mega Man zum großen Teil eine völlige Bewegungsfreiheit

Öfter mal was Neues

Mega Man Dash

Pünktlich zum **zehnten Geburtstag** von Capcoms Ballermann gibt es ein ganz **besonderes Abenteuer**

Zumindest was die Quantität angeht, ist Mega Man der größte Videospiel-Serienheld aller Zeiten. Von Capcoms Blauhelm gibt es mittlerweile derart viele Jump & Shoots, daß es müßig wäre, sie alle aufzuzählen. Bei vielen Videospielen sind der wehrhafte Bursche und seine mechanischen Widersacher jedoch verhaßt. Grund: Die Designer hielten im Laufe der mittlerweile zehn Jahre stets am bewährten Spielkonzept fest. Doch mit diesem Ti-

tel präsentiert Capcom eine wahre Mega Man-Revolution. Der Knabe mit der integrierten Wumme wandelt diesmal in geradliniger Action-Adventure-Manier durch eine riesige 3D-Welt, in der er mit seiner Wumme Roboter röstet, zahlreiche Rätsel löst und sich mit den freundlichen Einwohnern unterhält. Selbst sein geliebter Helm ist diesmal nicht mit von der Partie, und er kann sogar (endlich!!!) in mehrere Richtungen schießen. (Ulf S.)



Duelle mit gigantischen Blechbüchsen gehören auch bei diesem Abenteuer zur Tagesordnung

INFO Mega Man Dash Hersteller/Vertrieb: Capcom/Laguna Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt	GEPLANT FÜR Frühjahr 1998 ERSTER EINDRUCK nicht mögl.
--	--

Game It!

Titel des Monats
Januar:
Final Fantasy
89,95

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

Knallhart kalkuliert

Unsere

TOP 10

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 verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch Verschiebungen verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 25.11.97

* = noch nicht verfügbar am 25.11.

N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	69,95 P
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of Time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Hell*	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy*	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Casper	44,95
Castlevania*	79,95
Caesar's Palace*	79,95
Cheatbuch	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95 P
Colony Wars	79,95
Cool Boarders	77,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot 2*	79,95
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	89,95
Dynasty Warriors	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95
Formel 1 '97	89,95
Frogger	69,95 P
G-Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95
Trilogie
+ the making of 79,95

Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95
Jersey Devil*	89,95
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi	69,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter*	89,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95

Match Day 3*	89,95
MDK	79,95 P
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA 98	84,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98	79,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike	84,95
Olympic Games	69,95
Overboard*	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95
Playstation Multinorm	349,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	29,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

Kundenservice groß geschrieben:

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:

Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:

Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:

Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:

In der Brandstatt 6 - 0831/17762

88131 Lindau:

Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm:

Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Events in Ulm

im Dezember:

5./6.12.:

Blade Runner

18. - 20.12.:

Überraschungsevent

Resident Evil 2 kündigt sich an

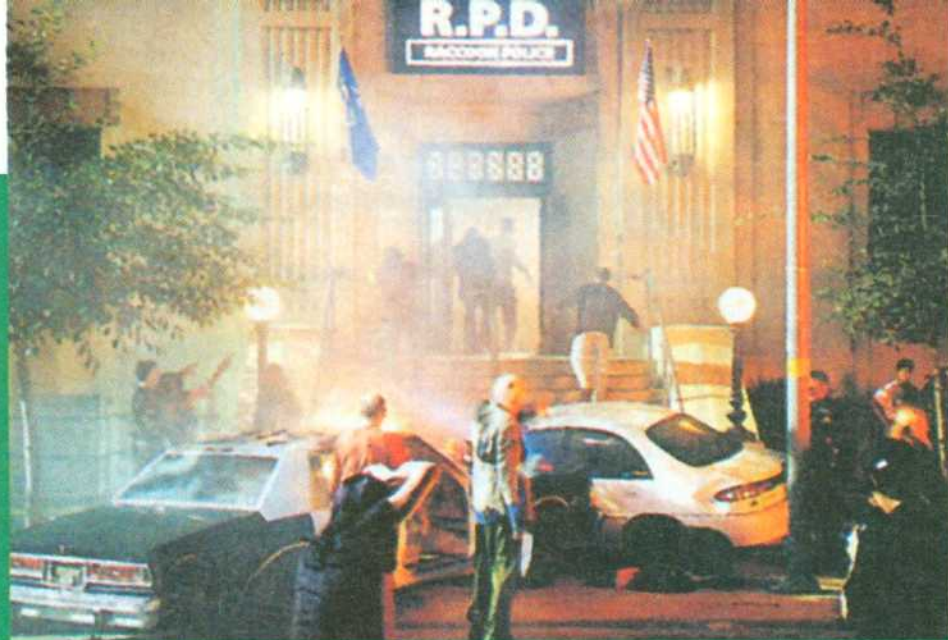
Ende Januar ist es endlich soweit. Nach über zwei Jahren Produktionszeit wird die Fortsetzung zu Capcoms Grusel-Adventure Resident Evil 2 (in Japan unter dem Titel Biohazard 2 bekannt) in die japanischen Läden kommen. Da Resident Evil 2 ohne Zweifel Capcoms bis dato wichtigstes Software-Projekt darstellt, scheute die fernöstliche Traditionsschmiede auch bei der Werbekampagne keine Kosten und Mühen. Kein geringer als der Kult-Regisseur **George**

A. Romero („Zombie“) übernahm die Regie beim überaus kostspieligen Werbeclip. Anhand eines realen Films wurden einige Spielszenen des



Videospiels nachgestellt. Aufwendige Masken, viele Schauspieler und reichlich Action sollen den Hype um Resident Evil 2 vor dem offiziellen Verkaufsbeginn

gehörig anpeitschen. Ob wir diesen **Splatter-Clip** auch hierzulande erleben dürfen, ist jedoch gehörig anzuzweifeln - schade.



Kurioses aus Fernost



Ideal für gestreßte Videospiele-Augen: Der **Eye Cup** wird einfach über das Auge gestülpt und spült Euer Sehorgan mit einer speziellen Flüssigkeit kräftig durch - wohl bekomm's!

Chart Attack Japan



- ① (-) Z Gundam
- ② (-) Klonoa: Door to Phantomile
- ③ (-) The Love Story - Remember my Heart
- ④ (-) J-League 3
- ⑤ (-) Everybody's Golf

Ultraman Fighting Evolution

Japans beliebtester Serienheld darf nun auch in einem 3D Beat 'em Up den Kampf gegen das Böse fortführen. Unter den insgesamt acht Charakteren ist der maskierte Rächer denn auch gleich dreimal, als **Ultraman**, **Ultraseven** und **Ultrataro**, in unterschiedlicher Kostümierung vertreten. Außerdem stehen fünf seiner erbittertsten Gegner zur Wahl: Der **Godzilla-Klon Eleking**, die beiden Insektenwesen **Alien Baltan** und **Alien Metron**, der Kampfroboter **King Joe** und der geheimnisvolle **Dada**. Alle Fighter verfügen neben den üblichen Tritt- und Schlagvarianten über ganz spezielle Angriffstechniken, die in einer hübschen Render-Animation zu Beginn des



Spiels eindrucksvoll vorgeführt werden und in drei verschiedenen Spielmodi angewendet werden dürfen: Im Battle Mode gegen den Computer, gegen einen menschlichen Mitspieler im Versus Mode und schließlich im Survival Mode, bei dem es darum geht, so lange wie möglich im Ring zu überleben.

Dead or Alive

Der Titel läßt es bereits errahnen - mit Samthandschuhen fassen sich die Fighter in Tecmos Prügelklamotte nicht an. Acht Martial Arts Freaks stehen zur Wahl, die sich in diversen

Kampfarenen bis zum letzten Atemzug an die Gurgel gehen. Zwei Besonderheiten zeichnen das



Kampfsystem des Beat 'em Ups aus. Zusätzlich zu Hieben und Tritten steht noch eine dritte Angriffsvariante zur Verfügung: Per Knopfdruck kann der Gegner festgehalten und dann geschleudert oder geworfen werden. Außerdem befinden sich auf dem Spielfeld mehrere **Danger Zones**, Flächen, die nach einem heftigen Stoß explodieren. Die Grafiken der PlayStation-Version werden nicht nur die ohnehin schon exquisite Saturnfassung, sondern auch den Arcade-Automaten an Realitätsnähe übertreffen. Zudem wird man noch einige neukreierte Moves bestaunen können.

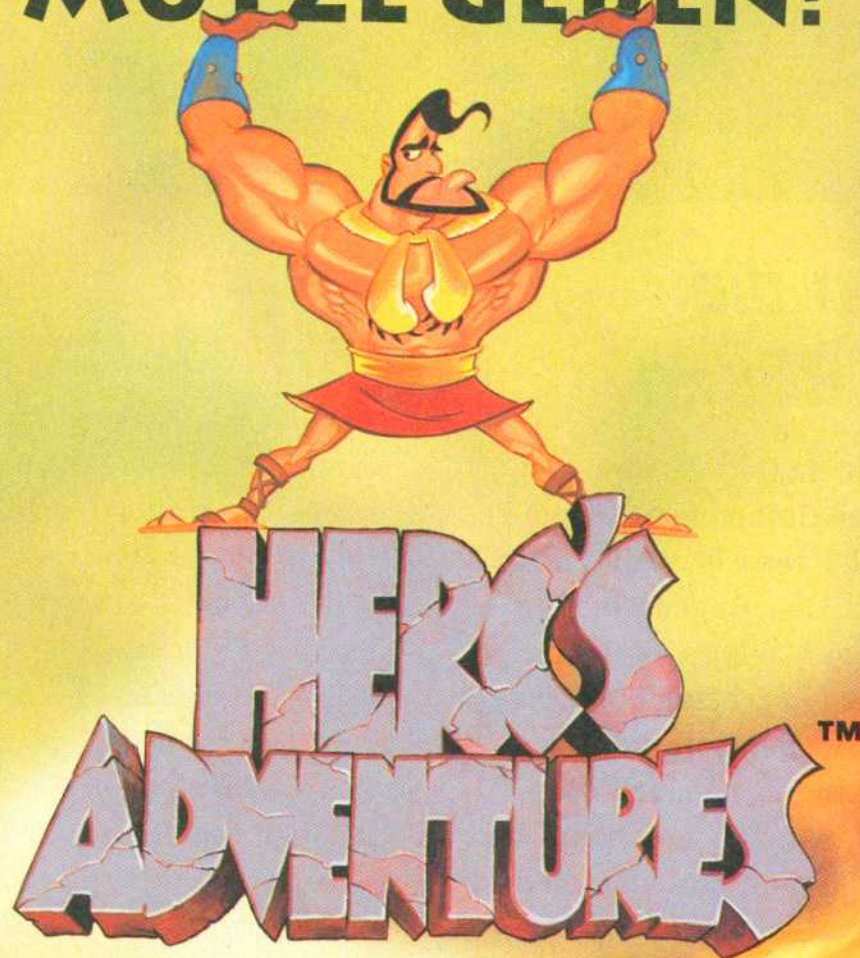
Enigma

Seit dem Erfolg von Tomb Raider erfreuen sich Action-Adventure im Indiana Jones-Stil besonderer Beliebtheit. Auch in Kois Mischung aus Beat 'em Up und Abenteuerspiel schleicht Ihr Euch für einen von drei grundverschiedenen Typen, den Ihr bei seinen Abenteuern begleiten möchtet. Zur Wahl stehen Akira, ein Faustkampf-Spezialist, Katherine, eine hervorragende Fechterin, und Tho-

mas, der die Gegner mit seinem Survival-Messer aufschlitzt. In den düsteren Gewölben finden sich aber auch noch allerlei Schußwaffen und Gegenstände, die sich bei der Beseitigung des **Monsterpacks** als sehr nützlich erweisen. Äußerst hilfreich sind die sogenannten **Secret Stones**, die ganz unterschiedliche Wirkungen haben und beispielsweise als Heilmittel, Leuchtgeschosse oder zur Lähmung von Gegnern verwendet werden können.



**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE
MÜTZE GEBEN!**



und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Prosoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470

Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

TM & © 1997 Lucas. All rights reserved.



Amoklauf

Universal Interactive beschert uns mit dem Titel **Running Wild** ein überaus witziges Rennspiel. Mit einem Tier Eurer Wahl, wie beispielsweise einem Elefanten, einer Zebra oder einem Pandabären, durchlauft Ihr im Eiltempo insgesamt sechs Areale. Um sich mit Ellenbogen gegen die aggressive Konkurrenz durchzusetzen, solltet Ihr die zahlreichen Power Ups einsammeln, um beispielsweise kurzzeitig fliegen zu können, oder die versteck-



ten Abkürzungen nutzen. Der lustige Rennspielspaß ist via **Split-Screen** sogar mit drei weiteren Kumpanen möglich. Running

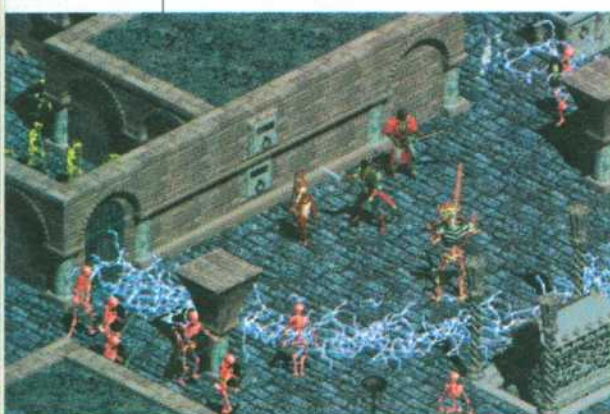


Wild erscheint in den Vereinigten Staaten im ersten Quartal '98 und dürfte auch bei uns frühestens ab **März** erhältlich sein.

Der Kampf gegen die Inkarnation des Bösen

Auf dem PC ist Blizzards **Diablo** überaus erfolgreich gewesen. Das Action-Adventure erzählt die Geschichte von einem Helden,

der ein Dorf vor dem dunklen Gott namens Diablo beschützen will. Wahlweise als Kämpfer, Bogenschütze oder Magier prügelt Ihr Euch in **Echtzeit** Euren Weg durch den unterirdischen Dungeon, sammelt dabei Waffen, Zaubersprüche und Erfahrungsstufen. Diablo ist ein **Levelcreator** implementiert: In jedem neuen Spiel wird der Dungeon neu erschaffen, so daß Ihr nie dasselbe Gewölbe erlebt.



FF VII Rekord

Das schnellst verkaufte PS-Spiel in den Vereinigten Staaten lautet **Final Fantasy VII**. Innerhalb von drei Monaten wanderten die CD-ROMs **eine-millionsten** Male über den Ladentisch.

Chart Attack USA

- ① (-) Tomb Raider II
- ② (-) NBA Live '98
- ③ (-) Crash Bandicoot 2
- ④ (-) Frogger
- ⑤ (-) NFL Gameday '98



Die 70er Jahre sind wieder da

Neues vom Branchenoldie **Activision**. Beim wüsten Action-Rennspiel **Vigilante 8**



übernimmt Ihr die Geschehnisse eines Bleifuß-Haudegens, der mit seinem gepanzerten und schwer bewaffneten Fahrzeug andere Boliden schrottreif ballert. Das Besondere dieses Twisted Metal Clones ist der witzige Grafikstil, der ein echtes **70er Jahre Feeling** aufkommen läßt.

Road Rash 3D

Phänomenale Rückkehr der Motorrad-Rowdys! Wie bei ihrer aktuellen Software-Palette war auch bei der Fortsetzung der Motorrad-Klopperei Klotzen statt Kleckern angesagt. Während der letzte Road Rash-Teil noch mit pixeligen Sprites auskam, griffen die findigen Grafiker diesmal endlich auf eine aufwendige Polygon-Optik zurück. Die verwendete Grafik-Engine läßt die Polygon-Piloten beinahe schon wie aufwendig modellierte Kämpfer aus einem Beat 'em Up anmuten, von der farbenprächtigen Hintergrundgrafik ganz zu schweigen! Am bewährten Gameplay dürfte sich indessen nicht viel verändert haben.



Nach wie vor kämpft Ihr mit Haken und Ösen bei den mörderischen Motorradrennen um Plazierungen und harte Dollars, während im Hintergrund harte Gitarrenmusik ertönt. In der nächsten Ausgabe dürftet Ihr konkrete Angaben erfahren.



Deal geplatzt

Die angekündigte **Fusion** zwischen **GT Interactive** und **MicroProse** findet vorerst doch nicht statt. Im gemeinsamen Einvernehmen gaben beide Firmen bekannt, daß die Zeit für eine Fusion noch nicht reif sei. Dafür wurden einige

Kooperationen angekündigt. So übernimmt GT Interactive auch weiterhin den Vertrieb in bestimmten Massenmarkt-Ketten.

GT Interactive
Expect the unexpected:



TOCA



TOURING CAR championship™

MOTORSPORT SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?

CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße
Verfolgungsjagden



Gib Alles



Codemasters™

www.TouringCar.com

PC
CD-ROM

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA



Spar 'ne Mark

Erfreuliche Nachrichten aus dem Platin-Sektor. Die nächsten Kandidaten für die Low Budget-Serie sind einige wirkliche Hochkaräter. **Ridge Racer Revolution** (23.01), **Destruction Derby 2** (13.02), **Crash Bandicoot** (20.02), **Porsche Challenge** (20.03), **WipeOut 2097** (27.03) sowie der Beat 'em Up-Knüller **Soul Blade** (27.03). Alle diese Oldies but Goldies kosten in der Platinum-Edition nur noch schlappe **49,95 DM** - wenn das keine Schnäppchen sind!



News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Die PlayStation hat endlich eine offizielle europäische Homepage bekommen. Unter der Adresse **www.playstation-europe.com** erhaltet Ihr die neuesten Fakten rund um Eure Lieblingskonsole.

EA hat eine spezielle **Hint Line** eingerichtet. Unter der Telefonnummer **0190/9000 30** könnt Ihr Infos und Releasedaten zu den neuesten EA-Produkten abrufen oder aber an aktuellen Gewinnspielen teilnehmen.

Die **Men in Black** gehen bald auch auf der PlayStation auf Alienjagd. Es handelt sich um ein technisch hochwertiges Action-Adventure in

der Third-Person-Perspektive mit über **200 Ortschaften**, die es zu erkunden gilt. Bereits in der nächsten Ausgabe dürften wir die fertige Version in den Händen halten.

In einer limitierten Auflage erscheint demnächst der abwechslungsreiche Soundtrack zum umstrittenen Verbrechenerspiel **Grand Theft Auto**.

Bis zum Jahresende 1997 wurden in Europa rund **7 Millionen PlayStations** in den Handel durchverkauft. Die stärksten Abnehmer waren **England** (1,9 Mill.), **Frankreich** (1,35 Mill.) und **Deutschland** (1,27 Mill.).

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

Tomb Raider - News

Sie tanzte nur eine ECTS-Messe lang. Eidos hat sich von der **offiziellen Lara Croft-Darstellerin Rhona Mitra** frühzeitig getrennt. Als Grund für diesen überraschenden Schritt gab Eidos „Starallüren“ der hübschen Engländerin an. Rhona Mitra verlautbarte hingegen, daß es

ihr nicht gepaßt hatte, nur das „schweigende Püppchen“ darzustellen. Eine Nachfolgerin für



den vakanten Posten ist momentan noch nicht bekannt. Während dessen rückte laut des britischen Boulevardblattes (The Sun) die Hugh Grant-Gemahlin **Liz Hurley** in den engeren Kreis der Lara Croft-Darstellerinnen für den Tomb Raider-Film, der dieses Jahr in Produktion gehen wird (Filmstart 1999). Eidos-Boss Ian Livingstone ließ jedoch verlautbaren, daß er gerne einen Nobody als Hauptdarstellerin sehen würde, da diese Videospiel-Adaption keinen Star benötige. Apropos Videospiel, **Tomb Raider II** wurde bis zum Ende des Jahres **500.000 Mal** an den Handel durchverkauft (PlayStation und PC). Damit kämpft Lara Croft neben **Formel 1 '97** (300.000) um den Titel des bestverkauften PlayStation-Spiels.

Das geht ins Ohr!

Für Sammler oder einfach nur Musikfans gibt es ab sofort zwei brandneue Videospiel-Soundtracks für den europäischen Markt. Ein besonderer Leckerbissen für viele Freaks dürfte sicherlich die Original-Musik von **Resident Evil** sein - herrlich düster und bisweilen sehr dramatisch. Für Freunde des gepflegten Japan-Pops empfiehlt sich hingegen der Soundtrack zur Keilerei **Street Fighter Alpha 2**,

der bisweilen sogar leicht in eleganten Jazz abdriftet. Wer Interesse an diesen beiden Silberlingen hat, sollte sich an **Game Express** in Hamburg wenden. Unter der Telefonnummer **040/89 70 34 80** sind diese beiden CDs zum Stückpreis von jeweils **39,95 DM** beziehbar.



Chart Attack

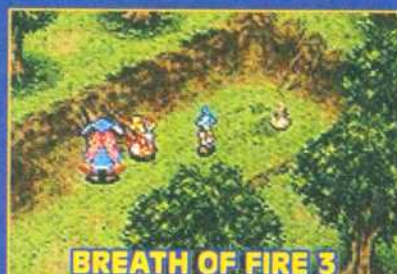
Deutschland (Quelle Karstadt)



- ① (-) **Tomb Raider II**
Eidos
- ② (-) **Final Fantasy VII**
Sony
- ③ (-) **G-Police**
Psygnosis
- ④ (-) **Hercules**
Sony
- ⑤ (-) **Tomb Raider**
Eidos
- ⑥ (-) **Rayman (Platinum)**
UBI Soft/Konami
- ⑦ (-) **International Superstar Soccer Pro**
Konami
- ⑧ (-) **Alien Trilogy (Platinum)**
Acclaim
- ⑨ (-) **V-Rally**
Laguna
- ⑩ (-) **Resident Evil**
Virgin



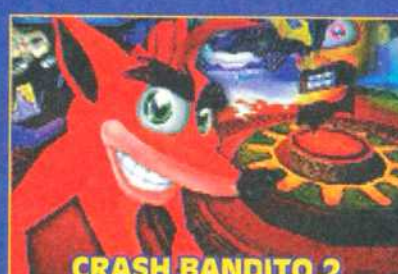
BLOODY ROAR



BREATH OF FIRE 3



COOL BOARDERS 2



CRASH BANDICOOT 2



CRITICAL DEPTH

ARJAY

GET
YOUR
GAMES

0221-121067

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

JUMP & RUN®

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

WWW.ARJAY-GAMES.DE

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem * sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht. ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 Fax: 0221-12 56 76



DEATHTRAP DUNGEON



EINHÄNDER



FINAL FANTASY TACTICS



FIFA 98



FINAL FANTASY 7



JOYPAD WEIß/SCHWARZ



NBA LIVE 98



NIGHTMARE CREATURES



ONE



PARASITE EVE

SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	289.90
Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	39.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
RGB-Scart-Kabel mit HiFi	49.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 39.90
Joypad Sony farbig	je 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90

Actua Soccer 2 dt	89.90
Adidas Power Soccer 2 dt	89.90
Alundra us	109.90
Arc of Time	89.90
Auto Destruct dt	89.90
Baphomets Fluch 2 dt	89.90
Bloody Roar (Beast) dt	89.90
Breath of Fire 3 us	119.90
Bug Raiders dt	84.90
Bushido Blade dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Bust a Move 3 dt	69.90
Cart Indy Car dt	89.90
Castlevania dt	94.90
Command & Conquer 2 dt	109.90
Cool Boarders 2 dt	89.90
Crash Bandicoot 2 dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon dt	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Einhänder jp	139.90
FIFA 98 dt	89.90
Final Fantasy Tactics us	119.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
* inkl. original T-Shirt nur	109.90
Formel 1 '97 (New Edit)dt	109.90
G-Police dt	109.90
Gran Theft Auto dt	89.90
Gran Turismo jp	139.90
Heavens Gate dt	89.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Judge Dredd dt	89.90
Mace the Dark Age dt	89.90
Machine Hunter dt	89.90
Mage Slayer dt	89.90

SONY PLAYSTATION

Midway Greatest Hits dt	89.90
Monopoly dt	89.90
Namco Museum 5 dt	89.90
NBA Live 98 dt	89.90
NHL Breakaway dt	89.90
NHL Faceoff 98 dt	89.90
Nightmare Creatures dt	89.90
One us	119.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Pax Corpus dt	89.90
PGA Tour Golf 98 dt	89.90
Rampage World Tour dt	79.90
Resident Evil Dir Cut dt	89.90
Resident Evil 2 jp	149.90
Ridge Racer Revolution	49.90
Risiko dt	89.90
Rock n Roll Racing 2 dt	89.90
San Francisco Rush dt	89.90
Steel Reign dt	89.90
Time Crisis + Wumme dt	155.00
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Z dt	84.90

NINTENDO 64

Adapter	39.90
Jopyads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
S-VHS Kabel	39.90
Chameleon Twist	139.90
FIFA 98	139.90
Golden Eye EU	149.90
Nagano Winter Olympics	149.90
NBA-Pro '98	139.90
NFL-Quarterback '98	139.90
Snowboard Kids	95.00

SEGA SATURN

Atlantis dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
weitere Titel bitte telefonisch erfragen	

GUIDES/MAGAZINES

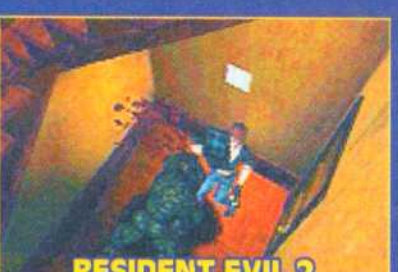
EDGE uk	17.00
Das Cheatbuch	27.80
Final Fantasy 7 dt	29.80
Gamefront dt	5.90
-weitere Spieleberater auf Lager	



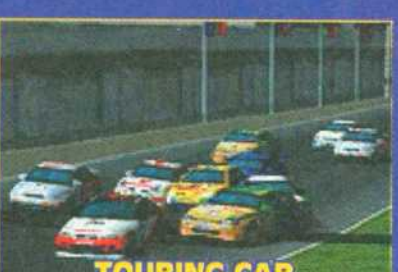
ROCK N ROLL RACING 2



RAMPAGE WORLD TOUR



RESIDENT EVIL 2



TOURING CAR



Z

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Z

Die hektischen **Roboter**kriege erfreuen sich immer größerer Beliebtheit – nach den beiden **Command & Conquer** versuchen auch die **Bitmap Brothers** ein Stück vom lukrativen Kuchen zu ergattern

Er ist cool. Er ist von sich überzeugt. Er ist eine rote Socke und hat trotzdem allen Grund für sein Selbstvertrauen: Er ist General und heißt Zod, Commander Zod. Sein Roboterleben kennt nur einen Sinn: die verdammten

Blauen in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Ihr seid seine Geheimwaffe! Das neueste Machwerk der Bitmap Brothers, ihrerseits Schöpfer von Klassikern wie Xenon 2, Speedball 2 und Gods, kommt ohne große Hintergrund-Story



Full Motion pur: In den aberwitzigen **Videosequenzen** erlebt Ihr das Highlife eines Roboters

aus. Wie Ihr sicherlich erraten könnt, müßt Ihr jedes der 20 Level von der blauen Brut reinigen und deren Hauptquartier zerstören. Aus der Vogelperspektive betrachtend befreit Ihr auf diese Weise insgesamt fünf Planeten. Zwischen den einzelnen Missionen erwarten Euch witzige **Videosequenzen**, in denen sich Zod und seine zwei Wasserträger so richtig präsentieren können. Die einzelnen Levelkarten sind in einzelne Sektoren untergliedert, die jeweils eine **Flagge** besitzen. Deren Farbe gibt an, zu welcher der beiden Parteien der Sektor und damit auch die darin befindlichen Gebäude gehören. Wollt Ihr einen Sektor erobern, muß eine Eurer Einheiten diese Flagge berühren. Anders als bei den Konkurrenten Warcraft 2 und Command & Conquer werden die Gebäude

Roboter, dämlicher als die Polizei erlaubt!



Positiv: Z bietet viele interessante Ideen. Der Verzicht auf eine Basis und die Produktion der eigenen Truppen in eroberten Gebäuden gehören ebenso dazu wie die gute Künstliche Intelligenz des Computergegners. Ich behaupte sogar, daß die KI zu den besten des Sektors gehört – der Computer reagiert total clever und extrem schnell. Sehenswert sind auch die Videosequenzen zwischen den Missionen. Durch eine authentische Übersetzung kommt der Humor der Szenen richtig zum Tragen.

Negativ: Das große Problem ist der Schwierigkeitsgrad. Es ist nicht genug, daß der Computergegner extrem schnell reagiert, Eure eigenen Roboter stellen sich teilweise so dämlich an, daß man wieder an der KI zweifelt: Anstatt einen kurzen Umweg zu machen, sprengen sich Eure Einheiten grundsätzlich durch den Berg. Ebenso rennen Scharfschützen auf eine Stellung los, anstatt ihre Überlegenheit aus der Entfernung auszuspielen. Zudem entscheidet für gewöhnlich die erste Minute über Sieg oder Niederlage im Level – sehr schnelles Handeln und möglichst Aktionen an drei, vier Stellen gleichzeitig sind angesagt. Durch den immensen Schwierigkeitsgrad kann sehr schnell ein hoher Frustrationsfaktor entstehen, der eigentlich völlig unnötig ist. Aus technischem Blickwinkel hätte Z eine bessere Grafik, Speichermöglichkeiten im Level und einen Mehrspieler-Modus verdient.



Auf dem Weg zur **Flagge**: Schaffen es die Robots, bis dorthin vorzudringen, gehört der Sektor uns!

KONKURRENT I COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT

Ein neues Mineral namens Tiberium taucht plötzlich auf der Erde auf. Sofort entbrennt ein Streit um den hochenergetischen Stoff. Die GDI, eine Allianz freier Industrieländer, und die terroristische Bruderschaft von Nod machen sich das Mineral zunutze. Ihr habt nun die Wahl, eine der beiden Parteien in 14 Missionen zum Ziel zu führen. Dabei sabotiert Ihr Gebäude, befreit



Oft hilft aggressives Vorgehen - in diesem Level hatten die GDIs den Nods nichts entgegenzusetzen

Gefangene aus dem Knast, schaltet gezielt bestimmte Personen aus oder rettet auch einmal einen vertrottelten Wissenschaftler aus prekären Lagen. Vor jedem Level wählt Ihr ein Krisengebiet aus, das jeweils eine andere Karte besitzt. In dem Level angekommen, errichtet Ihr zumeist eine Basis, die mit eingesammeltem Tiberium finanziert wird. An Truppen stehen Euch ausschließlich Landtruppen zur Verfügung, außer den Cyborgs und den Panzern könnt Ihr noch ein paar Spezialwaffen nutzen, die Ihr nicht selbst steuert.



Lasertürme sind groß und wirksam, sie zerlegen einen Panzer in Nullkommanichts und fressen die halbe Energie der Basis



In C&C 1 besitzt die Luftwaffe nur eine untergeordnete Rolle, nur die GDIs haben ein paar Hubschrauber zur Verfügung

nicht gebaut, sondern auf diese Weise erobert. Es gibt fünf verschiedene Gebäudetypen: Hauptquartiere, Radare und Werkstätten sowie Roboter- und Fahrzeugfabriken. Über ein Punktsystem wird die Güte der Fabriken festgelegt. Erst

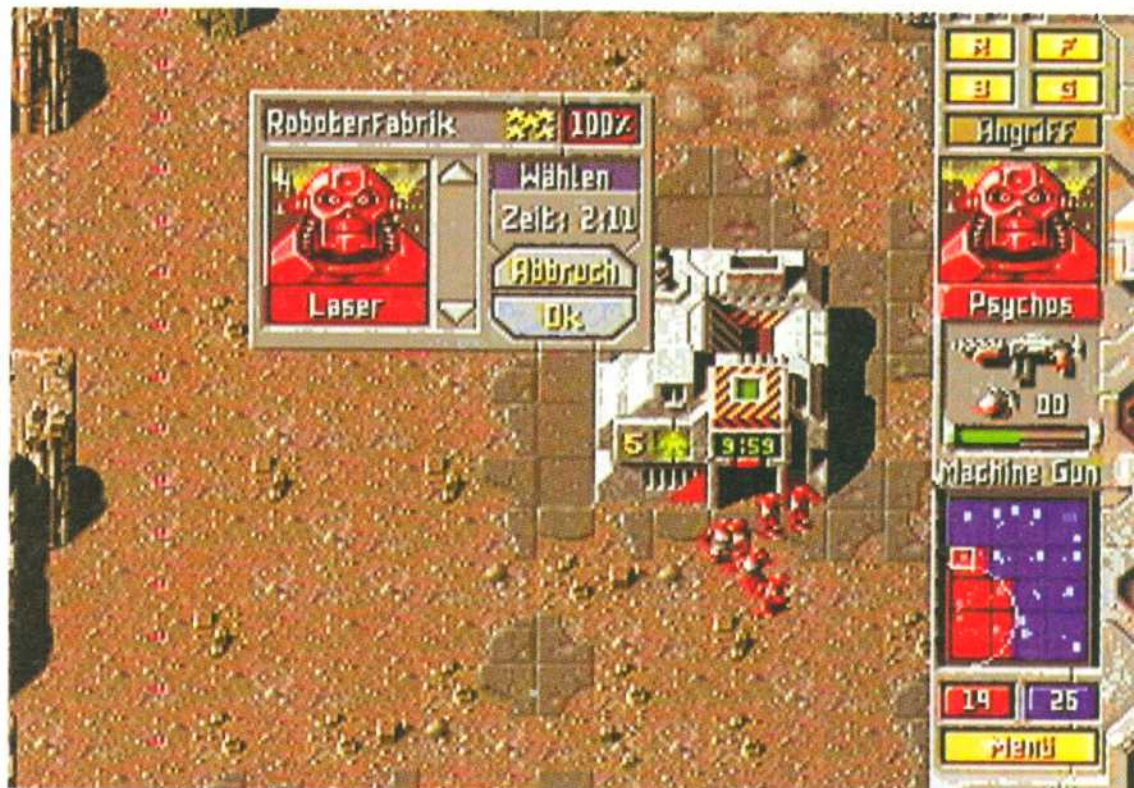
„Hektik pur: Die erste Minute entscheidet über den gesamte Level“

bei Stufe 5 lassen sich darin die besten Truppen produzieren. Für die Produktionsdauer spielt vor allem die Qualität der Einheit eine entscheidende Rolle. So benötigt die Produktion eines Hi-Tech-Raketenwerfers erheblich längere Zeit als die eines gewöhnlichen Jeeps. Daraus ergeben sich neue taktische Möglichkeiten: Da an jeder Fabrik angezeigt wird, wie lange es dauert, bis die nächste Einheit fertig ist, kann so kurz vor der Fertigstellung der

VERGLEICH 2 UND SEINE ARTVERWANDTEN

	C&C: Der Tiberiumkonflikt	C&C 2: Alarmstufe Rot	Warcraft 2	Z
Einheiten	25	39	34	17
Gebäude	20	22	36	4
Basisbau	ja	ja	ja	nein
Campaigns	2	2	4	1
Levelanzahl	30	28	52	20
Mehrspieler-Modus	nein	per Link	nein	nein
Zusatzlevel	Sondereinsätze	16 Mehrspielerl.	50 Szenarios	keine
Spielstand	Paßwort	Paßwort	Memory Card (5), Paßw.	Paßwort
Helden	1	1	10	keine
Abbaubare Rohstoffe	1	1	3	keine
Künstliche Intelligenz	geht so	geht so	gut	gut
Hintergrund-Story	sehr gut	sehr gut	sehr gut	geht so
Präsentation der Story	Video	Video	Text, z.T. Video	Video
Schwierigkeitsgrad	mittel - schwer	mittel - schwer	mittel - schwer	teilweise unfair
Spielgeschwindigkeit	nicht einstellbar	3 Stufen	stufenlos einstellbar	nicht einstellbar
Mausunterstützung	ja	ja	ja	ja
dt. Sprachausgabe	ja	ja	ja	ja
Einspieler-Wertung	84	89	92	65
Mehrspieler-Wertung	-	92	-	-

Sektor eingenommen werden - die wenig Zeit später ausgelieferte Einheit geht dann in Euren Besitz über. Doch ist Vorsicht geraten: Der Computer nutzt solche Gelegenheiten natürlich schamlos aus! In Z



Die Güte der Fabriken mißt sich an deren Sternenzahl. Erst wie hier in Stufe 5 könnt Ihr darin die besten Waffensysteme errichten



Gut geschossen ist halb gewonnen! Mit einem Blattschuß wird der Fahrer des Panzers in die ewigen Jagdgründe geschickt, und der Panzer gehört uns



Mit dem Kopf durch die Wand: Statt sich einen leichten und schnelleren Umweg zu suchen, sprengen sich Eure Einheiten durch ganze Gebirgsmassive

KONKURRENT 2 COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT

Was wäre, wenn Deutschland statt Hitler den Frieden gewählt hätte? Dann träte Stalins Sowjetmacht auf ein vereinigtes Westeuropa. In Teil 2 hat Westwood ein paar Schwächen des ersten Teils ausgebügelt. Ihr habt mehr Gebäude und Einheiten, die auch eine aktive Luftwaffe und eine steuerbare Marine einschließen. An der Missionsvielfalt wurde ebenfalls gefeilt. Oft habt Ihr in einem Level mehrere Ziele zu erfüllen, teilweise müßt Ihr sie hintereinander ausführen. Somit wird die Hintergrund-



Was wären die Sowjets ohne Katjuschas? Die als V2-Raketenwerfer bezeichneten Fahrzeuge sind das Herzstück der östlichen Artillerie

Story auch innerhalb der Levels fortgeführt. Eine weitere Neuerung sind die etwas umstrittenen Indoor-Levels, in denen Ihr mit einer Handvoll Infanteristen und einem harten Zeitlimit ein Gebäude ausräuchern sollt. Allerdings sind die meisten Levels für die hochauflösende PC-Grafik kreiert worden. Dadurch könnt Ihr schnell einmal den Überblick verlieren. Besonderheit: Als einziger Kontrahent bietet C&C2 eine Link-Option.



Ab und zu ist der Computergegner leicht zu durchschauen: Habt Ihr den Anfangssturm überstanden, habt Ihr meist erst einmal ein wenig Ruhe

IM VERGLEICH

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt war das erste Echtzeitstrategical auf der PlayStation. Durch die nahezu komplette Übernahme der Features der PC-Version gibt es ein paar Bedien- und Übersichtlichkeitsprobleme, die mit einer Maus und ein wenig Übung bedeutend weniger ins Gewicht fallen. Wenn auch leicht antiquiert macht C&C viel Spaß. Problematisch ist jedoch, daß Ihr die Spielgeschwindigkeit nicht einstellen könnt. C&C ist vor allem für diejenigen etwas, die Teil 2 schon durchgespielt haben oder in chronologischer Reihenfolge vorgehen wollen.

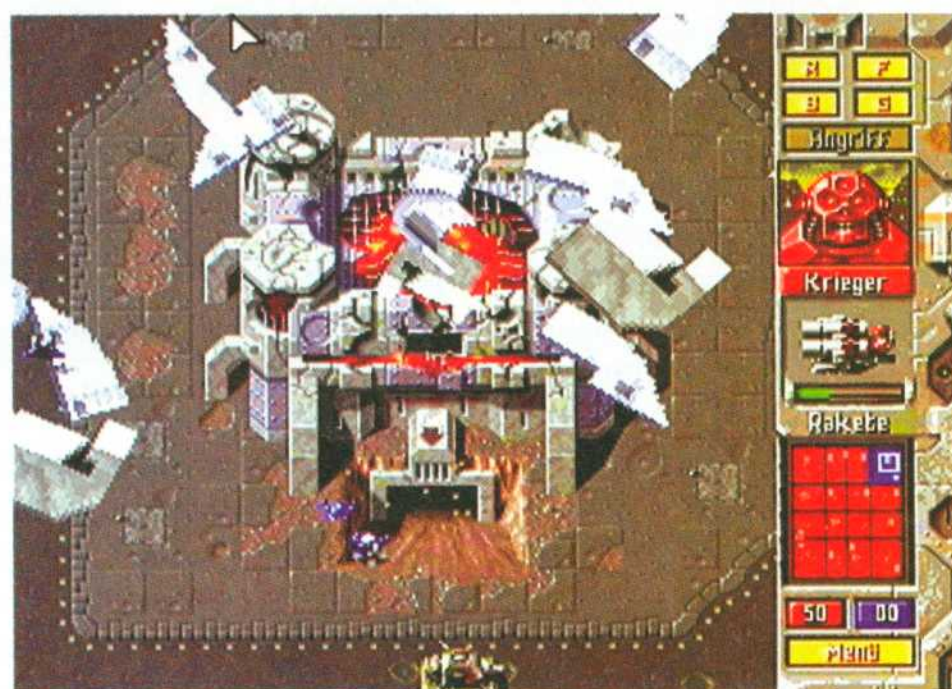
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot bietet gegenüber Teil 1 deutliche Verbesserungen. Vor allem das neu entwickelte transparente Menüsystem ist sehr sinnvoll. Der Nachteil sind die für die mit höherer Auflösung arbeitende PC-Version ausgelegten Levelgrößen. Dadurch kann ab und zu die Übersicht verloren gehen. Leider fehlt ebenso wie in Teil 1 die Speicheroption, dafür ist ein zünftiger Link-Kampf in 16 Szenarien möglich. In direkter Konkurrenz zu Warcraft 2 ist C&C2 die bessere Wahl, wenn Ihr nicht nur alleine zocken wollt oder Ihr mit Magie und Fantasy nicht sonderlich viel anfangen könnt.

Warcraft 2 ist der ganz knappe Single-Sieger. Durch den vielfältigen Basisbau und diverse Upgrade-Varianten könnt Ihr Euch eine sehr persönliche taktische Note zulegen. Komplettiert wird der Spielspaß durch die Abspeichermöglichkeit innerhalb eines Levels und durch 50 Szenarios. Daß es Probleme bei der Übernahme der PC-Version gegeben hat und Ihr Warcraft 2 nur mit Maus vernünftig steuern könnt, fällt gegenüber dem, was geboten wird, weniger ins Gewicht als bei den beiden Command & Conquer. Allerdings vermissen wir den Kampf per Link-Option.

Z ist eine vage Angelegenheit. Einerseits werden alle, die den Basisbau für unnötiges Beiwerk halten, eher zu Z greifen, andererseits dürften viele durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad abgeschreckt werden. Eine persönliche Taktik wird rigoros unterbunden. Die Anzahl der Level bleibt deutlich unter denen der Konkurrenten. Zudem sucht Ihr Speichermöglichkeiten und Mehrspielerlevel vergeblich. Im direkten Vergleich ist Z nur empfehlenswert für diejenigen, die mehr auf rasante Action stehen und die die anderen drei Konkurrenten schon in der höchsten Schwierigkeitsstufe bei maximaler Spielgeschwindigkeit durchgezockt haben.

gibt es neben den gut bewaffneten Fahrzeugen und Robotern auch stationäre Einheiten und Bautrupps. Stationäre Einheiten lassen sich gleichermaßen in beiden Fabriken bauen und werden in der Nähe der jeweiligen Produktionsstätte platziert. Die Bautrupps beschränken sich auf eine Einheit: Die Kranwagen dienen vor allem dazu, beschädigte

Brücken zu reparieren. Dadurch haben sie eine besondere Bedeutung, da Brücken gute Fallen abgeben. Zu guter Letzt noch ein paar technische Bemerkungen: Gesteuert wird Z am besten mit der Maus - das Pad ist für die aufkommende Hektik zu träge. In den hiesigen Landen wird das Game komplett in deutsch erscheinen - inklusive Sprachausgabe.

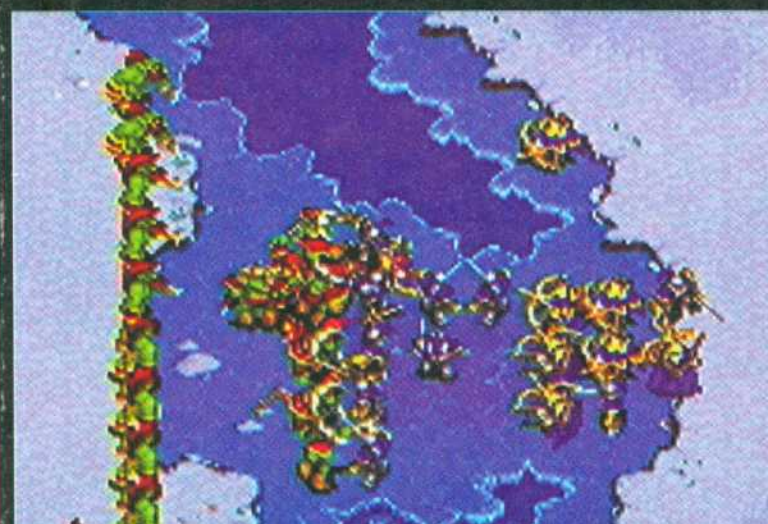


Geschafft! Der Blaue ist endgültig geschlagen, nun können nach dem 20. Level die Korken knallen

Action	...	TEST Z
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
ERSCHEINUNGSTERMIN		Entwickler/Vertrieb: Bitmap Brothers/Sony Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 20 Bildschirmtexen/Sprachausgabe: dt./dt. Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ab 12 Testmuster: Sony Features: keine
erhältlich		
GRAFIK SOUND/FX		
durchschnitt durchschnitt		
SPIELSPASS		
65%		

KONKURRENT 3 WARCRAFT 2

Menschen und Orks leben in zwei Parallelwelten. Da gelingt es einem Ork-Magier, eine Verbindung zwischen beiden Welten herzustellen. Das nutzen die aggressiven Orks und starten einen Feldzug gegen die Menschen. In Warcraft 2 übernehmt Ihr eine der beiden Parteien. Die Missionsvielfalt reicht vom anfänglichen Errichten bestimmter Gebäude über das



Ein taktisches Problem, in das Ihr den Computergegner öfters hineinziehen könnt, ist der Bau von Fallen

Eskortieren wichtiger Personen (Helden) bis hin zum Vernichten von allem und jedem. Insgesamt müßt Ihr 52 Levels in vier Campaigns erfüllen. Dabei gilt es in der Regel, die Rohstoffe Holz, Gold und Öl mit Arbeitern und Öltankern zu sammeln, eine Basis zu errichten, heranstürmende Gegner aufzuhalten und selbst zum großen Gegenschlag zu rüsten. Die Truppenvielfalt - es gibt außer Landtruppen auch Schiffe und Fluggeräte - wird zudem unterstützt durch eine Reihe sinnvoller Zaubersprüche, die teilweise eine spielentscheidende Funktion haben.



Da hat sich wohl jemand übernommen: Die Orks haben gegen die geballte menschliche Verteidigung keine Chance



Ein wesentlicher Bestandteil der Warcraft 2-Missionen sind die Seeschlachten - U-Boote und Zerstörer haben doch ihren eigenen Reiz



Erspielt Ihr Euch die „Timemachine Frenzy“, dürft Ihr Euch mit drei Bällen auf einmal herumschlagen

Der Pinball Wizard schlägt wieder zu

Pro Pinball - Timeshock!

Da man mit **The Web** nicht den erhofften Erfolg hatte, startet Empire nun den **zweiten Versuch**

Wie der Titel schon andeutet, ist das große Thema dieses Flippers die Reise durch die Zeit. Der Tisch soll quasi eine Zeitmaschine darstellen, auf der Ihr die verschiedensten Zeitzeonen mit der Kugel aktivieren könnt. Der Automat, den Ihr in vier unterschiedlichen Perspektiven bewundern könnt, ist dabei, wie bei bisherigen Pinball-Spielen üblich, im Interlace-Modus dargestellt. Daher läßt sich jedes noch so kleine Detail des Tisches sichtbar machen, was jedoch mit einem gewissen Flimmern des Bildes bezahlt werden muß. An Features bietet Timeshock! alles, was man auch von der Spielhalle her kennt: Jede Menge Rampen und Lanes, die, in der richtigen Reihenfolge abgeschossen, massig Punkte und Bonusereignisse

hergeben, Multiball-Option sowie ein Display, das neben dem Punktestand noch einige grafische Gags und kleine Zwischenspiele anzeigen kann. (Dirk R.)

Interessante Neuauflage des Oldtimers

Positiv: Zwar droht keine Suchtgefahr, doch da das Konzept des Tisches durchdacht wirkt, lädt der Flipper immer wieder zu einem Spielchen für Zwischendurch ein.

Negativ: Wenn ich an alte Flipperlegenden wie Pinball Dreams, Fantasies oder Illusions denke, frage ich mich, warum sich die Zocker von heute ständig nur mit einem einzigen Tisch zufriedengeben sollen. Gerade beim Flippern wirkt ein wenig Abwechslung oft Wunder! Die Musikkuntermalung ist zwar dabei ganz nett, die Sprachsamples sind jedoch von miserabler Qualität. Ferner hemmen kurze Nachladezeiten gelegentlich den Spielfluß.



Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

Februar

GRAFIK SOUND/FX
gut durchschnitt

SPIELSPASS

78%

TEST Pro Pinball - Timeshock!

Entwickler/Vertrieb: Another Cuning Dev./Empire
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 1
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Empire
Features: keine



Mehr zahlen können Sie woanders...

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

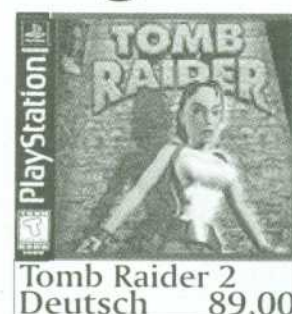
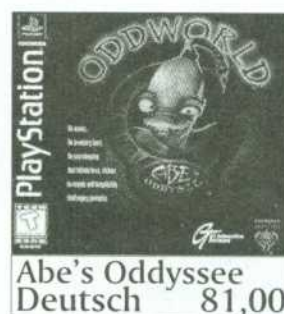
Telefon: (030) 450 20 20 8

- Sony PlayStation
- Sega Mega Drive
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Ihr Spezialist in Berlin



Aus unserem PSX-Angebot:



PSX-Umbau DM 39,90 - Sofortumbau DM 59,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Laden Versand

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr in Höhe von DM 3,-).

FIFA 98

Die WM-Qualifikation

Electronic Arts stürmt an die Spitze. Mit superrealistischer Grafik und tollem Gameplay soll der **Referenzthron** erobert werden



In der **Halle** kommt so richtig Hektik auf. Dafür macht so ein Game auch einen Heidenspaß, denn zweistellige Spielergebnisse sind an der Tagesordnung

Eigentlich ist Fußball ein einfaches Spiel. 22 Mann jagen 90 Minuten hinter einem lederen Ball her, und am Ende gewinnt Deutschland. Das meinte zumindest der englische Nationalspieler Gary Lineker, als er nach einem wieder einmal verlorenen Spiel gegen unsere Nationalmannschaft interviewt wurde.

Daß dies wirklich so ist, können Bertis Buben ab Juni diesen Jahres in Frankreich beweisen, denn dort steigt ja wieder einmal der Coppa del Mondo, die Weltmeisterschaft, wo sich 32 Teams um den goldenen Pokal balgen werden. Damit Ihr die Zeit bis dahin auch sinnvoll verdummbeuteln könnt, hat EA Sports

die FIFA-Reihe geschaffen, deren jüngster Sproß FIFA 98: Die WM-Qualifikation heißt. Wie Ihr wahrscheinlich bereits erraten habt, könnt Ihr in diesem Game die Geschicke einer x-beliebigen Nationalmannschaft bestimmen, die Ihr von den ersten Spielen der Qualifikation bis (wenn es gut läuft) zum WM-Finale begleitet. Dabei sprengt aber FIFA 98 den Rahmen normaler Fußball-

spiele insofern, daß es neben den 172 Nationalteams auch noch 192 Vereinsmannschaften aus elf Ligen der Welt (neben Deutschland u.a. auch Brasilien, Holland, England, Italien usw.) steuern könnt. Ihr könnt also nicht nur Freundschaftsspiele zwischen den Fiji-Inseln und Borussia Dortmund anberaumen, sondern dürft auch noch im Liga-Modus die Geschicke Eurer

VERGLEICH WELTKLASSE ODER KREISLIGA?

	Actua Soccer 2	Adidas PS 2	FIFA 98
Stadien	nicht wählbar	nicht wählbar	17
Nationalteams	65	57	172
Vereinsteams	keine	121	192
Manager-Modus	ja	ja	ja
WM-Modus	ja	ja	ja
Liga-Modus	ja	ja	ja
Grafik	gut	durchschnitt	sehr gut
Kommentar	sehr gut	durchschnitt	sehr gut
Spielspaß	78%	68%	88%

KONKURRENT I ACTUA SOCCER 2



Grafisch kann Actua Soccer 2 noch ganz gut bei FIFA 98 mithalten, spielerisch liegt es eher im Mittelfeld

Gegen die übermächtige Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts hat Gremlins Fußballsaga keine Chance. Zwar kann das englische Produkt mit gegenüber dem Vorgänger verbesserter Grafik und Sound aufwarten, an die Qualität von FIFA 98 kommt der Nachfolger des hier in Deutschland als ranSoccer verkauften Games aber nicht heran. Die Animationen der Akteure sind zwar gut gelungen, dafür sehen die Spieler etwas grob pixeliert aus. Zu der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung kommen er-

schwerend die durch die Bank unübersichtlichen Perspektiven dazu, bei denen ein planvoller Spielaufbau äußerst schwer wird. Die 65 Nationalteams sind zwar ausreichend, aber die fehlenden Vereinsmannschaften vermißt man schon, vor allem weil ein Liga-Modus mit Nationalmannschaften etwas unsinnig wirkt. Sehr gut gelungen ist allerdings der Kommentar, der dem von FIFA 98 in Qualität kaum nachsteht. Insgesamt kann Actua Soccer 2 nur im Vergleich zu Adidas Power Soccer 2 gut aussehen. Spielspaß 78%

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX



"Z"	dt	79.00
Ace Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	84.99
Ark of Time	dt	89.00
Ayrton Senna Kart 2	dt *	84.99



Baphomets Fluch 2	dt	89.00
BA Toshinden 3	dt	89.00
Bleifuss 2	dt	79.99
Broken Helix	dt	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Bug Riders	dt	79.99
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00



Castlevania	dt	89.00
Clock Tower	dt *	99.00
Colony Wars	dt	89.00



Command & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Critical Depth	dt	79.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00

Kostenlos!



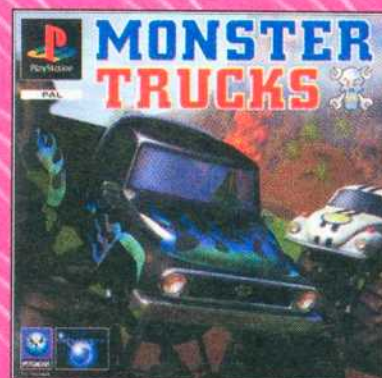
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören die sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI,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

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Discworld 2	dt	89.00
Dreams	dt *	89.00
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Dynasty Warriors	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	109.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Fighting Force	dt	99.00



Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	dt	84.99
G-Police	dt	109.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Hercules	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Jersey Devil	dt	94.00
Jimmy Johnson Am.Fo.	dt *	89.00
K-1 The Arena Fight.	dt *	99.00
Kurushi	dt	79.99
Lost W.Jurassic Pa.2	dt	89.00
Lucky Luke	dt *	89.00
Magic the Gathering	dt	84.99
Marvel Super Heroes	dt	89.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day	dt *	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Midnight Run	dt *	99.00
Monopoly	dt	84.99



Monster Truck	dt	89.00
Moto Racer	dt	89.99
Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Live 98	dt	89.00
NHL Breakaway 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	89.00
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99
Overboard	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Panzergeneral 2	dt	89.00
Pax Corpus	dt *	89.00
Peak Performance	dt	89.00
Player Manager	dt	84.99
Populous The 3rd C.	dt *	89.00
Porsche Challenge	dt	79.99
Primal Rage	dt	69.00
Rage Racer	dt	99.00
Rampage World Tour	dt	79.00
Rapid Racer	dt	89.00
Resident Evil 2	dt *	99.00

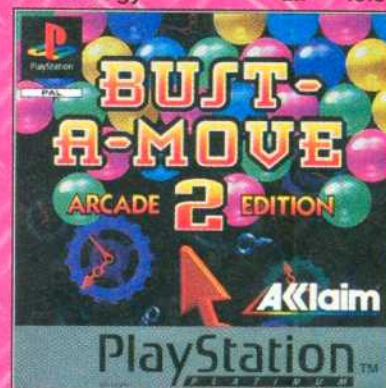


Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Rock'n Roll Racing 2	dt	89.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Syndicate Wars	dt	89.00

Test Drive 4	dt	89.99
Theme Hospital	dt *	89.00
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Toca Touring Car Ch.	dt	94.00
Tomb Raider 1	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Total Driving	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viper	dt *	94.00
Vs.(Versus)	dt *	99.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt *	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
X2 Project	dt	79.99

Sony PSX-Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Alien Trilogy	uk	49.00



Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Criticom	dt	39.99
D (Dining Table)	dt	49.00
Descent 2	dt	49.99
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Mechwarrior 2	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revol.PI	dt *	49.00
Road Rash Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt *	49.00
Striker 96	dt	39.99
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Sony PSX-Zubehör

Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	39.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX Schwarz	dt	29.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Light Gun PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card Sony PSX	dt	34.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren



Hier heißt es schießen, sonst fängt der Keeper Euch den Ball von den Füßen. Selbst im überfüllten Strafraum lassen sich tödliche Doppelpässe spielen, aber auch mit einem Heber könnt Ihr den Torwart überlisten

Derzeit der beste Fußballtitel auf der PlayStation

Positiv: Mit der tollen Grafik und dem super Sound kann ja eigentlich nichts schiefgehen. Die einfach zu erlernende Steuerung ermöglicht auch Anfängern spektakuläre Treffer. Dazu kommt die riesige Zahl von verfügbaren Teams und Spielern, die dem Game den realistischen Touch geben. Im Multiplayer-Modus macht FIFA 98 sogar noch mehr Spaß als alleine, ob zu zweit in einer Mannschaft oder gegeneinander, mich hat das Spiel nächtelang an den Bildschirm gefesselt. Für Genre-Fans führt an dieser CD kein Weg vorbei.

Negativ: Da gibt es eigentlich nicht allzuviel zu mäkeln. Der Torwart ist beim Herauslaufen erschreckend schwach, was in manchen Situationen schon sehr ärgerlich sein kann. Die langen Ladezeiten nerven etwas. Was mir am negativsten auffiel waren die kurzen Replays, die nur den Treffer selbst zeigen, für den vorhergehenden Spielzug aber leider keine Zeit lassen.

Lieblingsmannschaft bestimmen. Damit nicht genug, Electronic Arts nahm sich auch die Zeit und das Geld, um nicht nur die Nationalspieler mit ihren Originalnamen auszustatten, sondern auch alle Spieler der Vereine. Für Euch bedeutet das, daß Ihr als Nationalcoach auf alle aktuellen deutschen Spieler zurückgreifen könnt (oder auf alle italienischen, englischen, etc.), da-

„FIFA 98 stellt alles in den Schatten, was es an Fußballspielen auf der PlayStation gibt“

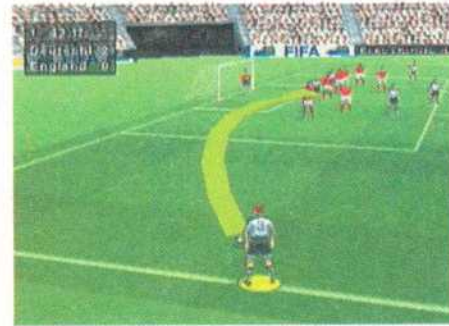
mit Ihr Euren Lieblingsstar endlich auch einmal im Nationaltrikot sehen könnt. Grafisch präsentiert sich FIFA 98 super durchgestylt, die äußerst detailliert gestalteten Akteure bewegen sich verblüffend realistisch über den Screen, was nicht zuletzt Andy Möller zu verdanken ist, der sich bereitwillig für die Motion Capture Aufnahmen zur Verfügung gestellt hat. In insge-



Nach jedem Tor freut sich der Schütze in Großaufnahme - hier unser Klinsi. Alle aktuellen Nationalspieler sind wählbar



Strafstöße sind wie in Wirklichkeit auch ein Glücksspiel, an ein Fadenkreuz wie in ISS wurde leider nicht gedacht



Richtung und Stärke von Freistößen, Ecken und Einwürfen bestimmt Ihr mittels dieses Pfeiles

samt 17 Stadien (inklusive Halle), die den Original-Arenen nachgebildet wurden, geht Ihr mit Euren Kickern auf Torejagd, immer gut kommen-

tiert von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch und angefeuert von einer tollen Stadionkulisse. (Frank F.)

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

88%

TEST FIFA 98: Die WM-Qualifik.

Entwickler/Vertrieb: EA/EA
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 90%



KONKURRENT 2 ADIDAS POWER SOCCER 2



Die Action auf dem Rasen ist zwar schnell, ein planvolles Spiel kommt aber nur durch Zufall zustande

Schon der Vorgänger von Adidas PS 2 konnte nicht völlig überzeugen. Auch jetzt können nette Gags wie die verschiedenen Special Moves nicht über die grafischen und spielerischen Mängel des Games hinwegtäuschen. Immer noch tummeln sich dürrig animierte Pixelathleten über das grellfarbene Grün, die zwar wieder über eine reichhaltige Bewegungspalette verfügen, aber dennoch weit hinter der Qualität des großen Konkurrenten zurückbleiben. Unverständlich, wieso in fast zwei Jahren kein größerer

Fortschritt erreicht werden konnte. Seltsam ist auch, daß die Fußballer keine neuen Moves beherrschen, die Kung-Fu-Tritte und Powerschüsse waren schon im ersten Teil vorhanden. Gut dagegen ist die große Auswahl an National- und Vereinsmannschaften, auch die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten können für einiges versöhnen. Besonders schwach ist der Kommentar von Marcel Reif, der wirklich selten zum Spielgeschehen paßt. Insgesamt gesehen kann ich vom Kauf dieses Games nur abraten. Spielspaß 68%

BROKEN HELIX

DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

SEIN NAME IST JAKE BURTON.

ER IST SPRENGSTOFFEXPERTE BEI DER US-MARINE.

MAN HAT IHN IN DIE AREA 51 GESCHICKT –

DIE GEHEIMSTE ALLER US-MILITÄRBASEN.

DORT SOLL ER IM AUFTRAG DER REGIERUNG EINE
BOMBE ENTSCHÄRFEN UND EINEN WAHNSINNIGEN
ERPRESSER ELIMINIEREN.

WAS FÜR JAKE ZUNÄCHST NACH EINEM STINK-
NORMALEN AUFTRAG AUSSIEHT, ENTWICKELT SICH
ZU EINEM MYSTERIÖSEN ABENTEUER, DAS SIE BIS
ZUM ENDE AM BILDSCHIRM HALTEN WIRD.

EIN 3D-ACTION-ADVENTURE DER EXTRA-KLASSE.

MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".



KOMPLETT
DEUTSCHE
VERSION

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW): "KONAMI ZIEHT MIT
DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."
MANIAC 8/97: "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH
BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."



WWW.KONAMI.COM

One

Das hierzulande noch relativ unbekannte Softwarehaus **ASC** liefert mit diesem Silberling einen der besten **3D-Actionkracher** überhaupt ab

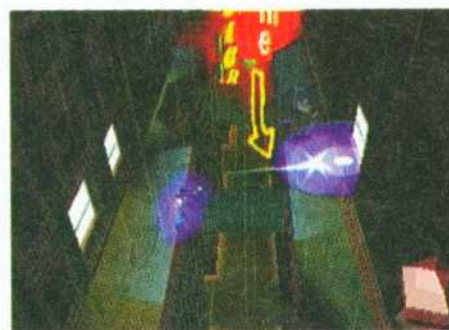
Das 1992 gegründete Softwarehaus ASC (American Software Concept) geht mit ihrem Flaggschiff One in die große Europa-Offensive, um sich auch im Abendland endlich einen Namen zu machen. Zusammen mit dem Programmierern von Visual Concepts, die vor allem durch herausragende Sportspiele aus dem Hause EA bekannt sind, ge-

„One bietet 3D-Daueraction von allerfeinster Qualität“

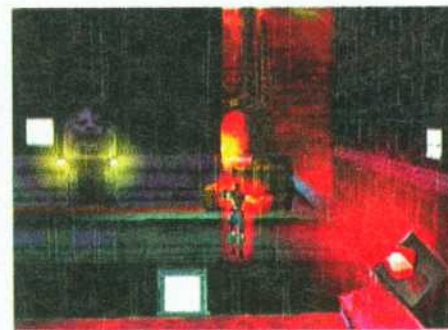
stalteten sie eine dreidimensionale Actionorgie, die momentan seinesgleichen sucht. Zur Story: Der Major der US-Streitkräfte John Cain unterzieht sich in naher Zukunft einem militärischen Experiment, das das Gesicht des Krieges verändern soll. Zu diesem Zwecke wird das „Versuchskaninchen“ in den Tiefschlaf versetzt. Knapp 40 Jahre später erwacht John Cain schließlich alleine in einem wildfremden Appartement. Nicht nur daß sich die Welt um ihn herum völlig verändert hat und er unter einem völligen Gedächtnisverlust leidet, zu allem Übel



Der **Flammenwerfer** hinterläßt nach einem Treffer wandelnde Flammen, die sich noch einige Sekunden lang im Todeskampf verzweifelt winden



Metropolis-Level: Wie beim Film **Blade Runner** balanciert Ihr bei Nacht von einem Wolkenkratzer zum nächsten, während die Cyber-Soldaten gnadenlos das Feuer eröffnen. Das düstere Endzeit-Szenario kommt in diesem Level am besten rüber

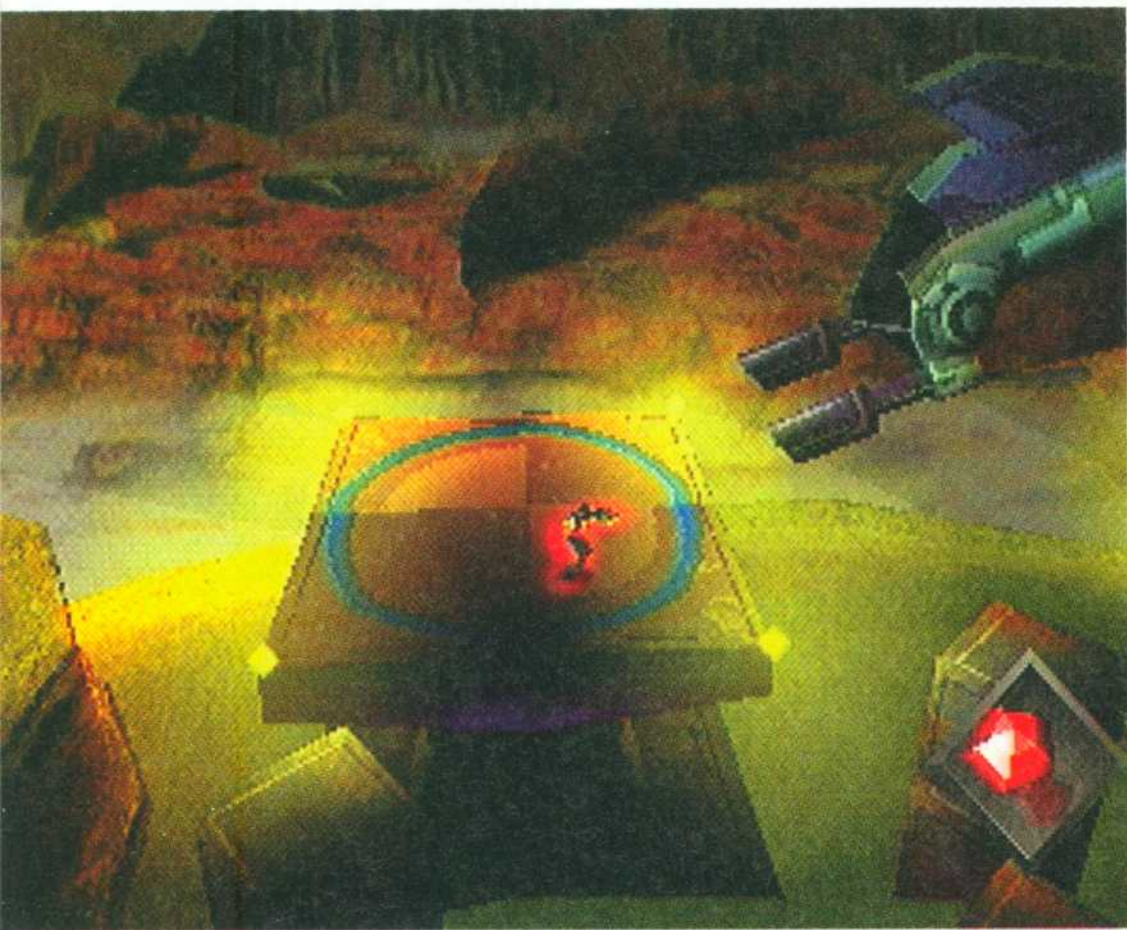


wurde auch noch sein linker Arm durch eine multifunktionale Waffe ersetzt. Die einzige Emotion, die John Cain nach diesem operativen Eingriff spürt, ist ein unbändiger Zorn, der sich vor allem gegen das Militär richtet. Bei seiner Suche nach Antworten und Rache merkt der zeitgestrandete Einzelgänger jedoch schnell, daß er nicht der Jäger, sondern der Gejagte ist. Aus diesem Plot werkelt Visual Concepts eine ballerlastige Hetzjagd, die Euren Helden durch insgesamt sechs Endzeit-Szenarios führt. Der unerbittliche Spießrutenlauf beginnt gleich in der ersten Stage. John Cain findet sich in der Abenddämmerung in einer leeren Fabrikhalle wieder. Durch die breite Glasschei-

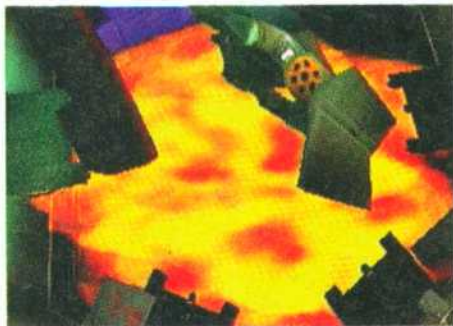
benfront taucht plötzlich ein futuristischer Helikopter auf, der gezielte Schußsalven und Missiles durch die Glasscheiben ballert. Ihr müßt daher gleich die Beine in die Hand

„Visual Concepts' eigens entwickelte Grafik-Tools vollbrachten wahre Wunder auf der PlayStation“

nehmen, um den Schüssen oder plötzlich entstandenen Abgründen durch gut getimte Sprünge auszuweichen. Herunterfallende Trümmer ballert Ihr mit der Armwaffe aus dem Weg, die sich dann durch gewaltige Explosionsfontänen verabschieden. Ihr solltet oh-



Diesen futuristischen Helikopter solltet Ihr möglichst schnell eliminieren, ehe er die Twin-Gun sprechen läßt



Aus dem Boden poltert am Ende des ersten Levels plötzlich ein riesiges Raumschiff hervor, das Euch anschließend mit gezielten Laser-Salven ins Visier nimmt, während Ihr versucht, das Oberdeck des runden Turms zu erreichen

IM VERGLEICH

Im Bereich der dreidimensionalen Jump & Shoots muß One nur wenig Konkurrenz fürchten. Konamis einzige 32-Bit-Version der Contra Serie „**Legacy of War**“ enttäuschte durch eine höchst mittelprächtige Grafik und nur wenige zündende Ideen. Schon weitaus besser präsentiert sich Shinys abgefahrener 3D-Shooter **MDK**, der sich durch eine Reihe von skurrilen Einfällen und einen abstrakten Grafikstil auszeichnet. Doch auch dieser Titel kommt nicht annähernd an die technische Klasse von One heran.

Stuttgart
MAR0
 Königstraße 16
 70173 Stuttgart
 Tel. 07 11/22 14 22
 Fax 07 11/22 14 25

**LADEN +
VERLEIH**

Ulm
MAR0
 Zeitblomstraße 31
 89073 Ulm
 Tel. 07 31/6 02 07 55
 Fax 07 31/6 02 07 56

**LADEN +
VERSAND**

Reutlingen
MAR0
 Wilhelmstraße 8
 72764 Reutlingen
 Tel. 0 71 21/32 00 14
 Fax 0 71 21/32 00 45

**LADEN +
VERSAND**

Herzogenaurach
MAR0
 Röntgenstraße 24
 91074 Herzogenaurach
 Tel. 0 91 32/6 06 58
 Fax 0 91 32/7 56 19

**LADEN +
VERLEIH**

Spaichingen
MAR0
 Obere Wiesen (Grosso)
 78549 Spaichingen
 Tel./Fax 0 74 24/50 37 63

**LADEN +
VERLEIH**

München
MAR0
 Seidlstraße 4
 80335 München
 Tel. 089/54 83 00 36
 Fax 089/54 83 00 38

**LADEN +
VERSAND**

Baden-Baden
MAR0's Frey Spiel
 Büttelstraße 7
 76530 Baden-Baden
 Tel. 0 72 21/3 81 30
 Fax 0 72 21/3 35 68

**LADEN +
VERLEIH**

Ludwigsburg
MAR0/Topmedia
 Solitudestraße 3
 71638 Ludwigsburg
 Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

**LADEN +
VERLEIH**

Trier
Mell's Gameshop
 Metternichstraße 40
 54282 Trier
 Tel. 06 51/9 91 30 21
 Fax 06 51/9 91 30 22

LADEN

Hamburg
NRG
 Wandsbeker Chaussee 28
 22089 Hamburg
 Tel./Fax 040/25 56 63

LADEN



MAR0

VIDEOSPIELE

**Kooperations-
partner
gesucht!**



NEO GEO CD

SINGLE SPEED DM 69,90
 JOYPAD DM 39,90
 RGB KABEL DM 39,90

NEO GEO CD

ART OF FIGHTING 3 DM 139,90
 BRIKINGER DM 139,90
 BUBBLE BOBBLE PUZZ. DM 69,90
 CROSSED SWORD DM 79,90
 CYBER LIP DM 119,90
 FATAL FURY 3 DM 49,90
 FF REAL BOUT SPECIAL DM 149,90
 GALAXY FIGHT DM 79,90
 GOW CAIZER DM 129,90
 KARNOV'S REVENGE DM 99,90
 KING OF FIGHTERS 94 DM 49,90
 KING OF FIGHTERS 95 DM 99,90
 KING OF FIGHTERS 96 DM 129,90
 KING OF FIGHTERS 97 DM 139,90
 LAST RESORT DM 119,90
 MAH JONG DM 99,90
 METAL SLUG DM 139,90
 MUTATION NATION DM 79,90
 NINJA COMBAT DM 79,90
 OVERTOP DM 139,90
 PULSTAR BLAST DM 149,90
 PULSTAR DM 89,90
 ROBO ARMY DM 99,90
 SAMURAI SHODOWN 3 DM 99,90
 SAMURAI SHODOWN 4 DM 139,90
 SAVAGE REIGN DM 69,90
 SOCCERBRAWL DM 119,90
 STAKES WINNER DM 99,90
 SUPER SIDEKICKS DM 79,90
 TOP PLAYERS GOLF DM 99,90
 VIEW POINT DM 69,90

NEO GEO MODULE

ART OF FIGHTING 3 DM 599,90
 KING OF FIGHTERS 97 DM 599,90
 PULSTAR BLAST DM 599,90
 PULSTAR DM 499,90
 METAL SLUG DM 599,90
 REAL BOUT SPECIAL DM 599,90
 AN- UND VERKAUF VON
 GEBRAUCHTEN NEO-GEO-
 MODULEN

**je
49,90**

PLAYSTATION SONDERANGEBOTE

ACTUA SOCCER, AIR COMBAT,
 ALIEN TRILOGY, BATTLE ARENA
 TOSHINDEN, BUST A MOVE 2,
 CASPER, DESCENT 2, DISRUPTOR,
 EXHUMED, FADE TO BLACK, FIFA
 SOCCER 96, RIDGE RACER, RIDGE
 RACER REVOLUTION, ROAD RASH,
 ROBOTRON X, SPIDER, TEKKEN,
 THUNDERHAWK, TRACK & FIELD,
 TRUE PINBALL, WIPE OUT, WORMS

SONY US/JP

TOMB RAIDER 2 US DM 99,90
 RESIDENT EVIL 2 US DM 119,90
 TEKKEN 3 JP 02/97 DM 149,90
 RESIDENT EVIL 2 JP DM 149,90
 GRAND TOURISMO JP DM 149,90

SNK IS BACK

LAST BLADE
 KATANA FIGHTING GAME
 475 MB

SHOCK TROOPER

COMING SOON · COMING SOON

SONY

PLAYSTATION GRUNDGERÄT

SONY PLAYSTATION DM 399,90
 MULTI UMBAU + RGB
 ANALOG CONTROLLER DM 69,90
 ANTENNENKABEL DM 39,90
 CONTROL PAD ORIG. DM 44,90
 IN 4 FARBEN ERHALTLICH
 HYPERBLASTER GUN DM 69,90
 MEMORY CARD ORIG. DM 39,90
 MOGELMODUL
 GAMEBUSTER DM 89,90

ACE COMBAT 2 DM 89,90
 AIR RACE DM 99,90
 AUTO DESTRUCT DM 89,90
 BAPHOMET'S FLUCH 2 DM 89,90
 BATMAN & ROBIN DM 89,90
 BUG RIDERS DM 89,90
 BROKEN HELIX DM 99,90
 BUST A MOVE 3 DM 69,90
 BUSHIDO BLADE DM 109,90
 CASTLEVANIA DM 89,90
 CLOCK TOWER DM 99,90
 COLONY WARS DM 89,90
 C & C 2 DM 99,90
 CONSTRUCTOR DM 89,90
 COOL BOARDERS 2 DM 109,90
 COURIER CRISIS DM 69,90
 CRASH BANDICOOT 2 DM 89,90
 CROC DM 84,90
 DEATHTRAP DUNGEON DM 89,90
 DEVILS DECEPTION DM 89,90
 DISCWORLD 2 DM 89,90
 DYNASTY WARRIORS DM 89,90
 FIFA SOCCER 98 DM 89,90
 FIGHTING FORCE DM 89,90
 FINAL FANTASY VII DM 109,90
 FROGGER DM 89,90
 FORMEL 1 '97 DM 109,90
 G-POLICE DM 109,90
 GRAND THEFT AUTO DM 74,90
 HERC'S ADVENTURE DM 89,90
 HERCULES DM 89,90
 JERSEY DEVIL DM 99,90
 LOST WORLD DM 69,90
 MASS DESTRUCTION DM 79,90
 MARVEL SUP. HEROES DM 89,90
 MDK DM 89,90
 MICRO MACHINES V3 DM 69,90
 MK MYTHOLOGIE DM 99,90
 MONOPOLY DM 89,90
 MOTO RACER DM 89,90
 NASCAR RACING 98 DM 89,90
 NHL BREAK. HOCKEY DM 89,90
 NIGHTMARE CREATURES DM 99,90
 NUCLEAR STRIKE DM 69,90
 ODDWORLD DM 89,90
 PANDEMONIUM 2 DM 89,90
 PARAPA THE RAPPER DM 79,90
 PITFALL 3D DM 89,90
 RAPID RACER DM 89,90
 RES. EVIL DIR. CUT DM 89,90
 RES. EVIL DIR. CUT DM 99,90
 ENGLISCH INCL. DEMO RE2
 RISIKO DM 89,90
 SHADOWMASTER DM 89,90
 THEME HOSPITAL DM 89,90
 TIME CRISIS + PISTOLE DM 169,90
 TOCA TOURING CAR DM 99,90
 TOMB RAIDER 2 DM 99,90
 TRANSPORT TYCOON DM 79,90
 V-RALLY DM 89,90
 WARCRAFT 2 DM 89,90
 Z DM 79,90

299,90

NINTENDO

GRUNDGERÄT

JOYPAD DM 59,90
 IN 6 FARBEN ERHALTLICH
 MEMORY CARD ORIG. DM 39,90
 MOGELMODUL
 GAMEBUSTER DM 99,90
 RUMBLE PAK ORIGINAL DM 39,90

BLAST CORPS DM 119,90
 BOMBERMAN 64 DM 89,90
 CHAMELEON TWIST DM 139,90
 CLAYFIGHTER 63 1/3 DM 149,90
 DARK RIFT DM 149,90
 DIDDY KONG RACING DM 89,90
 EXTREME G DM 149,90
 F1 POLE POSITION 64 DM 139,90
 FIFA SOCCER 98 DM 149,90
 G.A.S.P. DM 149,90
 GOEMON DM 149,90
 HEXEN 64 DM 129,90
 INT. SUP. SOCCER 64 DM 129,90
 LAMBORGHINI CHALL. DM 149,90
 LYLAT WARS + RUMBLE DM 139,90
 MACE THE DARK AGE DM 149,90
 MADDEN 64 DM 149,90
 MARIO 64 DM 89,90
 MARIO KART 64 DM 89,90
 MISCHIEF MAKERS DM 89,90
 MRC DM 139,90
 NAGANO DM 149,90
 NFL QUARTERBACK DM 149,90
 SAN FRANCISCO RUSH DM 139,90
 TOP GEAR RALLY DM 149,90
 TUROK DM 139,90
 WCW DM 149,90
 YOSHI ISLAND DM 89,90

64 299,90



GRUNDGERÄT

UNIVERSAL ADAPTER DM 34,90
 BOMBERMAN DM 99,90
 CROC DM 99,90
 DRAGON FORCE DM 99,90
 ENEMY ZERO DM 119,90
 LAST BRONX DM 99,90
 LOST WORLD DM 99,90
 RESIDENT EVIL DM 99,90
 SEGA TOURING CAR DM 99,90
 WARCRAFT 2 DM 99,90

299,90



Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei! · An- und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich · Spielösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager · Händleranfragen erwünscht!

Versand-Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart · Montag bis Freitag 10.00 bis 18.30 Uhr

MAR0 im Internet: <http://www.mar0-gmbh.com>



Die intelligente Kameraführung paßt sich automatisch dem Geschehen an, so daß Ihr Euren einsamen Helden aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Entfernungen betrachtet

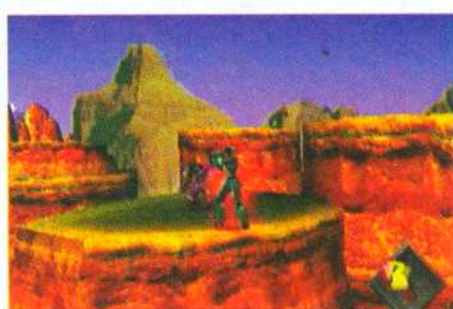
nehin alles vernichten, was sich Euch in den Weg stellt, denn ein intelligentes Power Up-System („Rage-Meter“) regelt Eure Schußstärke. Das neuartige Prinzip ist so ein-

Grandiose 3D-Actionorgie mit Luxus-Optik

Positiv: Was für eine Grafik! Visual Concepts' eigens entwickelte Library vollbrachte wahre Wunderdinge auf der PlayStation. Komplexe 3D-Architekturen ohne jegliche Grafikfehler, verblüffende Tiefeneffekte, feinste Texturen und geniale Explosionen - die absolute Wucht! Auch der Sound mit seiner cinematischen Musikuntermalung, drohendem Polizeifunk in der Luft und krachenden Schußgeräuschen trägt optimal zur Atmosphäre bei. Spielerisch wird dem actionhungrigen Zocker zudem das Nonplusultra geboten. Sechs exzellent designte Levels voller Überraschungen und Nonstop-Ballereien - da pulsiert der Blutdruck auf höchster Ebene.

Negativ: Angesichts der Vielzahl an Explosionen, ständig wechselnden Perspektiven und vielen unangenehmen Überraschungen (plötzlich auftauchende Krater) leidet durch die Hektik manchmal die Übersichtlichkeit und insbesondere beim Flammenwerfer-Einsatz auch erheblich das Scrolling. Genrebedingt hat das Gameplay zudem nicht den allergrößten Tiefgang, so daß die Dauerballerei für den einen oder anderen Spieler auf Dauer etwas ermüdend sein könnte. Da die knackigen Levels oftmals eine Stunde zur vollständigen Bewältigung benötigen und Ihr zwischendurch nicht abspeichern könnt, dürfte das 3D-Spektakel Action-Greenhorns frustrieren.

fach wie genial. Je effektiver Ihr herumballert, desto wirkungsvoller werden Eure Schußsalven bzw. desto mehr Lebensenergie besitzt Euer einsamer Streiter. Terminiert Ihr besonders erfolgreich, winkt in der „Hyper-State“ zudem eine einmalige Smart Bomb. Nach diesem noch recht kurzen Einführungslevel geht es bei der Metropolis-Stage mächtig zur Sache. Über den Dächern der tristen Mega-City hüpfet Ihr ohne jegliche Höhenangst und von einer intelligenten Kameraführung stets gut eingefangen von Dach zu Dach, während das Militär Cyber-Soldaten und andere Kriegerschiffe auf Euch hetzt - optische Erinnerung an den Science Fiction-Kultfilm **Blade Runner** sind sicherlich nicht zufällig. Spätestens ab dieser Stelle solltet Ihr Euch mit den restlichen Aktionsmöglichkeiten vertraut machen. Per Doppelsprung meistert Ihr auch



Nur mit viel Übersicht und einer räumlichen Vorstellungskraft hüpfet Ihr von einer fragilen Felsformation zur nächsten

größere Abgründe, der speziellen Rammtechnik kann auch eine Mauer nicht widerstehen, und im Nahkampf kommen Euch die vielfältigen Karatekünste von John Cain sehr gelegen, um nur einige Techniken zu nennen. Wer sich mit noch mehr Power den Weg durch die futuristischen Landschaften im Endzeit-Look ebnen möchte, der sollte ferner nach Waffen-Items Ausschau halten. Neben einem Missilerwerfer und Pulse-Laser ist vor allem der **Flammenwerfer**, der sämtliche Feinde in Glimmstengel verwandelt, sehr effektiv.

(Ulf S.)



Streß pur: Im fünften Level gilt es, drei Kontrollpunkte auszuschalten, ehe der Countdown abläuft und Ihr mit der Anlage in die Luft fliegt

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Anfang Februar

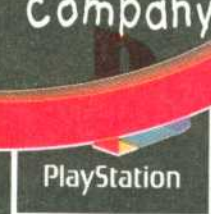
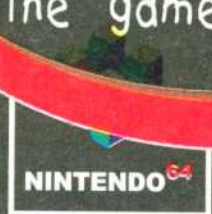
GRAFIK SOUND/FX
super sehr gut

SPIELSPASS
85%

Test One

Entwickler/Vertrieb: ASC/Visual Concepts/BMG Int.
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 6
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.
Testmuster: k.A.
Features: keine





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



<http://www.acme.netcologne.de>

0221-240 88 00



PlayStation



PlayStation



PlayStation

Bomberman (Action).....99,90
 Blast Corps (Action).....109,90
 Clay Fighter (Fighting).....129,90
 Diddy Kong Racing.....89,90
 Extreme G (Racing).....129,90
 F1 Pole Position (Racing).....119,90
 Fifa 98 (Fußball).....139,90
 International Super Star Soccer.....129,90
 Lamborghini (Racing).....129,90
 Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action).....119,90
 NBA Hang Time (Basketball).....119,90
 Pilotwings (Flight-Sim).....99,90
 Star Wars (Action).....119,90
 Turok (Ego-Shooter).....119,90
 Wave Race (Race).....79,90
 Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....119,90

Controller (6 Farben).....59,90
 Shaker Pack (6 Farben).....29,90
 Shaker Pack incl. Memory (6 Farben).....49,90
 Memory Cards Tri-Pack (6 Farben).....59,90



PlayStation

PlayStation.....289,00
 PlayStation+2. Contr. + Mem. Card.....333,00
 EXONY Video-CD MPEG-Adapter.....249,90
 Action Replay (Mogel Modul).....89,90
 Analog/Digital-Controller(Sony).....59,90
 Analog/Digital-Controller DualShock.....99,90
 Analog Flight Stick.....119,90
 Controller(Edge - rot, grün, blau, gelb).....39,90
 Controller(Sony - grau, schwarz, weiß).....44,90
 Controller NeGcon.....89,90
 Memory Card (Sony).....39,90
 Memory Card TRI-PACK.....79,80
 Antennenadapter.....39,90
 Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90
 RGB-Kabel (für beste Bildqualität).....29,90
 Controller-Verlängerungskabel.....19,90

W E R K S T A T T
 Umbausatz.....39,90
 Umbau - dauert ca. 20 min.....89,90
 Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller.....29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

Abe's Odyssey (Action Jump' n run).....99,90
 Ace Combat II (Flugsimulation/Action).....99,90
 Alundra us (Rollenspiel).....129,90
 Arc The Lad jp (Rollenspiel).....59,90
 Arc The Lad II jp (Rollenspiel).....139,90
 Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel).....99,90
 Arkanoid Returns (Geschicklichkeit).....109,90
 Armored Core jp/us (Shooter).....99,90/129,90
 Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....89,90
 Baby Universe jp (3d-Kaleidoskop).....109,90
 Baphomets Fluch II (Adventure).....99,90
 Batman & Robin (Action).....109,90
 Beyond the Beyond us (Adventure).....129,90
 Biohazard D.C. jp (Action Adventure).....119,90
 Bleifuß 2 (Race).....89,90
 Bloody Roar (3D-Fighting).....99,90
 Blue Breaker jp (Rollenspiel).....119,90
 Bombing Island jp (Geschicklichkeit).....99,90
 Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....129,90
 Bugriders (3D-Shooter).....99,90
 Bushido Blade (3D-Fighting).....99,90
 Bust a Move 3 (Tüftelspiel).....89,90
 Castlevania us (Action Jump' n Run).....119,90
 Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG).....139,90
 Clock Tower us (Adventure).....129,90
 Colony Wars (3D-Space-Combat).....99,90
 Constructor (Simulation).....99,90
 Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.).....99,90
 C&C II Red Alert (War-Simulation).....99,90
 Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun).....49,90
 Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....99,90
 Croc (3D-Jump' n run).....99,90
 Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action).....109,90
 Depht jp (Music-Editor).....119,90
 Destruction Derby II Platinum (Race).....49,90
 Discworld II (Adventure).....89,90
 Domino jp (Action).....129,90
 Dodgem Arena (Action).....99,90
 Dragon Ball Z jp (Fighting).....49,90
 Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting).....129,90
 Dreams (Jump'n Run).....99,90
 Dynasty Warriors(3D-Fighting).....119,90
 Einhänder jp (Shooter).....129,90
 Feda 2 jp (Strategiespiel).....139,90
 Fifa '98 (Fußball).....109,90
 Fighting Force (Fighting).....109,90
 Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).....109,90
 Final Fantasy 7 International jp (4CD's).....149,90
 Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
 Frogger (Klassiker).....99,90
 Frontmission Alternative jp (Strategie).....139,90
 Frontmission 2 jp (Strategie).....139,90
 G-Police (3D-Shooter - 2CD's).....109,90
 Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....119,90
 Gadius Gaiden jp (Shooter).....129,90
 Gran Turismo jp (Race).....129,90
 Grandoll jp Limited Edition (Action).....119,90
 Gun Bullet incl. Gun jp (Shooter).....169,90
 Hermi Hopperhead jp (Jump' n Run).....59,90

Int. Super Star Soccer Pro (Fußball).....99,90
 Jet Rider (Race).....89,90
 J's Racing jp (Race).....129,90
 King of Fighters '96 jp (Fighting).....119,90
 Kings Field (Adventure).....89,90
 Kurushi (I.Q.).....89,90
 Last Vikings II us (Jump' n run).....69,90
 Last World:Jurassic Park II (Jump' n run).....109,90
 Magic the Gathering (Strategie).....99,90
 Marvel Super Heroes (Fighting).....99,90
 Mass Destruction (War-Simulation).....99,90
 MDK (Action).....109,90
 Mega Man X3 (Jump' n run).....99,90
 Mega Man X4 jp (Jump' n run).....129,90
 Metal Fist jp (Action).....129,90
 Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....129,90
 Micromachines V3 (Race).....99,90
 Monopoly (Brettspiel).....99,90
 Monster Trucks (Race).....99,90
 Mystery Hospital jp (Adventure).....139,90
 Nagano Olympics jp (Sports).....119,90
 Namco Museum I - V (Klassiker).....je. 89,90
 Namco Encore jp (Klassiker).....119,90
 Nascar Racing '98 (Race).....109,90
 NBA Live '98 (Basketball).....99,90
 Need for Speed 2 (Race).....89,90
 NFL Game Day '97 (Football).....89,90
 NHL '98 (Eishockey).....99,90
 NHL Face Off '98 (Eishockey).....89,90
 NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....99,90
 Nightmare Creatures (Horror).....99,90
 Nuclear Strike (Helicopter-Action).....99,90
 Ogre Battle us (Rollenspiel).....139,90
 Over Blood jp/dt (Adventure).....59,90/99,90
 Pandemonium 2 (Jump' n run).....109,90
 Parlor Pro jp (Geschicklichkeit).....119,90
 Paro Wars jp (Strategie).....129,90
 Pastel Muses jp (Tüftelspiel).....109,90
 Police Nauts jp (Manga Adventure).....89,90
 Power Soccer II (Fußball).....99,90
 Prisoner of Ice (Adventure).....129,90
 Project Galaray jp (3D-Shooter).....129,90
 Psychic Force (Fighting).....99,90
 Rage Racer (Race).....109,90
 Raiden DX jp (Shooter).....129,90
 Rapid Racer (Race).....89,90
 Ray Storm (Shooter).....89,90
 Resident Evil D.C (Horror).....99,90
 Resident Evil 2 jp (Horror - 1. Feb.).....139,90
 Risiko (Brettspiel).....99,90
 Ridge Racer Revolution Platinum (Race).....49,90
 Rockman Dash (Action).....129,90
 Rock'n Roll Racing 2 (Race).....99,90
 Saga Frontier us (Rollenspiel).....139,90
 Salamander Deluxe jp (Shooter).....129,90
 Samurai Spirits Special (Fighting).....129,90
 Shadow Master (Shoot'm Up).....99,90
 Skull Monkeys (Jump'n Run).....99,90
 Space Invaders jp (Kult).....69,90

Spice World.....49,90
 Streetfighter Collection jp (Fighting).....129,90
 Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....99,90
 Suikoden (Rollenspiel).....109,90
 Super Puzzle Fighter (Tüftel).....89,90
 Tactics Ogre jp (Strategiespiel).....129,90
 Tekken II dt/jp (3D-Fighting).....109,90
 Tekken III jp (3D-Fighting - Feb.).....139,90
 Tetris Plus (Tüftel).....89,90
 The Note (Adventure).....99,90
 Theme Hospital (Simulation).....99,90
 Thunderhawk (Helicopter-Sim).....49,90
 Time Comando (Action).....59,90
 Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter).....159,90
 TOCA (Race).....99,90
 Toaplan Shooting Battle jp (Shooter).....129,90
 Tokyo Highway Battle (Race).....89,90
 Tomb Raider (Adventure).....99,90
 Tomb Raider II (Adventure).....109,90
 Total Driving (Race).....99,90
 Treasures of the Deep us (Adv.).....119,90
 Twisted Metal II (Race).....89,90
 Ubiik (Action).....99,90
 VR Baseball.....99,90
 V-Rally (Race).....99,90
 Warcraft II (Fantasy-Strategie).....109,90
 Wild Arms us (Rollenspiel).....119,90
 Wing Commander 4 (3D-Combat-Sim).....99,90
 Wing of Alham (Rollenspiel).....139,90
 Wipe Out 2097 Platinum (Race).....99,90
 World Neverland jp (Adventure).....119,90

**ARTBOOKS, HINTBOOKS,
 POSTER, MERCHANDISE,
 MANGAS und G-SHOCKS
 bei uns erhältlich.**



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

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

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

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

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

Laß uns tanzen Baby!

Rock & Roll Racing 2

Das verspätete **Comeback** des futuristischen **Actionracers**

Super Nintendo-Besitzer dürften den ersten Teil noch aus alten 16-Bit Tagen her kennen. Bei der Neuauflage (auch unter dem Titel Red Asphalt bekannt) wurde

das bewährt ruppige Spielkonzept neu aufgegriffen. In einer düsteren Zukunft treten die verschiedenartigsten Mutanten in tödlichen Wettrennen gegeneinander an. Gefah-

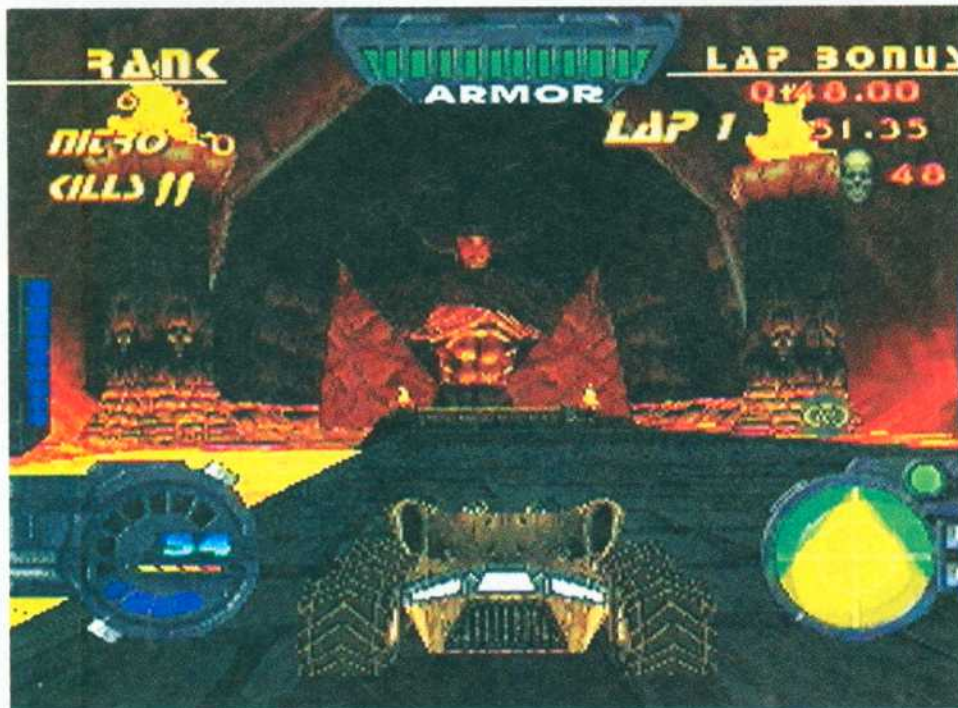
ren wird in insgesamt sechs Rennklassen, die jeweils aus sechs Strecken bestehen. Um eine Klasse aufsteigen zu können, benötigt Ihr eine vorgegebene Anzahl an Chaospunkten. Diesen kassiert Ihr durch gute Plazierungen, Bestzeiten oder durch eine besonders fleißige Feindvernichtung per Waffengewalt. Neben diesen Punkten erhaltet Ihr auch wertvolle Moneten, das Ihr zum tunen Eurer Kampfkarte bitter nötig habt. Die Panzerung oder die Bordwaffe sollte nämlich schnellstmöglich verbessert werden um gegen die aggressive Konkurrenz bestehen zu können. (Ulf S.)

Bei RRR spielt oftmals das bloße Glück Regie



Positiv: Der Hauptreiz dieses Actionracers macht nach wie vor die Möglichkeit aus, seinen Wagen systematisch zu verbessern, um ihn so Stück für Stück zum Traumboliden auszubauen. Wer auf die Kombination Ballerei/Rennspiel steht dürfte an diesem Silberling sicherlich gefallen finden.

Negativ: Neben fahrerischen Können kommt es bei RRR vor allem auf Glück an, denn dem feindlichen Beschuss anderer Fahrzeuge kann man nur schwerlich ausweichen. Es nervt zudem, daß Euer Gefährt in den Kurven aus unerfindlichen Gründen manchmal rotiert. Nur mit ständigem Zwischensaven erreicht man die allerletzte Stage.



Die grafische Klasse weiß sich in den späteren Rennklassen noch zu steigern

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gui gui

SPIELSPASS

68%

TEST Rock & Roll Racing 2

Entwickler/Vertrieb: Interplay/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 36 Strecken +

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: Theo Kranz 0931/7418185

Features: keine



MLC - Hard & Software
02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers

Fax: 02841 - 942623

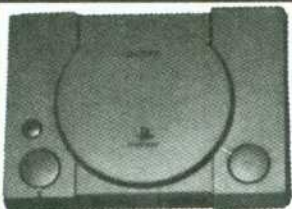
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr

Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Akt. Angebote per Faxabruf übr 02841-24949 ab 20Uhr

!!! Alle Spiele Versandkosten frei !!! !!! Alle Spiele Versandkosten frei !!! !!! Alle Spiele Versandkosten frei !!! !!! Alle Spiele Versandkosten frei !!!

Multinorm Playstation



Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz

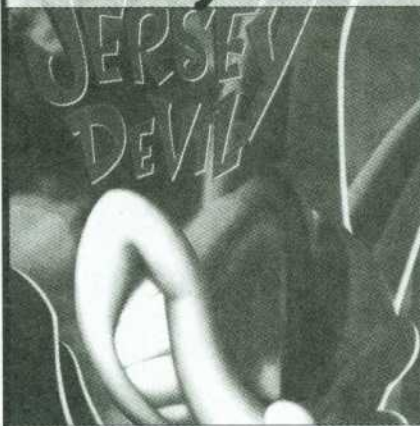
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL. 54.95

Resident Evil Directors Cut



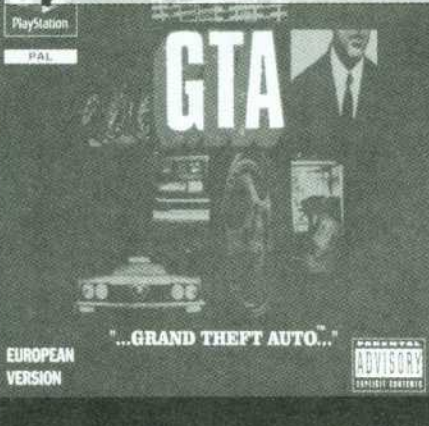
VERSANDFREI... 84.95

Jersey Devil



VERSANDFREI... 84.95

Spiel des Monats



VERSANDFREI... 89.95

Multinorm Chip



39.95

! PSX Umbau Aktion

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen. 59.95



Gun + Redlight 89.95

- Playstation Games - Versandkosten frei! - Playstation Games - - Playstation Hardware - Playstation Hardware -

Abe's Odyssey	89.95
Ace Combat 2	94.95
Agent Armstrong	89.95
Actua Soccer2	99.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Broken Helix	99.95
Bleifuß 2	82.95
Carnage Heart	84.95
Conquest Earth	89.95
Constructor	94.95
Contra: Legacy of War	84.95
Colony Wars	94.95
Creation	84.95
Crow: City of Angels	89.95
Crock	89.95
Darklight Conflict	84.95
Devil's Deception	84.95
Discworld 2	104.95
Ecstasia	94.95
Fantastic Four	94.95
Fighting Force	104.95
Final Fantasy VII	109.95
Formular Karts	104.95
Frogger	89.95
G-Police	109.95
Gex 2	89.95
Hercules	94.95
Island of Dr. Moreau	94.95
Ian Living. D.Dungeon	89.95
Int. Superstar Soccer Pro	99.95
Jersey Devil	84.95
Jurassic Park 2	89.95

NIGHTMARE CREATURES 94.95

FIFA/NBA/NHL 98 89.95

THEME HOSPITAL 89.95

BAPHOMET'S FLUCH 2 94.95

DYNASTIY WARRIORS 92.95

CRASH BANDICOOT 2 94.95

C&C 2 - RED ALERT 99.95

!! Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an. !!

K1 Arena Fighters	99.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter's Edge	104.95
Medieval	94.95
MDK	89.95
Monopoly	89.95
Monster Truck	94.95
Moto Racer	89.95
Nascar 98	89.95
Need for Speed 2	89.95
NHL 98	89.95
NBA 98	89.95
NHL Breakaway 98	89.95
NHL Powerplay Hockey 98	89.95
Nightmare Creatures	94.95
Nuclear Strike	89.95
Overboard	94.95
Pandemonium 2	84.95
Porsche Challenge	84.95
Rapid Racer	94.95
Risiko	89.95
Rosco Mc Queen	94.95
Skull Monkey's	89.95
Streetfighter Ex Plus	89.95
Test Drive 4	89.95
Theme Hospital	89.95
Time Crisis + Gun	159.95
Toshinden 3	94.95
Total Drivin'	89.95
V-Rally	87.95
Warcraft II	89.95
Z	89.95



Arcade Stick 59.95



Analog Pad 69.95



V3-RACING WHEEL 139.95

PSX TASCHKE + PAD + MEMORY CARD 59.95

CD WIZZARD PRO CD-WRITER SOFTWARE 169.95

PSX INFRAROT JOYPADS (2er Pack) 69.95

ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD 54.95

Memory Card 8meg 59.95

Memory Card 48Meg 99.95

Link Kabel 19.95

HF-Adapter 49.95

Scart/RGB Kabel 19.95

Org.Sony Maus incl. Pad 54.95

PSX Joypad 29.95

NeGcon Pad 79.95

Joypad Verlängerung 19.95

Mad Catz Lenkrad 139.95

PC-Link Paket 84.95

Gamebuster Mogelmodul 89.95

Gamekiller Mogelmodul 54.95

1MB Memory Card 24.95

PREIS TIP: 24.95

RGB Booster K 29.95

PREIS TIP: 29.95

CD Writer Paket 89.95

CD Writer Software 89.95

Tabel Top Joyb 59.95

PREIS TIP: 59.95

Auto Destruct

Auf den Straßen von **San Francisco** herrscht Krieg - und Ihr fahrt die **Geheimwaffe** ...

Der Obermiesling Lazarus, der schon früher in der Stadt für Terror sorgte, formiert seine Kräfte neu und will eine Schreckensherrschaft in San Francisco

aufbauen. Da Ihr Booth, der beste Fahrer weit und breit, rekrutiert Euch die Antiterrorvereinigung „Tempel“ zur Verbrechensbekämpfung. Dafür erhaltet Ihr einen rassi-



Einige Gebäude sind auch befahrbar, wie beispielsweise ein Einkaufszentrum, in dem die Terroristen berserken

gen Sportwagen, der mit allerlei Spielzeug ausgestattet ist, wie es sonst nur James Bond vorweisen kann. Panzerung, Bord-MG und Raketen fehlen ebenso wenig wie Minen und Lasergeschütze. So flitzt man durch das weitläufige Straßennetz und bekommt über Funk Anweisungen vom Hauptquartier. Man gibt Euch Missionsziele an, die dann auch auf einem Radarschirm erkennbar sind. Häufig handelt es sich um Lazarus' Knechtschaft, die ausgeschaltet werden muß, außerdem gilt es gelegentlich, Informanten zu schützen oder einfach Waffen zu sammeln. (Uwe K.)

Anarcho-Ballerspaß mitten in der City



Positiv: Mit Auto Destruct legt Electronic Arts ein reichlich fetziges Shoot 'em Up hin, das nicht nur Autofans begeistern wird. Die gut beherrschbare Steuerung sorgt zusammen mit dem cleveren Missionsaufbau für gute Unterhaltung im Straßenverkehr.

Negativ: Zwar ist die Grafik der amerikanischen Innenstadt realitätsnah und recht flüssig, man wünscht sich jedoch des öfteren mehr Betrieb auf den Straßen, z.B. mehr Autos und Fußgänger. So wirkt die City etwas leer, wobei eine überfüllte Rush-Hour-Atmosphäre dem Game sicher gut gestanden hätte. Schade auch, daß die Musik über weite Strecken immer gleich bleibt.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut durchschnitt

SPIELSPASS

80%

TEST Auto Destruct

Entwickler/Vertrieb: Neurostone/Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 10+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Electronic Arts

Features: keine



CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648

Tel.: 0203 441649

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95
Ace Combat 2	79.95
Agent Armstong	79.95
B.A. Toshinden 3	79.95
Baphomets Fluch 2	79.95
Command & Conquer 2	94.95
Castlevania	79.95
Colony Wars	79.95
Courier Crisis	77.95
Crash Bandicoot 2	79.95
Critical Depth	74.95
Croc	79.95
Deathtrap Dungeon *	84.95
Devil's Deception	79.95
Discworld 2	79.95
Dynasty Warriors	84.95
Formel 1 97	94.95
FIFA Soccer 98	79.95
Fighting Force	88.95
Final Fantasy VII	94.95
Formula Karts	88.95
Frogger	79.95
G-Police	94.95
Grand Theft Auto	79.95

Herc's Adventure	84.95
Hercules	79.95
Independence Day	79.95
Intern. Super Soccer Pro	88.95
Jersey Devil	84.95
Judge Dredd	84.95
Jurassic Park	79.95
Lifeforce Tenka	88.95
Machine Hunter	79.95
Magic the Gathering	79.95
Maximum Forces	79.95
MDK	79.95
Monopoly	79.95
Monster Truck	79.95
Moto Racer	79.95
Motor Mash	79.95
Nascar 98	79.95
NBA live 98	79.95
NHL Breakaway 98	79.95
NHL Hockey 98	79.95
Nightmare Creatures *	79.95
Nuclear Strike	79.95
Overblood	79.95

Overboard	79.95
Pandemonium 2	79.95
Rally Cross	79.95
Rapid Racer	79.95
Ray Storm	79.95
Resident Evil D.C.	79.95
Risiko	79.95
Rock'n'Roll Racing 2	79.95
Rosco McQueen	79.95
Soul Blade	88.95
Streetfighter EX plus	79.95
Tekken 2	94.95
Test Drive 4	79.95
The Note	79.95
Time Crisis + Gun	134.95
TOCA	84.95
Tomb Raider 2	84.95
V Rally	84.95
Vandal Hearts	79.95
Warcraft 2	84.95
WCW vs the World	88.95
Wing Commander 4	79.95
Wing Over	79.95
Z	74.95

PSX-Boot Chip nur 14.95 DM * Playstation Cheat Book 24.80 DM
Tomb Raider 2 Book 19.95 DM * Final Fantasy VII Book 29.80 DM
und viele Lösungen mehr * Rufen Sie uns einfach an und fragen Sie.
BESTELLEN per FAX : 0203-441650

Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6.90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15.00
Für Druckfehler keine Haftung | Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.30 - 19.00 Uhr
Sa. 10.00 - 15.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de

www.gehrke.de

Ladenpreise können abweichen

Wie ein wilder Stier

68

Bloody Roar

Bevor **Hudsons** weltbekannte Sprengmeister aus **Bombberman** auch auf der PlayStation ihr Unwesen treiben, versuchen die Fernöstler erstmals ihr Glück im **Beat 'em Up-Sektor** - mit Erfolg

Ihr habt richtig gelesen: Im Internet kursieren bereits die ersten Screenshots vom PlayStation-Bombberman. Bevor Ihr jedoch Eure Sprengmeister-tätigkeiten aufnehmen könnt, ist erst einmal eine handfeste Keile angesagt. Auf dem ersten Blick gleicht Bloody Roar (vormals auch unter dem simplen Titel Beast bekannt) durch seine poppige Aufmachung einem waschechten Arcade-Klopper. Auch das achtköpfige **Charakterfeld** im typisch fernöstlichen Anime-Stil läßt noch nichts Ungeöhnliches vermuten. Bei den wüsten Auseinandersetzungen zweier Streithähne kommen aber letztendlich einige interessante Ideen zum Vorschein, die dieser Knochenbrecherei eine eigene Note verleihen. Vom Wrestling scheinbar abgesehen, werden die martialischen Kämpfe in einem Stahlkäfing ausgetragen. Sobald Ihr Euren Kontrahenten in die

Ecke gedrängt habt, könnt Ihr ihn mit saftigen Schlag- und Trittserien eindecken, ohne daß er eine Ausweichmöglichkeit hat, oder bei entsprechender Optionseinstellung ihn gar durch die Absperrung befördern. Solche spektakulären Aktionen oder andere fulminante Special Moves werden durch schnell geschnittene Kameraeinstellungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln Arcade-like präsentiert. Apropos Aktionen, mit nur drei Grundtasten (Schlag, Tritt, Block) gestaltet sich die Steuerung recht unkompliziert. Es gibt aber noch zwei weitere Knöpfe, die die Besonderheit von Bloody Roar ausmachen. Sobald sich Eure zweite Energieleiste, das **Beast-o-Meter** voll aufgeladen hat, verwandelt sich der menschliche Charakter auf Knopfdruck unter einem mächtigen Blitzgewitter in eine reißende Bestie. In diesem Zustand verfügt der Recke



Gregs 360-Grad-Wurf sieht nicht nur spektakulär aus, sondern zapft auch eine Menge Energie ab



Sobald das **Beast-o-Meter** aktiviert wird, verwandelt sich der Akteur unter einem Blitzgewitter in sein tierisches Alter ego. Wenn der Kontrahent dabei zu nahe steht, wird er durch die Wucht weggedrückt

logischerweise über größere physische Kräfte. Wollt Ihr das Spielchen noch auf die Spitze treiben, müßt Ihr in diesem Zustand den Rave-Status aktivieren, um mit noch größerer Wirkung die Lebensenergieleiste zu dezimieren. Dieses Spielchen kann in den gängigen Spielmodi (Vs., Arcade, Survival, Time Attack) ze-

briert werden oder aber vorher im Trainingsraum einstudiert werden. Wer auf herrlich unsinnige Grafikspielereien steht, der kann außerdem den **Kid-Modus** aktivieren. (Dirk R.)



Das **Charakterfeld** setzt sich aus acht Einzelkämpfern zusammen, unter denen sich auch zwei Frauen tummeln



Im aktivierten **Kid-Modus** sieht die einstige Kämpferriege wie pummelige Wichte aus

Mit dem Monster-Morph-Feature in den Beat 'em Up Himmel



Positiv: Die Möglichkeit, sich während des Kampfes in eine wütende Bestie zu verwandeln, ist schlichtweg grandios. Neben der erhöhten Abwechslung verleiht dieses Feature dem Schlagabtausch auch eine taktische Note, da man die Verwandlung stets geschickt timen sollte. Das Gameplay könnte darüber hinaus auch von Namco stammen: unwiderstehlich dynamisch, recht präzise und einfach mitreißend. Auch in Sachen Grafik stimmt die Beat 'em Up-Welt. Sauber modellierte Polygon-Fighter, kräftige Farben und Transparenz-Effekte en masse.

Negativ: Ein richtiger Schwachpunkt ist im Prinzip nicht auszumachen. O.K., ein paar Kämpfer mehr wären sicherlich nicht verkehrt gewesen, und der japanische Dudel-Pop ist wahrlich nicht das Gelbe vom Ei, aber ansonsten tadellos.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Februar

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

SPIELSPASS

87%

TEST Bloody Roar

Entwickler/Vertrieb: Hudson/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 9 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Virgin
Features: keine



Über den Wolken ist die Freiheit grenzenlos

Air Race

Nach Bug Riders begeben Sie sich bei diesem Rennspiel zum zweiten Male in *luftige Höhen*

Air Race gehört zur Sorte der Rennspiele, jedoch mit dem feinen Unterschied, daß anstatt moderner Sportwagen zehn Flugzeug-Oldtimer aus dem 2. Weltkrieg,

wie die Messerschmitt oder Spitfire, im virtuellen Hangar stehen. Auf fünf Rundkursen jagd Ihr alleine oder im **2-Spieler-Modus** im Wettkampf mit 15 weiteren Konkurrenten den



Der **2-Spieler-Modus** bietet einen etwas schlechteren Grafikaufbau und leichte Slow Downs, spielt sich insgesamt aber dennoch gut

Bestzeiten nach. Ob Waghalsige Manöver durch Gletscherspalten, mit Vollgas durch den Canyon oder gefühlvolles Dirigieren zwischen Hochhäusern - bei Air Race werden Flugräume wahr. Um das Zeitlimit wieder aufzupeppen, solltet Ihr eine Luftrolle vollführen. Doch Vorsicht: Während dieser Flugphase kann der Luftikus nicht gesteuert werden. Weitere Vorteile verschaffen auch die seltenen Power Ups für einen kurzen Turboschub oder für Extra-Zeit. Anfänger sollten die blaue Hilfslinie nutzen sowie die Lenkhilfe aktivieren.

Mit Analog-Unterstützung wäre mehr drin gewesen



Positiv: Dieses Rennspiel hat Flair. Mit gekonnten Manövern durch den Canyon fliegen macht Laune, zumal die technische Gestaltung rundum überzeugt. Insbesondere im sauberen 2-Spieler-Modus sorgen die spannenden Luftgefechte für länger anhaltenden Spielspaß.

Negativ: Die träge Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Besonders ärgerlich ist in diesem Zusammenhang, daß das Analog-Pad nicht unterstützt wird (warum?!). Im Solo-Modus hat man außerdem bereits nach kurzer Zeit schon alles gesehen, so daß die Motivation schnell sinkt.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnitt

SPIELSPASS

70%

TEST Air Race

Entwickler/Vertrieb: THQ/Konami

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 5 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: Sony

Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 76%

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Actua Soccer 2	DV	89,95
Air Race	DV	94,95
Atari's Greatest Hits	DV	94,95
Baphomet's Fluch 2	DV	89,95
Battle Arena Toshinden 3	DV	89,95
Bushido Blade	US	99,95
Castlevania	DV	89,95
Colony Wars	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	99,95
Cool Boarders 2	US	104,95
Courier Crisis	DV	89,95
Crash Bandicoot 2	DV	89,95
Croc	DV	89,95
Darklight Conflict	DV	49,95
Devil's Deception	DV	89,95
Descent 2	DV	49,95
Discworld 2	DV	89,95
Dynasty Warriors	DV	94,95
Einhänder	JP	139,95
Elemental Gear Bolt	JP	139,95
Explosive Racing	DV	89,95
Felony 11-79	DV	94,95
FIFA Soccer '98	DV	89,95
Fighting Force	DV	94,95

Final Fantasy 7	DV	99,95
Formel 1 '97	DV	99,95
Formula Karts	DV	89,95
Frogger	DV	89,95
G-Police	DV	99,95
Ghost in the Shell	US	109,95
Grand Theft Auto	DV	89,95
Herc's Adventures	DV	89,95
Hercules	DV	89,95
Jersey Devil	DV	94,95
Jet Moto 2	US	119,95
Judge Dredd	DV	89,95
Jurassic Park: The Lost World	DV	89,95
Kurushi	DV	84,95
Machine Hunter	DV	59,95
Madden 98	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	89,95
Marvel Super Heroes	DV	89,95
Masters of Teräs Käsi	US	119,95
Mechwarrior 2	DV	49,95
MDK	DV	94,95
MK-Mythologies	DV	94,95
Monopoly	DV	89,95
Moto Racer	DV	89,95
Motor Mash	DV	89,95
NBA Live 98	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95
NHL Breakaway 98	DV	89,95

Nightmare Creatures	US	109,95
Nuclear Strike	DV	89,95
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	89,95
One	US	119,95
Overboard	DV	89,95
Pandemonium 2	DV	94,95
Peak Performance	DV	89,95
PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Rampage World Tour	DV	84,95
Rapid Racer	DV	84,95
Resident Evil - Director's Cut	DV	89,95
Resident Evil - DC, incl. Demo	DV	94,95
Risiko	DV	89,95
Rock'n Roll Racing 2	DV	94,95
Rosco McQueen	DV	89,95
Street Fighter EX Plus Alpha	DV	89,95
Tennis Arena	DV	94,95
Test Drive 4	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
Time Crisis, incl. Gun	DV	139,95
Tomb Raider 2	DV	99,-
Total Drivin	DV	94,95
Touring Car	DV	89,95
Vs.	US	109,95
WCW vs the World	DV	94,95
Wing Over	DV	89,95
Yusha - Heaven's Gate	DV	89,95
Z	DV	84,95

Fordern Sie unsere Preislise an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist

Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 · Fax: 05 21/ 6 42 35



Auch die **Schlägerei** zweier NHL-Akteure wurde sehr realistisch animiert

Virtuelle Puckschubser

NHL Face Off '98

... die mittlerweile **dritte Auflage** von Sonys Eishockey-Simulation

Nachdem die ersten Versionen noch mit altmodischen Sprites auskamen, haben die Programmierer endlich die Polygone entdeckt, was für eine zeitgemäße Optik sorgt. In puncto Spielmodi darf man keine innovativen Ausbrüche erwarten. Ein unkompliziertes Freundschaftsspiel, eine komplette Saison sowie das finale Play Off reichten den Machern aus. Im Coaching-Bereich hat das PlayStation-Futter da schon mehr zu bieten. Ihr dürft das Regelwerk und sogar die Spielgeschwindigkeit nach Belieben konfigurieren sowie eigene Spieler kreieren und Transfers durchführen. Hinzu kommen einige Spielstrategien vor dem Face Off. Auf dem virtuellen Eis agieren die Motion Capture animierten Recken mit den grundlegen-

den Techniken der Eishockeyschule. Statistiken jeglicher Art werden immer wieder eingeblendet, und zanken sich zwei Spieler einmal, entbrennt eine wüste **Schlägerei**. (Ulf S.)

Wo bleibt die Künstliche Intelligenz?

Positiv: Die Grafik stimmt endlich: Abgesehen vom Goalie wurden die Polygon-Akteure toll animiert und liebevoll modelliert. Die Spielstatistiken und der Kommentator unterstreichen zusätzlich die Authentizität. Die regulierbare Spielgeschwindigkeit ist darüber hinaus ein vorbildliches Feature.

Negativ: Die AI der CPU-Spieler läßt zu wünschen übrig und ist zudem widersprüchlich. Eigene Mitspieler bieten sich nicht optimal an, während das gegnerische Team ständig den puckführenden Spieler attackiert. Zusammen mit dem kaum überwindbaren Schlußmann ist Face Off '98 daher eine demotivierende Angelegenheit.



Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
März

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

69%

TEST NHL Face Off '98

Entwickler/Vertrieb: Sony/Sony
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer
Levels: alle NHL-Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne
Testmuster: Sony
Features: keine



Gerade die **Special Weapons** wurden mit wunderschönen Licht- und Transparenzeffekten versehen

Tollkühne Insektenreiter

Bug Riders

GT Interactive heißt Euch willkommen zu einem kuriosen **Turnier** mit übergroßen **Insekten**

Der Herrscher des Fantasy-Königreiches Entymion ist verstorben. Mittels eines Turniers wird ein würdiger Nachfolger ausgesucht. Ihr jagt durch die sechs sehr unterschiedlich gestalteten Ländereien mit Tunnels, Abzweigungen, Canyons ... Durch gezielte Peitschenhiebe bringt Ihr das Blut Eures tierischen Freundes zum Kochen, was sich durch höhere Geschwindigkeit bemerkbar macht. Um Euren Jockey über Vorrunden, Achtelfinale usw. bis ins Main Event zu dirigieren und sich dabei gleichzeitig gegen bis zu 22 Mitstreiter durchzusetzen, dazu sind außer fliegerischem Geschick auch Waffen vonnöten. Neben dem Standardschuß können auch Extra-Waffen (Laser, Raketen etc.) oder Zeitboni ergattert werden, indem Ihr die

zahlreichen farbigen Ringe durchfliegt. Als weitere Spielmodi stehen außerdem ein Time Trial, Deathmatch und 2-Spieler-Modus (Split-Screen) zur Auswahl. (Dirk R.)

Hoffentlich kommt der Kammerjäger nicht!

Positiv: Endlich ein Rennspiel ohne Sportwagen o.ä. und statt dessen mit putzigen Insekten. Grafisch gesehen erwarten Euch neben Heerscharen an Gegnern ein sehr weiches Scrolling und einige tolle Lichteffekte. Fans actionlastiger Rennspiele kommen voll auf ihre Kosten, denn jede Menge Gegner und Extra-Waffen sorgen für reichlich Abwechslung.

Negativ: Großes Getöse und ständige Richtungswechsel erschweren Eure Orientierung, was Euch wertvolle Sekunden kosten kann. Schwierigkeiten bereitet die sensible Steuerung, was hin und wieder zu Kontakt mit etwaigen Hindernissen führen kann.



Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

65%

TEST Bug Riders

Entwickler/Vertrieb: n-space/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 16
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne
Testmuster: GT Interactive
Features: keine





Mit einer Sprungattacke könnt Ihr auch die Gegner halbieren (links). Das zweite Monster hat jetzt nur wenige Chancen, Euch zu töten

Horror in den nebeligen Gassen von London

Nightmare Creatures

Kalisto schickt Euch in den Kampf gegen eine blutrünstige Höllenbrut

In der Mitte des 19. Jahrhunderts steht die englische Hauptstadt vor dem sicheren Tod. Grund sind Monsterhorden, die von dem satanischen Alchemisten Adam Crowly ins Leben gerufen worden sind. Zombies, Werwölfe und zweiköpfige Monster suchen die nebelige Stadt heim. Dem entgegen wirken der Kriegermönch Ignatius und die Abenteurerin Nadia, die dem heimischen Monsterjäger zur Verfügung stehen. Beide besitzen je eine Schlagwaffe und verschiedene Schlag- und Trittkombinationen. Des weiteren könnt Ihr Extra Waffen, z.B. Vorderlader oder Sprengbomben, finden. In den einzelnen Levels müßt Ihr Euren Weg u.a. durch nebelige Gassen, dunkle Abwasserkanäle oder Lagerhallen bestreiten. In erster Linie gilt es hierbei die Monsterhorden in

gnadenlosen Nahkämpfen zu besiegen, in denen Ihr des öfteren auch gegen mehrere Gegner antreten müßt. Dabei helfen vor allem die Defensivtaste und die Sidesteps. (Uwe K.)

Prügfans werden einmal anders bedient

Positiv: Kalisto hat wahrlich eine gute Mischung aus Beat 'em Up-Action und Adventure gefunden. Mit dem guten Kampfsystem sind die Fights immer eine Herausforderung. Die authentischen Figuren sorgen genauso für eine Horrorstimmung wie die quälenden Soundsamples und die dichte Atmosphäre von Nacht und Nebel.

Negativ: Probleme bereiten zum einen der hohe Schwierigkeitsgrad, an dem Anfänger einiges zu knabbern haben, und zum anderen ein kleiner „Fehler“ in der Steuerung. Die analoge Führung bei Kampf und normalem Laufen sind o.k., aber wenn es darum geht, genaue Sprünge anzusetzen geht man meist (tödlich) baden.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Januar

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

85%

TEST Nightmare Creatures

Entwickler/Vertrieb: Kalisto/Sony

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 15 Levels

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine



Hint Shop

Lösungshefte

**Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele**

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:

Am Hollerbroch 36
51503 Rösraht
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910314



**Wir führen zu fast allen
Spielen Komplettlösungen.**

Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9 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

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

7th Guest/ 11th Hour & C.	Gabriel Knight 1 und 2	Resident Evil - Director's Cut
Albion	Hexen 1	Riddle of Master Lu, The Ripper
Alien Trilogy	Hexen 2 (i.B.)	Riven-Sequel to Myst (i.B.)
Alone in the Dark 1-3 (SH)	Incubation	Sam & Max und Vollgas
Amber, Shine & Chronoma.	Indiana Jones 3 und 4	Secrets of the Luxor
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jagged Alliance 1 und 2	Shadows of the Empire (i.B.)
Baphomets Fluch 1 und 2	Jack Orlando/ Private Eye	Shannara
Betrayal in Antara	Jedi Knight	Sherlock Holmes 1 und 2
Bioforge	Jewels of Oracle	Shivers 1 oder 2
Blade Runner (i.B.)	King's Field	Simon the Sorcerer 1 und 2
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7 (SH)	Space Quest 1 bis 6 (SH)
Casper	KKND	Stadt der verlorenen Kinder
Chronicles of the Sword	Kyandia 1 bis 3 (SH)	Star Trek Sammelband
Command & Conquer	Lands of Lore 1 oder 2	Star Trek - DS9 - Harbinger
"D", Evocation & Blown Aw.	Last Express, The	Star Trek - Generations
Dark Earth	Legacy of Kain-Blood Omen	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Dark Reign (i.B.)	Leisure Suit Larry 1-7 (SH)	Stonekeep
D.Schwarze Auge 1-3 (25.-)	Lighthouse	Suikoden
Demonworld (i.B.)	Little Big Adventure 1 oder 2	Swagman
Diablo	Last Vikings 2 (i.B.)	Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Dig, The	LucasArts Sammlung (SH)	Timelapse
Discworld 1 und 2	Maniac Mansion 1 und 2	Tomb Raider 1
Dragon Lore 1 oder 2	MDK	Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Dungeon Master 1 oder 2	Monkey Island 1 und 2	Ultima 8 - Pagan
Earth 2140	Monkey Island 3 (i.B.)	Warcraft 1 + 2 & Expan. (SH)
Ecstasia 1 oder 2	Myst, Noctropolis, Last Eden	Warhammer-Gehörnte Ratte
Elderscrolls: Daggerfall (i.B.)	Oddworld: Abe's Oddysee (i.B.)	Wild Arms
Excalibur 2555 A.D.	Outlaws	Wing Commander 384 (SH)
Exhumed PC & PSX (i.B.)	OverBlood	Wizardry 6 und 7
Fable	Pandora Akte & Under Moon	Wizardry Adventure: Nemesis
Fade to Black	Phantasmagoria 1 und 2	X-Com: Apocalypse (i.B.)
Fallout (i.B.)	Police Quest: SWAT	Zork: Grobinkuistor (i.B.)
Final Fantasy 7 (i.B.)	Realms of the Haunting	Zork: Nemesis & R. i. Z.
Floyd und Voodoo Kid	Rebel Assault und Privateer	"Z"
Frankenstein-Through t. Eyes	Rendezvous im Weltraum	

! Ständig Neuheiten!
Händleranfragen erwünscht

Die Lösungen sind für PC
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!!

LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddysee

Alien Trilogy
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Castlevania*
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Resident Evil
Resident Evil DC
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Wing Commander 3
Wing Commander 4
Z

SATURN

CHEATHEFT
Cheats, Codes, Tips
und Game Buster
Codes für über 120
Saturn Spiele.

**PLAYSTATION
CHEATHEFT**

Mehr als 1000
Cheats, Codes, und
Tips zu 150
PlayStation Spielen!

**NEU &
TOP AKTUELL!**

**PLAYSTATION
CHEATHEFT 2**

Jetzt mit den
aktuellsten Cheats &
Codes der letzten
Monate. Hunderte
Cheats & Codes für
ca. 120 Top-Aktuelle
Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHFT 1**

Lösungen für:
Baphomets Fluch,
Discworld, Myst, Res.
Evil, Stadt der
verlorenen Kinder

**PLAYSTATION
BEAT EM UP 1**

Moves für:
Iron & Blood, Soul
Edge, Star Gladiator,
Tekken 1 & 2, Tobal
No1, WWF - In your
House

**PLAYSTATION
BEAT EM UP 2**

Moves für:
Battle A. Toshinden 1
& 3, Power Move Pro
Wrestling, Primal
Rage, SF Alpha, WWF
Arcade

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHFT 2**

Lösungen für:
Alone in the Dark,
Overblood, Swagman,
Warcraft 2, X-Com

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHFT 3**

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

**PLAYSTATION
BEAT EM UP 3**

Moves für:
Dynasty Warriors, SF
EX Plus Alpha, SF
Zero & War Gods

**PLAYSTATION
LÖSUNGSHFT 4**

Lösungen für:
Casper, Suikoden,
Vandal Hearts

**NINTENDO 64
CHEATHEFT**

Cheats, Codes, Tips &
Action Replay Codes zu
35 N64 Spielen inkl.
Mario 64 120* Lösung

**NINTENDO 64
HINTBOOKS**

Blast Corps,
Goldeneye, Lyat Wars,
Mace - The Dark Age,
Mario 64, Sote, Turok
- je Heft 14,80 DM

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95 DM

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

Händleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:
Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620



Das **Bobfahren** wird entscheidend vom Anlauf beeinflusst, aber auch eine gute Kurventechnik ist wichtig

Drei Männer im Schnee

Nagano Winter Olympics '98

Pünktlich zum Start der **Winter-Olympiade** wirft Konami seinen Silberling unter das Volk

In winterlichen Japan findet diesmal die Winter-Olympiade statt, und hoffentlich meint es der Wettergott mit unseren asiatischen Freunden besser als mit den einheimischen Wintersport-Enthusiasten. Tausende von Athleten aus aller Herren Länder pilgern auch diesmal zu den olympischen Sportstätten in der Hoffnung, ein oder mehrere Plättchen aus Edelmetall an den Hals geheftet zu bekommen. Wie immer bei solchen Ereignissen ist auch die Software-Industrie nicht faul. Damit Ihr im kalten Winter auch ein bißchen Bewegung vor dem heimischen Fernseher bekommt, hat Konami nun Naga-

no Winter Olympics '98 für die PlayStation herausgebracht. In bewährter Winter Games Tradition könnt Ihr in insgesamt 13 Disziplinen an den Start gehen, darunter Klassiker wie **Bobfahren** und **Skispringen**, aber auch Neuerungen wie **Trickski** oder **Snowboard-Slalom**. Ihr könnt Euch also jetzt insgesamt zu viert vor den Bildschirm hocken und auf Medaillenjagd gehen. Echte Multiplayer-Action kommt aber nur beim **Eischnellauf** auf, da Ihr hier gegen menschliche Gegner direkt antreten könnt. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen dem Olympic-Modus und dem Challenge-Modus, die sich aber nicht grundle-



Diese **Tastenkombination** müßt Ihr vor der Landung drücken, damit Euer Sportler seine Kunststückchen ausführt



Beim **Skispringen** müßt Ihr neben dem richtigen Absprungwinkel auch die Windrichtung beachten



Beim **Eischnellauf** könnt Ihr gleichzeitig gegen einen menschlichen Gegner antreten

gend voneinander unterscheiden. Mittels mehr oder weniger hektischem Tastendaddeln oder präzise getimten Absprünge versucht Ihr nun, Eure Mitbewerber hinter Euch zu lassen. Beim **Trickski** haben sich die Programmierer eine innovativere Steuerung einfällen lassen. Wie aus Beat 'em Up Games bekannt, müßt Ihr in schneller Folge eine bestimmte **Tastenkombination** drücken, damit Euer Athlet die gewünschte Übung vollführt. Bei einfachen Sprüngen müßt Ihr natürlich weniger verschiedene Buttons drücken als bei komplizierten, dafür bekommt Ihr natürlich auch mehr Punk-

Spielerisches Mittelmaß für Schneesüchtige



Positiv: Die Idee, Skiabfahrt und Snowboard mit in das Game zu integrieren, ist lobenswert, da man besagte Disziplinen eher selten und wenn dann nur als separate Games zu sehen bekommt. Auch die große Anzahl der Sportarten wirkt sich positiv auf die Wertung aus.

Negativ: Leider sind von den 13 Disziplinen wenige wirklich innovativ: Slalom, Super G und Abfahrt gleichen sich fast bis aufs Haar. Statt des Langweilers Curling wäre ein Klassiker wie Biathlon bestimmt besser angekommen. Grafisch enttäuscht das Game auf der ganzen Linie, die Polygon-Athleten sehen recht kantig aus und wirken lieblos gestaltet. Die Steuerung ist wenig durchdacht, oft bleibt unklar, was die jeweilige Taste denn nun eigentlich bewirkt hat. Insgesamt nur unteres Mittelmaß.

te. Eure Leistungen werden vom Jubel des Publikums belohnt, außer diesem bekommt Ihr noch die Ansage des Sprechers und diverse Eiskratz- und Schneeknirschgeräusche zu hören. (Frank F.)



Beim **Snowboard-Slalom** müßt Ihr wie auf Skiern auch Hindernisse umfahren und eine gute Zeit erreichen

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Januar

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
gut durchschnitt

SPIELSPASS
63%

TEST Nag. Winter Olympics '98

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 13 Disziplinen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Konami
Features: keine



Jetzt geht's abwärts

Cool Boarders 2

Wer sich den teuren **Winterurlaub** dieses Jahr nicht leisten konnte, der muß nicht verzweifeln

Die coolen Schneebrettfahrer sind wieder unterwegs. Ganz nach der Aufmachung populärer Sportsendungen wie MTV Sports oder Werbevideos aus Klamot-

tenläden setzt man auch dieses Mal ganz auf die Lässigkeit dieses beliebten Wintersports. In der aktuellen Fassung des Games könnt Ihr mit einem von vier Snowboardern

auf die Piste gehen, von denen jeder individuelle Werte in Kategorien wie Lenkfähigkeit, Geschwindigkeit oder Beschleunigung besitzt. Darüber hinaus läßt sich sogar deren Outfit Euren Wünschen anpassen - schließlich will man ja auf dem Hang recht stylisch auftreten. In den Trainingsmodi Freestyle und Big Air könnt Ihr dann Eure Rennbeziehungsweise Weitsprungqualitäten aufbessern, während es in der Meisterschaft ums Ganze geht. Neben Bestzeiten zählt auch ein Punktekonto für möglichst ausgefeilte Tricks, die an Schanzen auf den Pisten vorgeführt werden müssen. (Ulf S.)

Unspektakuläres Snowboardgame für Fans



Positiv: Insgesamt fünf Spielmodi mit verschiedenen Schwerpunkten (Tricks, Sprünge, Bestzeiten) bieten Abwechslung im Gameplay. Des weiteren ist der Techno-Soundtrack durchaus hörens-wert.

Negativ: Außer den Spielmodi hat man gegenüber dem Vorgänger zu wenig am Spiel verändert, gerade die Grafik hätte noch einige Verbesserungen vertragen können. So jedoch bietet Cool Boarders 2 nur Polygon-Blitzer auf Strecken, deren Detailreichtum noch zu wünschen übrig läßt. Aufgrund der hakeligen Steuerung und der enttäuschenden Animation der Boarder hält der Spaß beim Pistensurfen leider nicht ewig an.



Die Tricks, die es an verschiedenen Stellen der Strecke zu vollführen gilt, werden ähnlich ausgeführt wie Special Moves in Beat 'em Ups

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Januar

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt gut

SPIELSPASS

72%

TEST Cool Boarders 2

Entwickler/Vertrieb: UEP-Systems/Sony

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 3

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: Sony

Features: keine



BEAT 'EM UP

P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis

- Hand-Lenkrad für Sony PlayStation
- 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenkrad
- 10 Tasten programmierbar als Feuer-tasten
- Analoge Trigger-Steuerung
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**

P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)

P 107 BU GAME PAD (BLAU)

P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten
- Vier Richtungstasten
- Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 29,95**

P 102 KLEINE MEMORY CARD
So klein, aber so viel drin

- Für Sony PlayStation • Bis zu 15 Speicherplätze
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**

P 107 GN GAME PAD (GRÜN)

SV 100 PIRANHA PAD
Das griffige Pad

- Für Sony PlayStation
- Acht Tasten • Dauerfeuer
- Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**

SV 1110 MEGA MEMORY CARD (o. Abb.)
• 4 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuer-tasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,00**

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT
GAME PRODUCTS

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

• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel

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



Peng! Der Nächste bitte! In den dunklen Gassen geht es bei Judge Dredd knallhart zur Sache

Fadenkreuz-Action in der Zukunft

Judge Dredd

Gremlin sorgt erneut für Ballerorgien

Die Judges, bekannt als ultimative Justizmaschinen der Megacities in ferner Zukunft, müssen einen der ihren erneut dingfest machen. Kaum aus dem Gefängnis entkommen, sorgt der kriminelle Ex-Judge Bean erneut für allerlei Ärger. Und so werdet Ihr losgeschickt, ihn wieder außer Gefecht zu setzen. Wahlweise alleine oder auch im Team wird die Jagd nach dem Oberbösewicht angetreten. Eure Verfolgungsjagd führt Euch durch jede finstere Ecke der Großstadt, und natürlich lauern überall schußwütige Schurken und andere fiese Gegner. Kurz gesagt, es gibt nur Freund oder Feind, und letztere gilt es tüchtig zu dezimieren. So habt Ihr den Job, Euch Euren Weg per Lightgun durch die Horden zu bahnen und natürlich die penetrant

im Wege stehenden Zivilisten nicht versehentlich mit aufs Korn zu nehmen, denn das kostet massig Lebensenergie. Des weiteren könnt Ihr zahlreiche Goodies aufsammeln, um die Jagd zu Eurem Vorteil zu beeinflussen. (Dirk R.)

Ballerspaß ohne dauernde Muskelkrämpfe



Positiv: Erfreulich, daß die Levels recht kurz gehalten wurden. Somit kann man immer wieder eine kurze Pause einlegen, was den Unterarmmuskeln sehr zugute kommt. Auch die stimmige Atmosphäre paßt dank des Level-designs perfekt zum Game.

Negativ: Solo-Helden werden bald vor Eintönigkeit und dem enormen Schwierigkeitsgrad (selbst im Easy Mode) die Gun in die Ecke schmeißen. Zusätzlich fällt es recht schwer, unschuldige Passanten vom Kanonenfutter zu unterscheiden.



Im Ultimativ-Modus könnt Ihr bei einem Angriff aus drei Taktiken wählen

Strategieklassiker mit und ohne Würfel

Risiko

Trotz teilweise mäßiger Umsetzung sind Brettspiele sehr beliebt – mal sehen, was uns Hasbro anzubieten hat

Der Strategieklassiker Risiko ist heute noch immer so beliebt wie vor 15 Jahren, als es als Brettspiel in den Handel kam. Kein Wunder, daß nun auch eine PlayStation-Version zu haben ist. Neben dem Classic Mode, in dem Ihr wie gewohnt mit Würfeln in die Schlacht zieht, könnt Ihr im Ultimativ-Modus völlig auf diese Zufallskomponente verzichten. Hier wird der Ausgang eines Kampfes anhand der Wahl Eurer Taktik, den geographischen Gegebenheiten und anderen Bedingungen bestimmt. Weiterhin wurden Generäle, Forts und meteorologische Ereignisse eingeführt, die Eure Vorgehensweise beeinflussen können. Wie Ihr die alte und vier neue Karten erobert wollt, stellt Ihr in den

vielfältigen Optionen vor dem Spiel ein. Da Risiko rundenbasiert ist, können mit einem Pad – bzw. Maus bis zu vier menschliche Kontrahenten gegeneinander antreten. (Dirk R.)

Risiko ist vor allem etwas für Liebhaber



Positiv: An Risiko gefällt mir, daß neben den klassischen Regeln die Möglichkeit gegeben wird, andere Varianten auszuprobieren. Risiko-Liebhaber werden ihre Freude daran haben. Das Highlight ist ganz klar der Mehrspieler-Modus, gegeneinander macht's doch am meisten Spaß!

Negativ: Trotz allen Bemühens gibt Risiko – zumindest alleine – auf Dauer nicht die nötige Motivation. Der Hauptgrund ist der zu große Einfluß des Zufalls, ob mit Würfeln oder nicht. Das Taktieren ist eher ein Glücksspiel, da man nicht herauskriegt, welche Taktik wann die beste ist.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

TEST Judge Dredd

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 15+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 18
Testmuster: Theo Kranz Versand
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt gut

SPIELSPASS

62%



MEHRSPIELERSPASS 76%

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

TEST Risiko

Entwickler/Vertrieb: Hasbro Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Hasbro
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt durchschnitt

SPIELSPASS

65%



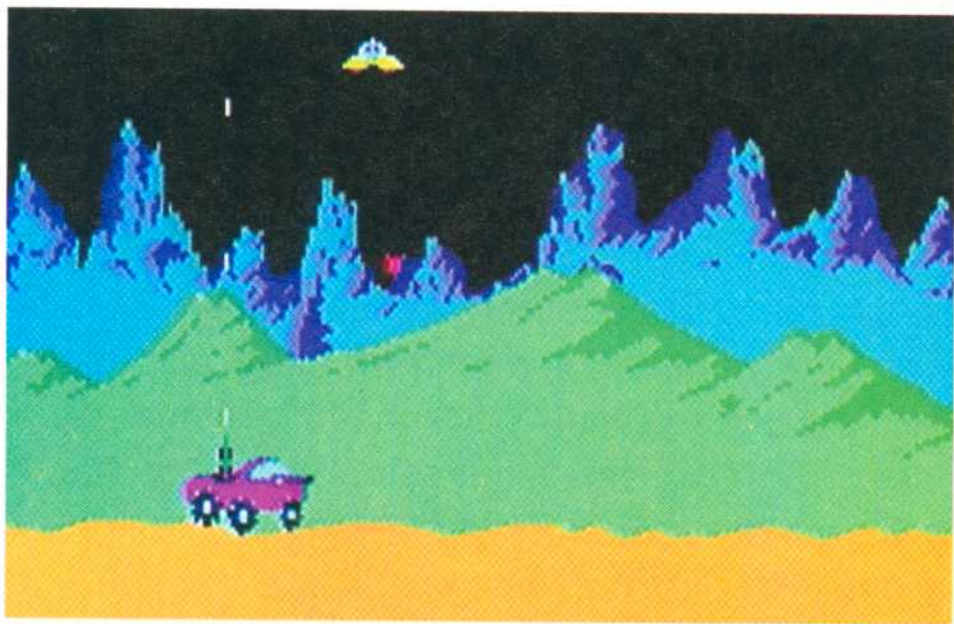
MEHRSPIELERSPASS 76%

Midway Arcade's Greatest Hits II

Eine weitere Gelegenheit für **Videospiel-Veteranen**, nostalgische Gefühle zu tanken

Zum nunmehr zweiten Male könnt Ihr Midways Schaffenskraft der frühen achtziger Jahre noch einmal nachvollziehen. Sieben Arcade-Oldies inklusive einiger

Klassiker wurden auf diesem Silberling vereint. Zu der genannten Klassiker-Kategorie zählt ohne Zweifel der Ur-Jump & Shooter **Moon Patrol**, bei dem Ihr mit einem Panzer auf



Das exzellente Leveldesign von **Moon Patrol** kann auch heute glänzen

einem fremden Planeten Patrouille fährt. Nicht weniger unbekannt ist der Geschicklichkeitstest **Root Beer Tapper**. Als Barkeeper müßt Ihr hier eine Horde von durstigen Gästen versorgen - stressig! Bei **Burger Time** wird das Pac Man-Prinzip angewendet. Ein Hamburger-Koch auf der Flucht vor Gurkenscheiben - witzig. **Spy Hunter** stellt einen Action-Racer mit viel Ballerei und wenig Fahrgefühl dar. Der Rest in Kürze: **Blaster** ist ein primitiver Weltraum-Shooter, **Joust 2** die Fortsetzung der futuristischen Ritterkämpfe und **Splat** ein ziemlich abgedrehtes Tortengewerbe. (Ulf S.)

Oldie-Parade mit einigen Klassikern und Gurken



Positiv: **Moon Patrol**, **Root Beer Tapper**, **Burger Time** sowie (mit Einschränkung) **Spy Hunter** sind zeitlose Klassiker, die dank ihrer einfachen, aber fesselnden Spielmechanik nach wie vor gefallen können, vorausgesetzt natürlich Ihr habt für Spielhallen-Oldies etwas übrig.

Negativ: Neben der ohnehin schon fragwürdigen Qualität von Arcade-Oldies bietet diese Kollektion ein paar ganz fiese Nieten. Der Shooter **Blaster** ist so schlecht, daß er schon fast wieder gut ist. Das überhektische **Joust 2** ist nicht ohne Grund ein Flop gewesen, und **Splat** verursacht durch seinen debilen Spielablauf nur ein ungläubiges Staunen.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Ende Januar

GRAFIK ... **SOUND/FX** ...
schlecht ... schlecht

SPIELSPASS
60%

TEST Midway Arcade's Great Hits II

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 7 Spiele
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: GT Interactive
Features: k. A.



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

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

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

PSX Games

Ace Combat 2	DA 82,90	Hardwar *	DA 83,90	Ray Tracer	DA 74,90
Actua Golf 2	DA 83,90	Herx Adventure	DA 84,90	Rebel Assault 2	DV 89,90
Actua Icehockey *	DV 84,90	Int. Super Star Soccer Pro	DV 89,90	Resident Evil	DV 82,90
Actua Soccer 2	DV 85,90	Jersey Devil	DA 85,90	Resident Evil 2 *	DV a.A.
Ark of Time *	DV 78,90	Iron Man / XO-Manowar	DV 78,90	Revolution X	DA 59,90
Adidas Power Soccer 2 *	DV 82,90	John Madden 98	DA 78,90	Riot	DA 75,00
Agent Armstrong	DV 75,90	Judge Dredd	DA 85,90	Risiko	DV 82,90
Air Race	DA 89,90	Kurushi	DA 74,90	Rock'n Roll Racing 2	85,90
Arcades Greatest Hits	DA 69,90	Legacy of Kain	DV 77,90	Rosco Mc Queen	DA 82,90
Auto Destruct	DV 82,90	Lifeforce Tenka	DV 89,90	Sentient	DA 89,90
Ayrton Senna 2 *	DV 78,90	Little Big Adventure	DV 78,90	Shadow Master *	DA 82,90
Ball Blazer Champions *	DV 84,90	Last Vikings 2	DA 78,90	Skull Monkeys *	DV 79,90
Battle Sports	DA 75,90	Lucky Luke *	DV 85,90	Spider	DV 77,90
Blasto *	DA 74,90	Machine Hunter	DA 83,90	Steel Reign *	DA 74,90
Bleifuss 2 *	DV 74,90	Magic Carpet	DV 78,90	Streetfighter Ex @Plus	82,00
Bloody Roar *	DA 82,90	Magic the Gathering	DV 79,90	Suikoden	DA 89,90
Break Point Tennis *	85,90	Manic Karts *	DA 75,90	Super Puzzle Fighter 2	DA 65,90
Broken Helix *	DA 89,90	Marvel Super Heroes	81,90	Syndicate Wars	DV 78,90
Bubble Bobble 2 *	DA 79,90	Mass Destruction	DA 78,90	Tekken 2	DA 96,90
Bust a Move 3 *	65,90	Mechwarrior 2	DV 85,90	Tempest X3	83,90
Caesars Palace *	78,90	Medicivil	DA 82,90	Ten Pin Alley	DA 78,90
Castlevania	DA 83,90	Megaman 8 *	DA 85,90	Tennis Arena	DV 89,90
Cart: Indy Car *	DA 74,90	Micro Machines V3	DV 89,90	Test drive 4	DV 79,90
Colony Wars	DA 82,90	Monopoly	DV 82,90	Tetris Plus	DA 75,90
Command + Conquer	DV 89,90	Monster Truck	DA 82,90	The Note	DV 77,90
Constructor *	89,90	Motor Mash	DA 78,90	Theme Hospital *	DV 79,90
Contra-Legacy of War	DA 89,90	Nascar '98	DV 79,90	Tiger Shark	DA 89,90
Cool Boarders 2 *	DA 82,90	NBA Hangtime *	DA 89,90	Tilt	DV 75,90
Courir Crisis	DA 78,90	Need for Speed 2	DV 78,90	Time Crisis & Lightgun	133,90
Creation *	DV 77,90	NHL 97	DV 59,90	Tomb Raider	DV 82,90
Devils Deception	DV 78,90	NHL Breakaway '98	DA 79,90	Toshinden 3	DA 82,90
Discworld 2	DV 82,90	NHL Powerpl. Hock. 98	DA 82,90	Total NBA 97	DA 74,90
Dynasty Warriors	DA 85,90	NHL Open Ice	DA 89,90	Total Driving	DA 84,90
Earthworm Jim 2	DA 82,90	Nightmare Creatures *	DA 82,90	Transport Tycoon	DA 77,90
Epidemic	DA 76,90	Nuclear Strike	DV 79,90	Trash It	DA 82,90
Everybody's Golf *	75,90	Overboard	DA 82,90	Vandal Hearts	DA 89,90
Excalibur	DA 89,90	Overblood	DV 78,90	Warcraft 2	DV 78,90
Exhumed	DA 77,90	Panzer General 2	DV 85,90	Wing Commander 4	DV 78,90
Explosive Racing	DA 84,90	Parappa the Rappa	DA 74,90	Wing Over	DA 82,90
Fatal Fury *	DA 74,90	Peakperformance *	DA 82,90	Wrecking Crew *	DA 89,90
Felony	DV 89,90	PGA Tour 98 *	DV 79,90	WWF in your House	DA 79,90
Fighting Force	89,90	Player Manager	DV 83,90	WWF Wrestlemania	DA 45,90
Flottenmanöver *	DV 82,90	Populouse-3rd Coming *	DV 83,90	Xevlous 3D *	DA 74,90
Formula Karts	DA 88,90	Power Rangers Pinball	DA 89,90	Z	DA 74,90
Frogger	DA 82,90	Rapid Racer	DA 82,90	Platinum-Reihe	je 45,90
Havens Gate	DA 81,90	Ray Storm	DA 74,90		

PSX Bestseller

1	Fifa '98 WM Quali.	DV 79,90
2	Tomb Raider 2	DV 89,90
3	C&C Alarmstufe Rot	DV 94,90
4	Resident Evil Dir. Cut	DV 79,90
5	Final Fantasy VII	DV 96,90
6	TOCA Touring Car Ch.	DV 82,90
7	Crash Bandicoot 2	DA 82,90
8	NBA 98	DV 79,90
9	NHL '98	DV 79,90
10	Baphomets Fluch 2	DV 82,90
11	Grand Theft Auto	DA 78,90
12	Formel 1 '97	DV 96,90
13	Test Drive 4	DV 79,90
14	G-Police	DV 96,90
15	Abe's Odyssee	DV 78,90
16	Croc	DA 79,90
17	Pandemonium 2	DV 84,90
18	Moto Racer	DV 79,90
19	Hercules	DA 82,90
20	V-Rally	DV 84,90

PC Bestseller

1	FiFa '98 WM Qual.	DV 72,90
2	Diablo Hellfire	35,90
3	Wing Commander 5	DV 72,90
4	Monkey Island 3	DV 82,90
5	Gold Games II	DV 39,90
6	Age Empire	DV 84,90
7	F1 Racing Simulation	DV 71,90
8	Blade Runner	DV 84,90
9	Tomb Raider 2	DV 78,90
10	Grand Theft Auto	DV 61,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

PSX Hardware

Konsole, incl. Controller	289,00
Playstation Bag	79,00
- incl. Memory Card & Controller	
Boot-Chip	19,90
Game Buster (Act.Replay)	78,00
HF-Adapter (neue Konsole)	33,90
MadCatz Lenkrad	135,00
Gamester Lenkrad+Pedale	128,90
V3 Racing Wheel	128,90
Namco Arcade Comb.Stick	99,90
NeGcon Joypad	79,90
Analog Controller	55,90
Mouse mit Mousepad	52,90
Controller	43,90
Memory Card farbig 1 MB	29,00
Memory Card 15 Blöcke	38,90
Memory Card 120 Blöcke	49,00
Memory Card 360 Blöcke	67,00
Memory Card 720 Blöcke	89,00

Nintendo 64

Nintendo 64 Konsole	299,00
Memory Card 4 Meg	69,00
Rumble Pak	37,90
Extreme G	129,90
Lylat Wars	123,90
F 1 Pole Position	119,90
Bomber Man 64	133,90
Diddy Kong Racing	89,90
Golden Eye	122,90



NHL '98
NBA '98
FiFa '98

78.90

DAS KOMPLETTE ANGEBOT im WWW
http://www.Okaysoft.de

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

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



GEWINNSPIEL

"Hang Loose"

Rechtzeitig zur Veröffentlichung der packenden Snowboard-Simulation Cool Boarders 2 im Januar präsentieren wir Euch das ultimative Gewinnspiel. Wer nicht nur virtuell die 16 neuen Strecken, die über 40 Sprungarten oder den neuartigen 2-Spieler-Modus erleben möchte, sondern auch einmal in der Realität auf dem Brett, das die Welt bedeutet, stehen will, erhält hier seine Chance. In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment verlosen wir das obercoole **PlayStation-Snowboard** im Wert von rund **1000 DM**. Mit diesem seltenen Stück (nicht im Handel erhältlich!) dürften Euch die neidischen Blicke der anderen Pistensurfer sicher sein. Und damit man gleich mit dem Spiel Cool Boarders 2 loslegen kann, erhält der Hauptgewinner zudem noch **eine PlayStation plus das Spiel** - wenn das kein Traumpreis ist! Mitmachen ist ganz einfach: Schreibt einfach auf, auf welcher Seite sich der Cool Boarders 2-Test befindet, und schickt die Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Cool Boarders
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der 21. Februar 1998 (Rechtsweg ist ausgeschlossen).
Mitarbeiter des Computec Verlages und Sony Computer Entertainment dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Viel Glück!

Hauptpreis:

Das einmalige Cool Boarders Power Pack bestehend aus:
Original PlayStation-Snowboard
PlayStation
Cool Boarders 2-Spiel



2. bis 5. Preis:

jeweils das Spiel Cool Boarders 2



Kein Porto oder NN!

-> Lastschrift!

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Actua Soccer 2	89.-
All Star Soccer	89.-
Bust a Move 3	59.-
Cool Boarders 2 (30.1.)	89.-
Everybody's Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jet Moto 2 (März)	84.-
Jimmy Johnson Football	79.-
John Madden Football 98	84.-
Match Day 3 (März)	89.-
Nagano Winter Olympics 98	129.-
NBA Live 98	89.-
NFL Quarterback Club 98	79.-
NHL Breakaway	79.-
NHL Face Off 98 (April)	84.-
NHL Hockey 98	89.-
PaRappa The Rapper	79.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Premier Manager 98	89.-
Power Soccer 2	89.-
Rampage World Tour	79.-
Treasures of the Deep (März)	89.-
WCW vs. The World	94.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomets Fluch 2	89.-
Batman & Robin (Febr.)	79.-
Caesars Palace (Feb.)	69.-
Discworld 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Hercs Adventure	89.-
Magic the Gathering	84.-
Overblood	84.-
Riven: Sequel to Myst (März)	84.-
The Note	79.-

Geschicklichkeitsspiele

Fluid (Depth) (März)	79.-
Namco Museum Piece 5 (30.1.)	84.-
Super Pang Collection (Feb.)	89.-
Tetris Plus	79.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Armoured Core (März)	89.-
Critical Depth	74.-
Deathtrap Dungeon (März)	89.-
Devil's Deception	69.-
Dreams to Reality (Feb.)	84.-

Maximum Force (für Pistolen)

MDK	84.-
Nightmare Creatures	89.-
Pax Corpus (Feb.)	89.-
Resident Evil Directors Cut	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadow Master	89.-
Steel Reign (Feb.)	84.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-

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

PSX Hardware

PlayStation 299.-

Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **88.-**

Barracuda Pad

66.-

Wheel + Pedals

139.-

Sony Mouse

59.-

Gamebuster

84.-

Bag Bundle

89.-

(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box

69.-

Controller

ab 25.-

Joysticks

ab 49.-

Lichtpistolen

ab 49.-

Infrarot Pads

2 Stück

79.-

Analog Pad

59.-

Memory 1 MBit

29.-

Memory 8 MBit

69.-

Memory 24 MBit

89.-

Memory 48 MBit

109.-

Dominator Joystick

59.-

Verlängerung

10.-

RGB Scart Kabel

19.-

Link-Kabel

19.-

HF-Adapter (neu)

39.-

PSX Software

Racing-Games

Arms Race (März)	89.-
Auto Destruct	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Feb.)	84.-
Bleifuß 2 (März)	79.-
Bug Riders (Feb.)	74.-
Buggy (Feb.)	89.-
Cart Indy Car (Feb.)	84.-
Explosive Racing	69.-
F1 '97	109.-
Gran Turismo (JAPAN)	149.-
Grand Theft Auto	89.-
Megaman Battle & Chase (Feb.)	89.-
Monster Trucks	79.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Porsche Challenge	79.-
Powerboat Racing (März)	84.-
Powerslide	89.-
Rapid Racer	89.-
Rock 'n' Roll Racing 2 (Feb.)	84.-
Total Driving	89.-
Touring Car Championship	94.-
V-Rally	89.-

Beat'em Up

Bloody Roar (Beast) (Feb.)	89.-
Bushido Blade (Feb.)	89.-
Fighting Force	89.-
Master of Teras Kasi (Feb.)	89.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Constructor (Feb.)	84.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Risiko	89.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital (Feb.)	89.-
Transport Tycoon	79.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Point Blank (März)	89.-
Rebel Assault 2	89.-
Wing Commander 4	84.-

Jump'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Frogger	84.-
Hercules	89.-
Jersey Devil	89.-
Oddworld: Abe's Oddysee	84.-
Pandemonium 2	89.-
Skull Monkeys (7.2.)	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Nightmare Creatures

Begeben sie sich in die Welt der Monster.
Erhältlich ab ca. 16. Januar.

nur **89.-**

Nagano Winter Olympics 98

12 eisige Disziplinen warten auf den Champion.
Ab ca. Ende Januar vorrätig.

nur **129.-**

Top-Angebote

Cool Boarders 2	89.-
Power Soccer 2	89.-
Resident Evil 2 (April)	88.-
F1 '97 (wieder da)	109.-

Platin Edition 3

Rayman, True Pinball, Soviet
Strike, Alien Trilogy, Worms,
Nur Virtual Golf
PSX je nur **44.-**

Platin Edition 2

Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade
to Black, Bust a Move 2, PGA Golf,
Nur Track & Field
PSX je nur **44.-**

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer 1/2, Wipe
Out 1/2097, Destruction Derby 1/2,
Nur Battle A. Toshinden
PSX je nur **49.-**

CROSS Edition 1

Alone in the Dark 2, Spice World,
Supersonic Racers, Project X2,
Nur
PSX je nur **49.-**

CROSS Edition 2

Burning Road, Poed, Disruptor,
Onside Soccer, Road Rage,
Nur NBA In the Zone 2
PSX je nur **59.-**

Die Bestseller

Crash B. 2

89.-

Resident Evil D.C.

84.-

C & C 2

99.-

FIFA 98

89.-

Tomb Raider 2

94.-

Baphomet's Fluch 2

89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse. Post NN zzgl. 10.- DM. Zur Teilnahme am Lastschriftverfahren fordern Sie bitte unsere Einzugsermächtigung an.

Nachnahme: Portofrei ab 250.- DM Lieferwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk.

Seid gegrüßt, Ihr Schreibwütigen!

Normalerweise gehört diese Seite ganz alleine Euch. Hier ist das Forum für all **Eure Fragen** und **Anmerkungen**. Ihr habt die aerodynamischen **Flugeigenschaften** Eurer **CD-ROMs** getestet, Ihr wollt wissen, wie man eine PlayStation in einen Toaster verwandelt, Omis Kekse schmecken am besten - alle Briefe **rund um die Welt** der PlayStation werden hier **kompetent beantwortet**. Also, Schreibwerkzeug in die Hand und **loslegen**

Gegrüßt seist Du Weggefährte und Schwertkämpfer!

Ich kann mich noch genau daran erinnern, wie Du mich bei unserem letzten Spiel einfach stehengelassen hast. Pah! Nach 48 Stunden voller Kämpfe, Magie und atemberaubenden Bildern hast Du einfach Deine Memory Card eingeschoben und abgespeichert. Schluchz! Du solltest aber schon bald schnell weitermachen. Denke daran: Es geht um das Schicksal des ganzen Planeten, um das Leben aller im Universum. Wie kannst Du da einfach nur an Dich denken und schlafen gehen? Los, mach weiter, zusammen werden wir es schaffen.
Cloud Strife

Hey Man, be cool!

Was geht hier eigentlich ab? Wir

wollten doch längst zum Lift. Los, laß uns abkeimen, sonst kommen uns die Backhill-Boys wieder in die Quere. Das kracht richtig! Vor uns liegen 16 neue Pisten. Halfpipe, Indy Nosebone, Fresfish und Nosegrab kennst Du? Logo, Deinen Partner kannst Du auch mitbringen. Ach, denk bitte an das richtige Equipment!
See you
Coolboarder, der 2.

Lieber Tierfreund,

ich freue mich sehr über Dein Interesse an einer vor meinem Herumwirbeln fast unbekannten Tierart in Deutschland. Selbst Professor Gryzmek hat mich zu Lebzeiten nicht entdeckt. Es geht um mich, den kleinen Crash. Ganz gleich, ob Du mich Wüstenfuchs, Beuteldachs

oder gar tasmanischer Teufel nennst, ich fühle mich sehr wohl in Deiner CD-Sammlung gleich neben Lara Croft und den Spice Girls. Mein Herzschlag und ähhh... steigt nicht nur beim Anblick meiner kleinen Freundin Tawna, sondern immer dann, wenn Du mich an die Hand nimmst und in die kleine Freudenkiste einlegst und mit dem Daumen so kitzelst, daß ich gar nicht anders kann, als für Dich jede Menge Äpfel einzusammeln. Wann spielen wir mal wieder zusammen?

Liebe Grüße

Dein Crash Bandicoot

Ha-Ha-Ha-Hallo Rapper Boy!

Du machst mich e-e-e echt betroffen. Eigentlich hättest Du-Du-Du sofort in Läden stürmen müssen, als ich im Re-Re-Regal lag. Nach mei-

nem Riesenerfolg in Ja-Ja-Japan hast Du Dich ziemlich bitten lassen, bis Du mich und Sunny Funny endlich zu Dir nach Hause ge-ge-geholt hast. Kick-Jump-Punch! Erst jetzt glaube ich wirk-wirk-wirklich an Völkerverständigung und so. You gotta believe it. O-O-Okay, es kommt wieder über mich - let's rap together!!!

Cheers

PaRappa the Rapper

Schickt Eure mentalen Ergüsse bitte an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: GameMail

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg



Wer sind die besten Zocker im ganzen Land?

Ihr zählt Euch zur Videospiel-Elite, Ihr habt im Freundeskreis alle Konkurrenten an die Wand gespielt - dann dürfte diese Rubrik genau Euer Ding sein! Wir suchen zu den drei vorgestellten Spielen die besten Leistungen. Mitmachen ist ganz einfach: Lest Euch einfach zu jedem Titel die genauen Spielregeln durch und schickt Euer Beweisfoto an folgende Adresse:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Allgemeine Regeln:

1. Um Eure Bestzeit zu dokumentieren, müßt Ihr uns entweder ein aussagefähiges Foto (Raum abdunkeln, keinen Blitz verwenden) oder Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken.
2. Vergeßt nicht, ein Paßbild von Euch beizulegen, denn die ersten drei Plätze werden stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Briefumschlag den Name des Spiels sowie die erzielte Bestzeit.
4. Es werden nur PAL-Versionen gewertet, und Cheats sind natürlich nicht erlaubt.
5. In einer der nächsten Ausgaben geben wir an, bis zu welchem Datum der Wettbewerb läuft. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siebertreppchen steht, der erhält von uns ein cooles Überraschungspaket.

Total Drivin



Vorgegebene Zeit:
1.10.84 Min.

Wir suchen die schnellste Rundenzeit bei der **Hong Kong-Strecke Level 1** im Spielmodus **Zeitattacke**. Welches Team Ihr wählt spielt keine Rolle. Verwendet bitte **deutsche Bildschirmtexte!**

Formel 1 '97



Vorgegebene Zeit:
1.22.263 Min.

Wer absolviert die schnellste Rundenzeit auf dem **Estoril-Circuit** im Spielmodus **Arcade/Time Attack**? Welches Team Ihr wählt spielt keine Rolle. Verwendet bitte **deutsche Bildschirmtexte!**

Soul Blade



Vorgegebene Zeit:
18.02.39 Min.

Welcher Schwertschwinger knackt den **Time Attack-Modus** am schnellsten? Der Kämpfer bleibt ebenso wie der Schwierigkeitsgrad Euch überlassen. Nehmt am besten ein Bild aus der **Record-Liste** (abspeichern nicht vergessen!).

Seit über 5 Jahren Ihr Spezialist

SONY PlayStation Spiele CD's

Abe's Odyssee	89.90
Ace Combat 2	99.90
Agent Armstrong	89.90
Auto Destruction	99.90
Alarmstufe Rot	99.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Batman&Robin	89.90
Boshido Blade	99.90
Broken Helix	99.90
Bust-A-Move 3	79.90
Com&Conquer	99.90
Crash Bandicoot 2	99.90
Croc	89.90
Colony Wars	99.90
Castlevania	99.90
Destruction Derby 2	99.90
Discworld 2	89.90
Disney's Herkules	99.90
Dynasty Warriors	99.90
Excalibur	99.90
Explosiv Racing	99.90
FIFA Soccer 98	99.90
Fighting Force	99.90
Final Fantasy 7	109.90
Formel 1 '97	109.90
Frogger	79.90
G-Police	99.90
Grand Theft Auto	89.90
Herc's Adventure	99.90
J.Madden NFL 98	99.90
Judge Dredd	99.90
Jur. Park:Lost World	89.90

WORLD OF GAMES

Inh.C. Markatsch

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation Spiele CD's

Kurushui	79.90
Lucky Luke	99.90
M.D.K.	89.90
Madden NFL 98	99.90
Medieval	99.90
Monopoly	99.90
Moto Racer	99.90
NBA Live 98	89.90
NFL Quarterback 98	99.90
NHL Hockey 98	99.90
NHL Breakaway 98	99.90
Nagano Olympics	99.90
Nascar 98	99.90
Need for Speed 2	99.90
Nightmare Creatures	99.90
Nuclear Strike	99.90
Overboard	89.90
Pandemonium 2	99.90
Pax Corpus	99.90
Porsche Challenge	89.90
Rage Racer	89.90
Rapid Racer	79.90

R.Evil:Directors Cut	89.90
Rosco Mc Queen	89.90
Risiko	89.90
Shadow Master	89.90
Sim City 2000	99.90
Soul Blade	99.90
Street Fighter EX Plus	99.90
Superstar Soccer Pro	89.90
Suikoden	99.90
Tekken 2	99.90
Tetris Plus	79.90
Test Drive 4	99.90
Theme Hospital	99.90
Time Crisis & Gun	139.90
Toca Touring Car	99.90
Tomb Raider	99.90
Tomb Raider 2	99.90
V-Rally	99.90
Warcraft 2	99.90
Wing Commander 4	99.90
Wipe Out 2097	99.90
Z	89.90

SONY PlayStation Zubehör

Playstation Grundgerät	289.00
Playstation Multinorm	369.00
Antennenkabel PSX	49.90
RGB Kabel	39.90
Verlängerungskabel	24.90
Mouse Playstation	59.90
Multi Tape Mehrspeleadv	69.90
Joypad Sony	45.90
Joypad Edge	39.90
Joypad Analog	59.90
Memory Card	39.90
Memory Card 360	89.90
Game Buster	89.90
Namco Arcade Stick	99.90
V-3 Racing Wheel	139.90

Angebot solange Vorrat!

Sony PlayStation **349.--**
Incl. 2Pads & Memory Card

Playstation Spiele im Angebot! Je 49.90DM
Air Combat-Alien Trilogy-Bust-A-Move
Fade to Black-Rayman-Ridge Racer
Road Rash-Street Racer-Tekken 1
True Pinball-Viewpoint-Wipe Out 1-Worms

Sony PlayStation Umbau
US/Jp Spiele laufen ohne Vorbooten!
Ohne RGB Kabel Nur DM 80.--

Alle Top Neuheiten

Nintendo 64-Super Nintendo-Game Boy
Sony PlayStation-SEGA Saturn-PCDDROM

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

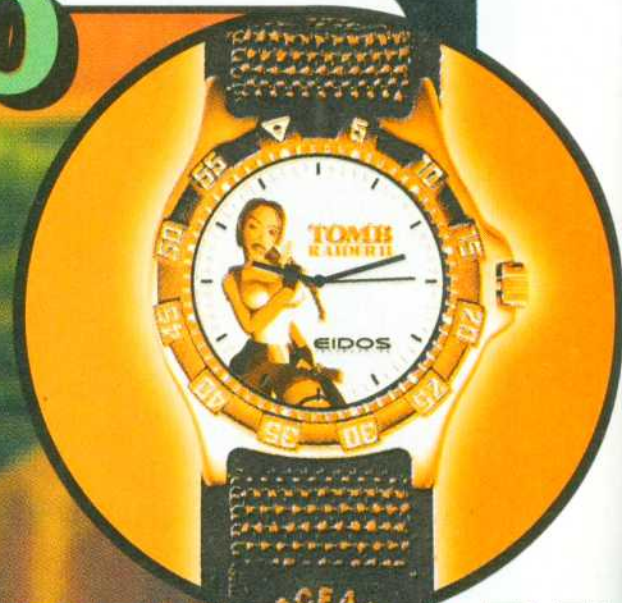
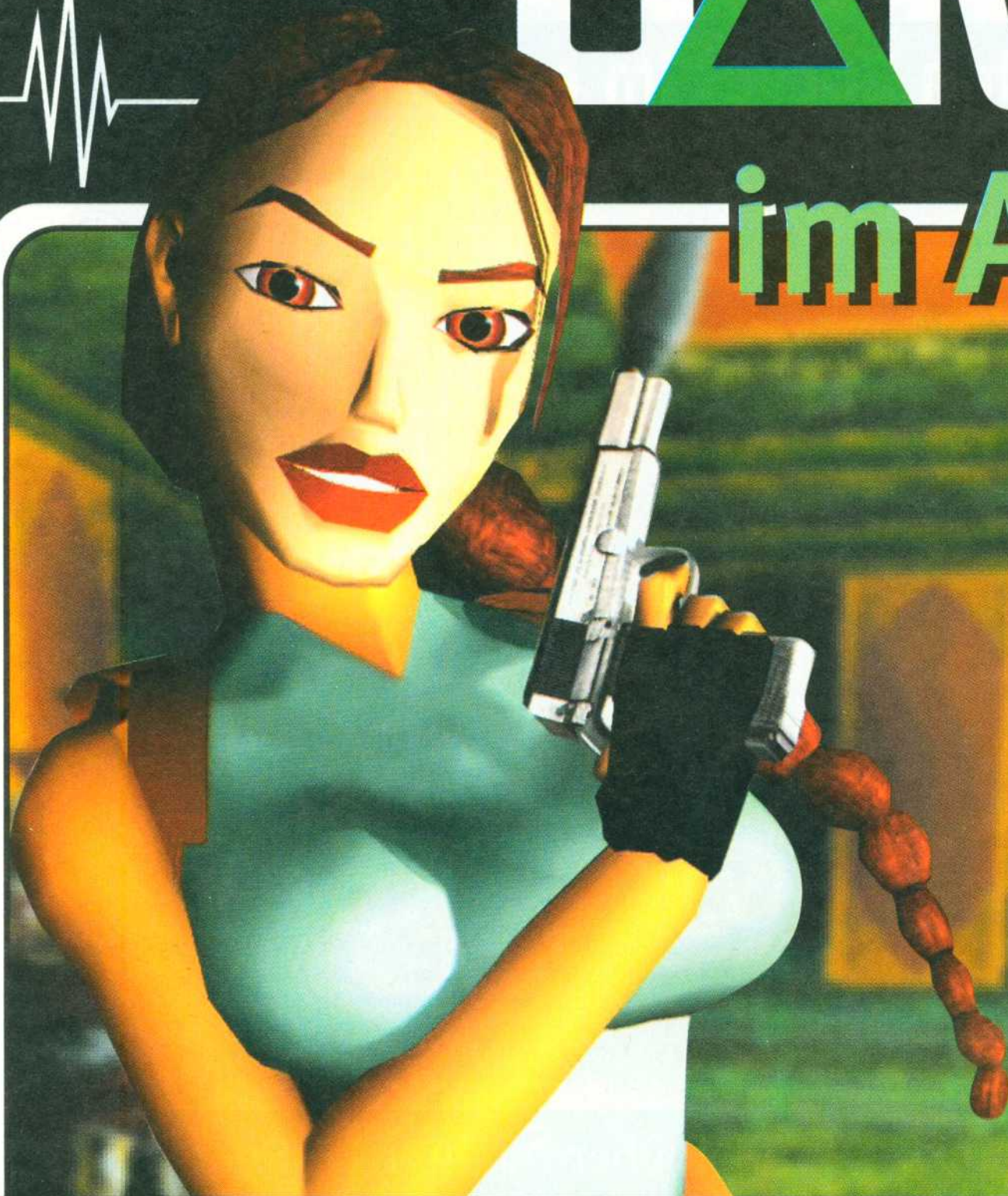
Besuchen Sie unser Ladengeschäft Zwischen Turn & Sedansplatz!

Schnellversand in 1-2 Tagen falls Artikel lieferbar! keine Versandkosten - 3.--DM Gebühr

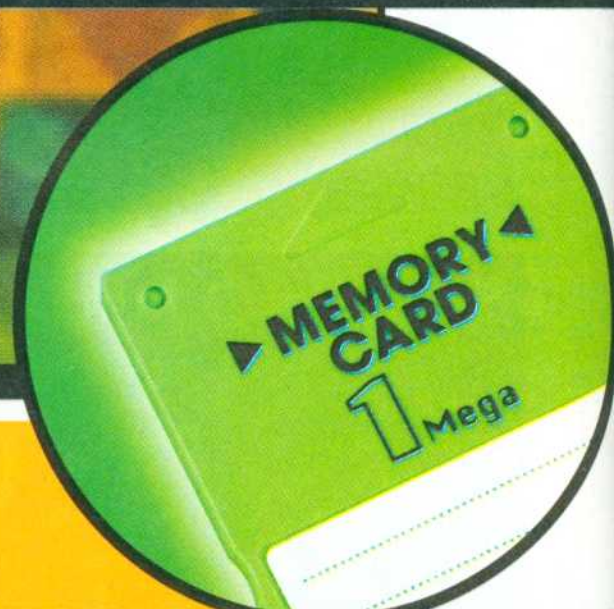
PlayStation GAMES

COMPUTEC Verlag

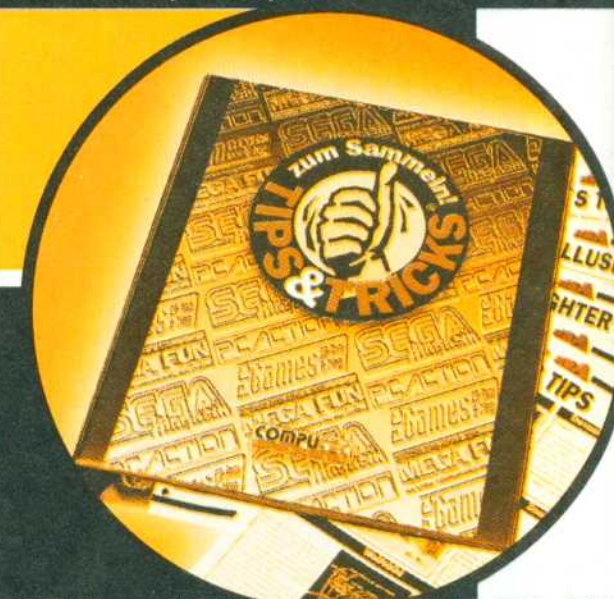
im Abo



Die Uhr zum Kult-Spiel! Im Original: Chromgehäuse, schwarzes Armband und farbiges Ziffernblatt. Limitierte Auflage!



Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der Play-Station Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



Der Tips&Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PS GAMES-Tips&Tricks immer griffbereit haben möchten!

Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es eine der nebenstehenden Prämien – KOSTENLOS! +++ PLAYSTATION GAMES sagt Euch an welchen Games Ihr nicht vorbeikommt und von welchen Ihr besser die Finger laßt! +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag! +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk +++

JA, ich möchte das PS GAMES Abo

(DM 46,-/ Jahr; Ausland: DM 58,-/ Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B312

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Peripherie Vergleichstest

Alles unter Kontrolle

Warum immer nur auf das **öde graue Zubehör** von Sony zurückgreifen, wenn der Markt inzwischen so viele preislich attraktive und hochwertige Produkte zu bieten hat? PlayStation Games hat die **absoluten Neuheiten** sowie einige Klassiker gesichtet und auf Herz und Nieren getestet

TIPS BEIM KAUF VON ZUBEHÖR

Allgemein: Laßt Euch Zeit beim Aussuchen des geeigneten Zubehörs. Vergleicht die Preise unterschiedlicher Hersteller und versucht, die Geräte längere Zeit auszuprobieren.

Joypads & -sticks/Lenkräder: Joypad gleich Joypad? Von wegen! Insbesondere beim Zocken von Prügelspielen à la Street Fighter II trennt sich schnell die Spreu vom Weizen. Komplexe Special Moves wie der Dragon Punch verlangen ein präzises Steuerkreuz. Das Steuerkreuz darf weder zu steif sein, da sonst schnelle Bewegungsabläufe schwerer möglich sind, noch zu wacke-

lig. Die Aktionsknöpfe sollten ferner einen sauberen Druckpunkt haben (sauberes Einrasten) und nicht allzu stark wackeln. Ganz wichtig: Ein Kabel unter zwei Meter ist nicht nur spielspaß- sondern auch augenschädlich. Extra-Funktionen, insbesondere Dauerfeuer, können ganz hilfreich sein, sind aber nicht allzu wichtig. Beim Kauf eines Arcade-Boards solltet Ihr vorher bedenken, daß sie letztendlich nur bei Prügelspielen spürbare Vorteile bieten. Beim Erwerb eines Lenkrades entscheidet natürlich maßgeblich das Fahrgefühl. Ein integriertes Steuerkreuz erhöht jedoch den Bedienungskomfort merk-

lich, und ein hohes Eigengewicht sorgt für mehr Stabilität.

Memory Cards: Speicherplatz ist auch bei PlayStations MCs teuer. Nehmt Euch daher vor dubiosen Billigangeboten in acht, wenn Euch Euer Spielstand lieb ist. Bei MCs gilt die Faustregel: Je mehr Speicherplatz, desto anfälliger sind sie, da die speziellen Komprimierungsverfahren recht sensibel sind (behutsamer Umgang!). Bei Memory Cards mit hohem Speicherplatz müßt Ihr zwischen den einzelnen Seiten mit jeweils 15 Blöcken hin- und herschalten.

Die Speicherkarte sollte daher eine LED-Anzeige bieten, die Euch anzeigt, auf welcher Seite Ihr Euch gerade befindet, ansonsten herrscht schnell Konfusion. Ein Knopf zum Umschalten ist ferner bedienungsfreundlicher, als das Umschalten per Joypad (klappt meistens nicht optimal und ist zudem recht hakelig) zu erledigen.



Barracuda



Hersteller: Interact
Telefon: 0 42 87 - 12 51 13
Preis: DM 69,95
Kabellänge: 2,40 Meter
Features: Analog-Sticks, Slow Motion, Auto Fire 40 Schritte-Programmierung, 3 Spielmodi

Formschönes Analog-Pad mit vorbildlicher Verarbeitung, reichhaltiger Ausstattung und präzisen Digital-Steuerkreuz und Analog-Sticks

Für kleinere Hände etwas zu große Ausmaße, 10 DM teurer als der original Analog Controller, zunächst ungewohnte Platzierung der großen L- und R-Buttons auf der Rückseite (woran man sich aber schnell gewöhnt)

Fazit: Die erste und zudem sehr gute Alternative zu Sonys Analog Controller

Ausstattung: sehr gut

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: super

Programm Pad



Hersteller: Interact
Telefon: 04287/12 51 13
Preis: DM 69,95
Kabellänge: 2,40 Meter
Features: zwei Extra-Tasten für Sonderfunktionen, Slo-Mo, Dauerfeuer, 70 Schritte-Programmierung

Luxus-Pad in cooler Transparenz-Optik mit opulenter Ausstattung und äußerst präzisem Handling, vor allem der exakte Druckpunkt ist erwähnenswert

So viele Extras haben natürlich ihren Preis, das Steuerkreuz ist eine Idee zu steif

Fazit: Interacts optisch ansprechendes Edel-Pad, das für die Ewigkeit gebaut wurde

Ausstattung: super

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: super

PSX Steering Wheel



Hersteller: Gamester
Telefon: 0 40 - 51 48 40 - 0
Preis: DM 149,95
Kabellänge: 2,00 Meter
Features: Extra-Steuerkreuz, Gas- & Bremspedal, Fingertip-Rennschaltung

Bis auf den Pseudo-Schaltknüppel baugleich mit dem sehr guten MadCatz-Lenkrad

Brems- & Gaspedal liegen eng beieinander

Fazit: Preisgünstigerer Nachfolger des erfolgreichen MadCatz-Lenkrads und nicht minder schlecht

Ausstattung: gut

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

Hersteller: Interact
Telefon: 0 42 87 - 12 51 13
Preis: DM 29,95
Kabellänge: 2,00 Meter
Features: einstellbares Dauerfeuer

Game Pad Colours



Schlichtes Pad im Sony-Design, das aber sauber verarbeitet wurde und sich hervorragend spielt, auch in den Farben Schwarz, Blau und Grün erhältlich

Nur wenig Ausstattung, der Druckpunkt der Tasten könnte besser sein

Fazit: Das bisher beste Preis/Leistungsverhältnis bei einem PS-Pad

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: super

Hersteller: Interact
Telefon: 0 42 87 - 12 51 13
Preis: DM 49,95
Kabellänge: 2,40 Meter
Features: nur Grundfunktionen

Ascii Pad



Mausgraues Pad ohne jegliche Extravaganzen, das Geld wurde dafür in ein akkurat arbeitendes Steuerkreuz investiert, das recht kleine Joypad liegt angenehm in der Hand

Keinerlei Extra-Ausstattung

Fazit: Optimales Handling und eine sehr gute Verarbeitung zu einem gehobenen Preis

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: gut

Hersteller: Logic 3
Telefon: 0 23 83 - 6 90
Preis: DM 29,95
Kabellänge: 1,40 Meter
Features: Dauerfeuer, Slow Motion, LED-Anzeige

Stationmaster



Äußerst attraktiver Preis, guter Druckpunkt der Actionknöpfe und eine recht exakte Arbeit des Steuerkreuzes

Das Kabel ist entschieden zu kurz geraten

Fazit: Eigentlich gut, wenn nicht das „augenschädliche“ Kabel den Gesamteindruck stören würde

Ausstattung: durchschnittlich

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: durchschnittlich

Hersteller: Interact
Telefon: 0 42 87 - 12 51 13
Preis: DM 39,95
Kabellänge: 2,40 Meter
Features: Dauerfeuer, Slow Motion

Piranha Pad



Rundum solide Qualitäten, die Aktionsknöpfe rasten sauber ein, sehr langes Kabel

Das Steuerkreuz bietet zu wenig Spielraum, was sich bei Special Moves negativ auswirkt, die Actionknöpfe sind recht klein geraten

Fazit: In dieser Preisklasse gibt es bessere Pads

Ausstattung: durchschnittlich

Verarbeitung: gut

Gesamturteil: gut

Hersteller: Gamester
Telefon: 0 40 - 51 48 40 - 0
Preis: DM 39,95
Kabellänge: 3,00 Meter
Features: Dauerfeuer, Slow Motion (auch ohne diese Funktion für 34,95 DM erhältlich)

PSX Pad II



Superlanges Kabel

Das Steuerkreuz ist zu wackelig und deshalb etwas unpräzise, das Gehäuse knackt leicht

Fazit: Das längste Kabel im Testfeld, beim Steuerkreuz wurde dafür scheinbar gespart

Ausstattung: durchschnittlich

Verarbeitung: gut

Gesamturteil: durchschnittlich

Hersteller: Logic 3
Telefon: 0 23 83 - 6 90
Preis: DM 24,95
Kabellänge: 1,40 Meter
Features: nur Grundfunktionen

Control Station



Das preiswerteste Pad im Test

Das Kabel ist eindeutig zu kurz

Fazit: Bis auf die fehlenden Extra-Funktionen baugleich mit dem StationMaster

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: durchschnittlich

Hersteller: Sony
Telefon: 01 90 - 57 85 78
Preis: DM 59,95
Kabellänge: 2,00 Meter
Features: Analog-Sticks, drei Spielmodi

Analog Controller



Gewohnte Sony-Qualitäten: Das 4-Punkte-Steuerkreuz arbeitet äußerst präzise, gelungene Analog-Sticks, unverwüstliche Verarbeitung, sehr gutes Preis/Leistungsverhältnis

Keinerlei Extra-Features

Fazit: Mit diesem Analog-Pad dürfte jeder zufrieden sein

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: sehr gut

Hersteller: Wild Things
Telefon: 0 21 73 - 98 08 85
Preis: DM 59,95
Kabellänge: 2,00 Meter
Features: Dauerfeuer (auch erhältlich in Tarnfarben-Look, gold, silber, Cyber, schwarz und rot)

Chameleon Pad



Trotz des extravaganten Designs liegt das Pad optimal in der Hand, perfekte Verarbeitung, sehr präzises Steuerkreuz

Hoher Preis

Fazit: Ohne Zweifel ein exzellentes Designer-Pad, jedoch zu einem stolzen Preis

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: super

Gesamturteil: gut

Hersteller: Ascii
Telefon: ---
Preis: DM 79,95
Kabellänge: 2,30 Meter
Features: nur Grundfunktionen

Ascii Grip



Eine originelle Idee: Eine-Hand-Joypad zum entspannten Zocken

.. was aber nur für die Non-Action-Games geeignet ist (Prügelspiele sind z. B. damit unspielbar), nach einer Zeit lang verkrampft die Hand zudem merklich

Fazit: Eine an sich interessante Idee, leider aber nicht sonderlich praktikabel und viel zu teuer

Ausstattung: ausreichend

Verarbeitung: sehr gut

Gesamturteil: ausreichend

Hersteller:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

PSX Lightgun



Gamester
0 40 - 51 48 40 - 0
DM 49,95
2,50 Meter
Dauerfeuer, automatisches Nachladen

Die Zielgenauigkeit ist recht gut und die Nachladefunktion arbeitet ordentlich, gute Kabellänge

Eine Idee zu schwer, bei einem indizierten Lightgun-Spiel gab es Kompatibilitätsprobleme

Fazit: Eine rundum solide Leistung zum soliden Preis

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: gut

Protector



Logic 3
0 23 83 - 6 90
DM 39,95
1,75 Meter
automatisches Nachladen,
extra Nachlade-Taste

Sehr leichtes Gewicht und ein sehr günstiger Preis, die Extra-Waffen-Taste wurde leicht erreichbar positioniert

Die manuelle Nachlade-Taste ist ungünstig platziert, zu kurzes Kabel

Fazit: Mit einem VK von 39,- DM derzeit der Preisbrecher unter den Lightguns

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: gut

MC Plus 240



Joytech
0 40 - 51 48 40 - 0
DM 89,95

16 Mbit (240 Files) auf 16 Seiten,
Knopf zum Umschalten

Viel Speicherplatz für recht wenig Geld

Keine LED-Anzeige zur Orientierung, teilweise Kompatibilitätsprobleme bei jp./multi. PlayStation

Fazit: Gutes Preis/Speicherverhältnis, die fehlende LED-Anzeige stört aber erheblich

Ausstattung: -

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: sehr gut

Hersteller:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Mega Memory Card



Interact
0 42 87 - 12 51 13
DM 89,95

24 Mbit (360 Files) auf 24 Seiten, LED-Anzeige,
Umschalteknöpfe, farbliche Orientierungsaufkleber

Trotz des enormen Speicherumfanges gibt es aufgrund der LED-Anzeige und der zwei Schalter keinerlei Orientierungsprobleme, exzellentes Preis/Leistungsverhältnis

Diese Memory Card hat keinen Schwachpunkt

Fazit: An dieser genialen Memory Card stimmt einfach alles

Ausstattung: -

Gesamturteil:
super

Verarbeitung: sehr gut

1 MB MC Gamester



Gamester
0 40 - 51 48 40 - 0
DM 34,95

1 Mbit (15 Files)

5 DM günstiger als die original Sony Memory Card

Teilweise Kompatibilitätsprobleme bei jp./multi. PlayStations

Fazit: Ideal für den schmalen Geldbeutel

Ausstattung: -

Gesamturteil:
gut

Verarbeitung: sehr gut

Namco Arcade Stick



Namco
01 90 - 57 85 78
DM 129,95
1,75 Meter
nur Grundfunktionen

Hervorragende Verarbeitung, extra-große Actionknöpfe, Luxus-Joystick mit Microschaltern

Saftiger Preis, das Kabel ist recht kurz, speziell für Beat 'em Up-Spiele konzipiert

Fazit: Das ultimative Arcade-Board für alle Prügel-spiel-Liebhaber

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: super

Hersteller:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Ascii Arcade Stick



Sony

DM 109,95
2,10 Meter
nur Grundfunktionen

Präziser Joystick, sauberer Druckpunkt bei den Aktionstasten

Nicht für alle Genres geeignet

Fazit: Ein rundum gelungenes Arcade-Board für Fans harter Keilereien

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

Dominator



Logic 3
0 23 83 - 6 90
DM 69,95
1,40 Meter
Dauerfeuer, Slow Motion, extra Digi-Stick,
Steuerskreuz, Saugnäpfe

Für Flugsimulation à la Colony Wars sehr gut geeignet, fairer Preis

Viel zu kurzes Kabel

Fazit: Preiswerter Analog-Stick für Flugsimulationen

Ausstattung: gut

Gesamturteil:
durchschnittlich

Verarbeitung: sehr gut

SO WERTEN WIR

Die Wertungsskala reicht von „schlecht“ bis hin zu „super“, mit Ausnahme der Kategorie „Ausstattung“, wo ein „ausreichend“ gleichbedeutend ist mit der Aussage „Nur Grundfunktionen“.

Bei sämtlichen Steuereinheiten fließt neben der Ausstattung, Spielbarkeit und der Verarbeitung auch die Kabellänge mit in die endgültige Wertung ein. Bei einer Kabellänge unter 2 Metern gibt es automatisch Abzüge in der Gesamtwertung. Ferner spielt auch der Preis eine gewichtige Rolle.

Bei Memory Card gibt es keine Einstufung bezüglich der Ausstattung, dafür wird hier im speziellen auf die Bedienung geachtet, was insbesondere bei MCs mit einem hohem Speicherplatz relevant ist.

Net Yaroze - Sonys Entwicklungshilfe

Vor langer Zeit, genauer gesagt in den 80ern, da gab es in Europa eine Homecomputer-Szene (Ihr wißt schon - **Commodore 64**, Atari ST und Amiga). Im Gegensatz zu **Videospielkonsolen** konnten die Besitzer, in der Regel Jugendliche, nicht nur zocken, sie hatten auch die Möglichkeit, sich selbst die Kunst des Programmierens beizubringen. Und in der Tat hat diese Periode einige **Talente** zu Tage gefördert, die heute an führenden Positionen in bedeutenden Softwarehäusern sitzen. Um ein Stück jener **Kreativität** auch bei heutigen PlayStation-Fans zu fördern, hat sich Sony etwas ganz Besonderes einfallen lassen

Hinter dem Namen Net Yaroze verbirgt sich dieses hochinteressante Projekt von Sony, das eben-

falls dem PlayStation-Vater Ken Kutaragi zu verdanken ist. Dabei gibt der Begriff Yaroze, der aus dem Japani-

seriellen Kabel an jeden PC angeschlossen werden kann. Außerdem liegen dem Yaroze-Paket Programmierertools wie C-Compiler, Debugger und Programme zur Konvertierung von Sound- und Grafikfiles bei, so daß dem Käufer eine komplette Entwicklungsumgebung für PlayStation-Spiele zur Ver-

fügung steht. Der Preis für das gesamte Paket beläuft sich auf 549,99 englische Pfund, was umgerechnet ca. 1400 DM entspricht. Natürlich entspricht Yaroze nicht dem mehrere zehntausend Mark teuren professionellen Development-Kit, denn um den Preis niedrig zu halten, hat man Hard- und Software vereinfacht. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, die selbst programmierten Spiele auf eine CD zu brennen, die die PlayStation lesen könnte. Die Programme des Users können daher nur auf den RAM-Speicher der schwarzen Yaroze-PlayStation zurückgreifen. Das muß jedoch kein Nachteil sein, denn schließlich kommt ein Game wie Ridge Racer ebenfalls mit dem Speicher aus, von der CD wird dort nur noch Musik eingespielt. Hier deutet sich bereits an, welche Zielgruppe Net Yaroze vor allem anspricht. Da die Yaroze-PlayStation weder eine reine Spielmaschine ist, noch ein Lehrprogramm für Informatik-Einsteiger, sollten Interessenten wenigstens Grundkenntnisse der Programmiersprache C haben. Um jedoch den vollen Nutzen aus der schwarzen PlayStation ziehen zu können, ist auch ein Internetzugang erforderlich. Auf einer speziellen Homepage nämlich stehen Sony und andere Profi-Entwickler dem Anwender mit Rat und Tat zur Seite. Außerdem kann man sich Software von anderen Yaroze-Mitgliedern auf seinen Rechner und damit auf die PlayStation downloaden. Darin nämlich liegt der eigentliche Zweck des Projekts: Mitglieder in aller Welt sollen im Internet ein Forum haben, in dem sie sich miteinander über ihre Spiele und Programme austauschen können. So soll es möglich sein, daß sich Leute zusammenfinden und ein Spiel entwickeln, obwohl sie an völlig verschiedenen Orten leben. In Japan, wo man das Net Yaroze-Set im Mai 1996 zuerst veröffentlichte, waren schon nach wenigen Monaten die ersten Demos von 3D-Spielen im Internet zu sehen. Dort sind bereits über 2000 Mitglieder des Yaroze-Clubs registriert. Für ein Mitglied in

OPEN

schen kommt, schon einen kleinen Anhaltspunkt, um was es bei dieser Sache geht. Frei übersetzt bedeutet er: „Laßt uns etwas gemeinsam erschaffen“. Unter diesem Motto bietet Sony bereits seit Februar '97 eine noble schwarze PlayStation an, die mit einem mitgelieferten

seriellen Kabel an jeden PC angeschlossen werden kann. Außerdem liegen dem Yaroze-Paket Programmierertools wie C-Compiler, Debugger und Programme zur Konvertierung von Sound- und Grafikfiles bei, so daß dem Käufer eine komplette Entwicklungsumgebung für PlayStation-Spiele zur Verfügung steht. Der Preis für das gesamte Paket beläuft sich auf 549,99 englische Pfund, was umgerechnet ca. 1400 DM entspricht. Natürlich entspricht Yaroze nicht dem mehrere zehntausend Mark teuren professionellen Development-Kit, denn um den Preis niedrig zu halten, hat man Hard- und Software vereinfacht. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, die selbst programmierten Spiele auf eine CD zu brennen, die die PlayStation lesen könnte. Die Programme des Users können daher nur auf den RAM-Speicher der schwarzen Yaroze-PlayStation zurückgreifen. Das muß jedoch kein Nachteil sein, denn schließlich kommt ein Game wie Ridge Racer ebenfalls mit dem Speicher aus, von der CD wird dort nur noch Musik eingespielt. Hier deutet sich bereits an, welche Zielgruppe Net Yaroze vor allem anspricht. Da die Yaroze-



Deutschland ist es durchaus möglich, sich Software eines japanischen Kollegen auf die eigene schwarze PlayStation, die übrigens multinormfähig ist und damit alle PAL und NTSC-Games abspielen kann, herunterzuladen und zu spielen. Hier lautet das Motto dann allerdings „Members only“, denn jedes Mitglied bekommt ein individuelles Paßwort, das den Zugang auf die Yaroze-Homepage freigibt. Dort gibt es dann, wie oben erwähnt, individuellen Support bei Problemen. Seit November läuft sogar ein Wettbewerb für das beste Yaroze-Spiel. Verlost werden unter anderem eine Digitalkamera und ein MiniDisc-Walkman. Der Einsendeschluß ist am 12. März '98. Weitere Informationen dazu findet Ihr im Internet auf der Seite <http://www.scee.sony.co.uk>. Noch größeren Anreiz zur Teilnahme schafft wohl für Programmierfreaks die Tatsache, daß Net Yaroze die Möglichkeit bietet, seine bislang unentdeckten Talente nicht nur einem größeren Publikum zu präsentieren, sondern auch eventuell einen Fuß in die Tür der professionellen Software-Industrie zu bekommen.

Net Yaroze als Sprungbrett in die Videogame-Branche?

Zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele und -konsolen in Europa stellt man der Öffentlichkeit ein halbwegs erschwingliches Entwicklungssystem zur Verfügung. Hoffen wir also, daß dies

Schule macht und auch bei kommenden Hardware-Generationen Anwendung finden wird und wir auf diese Weise die Ideen zahlreicher unverbraucherter Game-Designer in den nächsten Jahren bewundern dürfen. Der erste Beweis dafür, daß Net Yaroze durchaus das Zeug hat, interessierten Leuten den Weg in die Videogame-Industrie zu erleichtern, ist der Engländer Scott Evans. Auch er sammelte seine ersten Erfahrungen mit der Programmierung auf einem Homecomputer, dem ZX81, auf dem er Listings von Spielen aus Magazinen abtippte. Bald darauf stieg er jedoch auf einen Atari ST um, wo Scott sich das „Coden“ beibrachte. Zunächst beschäftigte er sich mit Basic, nachdem er jedoch an die Grenzen dieser Sprache stieß, folgten C und 68000er Assembler. Bei diesen Voraussetzungen verwundert es nicht, daß Scott ein Informatik-Studium aufnahm und 1996 seinen Abschluß machte. Zu dieser Zeit war sich der Computer-Crack bereits völlig darüber im Klaren, daß professioneller Programmierer der Job seiner Träume war, ob für Spiele oder nicht. Er bewarb sich also für verschiedene Stellen, doch da seine Software bislang nur für den Atari (inzwischen besaß Scott einen Atari STE, den er u.a. auch heute noch benutzt) programmiert war, interessierte sich niemand

so richtig für ihn. Als er sich daraufhin nach Alternativen umsah, entdeckte er die Yaroze-PlayStation. Inzwischen hatte er sich auch einen PC angeschafft, und als das begehrte Entwickler-Kit von Sony eintraf, folgte erst einmal eine Einarbeitungsphase, nach der er dann seine Atari-Software auf die PS portierte. So gerüstet, schickte er erneut eine Bewerbung an eine Jobvermittlung, und erwartete, erst einmal für ein paar Wochen nichts davon zu hören. Überraschenderweise trudelten bereits eine Woche später Angebote ein, unter denen auch ein Job bei Codemasters war. Weniger überraschend ist es, daß Scott

diese Gelegenheit beim Schopfe griff und seit dem ersten September '97 bei Codemasters arbeitet. Man sieht also, daß das Yaroze-System durchaus Früchte trägt. Allerdings zeigt dieses Beispiel auch, daß solide Vorkenntnisse von essentieller Bedeutung für Erfolg ist. Ein weiterer Faktor ist, daß in England etwas andere Verhältnisse herrschen, was das Vorhandensein etablierter Spieleentwickler angeht, so daß diese Bilderbuchkarriere wohl nicht ohne weiteres auf Deutschland übertragbar ist. (Frank F.)



POWER

Was enthält das Net Yaroze-Kit?

- eine schwarze Multinorm-PlayStation inklusive Netzkabel und AV-Kabel
- zwei Controller-Pads
- eine spezielle Zugriffskarte
- zwei CD-ROMs, eine für die Yaroze, eine für den PC mit GNU-C-Compiler, Debugger und diversen Tools
- ein Verbindungskabel für den seriellen Port des PC
- drei Handbücher: Kurzanleitung, Bibliotheksreferenz und Bedienungsanleitung

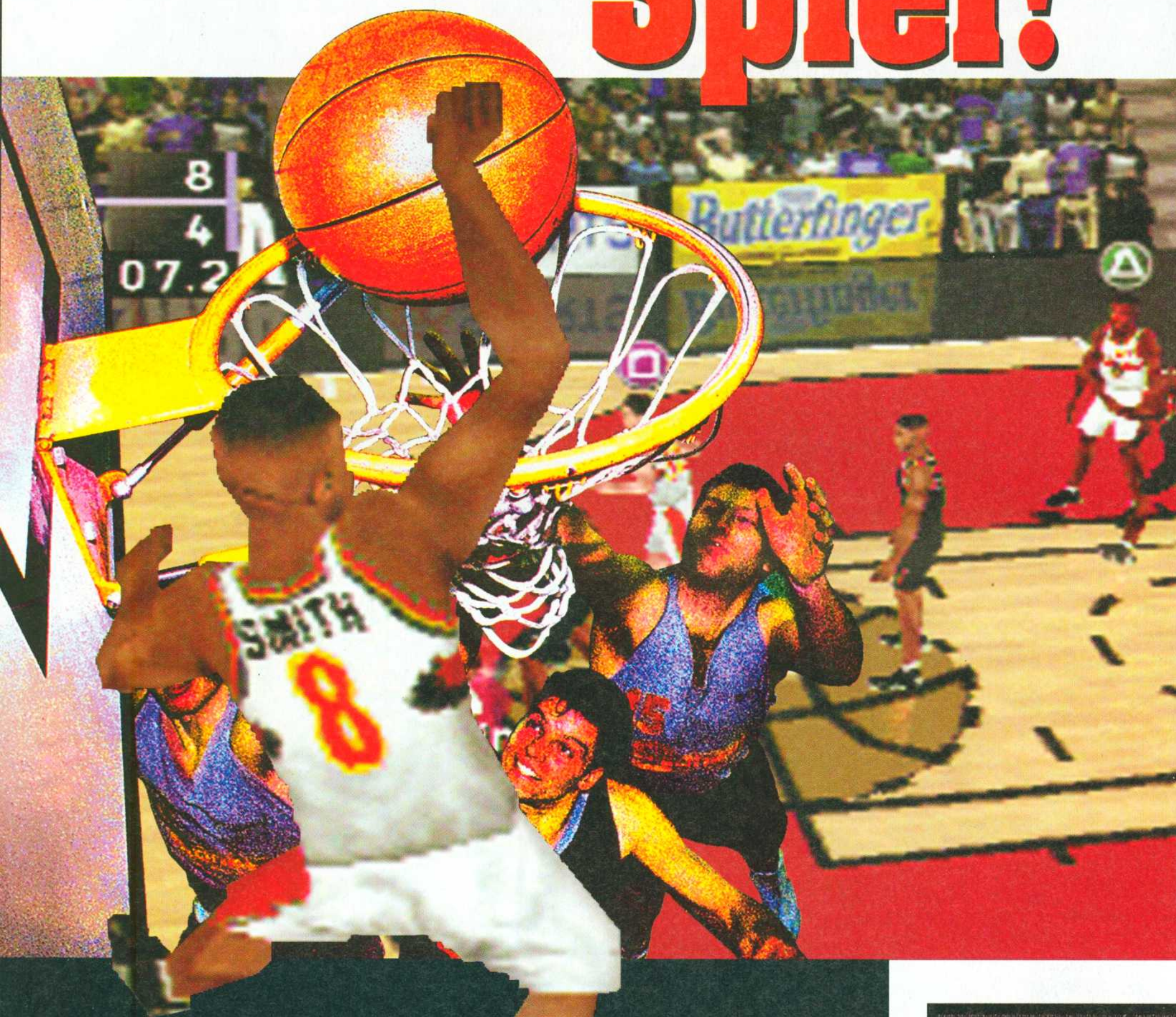
Das solltet Ihr als Voraussetzungen mitbringen:

- einen PC mit 486DX2 mit 66 Mhz oder höher,
- mindestens 10 MB freien Festplattenspeicher
- mindestens 4 MB verfügbaren RAM-Speicher
- CD-ROM-Laufwerk
- Modem mit mindestens 14400 bps
- einen Monitor für den PC
- einen Fernseher (am besten NTSC-tauglich) für die PS
- MS-DOS Version 5.0 oder moderner
- Windows 3.1 oder Windows 95
- zumindest grundlegende Kenntnisse in C oder C++, sowie Erfahrungen mit 2D- und 3D-Grafik-Tools
- jede Menge Motivation!



Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**

COMPUTEC Verlag



Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten - von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN -
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.**

**COMPUTEC
VERLAG**

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.



PlayStation
2/98

GAMES

Tips & Tricks

zum Raustrennen und Abheften



Ark of Time

Ein Sportreporter auf den Spuren
von Atlantis

1. Teil ab #031

Tomb Raider II

Komplett gelöst auf 25 Seiten

ab #006

Tips & Tricks-Index

Abe's Oddyssee	Levelanwahl/Zwischensequenzen	#002
Agent Armstrong	Cheats	#002
Command & Conquer 2	Cheats	#003
Croc	Paßwort	#002
Dynasty Warriors	Sun Shang Xiang	#002
Fighting Force	Cheatmenü	#003
Formel 1 '97	Namen	#002
Frogger	Alle Level öffnen/Unendlich Leben	#005
G-Police	Diverses	#004
Hardcore 4x4	Verstecktes Spiel	#003
Hexen	Cheatmenü	#003
MDK	Waffencheatss	#003
Mechwarrior 2	Cheats	#003
NHL '97	Tricks	#003
NHL Face Off '97	Spieler	#005
Nuclear Strike	Paßwörter	#002
Pandemonium 2	Paßwort	#002
Tomb Raider II	Cheats	#004
Vergessene Welt	Paßwörter	#002
Warcraft 2	Cheats/Paßwörter	#004
Warcraft 2	Cheats/Paßwörter	#005
Warhammer	Geheime Waffe	#003
WCW vs the World	Diverses	#005
Wing Commander 4	Levelanwahl	#003
Xevious 3D/G+	Andere Fluggeräte	#005
Z	Cheats/Paßwörter	#005

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tips & Tricks, Cheats, Paßwörter und Komplettlösungen! Wir bieten Euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze an. Je nach Umfang bis zu DM 100,-.

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwendigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die Pal-Version des Spiels beziehen. Ach ja, leserlich sollten diese auch sein und notiert bitte Eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt Eure Beiträge an:
Redaktion: PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9a
97072 Würzburg

Vergessene Welt

Paßwörter

Hunter: □×○△×○□△□×○×
 Human Prey: △×△×○×□△△□○×
 Velociraptor: □×○△×○□△×□○×
 Tyrannosaurus Rex:
 △□○□×△△○□△△×
 Comp Gallery: ×△△□×○△□△○×○
 Hunter Gallery: △×□△○×□○△□××
 Human Gallery: △□○□×△△○×□△△
 Veli Gallery: ○□△×○△□×○□×△
 Rex Gallery: △△○□△×△□□×△○
 Und noch ein paar Levelpaßwörter:
 Hunter: ○○××△□□□○○□△
 Raptor: ○○××△□□△○△×
 T-Rex: □□△△×△△○○□×△
 Prey: △△□□○○△×□△○○

Croc

Paßwort

Hier das Paßwort, welches alle Levels eröffnet: LLLDRRLDRDLUR

Nuclear Strike

Paßwörter

Gebt als Paßwort **LIGHTNING** ein und Ihr dürft Lightning Strike spielen.
 Mit dem Paßwort **EAGLEEYE** hingegen lassen die Feinde den penetranten Beschuß auf Euren Heli.
 Und zu guter Letzt nochmal schnell die Missionspaßwörter: **JUNGLEWAR, CUTTHROATS, COUNTDOWN, PLUTONIUM, PUSAN, MACARTHUR, ARMAGEDDON.**
 Und noch ein wenig Internetgeflüster, allerdings ohne Garantie: **WARRIOR, PHOENIX, MPG, AVENGER.**

Pandemonium 2

Paßwort

Gebt als Paßwort **IMMORTAL** ein, um in den Genuß von 31 zusätzlichen Leben zu kommen.

Formel 1 '97

Namen

OEAN ALESI: Meisterschaft
 NEAN ALESI: Meisterschaft
 PEAN ALESI: Meisterschaft
 QUEAN ALESI: Meisterschaft
 BILLY BONUS: Bonus Strecken
 TOO EASY: Leichtes Spiel
 VIRTUALLY VIRTUAL: VR Grafik
 SWAP SHOP: Soundeffekte
 LITTLE WHEELZ: Andere Reifen
 PI MAN: Wipeout Mode
 ZOOM LENSE: Heli Cam
 BOX CHATTER: Reporter Unsinn
 CATS DOGS: Froschregen

Dynasty Warriors

Sun Shang Xiang

Markiert auf dem Titelscreen 1p-Battle und gebt folgendes ein:
 ←, ←, ↑, ↓, △, □, L1+ R1.

Ark of Time-Index

Wir möchten Euch ein neues Konzept für unsere Komplettlösungen vorstellen: Einige Player Guides werden mit einem Index versehen, in dem Ihr wichtige Probleme und Stichwörter findet. Die anschließende Seitenzahl und Spalte (links=1, Mitte=2, rechts=3) geben die Position im Text an. Schreibt uns Eure Meinung darüber.

Auf dem Meeresgrund (Ruminsel)	#031/1
Befreiung des Tuareg-Prinzen (Fort)	#031/2
Betreten der mittelenglischen Kirche (Avon Church)	#031/2
Bösewichter ausschalten (Atlantis)	#032/3
Einäugiger Dieb (Agghar)	#032/1
Geheimraum im Museum (Ruminsel)	#031/1
Glückskrebs Tweezers fangen (Ruminsel)	#031/1
Heiliges Wort (Agghar)	#031/3
Höhle auf der Osterinsel (Agghar)	#032/1
Hund im Basar loswerden (Fort)	#031/3
Kopie der Inschriften (Avon Church)	#031/2
Levitium-Finder aufladen (Stonehenge)	#032/2
Löcher in der Pyramidenwand (Yucatan)	#032/2
Luftschleuse öffnen (Atlantis)	#032/3
Öffnungsmechanismus der unteren Etage (Atlantis)	#032/3
Safes im Basar knacken (Fort)	#031/3
Steinschlange (Yucatan)	#032/1

Agent Armstrong

Cheats



Zu Spielbeginn in der Haupthalle. Geht nach rechts in das Zimmer. Hinten rechts in der Ecke steht ein Aktenschrank mit einem Teddybären. Auf diesen springt Ihr und dreht Euch mit dem Gesicht zur Wand. Drückt nun einmal die O-Taste. Ihr hört einen Schuß zur Bestätigung.



Geht erneut in die Haupthalle und betretet die Türe, die sich nun rechts vom Haupteingang geöffnet hat. Schaut wieder mit der Spielfigur zur Wand und betätigt auch hier die O-Taste.



Vor dem Haupteingang bewegt sich nun eine schwebende Platte auf und ab. Springt auf diese und jumpt auf den Fenstersims. Von dort gelangt Ihr rechts in ein Cheatzimmer. Betretet es.



Startet nun den ersten Level und gebt während des Spiels auf einem Controller, der im ZWEITEN PORT angeschlossen ist, folgendes ein:
Alle Waffen: ○, ○, ○, △, △, ×, ×.
Unverwundbarkeit: ×, ×, ×, ×, △, ○, ×, □.
Levelanwahl: △, △, △, △, □, □, □, ×, ×, ○.
 (Um in die Levels zu kommen, müßt Ihr zurück in das Hauptquartier und dort die Karte starten.)



Abe's Oddysee

Levelanwahl/Zwischensequenzen



Um in den Genuß der recht praktischen Levelanwahl zu gelangen, geht Ihr folgendermaßen vor: Begebt Euch in das Hauptmenü und markiert das Wort Optionen. Jetzt haltet Ihr die R1-Taste gedrückt und gebt bei gehaltener Taste folgendes ein: ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
 Um jedoch alle Zwischensequenzen anwählen zu können, geht Ihr erneut in das Hauptmenü, markiert das Wort Optionen und haltet wieder die R1-Taste gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.

Command & Conquer 2

Cheats



Geht mit der Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Hier seht Ihr Eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Dort befinden sich unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie dem Dollarzeichen die Padknöpfe der PS.



Mit dem Steuerkreuz wechselt Ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (in der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste). Mit dem richtigen Timing läßt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren.



Level gewinnen: X□□□△○
Level verlieren: ○○○△□X
Unshroud (nur Multiplayer):
 □△○X△□
Our Names (nur Multiplayer):
 ○○○△△△
Soylent Green (nur MP):
 X○△△○X
Money: □□○X△○
Parabomb: □X○○X△
Nuke: ○X○△□△
Chronoshift: △○○□□X
Iron Certain: ○□○X□△

Fighting Force

Cheatmenü



Haltet in der Auswahl „1 - Spieler - Modus/Optionen“ die Tasten R2 + L1 + ← + □ so lange gedrückt, bis auf dem Screen die Meldung „Cheat Mode“ aufleuchtet.



Jetzt schaut Ihr in den Optionen nach. Hier können Unverwundbarkeit und Ziellevel ausgesucht werden.



Im Spiel solltet Ihr allerdings darauf achten, keine Power-Ups aufzunehmen, da die entsprechende Energie nun abgezogen anstatt hinzugefügt wird.

Hexen

Cheatmenü



Im Optionsmenü die Controloptionen aktivieren. R2 gedrückt halten und schnell →, ↓, →, △, X eingeben. Ein Husten bestätigt.



Im Hauptscreen ist nun die zusätzliche Option Cheats hinzugekommen.



Startet jetzt ein Spiel und pausiert. Hier dürft Ihr im Menü nun tüchtig cheaten.

MDK

Waffencheats



Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein:

Handgranaten:

△, ○, □, □, L1, →.

Mörser:

←, L1, △, □, →, ○, ←, ←.

Köderattrappe:

X, L1, →, ○, X, ↑, □.

Super Chain Gun:

←, L1, ↓, □, △, ↑, ↓.

Cool!:

↑, ↓, ↓, L1, →.

Zielpeil-Sniper-Granate:

←, ↑, X, □, L1, L1, →.

Luftangriff von Bones:

↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, L1.

Interessanteste Bombe der Welt:

↓, →, ○, ○, ←, ←, ↑, □, △.

Sniper Granate:

↑, □, L1, ←, ○, △, □.

Thumper:

↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓.

Tornado:

↓, L1, □, △, →, ↑, X.

Hardcore 4x4

Verstecktes Spiel

Wählt als Spielart die Time-Trial-Version. Gebt anschließend Euren Namen als **DUTCHMAN** an. Daraufhin erscheint ein grinsendes Gesicht eines Entwicklers in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Kehrt zum Start/Option-Screen zurück. Von hier aus geht es in die Optionen, wo Ihr die Credits anwählt. Dies bringt Euch direkt zu einem Asteroidclon namens Roids. Hier dürft Ihr in alter Manier Entwicklerköpfe abballern.

Wing Commander 4

Levelanwahl

Levelselect: Startet die erste CD. Während nun das PS-Logo erscheint, der Copyrightbildschirm zu sehen ist und das Wing Commander 4 Startfenster erscheint, solltet Ihr mehrmals hintereinander ↑, ↓, ↓, ↑, R2 drücken. Es erscheint nun nach dem Wing Commander 4 Startscreen eine praktische Levelanwahl. Mit den Tasten R1 und R2 dürft Ihr Euch für eine Szene entscheiden. Um in diesen Levelselect zu kommen, solltet Ihr etwas Geduld mitbringen, da es nicht immer funktioniert. Die Eingabe der Tastenkombination ist eine Timingfrage. Aber beim Austesten haben wir es ja auch geschafft. Angeblich sollt Ihr dann auch während den Missionen die Möglichkeit haben, durch Drücken von L1 + L2 + □ alle Schiffe in Eurer Umgebung zu zerstören. Probiert das einfach mal.

Mechwarrior 2

Cheats

Unverwundbarkeit: # # X 0 / A > < U Z

Missionsanwahl: T < X 0 / A X A < =

Big Tech Mode: T / X = / A Z < # *

Cruise Control: # A X 0 / A 4 Y Y A

Extra Sinks: # X X 0 / A 4 > Y +

Waffen: T # X 0 / A X < < <

Bei korrekter Eingabe gibt es eine Bestätigung in Form einer Frauenstimme zu vernehmen.

NHL '97

Tricks

Abgefahren! Gebt als Namen das Wort **NETHOCKEY** ein! Und Ihr dürft Euch als Tore auf dem Eis vergnügen!

Schnelles Spiel: L1, L2, L1, R1, X.

Penalties: L1, L2, L1, R1, L1.

Shots: L1, L2, L1, R1, R1.

Treffer: L1, L2, L1, R1, R2.

Perspektive: L1, L2, L1, R1, □.

Kollision aus: L2, L2, L1 + R2, R1, X.

Warhammer

Geheime Waffe

Hier etwas zum Ausprobieren: Gleich in den ersten drei Missionen soll die Möglichkeit bestehen, ein besonderes Zauberschwert einsacken zu können. Hierzu muß allerdings der richtige gegnerische Kommandant gemetzelt werden. Dieser versteckt sich jeweils hinter Gebäuden etc.. Unter welchen Variablen dieser Kommandant allerdings auftaucht, das war nicht näher in Erfahrung zu bringen.

Warcraft 2 - Teil I

Cheats/Paßwörter

TSGDDYTD: Hiermit werden Eure Einheiten unverwundbar, auch die Angriffsstärke nimmt erheblich zu.

GLTTRNG: Nach jeder Eingabe dieses Cheats erhöhen sich Gold-, Holz- und Öl-vorräte. Doch Vorsicht, der Gegner profitiert in der gleichen Weise hiervon!

VLDZ: 5000 Einheiten Öl

MKTS: Nach Eingabe werden Einheiten und Gebäude wesentlich schneller fertiggestellt.

NSCRN: Deckt die gesamte Karte auf.

DCKMT: Alle Upgrades

Zwischensequenzen:

DPPNNG	TDPNNG
PRLDTN	QLTHLS
RCGRTS	HKHZMD
BRNNGF	RTNTZR
HMSRFV	RCTDVC
HWRNTH	HTDVCT
DRNRTH	TDSFDR
RCDPVC	NRTHLN
HDPVCT	RCKHZM

Paßwörter:

Tides of Darkness/Menschen:

HLLBRD (Hillsbrad)
 MBSHTM (Hinterhalt bei Tarren Mill)
 HSTHSH (Southshore)
 TTCKNZ (Angriff auf Zul Dare)
 HTLBRD (Tol Barad)
 DNLGZ (Dun Algaz)
 GRMBTL (Grim Batol)
 TYRHND (Tyr's Hand)
 BTTLTD (Schlacht bei Darrowmere)
 PRSNRS (Die Gefangenen)
 BTRYLN (Verräter)
 BTTLTC (Schlacht bei Crestfall)
 SSLTNB (Blackrock Spire)
 GRTPRT (Das Große Portal)

Tides of Darkness/Orcs:

ZLDR (Zul Dare)
 RDTHLL (Überfall auf Hillsbrad)
 RCSTHS (Southshore)
 SSLTNH (Angriff auf Hillsbrad)
 RCTLBR (Tol Barad)
 BDLNDS (Brachländer)
 FLLFST (Fall von Stromgarde)
 RNSTNT (Runenstein bei Caer Darrow)
 RZNGFT (Vernichtung von Tyr's Hand)
 DSTRCT (Zerstörung von Stratholm)
 DDRSSQ (Die Untoten von Quel Thalass)
 TMBFSR (Das Grabmal des Sargeras)
 SGFDLR (Die Belagerung von Dalaran)
 FLLFLR (Der Fall von Lordaeron)

Tomb Raider II

Cheats



Alle Waffen sowie 50 zusätzliche große und kleine Medi-Packs erhält Ihr folgendermaßen: Während des Spiels macht Ihr mit Lara einen

- kleinen Schritt nach links
- kleiner Schritt nach rechts
- kleiner Schritt nach links
- kleiner Schritt nach hinten
- kleiner Schritt nach vorne
- dreimal im Kreis drehen
- Rückwärtssalto mit halber Drehung.

In der Padbelegung mit der Steuerungsart 1 würde dies folgendermaßen aussehen: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und zusammen ↓ + □ + ○ drücken.

Ihr müßt etwas Timing beweisen, aber mit Übung klappt es. Als Belohnung winken immerhin mehrere Waffen mit 5000 Schuß Munition, Medi-Packs und Fackeln.

Levelskip: Funktioniert im Prinzip genauso wie der Waffencheat, nur muß Lara hier einen **Vorwärtssprung mit Drehung machen**. In der Steuerungsart 1 würde das folgendermaßen aussehen: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ drücken. Wobei auch hier wieder das richtige Timing gefragt ist.

Explodierende Lara: Etwas unsinnig, aber wem es Spaß macht, der kann Lara in die Luft gehen lassen. Allerdings ist das Spiel dann beendet. Dies funktioniert in der Steuerungsart 1 so: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↑, ↓ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ eingeben.

Übrigens kann man den Butler im Trainingslevel in der Küche einsperren, also quasi „kalt stellen“. Hierzu betretet Ihr Laras Haus und lauft in die Küche. Im hinteren Bereich befinden sich die Spülbecken. Hier öffnet Ihr die Kühlkammer und wartet, bis er kommt. Überspringt ihn und schließt die Zelle. Allerdings dauert es eine Weile, bis dieser hinter Lara in die Küche kommt.

G-Police

Diverses



Waffencheat:

Drückt nach dem Missionsbriefing gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + △ + □ + ←. Daraufhin sollte ein Jingle bestätigen, daß Euch für die nächste Mission alle Waffen sowie reichlich Munition zur Verfügung steht. Allerdings kann NUR die folgende Mission gespielt werden. Immerhin kann dies zum Austesten verschiedener Taktiken verwendet werden.

Versteckte Missionen:

Gibt als Paßwort **PANTALON** ein. Das Wort Cheat erscheint unten rechts. Nun wählt Ihr die Trainingsmissionen aus.

Hier sind nun sechs zusätzliche Geheim-Missionen anwählbar.

Paßwörter:

- 2: OLEFGLPI
- 3: WDWZTYQI
- 4: STXGIDEA
- 5: WZKVOFFA
- 6: GRXJTYGA
- 7: IMWGTDXI
- 8: YMPCUZYI
- 9: YWVFHNAJ
- 10: WNLUJSB]
- 11: UGSIBPNA
- 12: KIMBCHS
- 13: ANDYMAC
- 14: YERMAN
- 15: OLLIEB
- 16: THEYOLK

- 17: TONYMASH
- 18: ANDYCROW
- 19: BIONIC
- 20: TSLATER
- 21: IAINTHOD
- 22: JONRITZ
- 23: CLAIREC
- 24: STEVEBOT
- 25: ANGUSF
- 26: EUANLEC
- 27: EDFIRE
- 28: STUBOMB
- 29: THONBOY
- 30: JIMMAC
- 31: PUGGER
- 32: ROSSCO
- 33: CAKEBOY
- 34: NIKNAK
- 35: SAGLORD

Z

Cheats und Paßwörter



Gebt folgendes im Paßwortscren ein um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Cheats:

Bessere Einheiten: □○×△△×○□

Unverwundbarkeit: □△○××○△□

Level Skip: ×△□○△○×□ im Spiel selbst müßt Ihr dann die △-Taste auf einem Controller der im zweiten Port angeschlossen ist betätigen!

Paßwörter:

Gebt für den finalen Level namens Z folgendes Paßwort ein:

△△×○△△×○

Bestätigt nun beim OK. Im nächsten Screen wählt Ihr die Option „Level wiederholen“. Schon stehen Euch ALLE Level zur Auswahl.

WCW vs the World

Diverses



Alternatives Outfit einiger Wrestler: Wählt den Charakter mit Start aus anstatt mit ×.

„Altes“ Outfit: Wählt Ihr mit der Start-Taste folgende Wrestler: Hulk Hogan, Sting oder Masahiro Chino treten diese in Ihren alten Outfit an.

Versteckte Wrestler:

The Giant:

Hierzu müßt Ihr alle Leagues mit einem Heavyweight Wrestler gewinnen. Daraufhin wird eine zusätzliche Super heavy League anwählbar. Durchspielt diese und besiegt den Giant.

Tiger Mask:

Hierzu müßt Ihr alle Leagues mit einem Lightweight/Junior Weight Wrestler gewinnen. Daraufhin wird eine Super Junior League anwählbar. Durchspielt diese und besiegt Tiger Mask.

Jeff Jarrett:

Gewinnt die WCW League mit irgendeinem Wrestler.

Grizz Lee:

Gewinnt die Independent Union Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

Le Mascarade:

Gewinnt die Samurai Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

Major Tom:

Gewinnt die Empire Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

Steel Talon:

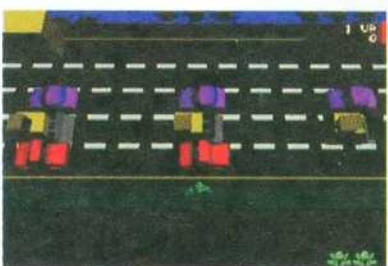
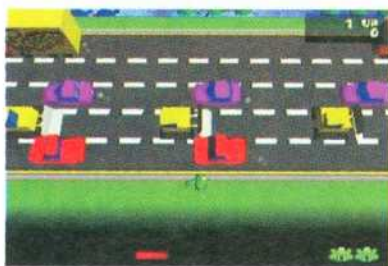
Gewinnt die Neo-Strong League mit irgendeinem Wrestler.

Shanghai:

Gewinnt die Dead or Alive League mit irgendeinem Wrestler.

Frogger

Alle Level öffnen/Unendlich Leben



Startet zunächst einen Level und pausiert.

Gebt nun folgendes ein: →, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○. Für Unendlich Leben: →, □, △, □, △, ×.

In der Levelauswahl sind nun alle anderen Levels auch anwählbar.

Warcraft 2 - Teil II

Beyond the Dark Portal/Menschen:

LLRSJR (Allerias Reise)

BTLFR (Schlacht um Nethergarde)

NCMRNT (Der Graben zwischen den Welten)

BYNDTH (Jenseits des Dunklen Portals)

SHDWSS (Schattenmeer)

FLLFCH (Der Fall von Auchindoun)

DTHWNG (Deathwing)

CSTFBN (Kampf an der Küste)

HRTFVL (Im Herzen des Bösen)

BTLFH (Belagerung der Vorhut)

DNCFTH (Verrat des Laughing Skull)

BTTRTS (Der teuer erkaufte Sieg)

Beyond the Dark Portal/Orcs:

SLYRFT (Schlächter von Shadowmoon)

SKLLFG (Der Schädel des Gul Dan)

THNDRL (Thunderlord und Bonechewer)

RFTWKN (Durchgang zur Finsternis)

DRGNSF (Drachen von Blackrock Spire)

NWSTRM (New Stormwind)

SSFZRT (Die Gewässer von Azeroth)

SSLTNK (Angriff auf Kul Tiras)

DPTMBF (Das Grabmal des Sargerass)

LTRC (Alterac)

YFDLRN (Das Auge von Dalaran)

DPDRKP (Das Dunkle Portal)

NHL Face Off '97

Spieler

Zusätzliche Spieler mit höchsten Werten gewünscht? Man gebe dem Spieler die Nummer 1, setze das Gewicht auf 150 Pfund fest, stelle auf Rechtshänder und Forward ein und gebe ihm diesen Namen:

RAJA ALTENHOFF

CRAIG OSTRANDER

PETER DILLIE

CHRIS WHALEY

TOM BRASKI

CRAIG BROADBOOKS

JOSH HASSIN

TAWN KRAMER

ALAN SCALES

KELLY RYAN

JODY KELSEY

Danach schaue man in der Option „Sign Free Agent“ nach und freue sich über die starken anwerbbaaren Neuzugänge.

Xevious 3D/G+

Andere Fluggeräte

Drückt im Titelbild (als Player 1) folgende Tasten zusammen und haltet sie, bis Euer Flieger startet: ← + × + ○ + Start. Als Player 2 solltet Ihr einmal → + × + ○ + Start gedrückt halten, bis Ihr Euren Hangar verläßt.

Als Ergebnis nehmen die Fliegerchen Formen von recht bekannten Figuren aus einem anderen Namco-Spiel an. Laßt Euch überraschen!

Tomb Raider II

Lara hat in ihrem zweiten Abenteuer wieder alle Hände voll zu tun. Wie Ihr am besten die **zahlreichen Rätsel** und die **rießige Armee an Gegnern** überwindet, lest Ihr auf den folgenden **25 Seiten**

Level 1 Die Große Mauer



1. Das erste Geheimnis findet Ihr auf dem Weg zur alten Festung. Wenn Ihr durch den kleinen Teich wadet, könnt Ihr an der Wand auf eine erhöhte Position klettern, von wo Ihr aus schnell nach oben gelangt. Wenn Ihr Euch nicht beeilt, erscheint ein Tiger, der Euch auch im Wasser attackiert.



2. Auf halbem Weg gibt es einen großen Sims (oben links), an dessen Ende Ihr den silbernen Drachen findet. Wenn Ihr im Turm angekommen seid, findet Ihr in der rechten Ecke ein Gitter, das beim Betreten nach unten klappt, und Ihr fallt erstmal ins Wasser. Die Tür in diesem Raum öffnet Ihr mit Hilfe des Schalters, den Ihr mit einem langen Strecksprung erreicht.



3. Um die Tür des zweiten Turms zu öffnen, müßt Ihr in den See unterhalb der Mauer springen und nach dem Schlüssel tauchen, der dort am Ende eines dunklen Ganges liegt. Im zweiten Turm angelangt, findet Ihr den Schlüssel für die nächste Tür auf einem Podest an der Spitze des Turms, nachdem Ihr die Leiter hochgeklettert seid. Achtung vor Spinnen.



4. Beim Skelett findet Ihr ein Medi-Pack und Munition für die Pump-Gun. Nachdem Ihr die Spinnen getötet habt, muß nur noch der Stein nach hinten gezogen werden, damit Ihr den dahinterliegenden Gang betreten könnt.



5. An der Wand ist ein Sims, an dem Lara sicher an den Pfeilfallen vorbeihangeln kann. Wenn Ihr den gegenüberliegenden Gang erreicht habt, sollte erst einmal gespeichert werden. Lauft nun über die morschen Bodenplatten und nach der Tür rechts (rollende Steine von links!) und überspringt die Spitzen im folgenden Gang. Im nächsten Gang solltet Ihr die Munition beim Skelett ...



6. ... außer Acht lassen und lieber in Sicherheit klettern. Speichern. Die Messerfallen im Laufen überspringen und am Ende des Ganges versuchen, direkt auf dem grünen Drachen zu landen. Äußerst rechts den Gang entlang laufen und nach der Rutschpartie sofort auf die morsche Bodenplatte in der Ecke treten, damit Ihr der sich nähernden Wand entkommt. Speichern.



7. Nach den zwei riesigen Rädern solltet Ihr Euch rechts von der Seilbahn an die Kante begeben und Euch rückwärts nach unten fallen lassen, um den darunterliegenden Vorsprung sicher zu erreichen. Am Simms nach rechts hangeln und im dunklen Gang eine Fackel anzünden. Die Extra-Fackeln mitnehmen und die nachfolgende Leiter nach unten klettern.



8. Am Boden des Abgrundes angekommen gilt es erst einmal, den T-Rex zu töten, und am Ende des Spaltes findet Ihr in einem dunklen Tunnel den goldenen Drachen (Fackel benutzen). Bevor Ihr die Leiter wieder ganz nach oben klettert, müßt Ihr erst am zweiten T-Rex vorbeikommen.



9. Benutzt die Seilbahn, um über den Abgrund zu gelangen. Tötet die beiden Tiger und lauft in die letzte Höhle des ersten Levels. An der verschlossenen Tür zum alten Tempel von Xian beendet Ihr das erste Level. Nach einer kurzen Cut-Szene geht es nach Venedig.

Level 2 Venedig

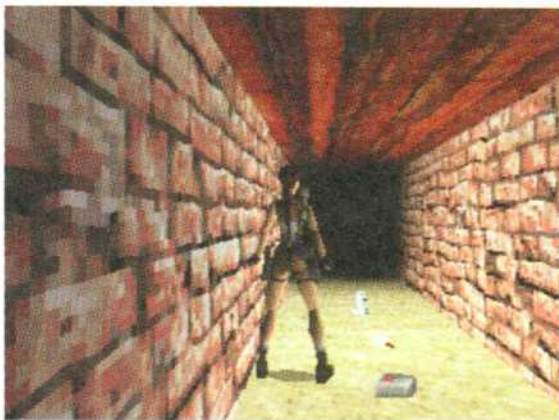
93



10. Nachdem Ihr den Hund getötet habt, biegt nach der Gasse links ab, um den Wächter auf dem Balkon abzuknallen. Nun lauft zum Schuppen und überwindet den Dobermann und den zweiten Wächter. Im Schuppen findet Ihr einen Pack Fackeln und drückt den Schalter, um die Deckenklappe zu öffnen.



13. Betätigt den Schalter, den Ihr am Ende der Brücke (rechts) findet. Danach die Scheibe (links) zerschießen und über die drei Markisen zum geöffneten Raum gelangen, um mit dem dortigen Schalter den Tunnel in die Kanalisation zu öffnen. Als nächstes ins Boot klettern und in die Abwässerkanäle fahren.



16. Nachdem Ihr die Leiter hochgeklaut seid findet Ihr eine Packung Fackeln und den silbernen Drachen. Nun schwimmt Ihr zurück zu Eurem Boot, wo Ihr kurz vorher einen weiteren Steg vorfindet, bei dem Ihr wieder aus dem Wasser klettert.



18. Fahrt nun links herum (zu K1) und springt auf die Kisten (erster Steg mit Gondeln), um über die Markise die Brücke zu erreichen. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt, findet Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr die Tür öffnet und den Schalter im dortigen Haus umlegt. Somit habt Ihr das erste Gitter für die Abkürzung geöffnet.



11. Nachdem Ihr im 1. Stock des Schuppens wieder einen Schalter betätigt habt, gelangt Ihr auf das Dach. Zerschießt die Scheiben und springt über die Markise (rotes Vordach) zum gegenüberliegenden Balkon, wo Ihr bei der Leiche des ersten Wächters einen Schlüssel findet.



14. Wenn Ihr den Wasserfall hinuntergesprungen seid, müßt Ihr aus dem Boot aussteigen und auf dem Grund des Raumes nach dem goldenen Drachen tauchen. Nun wieder einsteigen und mit dem Boot den Gang (links) entlang fahren.



17. Zerschießt die Scheibe und tötet die Wache im Inneren des Raumes. Benutzt den Schalter in der rechten Ecke und nehmt die Gegenstände bei der Tür mit (Fackel benutzen). Geht nun zurück zum Boot, legt den Schalter um, damit das Schleusentor sich öffnet, und fahrt mit dem Boot aus der Kanalisation heraus.



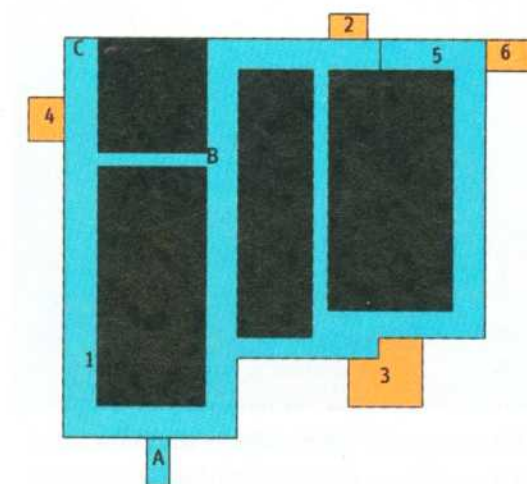
19. Fahrt nun mit dem Boot zurück bis zum Steg mit Gondeln (K2). Wenn Ihr Euch der Tür nähert, öffnet sich diese. Im Raum findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr die Tür zu einem Lagerhaus öffnet. Dieses erreicht Ihr, wenn Ihr durch den engen Kanal in der Nähe des Steges fahrt und Euch dann links haltet (K3).



12. Schwimmt nun in das Bootshaus, um dort den Schalter zu betätigen und mit dem Schlüssel das Tor zu öffnen. Bei Eurer Rückkehr zum Schuppen werdet Ihr von einem Wächter angegriffen, bei ihm findet Ihr die Automatikpistolen. Klettert nun wieder auf das Dach des Schuppens, um durch die geöffnete Tür zu gelangen.



15. Ihr kommt in einen großen Raum mit mehreren Säulen. „Parkt“ Euer Boot in der hinteren linken Ecke neben einem Schalter. Nun rauspringen und an den Eingang des großen Raumes zurückschwimmen, wo Ihr an einem Steg aus dem Wasser klettert und eine Leiter vorfindet. (Fackel benutzen)



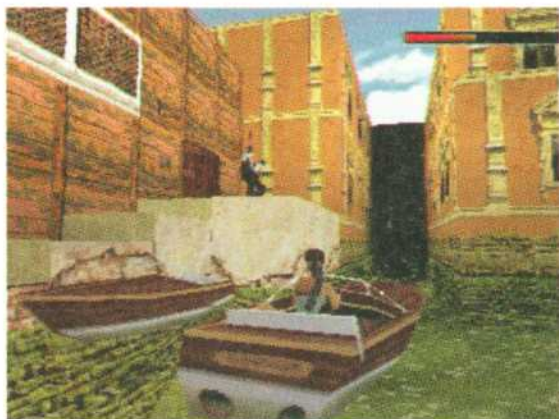
A: Beginn des Levelabschnittes

B: Abkürzung, die noch geöffnet werden muß

C: Ausgang des Levels



20. Wenn Ihr das Lagerhaus betretet, schließt sich die Tür. Nehmt den Schlüssel in der Mitte des Raumes und klettert die Sprossen an der Wand hoch, bis Ihr die Deckenöffnung erreicht. Tötet die Wachen im 1. Stock und öffnet mit dem Schalter das dortige Tor.



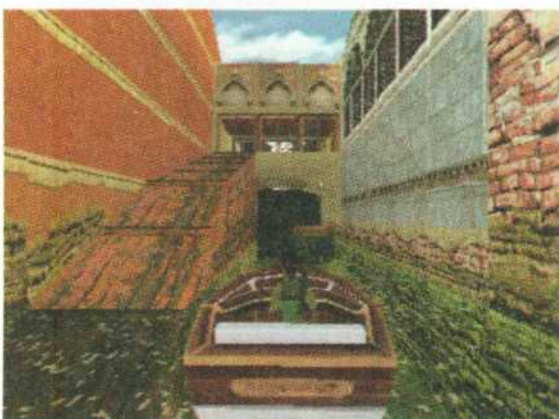
21. Fahrt nun zum Steg mit dem zweiten Motorboot (K4) und öffnet mit dem gefundenen Schlüssel die dortige Tür. (Wenn Ihr mit Vollspeed auf die Gondeln des ersten Steges draufahrt, werden diese zerstört und Ihr erreicht das zweite Motorboot).



22. Nachdem Ihr die beiden Wachen getötet habt, betretet den Raum. Dort findet Ihr einen Schalter, der das zweite Gitter der Abkürzung öffnet.



23. Steigt nun in eines der Boote und fahrt auf die Minen, die vor dem Ausgang (Uhr!) liegen, zu. Springt bei voller Fahrt kurz vor den Minen aus dem Boot. Die explosiven Hindernisse sind nun beseitigt und Ihr besteigt nun das zweite Boot.



24. Fahrt nun in den hinteren Teil dieses Abschnittes, wo sich die Rampe befindet (K5). Lauft als nächstes die Rampe hoch, um im Übergang den Jadedrachen einzusammeln. Danach fahrt nun in das Bootshaus (K6) und tötet die dortige Wache.



25. Als nächstes positioniert Ihr das Boot so wie auf dem Bild und klettert heraus, um den Schalter an der Wand zu betätigen (Ausgang wird geöffnet). Springt nun in Euer Vehikel und fahrt mit Speed über die kleine Rampe aus dem Bootshaus heraus.



26. Die Turmuhr beginnt nun, zwölfmal zu schlagen, also keine Zeit verlieren und mit Vollspeed (X-Taste drücken) die große Rampe hinauffahren, und Ihr springt durch die Scheiben des Übergangs. Fahrt durch die offene Abkürzung und Ihr erreicht den Ausgang im Zeitlimit.

Level 3 Bartolis Versteck



27. Um das große Tor zu öffnen, müßt Ihr links dem Weg folgen und am Ende des Ganges den Schalter benutzen. Nachdem Ihr die beiden Schläger draußen und auch die beiden Wachen im Inneren getötet habt, geht zu den Statuen im hinteren Teil des Raumes.



28. Hinter den Fenstern trifft Ihr auf zwei Hunde und findet ein Medi-Pack. Nachdem Ihr die drei schwertschlagenden Statuen passiert habt, findet Ihr am Ende des Ganges einen Schalter, mit dem Ihr ein Tor öffnet, das Euch Zugang zum anderen Teil des Hauses ermöglicht.



29. Mit einer Rückwärtssalto-Vorwärtssprungkombination erreicht Ihr die Kante des Vorsprungs. Schiebt den Stein auf dieser Ebene zweimal nach vorne und springt anschließend auf den Balkon.



30. Klettert über die Sprossen in der Wand zum gegenüberliegenden Fenster, wo Ihr einen Balkon erreicht. Rechts von Euch befindet sich eine Wache, die Ihr aus sicherer Entfernung abkanallen könnt.



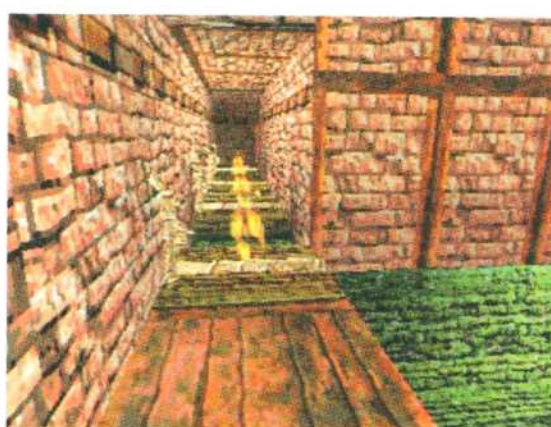
31. Um auf den nächsten Balkon zu gelangen, müßt Ihr auf die erste Markise springen, rutscht rückwärts runter und haltet Euch fest. Hangelt ganz nach links, zieht Euch hoch und macht einen Rückwärtssalto auf den Balkon. Von dort über den Vorsprung und die zweite Markise erreicht Ihr das geöffnete Tor.



32. Nachdem Ihr die Wachen im Treppenhaus getötet habt, gelangt Ihr in einen großen Saal, wo Ihr links vom Eingang einen Hebel findet. Dieser öffnet die Tür im Treppenhaus, hinter der Ihr auf einem Balkon den silbernen Drachen findet.



33. Zerschießt das Fenster im Saal und Ihr gelangt über den Balkon in einen anderen Saal, wo Euch erneut Wachen empfangen. Anschließend schiebt Ihr den Stein im Kamin zweimal nach vorne.



34. Wenn Ihr die Schräge mit den Messern hinter Euch gelassen habt, müßt Ihr Euch ganz an die Wand stellen. Lauft los und springt kurz vor dem ersten Feuer mit einem weiten Sprung auf die erste Platte. Dann noch zwei Standsprünge und Ihr habt den Feuerweg geschafft.



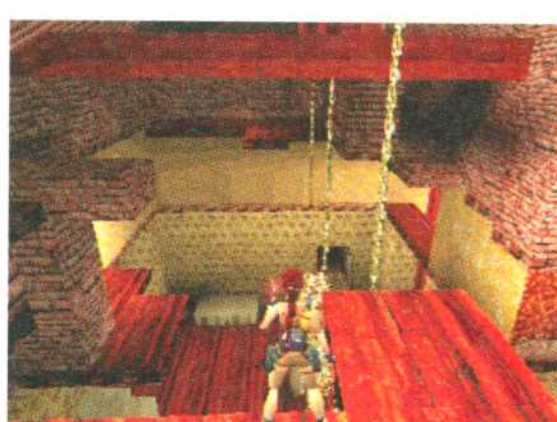
35. Wenn die Wachen ausgeschaltet sind, müßt Ihr erst einmal aus dem Fenster des Ballsaals in das darunterliegende Wasserbecken springen. Im hinteren Teil des Beckens findet Ihr unter Wasser einen Durchgang in den Keller des Hauses. Taucht dort durch das Loch auf der linken Seite, um weiter in den Keller zu gelangen.



36. In den überfluteten Kellergewölben findet Ihr neben Granatmunition auch den goldenen Drachen. Gleich in dessen Nähe befindet sich ein Hebel (rechts), der den Durchgang am Ende des Schachtes über Euch zum Feuerweg freigibt.



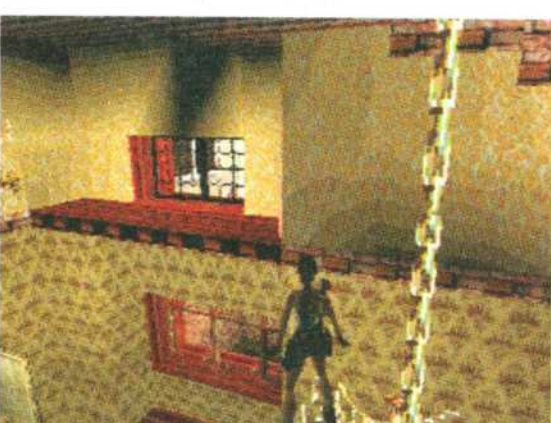
37. Zurück im Ballsaal müßt Ihr Euch am ersten Kronleuchter (der Niedrigste) hochziehen und auf den mittleren springen. Von dort auf die Zwischenebene springen und den Schalter umlegen, um die Nische hinter dem Gemälde zu öffnen.



38. Wenn Ihr die oberste Ebene erreicht habt, gelangt Ihr über den Balken in der Mitte der Decke auf die andere Seite des Raumes. Wenn Ihr links herum lauft, erreicht Ihr den Balken.



39. Nachdem Ihr die Wache beseitigt habt, springt auf die linke Hälfte des Balkens, um dort den Schalter umzulegen. Dieser verändert die Position der Kronleuchter, und Ihr erreicht nun die Nische hinter dem Gemälde, wo Ihr den Schlüssel für die Bibliothek findet.



40. Vom mittleren Leuchter auf die Fensterbank springen und den dortigen Schalter benutzen (rechts an der Wand). Nun durch die Scheibe und dann den Kaminschacht hinunterspringen. Schwimmt durch das Wasserbecken im Keller und öffnet das Tor zur Bibliothek.



41. Im Raum geradeaus findet Ihr, nachdem Ihr ein Regal hochgeklaut seid, einen Schalter mit dem Ihr den linken Raum in der Halle öffnet. In diesem Raum müßt Ihr zwei Regale hochklettern, um in der Nähe der Decke durch ein Fenster nach draußen zu gelangen.



42. Die Markise hinunterrutschen und im richtigen Moment auf den Balkon springen. Über das Vordach unter der Markise gelangt Ihr auf die Mauer und findet im Schuppen den Sprengschlüssel. Nun zurück in die Halle und mit dem Schalter rechts neben der zweiten Tür gelangt Ihr in den Garten.

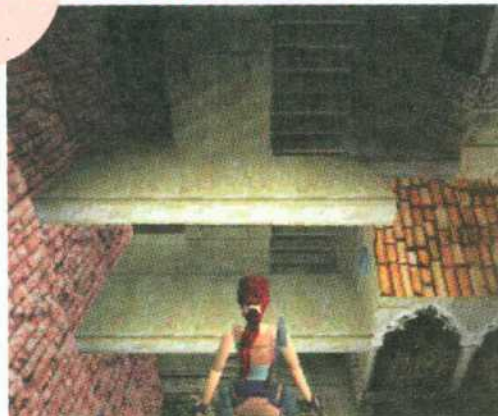


43. Nachdem Ihr durch die Tür im Garten gelangt seid begeben sich auf die Mauer und lauft bis zum Haus. Über den Block könnt Ihr auf das Schrägdach gelangen, zerschießt die Scheiben und findet im dahinterliegenden Raum den Jadedrachen.



44. Nachdem Ihr die Sprengvorrichtung benutzt habt, ist das Haus zerstört, und Ihr könnt durch die Ruine nach oben gelangen. Auf dem Dach findet Ihr den Ausgang ins nächste Level.

Level 4 Das Opernhaus



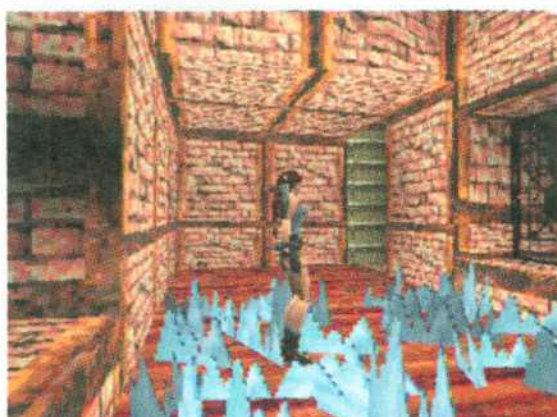
45. Links an der schwingenden Kiste vorbei und auf den Überhang springen. Von dort auf die gegenüberliegende Seite springen und den Schalter auf der darunterliegenden Ebene umlegen.



46. Links von der schwingenden Kiste müßt Ihr durch die jetzt offene Deckenklappe in den darunterliegenden Raum springen. Tötet die Wachen, sammelt den Schlüssel ein und begeben Euch zurück zur Ausgangsposition.



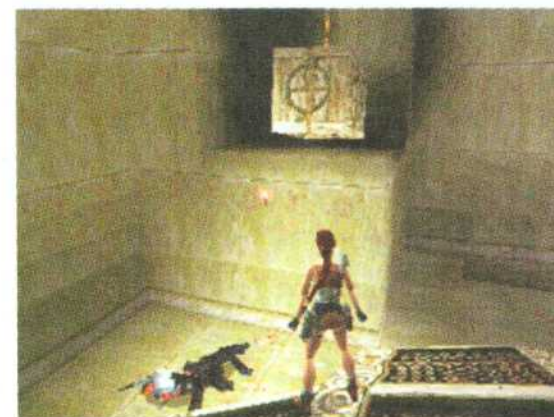
47. Wenn Ihr nach dem gegenüberliegenden Vorsprung an der Kante des Daches entlanghangelt, gelangt Ihr auf die Ebene rechts über dem Fenster. Nun einen Seitwärtssprung auf das Dach über dem Fenster, an der Kante festhalten und nach unten fallen lassen, um sich an der Fensterbank festzuhalten.



48. Die tödlichen Spitzen hinter dem Fenster überwindet Ihr sicher mit Sidesteps. Klettert dann die Leiter nach oben, bis Ihr den dunklen Gang erreicht, wo Ihr den gefundenen Schlüssel benutzen könnt.



49. Um den Abgrund mit den morschen Platten zu überwinden, müßt Ihr Euch an die gezeigte Position stellen. Nehmt Anlauf und springt auf die ersten Platten, lauft über diese und springt auf die nächsten Platten, um dann mit einem letzten Sprung die sichere Kante zu erreichen.



50. Nachdem Ihr die Gegner rund um das Kuppeldach des Theaters erledigt habt, steigt auf die Position gegenüber der schwingenden Kiste und springt so, daß Ihr die Kante greifen könnt, um Euch hochzuziehen. Im Dunklen findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr die Klappe im Theaterrdach öffnen könnt.



51. Benutzt den linken Schalter, um die Gittertür (links) zu öffnen. Im darunterliegenden Gang findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr in das Theater hineingelangt. Achtung vor den anrollenden Steinen.



52. Vorbemerkung: Im Theater selbst tauchen immer wieder unerwartet Gegner auf, Steine rollen Euch entgegen und Sandsäcke fallen von der Decke. Geht von hier aus rechts herum, um an das Wasserbecken vor der Bühne zu gelangen. Links kommt Ihr über eine Treppe zum Aufzug.



53. Schwimmt in die Mitte vor der Bühne, wo Ihr aus dem Wasser klettern könnt. Geht auf der Bühne nach links, und legt im dortigen Raum den Schalter um. Nun könnt Ihr im rechten Raum neben der Bühne auf die erhöhte Ebene gelangen.



54. Springt zum Sims auf der gegenüberliegenden Wand und hangelt Euch nach links, um den Schalter umzulegen, der die Brücke nach unten klappen läßt. Nun könnt Ihr auf die Ebene unter der Decke gelangen, wo Ihr nach zwei schwingenden Kisten einen Schalter findet, der die Bodenplatte auf der Bühne öffnet.



55. Zuerst links herum, wo Ihr durch eine Öffnung in Bodennähe zum silbernen Drachen tauchen könnt. Im davor befindlichen Raum stoßt Ihr auf einen Schalter an der Wand. Nun zurück zur Ausgangsposition und den zweiten Weg nehmen, das Relaisstück mitnehmen und die Leiter hochklettern.



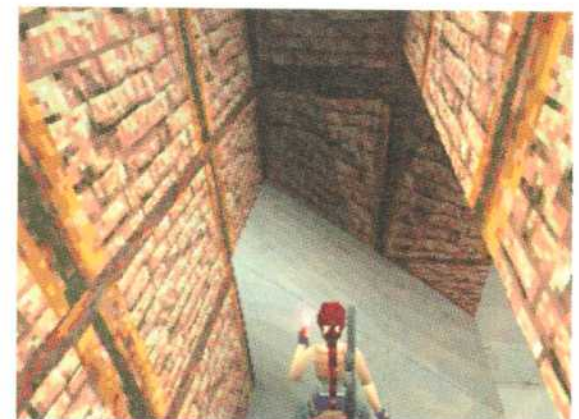
56. Nun zurück zum Aufzug und das Relaisstück einsetzen. Bevor Ihr in die Tiefe fahrt, solltet Ihr die Leiter im Aufzugsschacht hinaufklettern, um den goldenen Drachen und etwas Munition zu holen. Danach zwei Etagen tiefer fahren, die Wachen töten und den Aufzug wieder hochschicken.



57. Ins Wasser des Schachtes springen und zuerst geradeaus schwimmen, um am Ende des Tunnels ein weiteres Relaisstück zu holen. Dann hinter das Gitter schwimmen und den Hebel betätigen. Als nächstes den zweiten Schacht hochklettern, die Wachen töten und in die Garderobe gehen.



58. Öffnet die Tür, rutscht die Schräge hinunter und springt im richtigen Moment über den tödlichen Ventilator. Sammelt den Schlüssel ein und klettert die Kisten hoch.



59. Springt auf die Schräge und mit dem richtigen Timing erreicht Ihr den Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Als nächstes mit einem langen Sprung über das nächste Loch. Danach mit je einem Rückwärtssalto auf die darüberliegenden Plattformen. Hier findet Ihr auch den Jadedrachen in einem Extraschacht.



60. Die Kiste verschieben, um die Tür zu öffnen. Anschließend müßt Ihr die Kiste durch die Tür in den Garderobenraum schieben, bis sie an das kleine Podest anstößt.



61. Um den Kistenturm zu bauen müßt Ihr aus dem Zwischenraum die zweite Kiste durch die zerschossenen Scheiben auf die erste schieben. Danach könnt Ihr wieder zum Schacht gelangen, den Ihr nun ganz nach oben klettert.



62. Lauft auf dieser Ebene, bis Ihr die Tür erreicht, und benutzt den Schlüssel. So gelangt Ihr wieder zum Eingang des Theaters (siehe Bild 51), wo Ihr das zweite Relaisstück einsetzen könnt, um das Bühnenbild hochzuziehen. Den Schalter hierzu findet Ihr in der Nähe des Schaltkastens.



63. Als nächstes zurück zur Bühne und die Wachen im Raum hinter dem Bühnenbild töten. Danach eine Kiste zweimal nach hinten ziehen, um den dahinter befindlichen Schalter zu betätigen und über die Kisten auf den Steg über der Bühne zu gelangen.

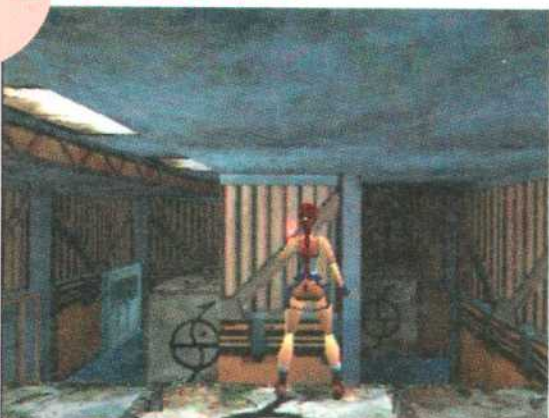


64. Jetzt noch den Schalter im Durchgang betätigen, um die Tür gegenüber von Euch zu öffnen. Als nächstes mit gutem Timing an den beiden schwingenden Sandsäcken vorbeispringen.



65. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt und den Granatwerfer eingesammelt habt, müßt Ihr erneut an zwei schwingenden Kisten vorbeikommen, um den Schalter am Ende dieses Raumes zu betätigen. Die Tür der Halle öffnet sich, und Ihr müßt nur noch ins Flugzeug einsteigen.

Level 5 Der Bohrturm



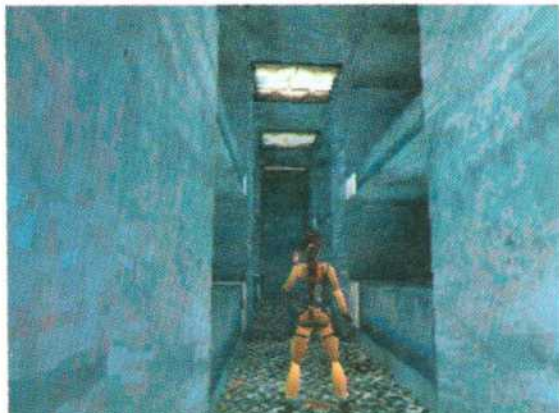
66. Zuerst die Kisten so hinstellen, damit ein durchgehend freier Weg vom Schalter (im Gang rechts) bis zur Tür besteht. Nach der Flucht an den beiden Wachen vorbeilaufen bis zur Glasscheibe des Kontrollraumes. Mit einer Kampfpfote könnt Ihr „durch“ die Scheiben springen.



67. Als nächstes den Schalter rechts unterhalb der Scheiben betätigen, um in den Laderaum des Flugzeugs zu gelangen. Mit dem dortigen Schalter die Propeller ausschalten und am linken Propeller aufs Flugzeug klettern. Durch die Dachklappe in den hinteren Laderaum und die Waffen holen.



68. Nachdem Ihr die beiden Wächter getötet und mit der gelben Code-Karte (findet Ihr bei einem der Wächter) die Tür im Kontrollraum geöffnet habt, geht es hier rechts herum. Wo Ihr auf einige Wachen in den Mannschaftsräumen trifft. Sammelt die Gegenstände auf den Tischen und in den Kojen ein.



69. In der ersten oberen linken Koje findet Ihr einen Schalter der die Deckenklappe öffnet. Nun schnell in die hintere, obere rechte Koje und mit einem Sprung an die Kante der Klappe gelangt Ihr in den darüberliegenden Gang. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest.



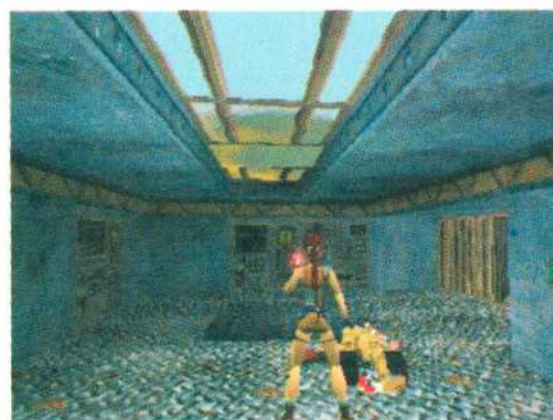
70. Zieht die Kiste heraus und schiebt sie in Position gegenüber der Leiter. Nun könnt Ihr sicher über das Feuer an die Leiter springen und nach oben klettern. Bei der Wache im Gang darüber findet Ihr die rote Code-Karte.



71. Wenn Ihr in diesem Gang die Leiter hochklettert, findet Ihr den silbernen Drachen. Danach dem Gang folgen, wo Ihr auf einen Schacht mit Wasser stößt. Dort den Hebel unter Wasser benutzen und dem überfluteten Gang folgen, um den Jadedrachen hinter der Schiffschraube zu holen.



72. Nun zurück in den Raum von Bild 68. und die linke Treppe hochlaufen. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, muß die Kiste auf der linken Plattform unterhalb der Öffnung positioniert werden. (Wie das hier der Fall ist.) So gelangt Ihr in einen weiteren Kontrollraum.



73. Der linke Schalter pumpt das Wasser zwischen den Becken hin und her. Um die Tür rechts zu öffnen, benötigt Ihr eine weitere Code-Karte.



74. Nachdem Ihr das vordere Becken gefüllt habt, müßt Ihr zum Mittelteil hinüberschwimmen, um den Schalter hinter den Rohren (rechts) zu betätigen, der die Bodenplatte im Kontrollraum öffnet. Lauft dort den Gang hinunter und Ihr gelangt in eine riesige Halle.



75. Hier gibt es vier Pfeiler, die im Wasser stehen. Am Boden des vom Eingang aus rechts befindlichen Pfeilers findet Ihr den goldenen Drachen. Am diagonal gegenüberliegenden Pfeiler findet Ihr eine Leiter, um wieder nach oben zu gelangen. Achtung vor den beiden Kampftauern im Wasser.



77. Nachdem Ihr die Code-Karte im Kontrollraum eingelegt habt, öffnet sich die dortige Tür. Pumpt nun das Wasser in das hintere Becken zurück, um den Ausgang zu erreichen.



76. Über die zahlreichen Plattformen in Deckennähe der Halle gelangt Ihr zu der letzten Code-Karte (rechts hinten, Scheibe zer-schießen). Auf der vorletzten Plattform (links) gelangt Ihr wieder aus der Halle heraus. Achtet auch auf die zahlreichen Wachen auf den Plattformen.

Tips & Tricks

Hinweis: Im Rahmen dieses Player-Guides ist es aus Platzgründen nicht möglich, jeden Gegenstand zu nennen, auf alle Gegner einzugehen und jede Location in ihren Einzelheiten genau zu beschreiben. Die folgenden Tips sollen Abhilfe schaffen.

- In dunklen Locations (auch unter Wasser) immer eine Fackel benutzen.
- Bei toten Gegnern immer nach Gegenständen, wie z.B. Munition, Waffen oder Schlüssel, suchen.
- Die Speicheroption sollte so oft wie möglich benutzt werden.
- Unter Wasser immer Schritt für Schritt vorgehen und nicht alles auf einmal machen, da die Luft meist nur ganz knapp reicht.
- Mit der beweglichen Kamera Eure Position immer genau betrachten.
- Jede Scheibe auf Ihre Zerstörbarkeit prüfen.

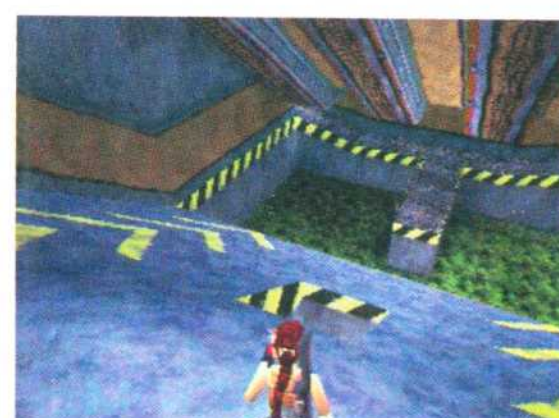
Level 6 Die Tiefe



78. Springt zur Leiter hinüber und betätigt den Schalter im darüber liegenden Gang, was die Schraube zum Stillstand bringt. Hinter der Schraube findet Ihr Granatmunition. Benutzt nun den Hebel im Wasserbecken (etwa in der Mitte), um die Tür am Steg zu öffnen.



79. Nachdem Ihr alle Wachen getötet habt, könnt Ihr über die beiden Blöcke, die gegenüberliegende Seite erreichen. Paßt auf die beweglichen Haken auf, die Ihr mit dem richtigen Timing locker hinter Euch bringt.



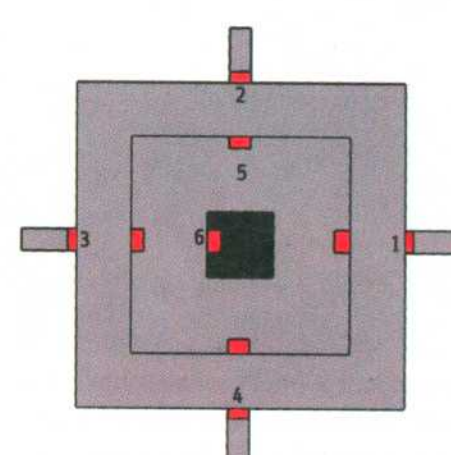
80. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter, um in das Loch in der Mitte zu fallen, wo Ihr den silbernen Drachen findet. Nun müßt Ihr vorwärts weiter runterrutschen und im allerletzten Moment über das Säurebecken springen. Lauft links herum und klettert die Leiter hoch.



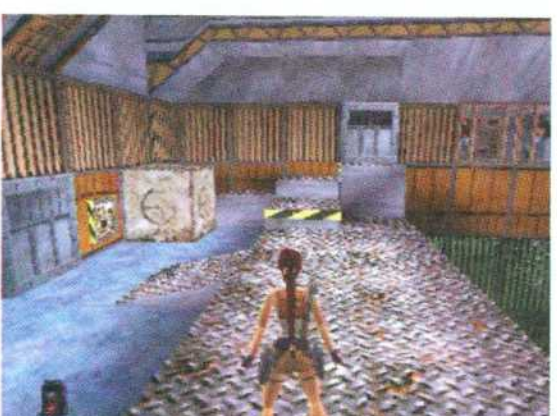
81. Nachdem Ihr den hohen Schacht hinaufgeklettert seid, sammelt zuerst die Munition im folgenden Raum ein, bevor Ihr so in das Loch springt, damit Ihr rückwärts die Schräge hinunterrutschen könnt. Haltet Euch an der Kante fest, laßt Euch zur nächsten Kante fallen, zieht Euch hoch und tötet die Wache.



82. Auf dem Steg nach links laufen, bis Ihr zu einem Loch im Geländer kommt. Springt mit einem Standsprung von der Kante hinunter. Sammelt die blaue Chip-Karte ein und klettert erneut den Schacht hinauf. Benutzt die Karte an der verschlossenen Tür.



1. Beginn des Levelabschnittes 2. Tür zum Hangar 3. Tür zum Raum mit der Kreissäge 4. Verschlossene Tür 5. Großer Kontrollraum, dessen vier Türen zu Anfang geschlossen sind 6. Tür für die rote Code-Karte



83. Nachdem Ihr die Wache und die Hunde getötet habt, lauft zum Raum mit der Kreissäge (K3). Verschiebt den Block, um die Elektrik freizulegen. Taucht nun im Becken (rechts) den Gang entlang, wo Ihr zwei Hebel findet. Der zweite öffnet die Tür zum Hangar (K3). Achtung vor dem Froschmann im Wasser.



84. Um an den Funktions-Chip zu gelangen, müßt Ihr erst den rechten Schalter betätigen und dann den linken Knopf drücken. Rennt nun zum Ende des Tunnels - Achtung, die Bodenplatte klappt nach unten - sammelt den Chip ein, und bevor das Feuer wieder brennt, solltet Ihr aus dem Gang heraus sein.



85. Setzt den Chip im Raum von Bild 83. ein und tötet die beiden Wachen im folgenden Raum. Lauft zunächst geradeaus bis an die Wand, wo sich eine Geheime Tür (rechts) öffnet, hinter der Ihr einen Knopf findet. Dieser öffnet am Boden des Beckens das Gitter zum Jadedrachen. Taucht nun durch die Öffnung im Becken.



86. Nachdem Ihr die Taucher getötet habt und durch den Gang geschwommen seid, gelangt Ihr in ein neues Becken, wo Ihr nur an einer Stelle aus dem Wasser steigen könnt. Dort findet Ihr einen Hebel, mit dem Ihr im Raum mit der Kreissäge die Tür zum dortigen Kontrollraum öffnet.



87. Tötet die beiden Wachen und mit dem Knopf an der Wand (links) wird der Kran mit der Platte über dem Wasserbecken verschoben. So könnt Ihr endlich das Becken überqueren und zur Kreissäge gelangen.



88. Hinter den Kisten in der rechten Ecke findet Ihr einen Gang mit einem Schalter. Dieser senkt zum Teil den Boden im Hangar (K2).



89. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt, klettert in den Ring hinunter und begeben Euch durch den offenen Gang. Hier erreicht Ihr den großen Kontrollraum (K5), wo Ihr bei einer der beiden Wachen einen weiteren Funktions-Chip findet.

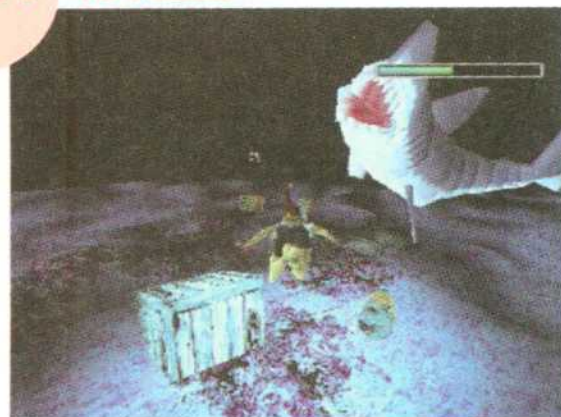


90. Setzt den Chip in die Elektronik hinter der Kreissäge ein, um diese abzuschalten. Nun könnt Ihr die rote Code-Karte einsammeln und damit die entsprechende Tür (K6) öffnen. Wenn Ihr dem Gangverlauf folgt, gelangt Ihr in einen weiteren Hangar.



91. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, solltet Ihr erst in den Raum, der sich links nach der Treppe befindet, gehen, um den goldenen Drachen einzusammeln. Danach widmet Euch dem verletzten Mönch, bevor es in die Tiefen des Ozeans geht ...

Level 7 40 Faden



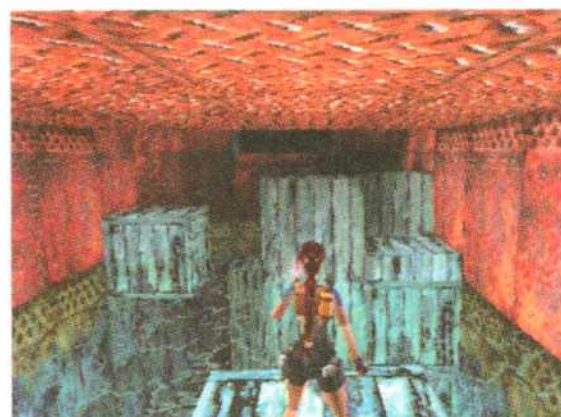
92. Schwimmt zu Anfang eine leichte Linkskurve, bis Ihr Trümmer auf dem Meeresboden entdeckt. Folgt diesen, wobei Ihr die beiden Haie erst einmal außer acht laßt.



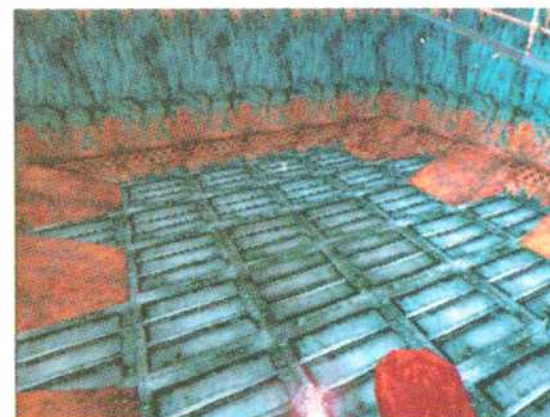
93. Ihr stoßt sogleich auf Teile der Maria Doria, wo Euch ein Anker auffallen sollte. Hinter diesem befindet sich eine Öffnung in das Innere des Schiffes, wo Ihr auch gleich nach Luft schnappen könnt. Hier bekämpft Ihr auch zunächst die beiden Haie mit der Harpune.



94. Folgt dem Schiffsverlauf, bis Ihr auf eine Bodenplatte stoßt (rechts). Links in der Ecke (an der gelben Wand) findet Ihr den entsprechenden Hebel, um diese zu öffnen.



95. In dem halb überfluteten Laderaum könnt Ihr unter der großen Ansammlung von Kisten (rechts) einen weiteren Durchgang finden, der Euch zu einem Hebel führt. Dieser senkt den Wasserpegel im Laderaum, und Ihr gelangt nun zur Öffnung auf der anderen Seite des Raumes.



96. Nachdem Ihr die Wache getötet habt und den silbernen Drachen eingesammelt habt (hinter der Falltür), lauft Ihr einfach auf die Falltür und springt in den darunter liegenden Raum. Wo Euch zwei weitere Wachen erwarten.

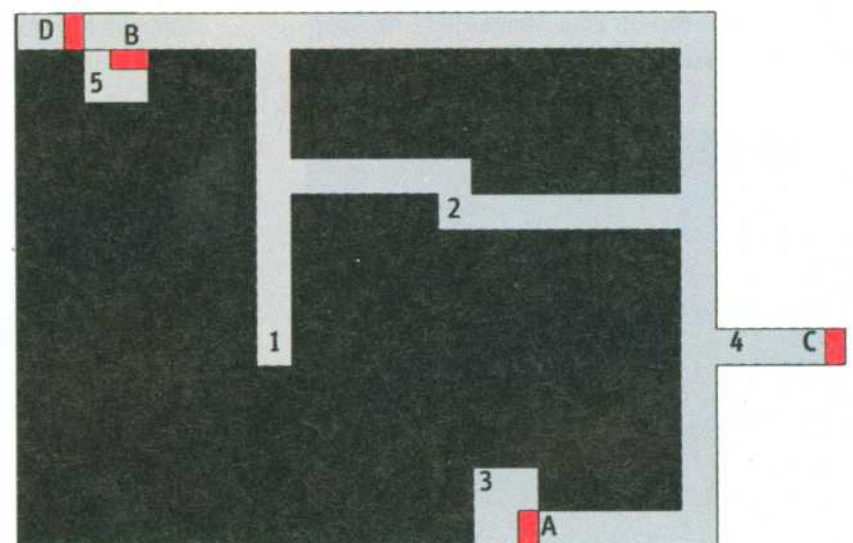


97. Wenn Ihr die aktuelle Position erreicht habt, springt mit einem langen Strecksprung zum Gang rechts von Euch. Ihr befindet Euch nun an Position 1 auf der Karte. Links von Euch könnt Ihr einen Schalter finden, der die Tür D kurzzeitig öffnet.



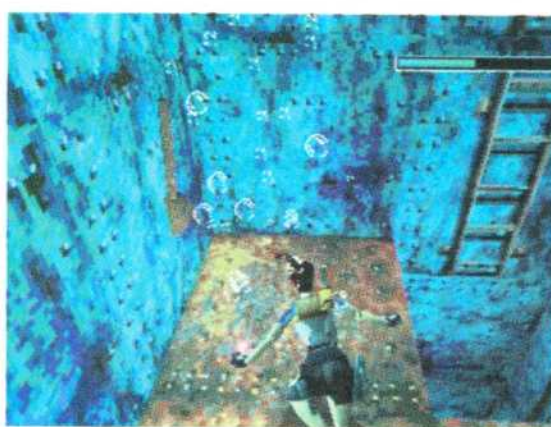
98. Nachdem Ihr die Tür D passiert habt, taucht Ihr an das Ende der überfluteten Höhle, bis Ihr den Jadedrachen findet. Paßt auf die beiden Haie und die Thunfische auf, die sich dort aufhalten.

99. Als nächstes zu Position Nummer 2 gehen und in den darüber liegenden Raum klettern. Der dortige Schalter öffnet die Tür A. Danach den Schalter Nummer 3 benutzen, um einen Teil der Flammen bei 4. zu löschen und den ersten Schalter dort zu betätigen. Dieser öffnet die Tür B. Geht nun in den dortigen Raum, um mit dem 5. Schalter den zweiten Teil der Flammen zu löschen. Rennt nun wieder zum 3. Schalter und löscht erneut die ersten Flammen. Nun könnt Ihr sicher bis zur Tür C gelangen, um diese mit dem dortigen Schalter zu öffnen.





100. Nachdem Ihr die Tür C passiert habt, gelangt Ihr an ein Wasserbecken. Tötet den dortigen Thunfisch und taucht den dahinter liegenden Schacht nach oben.



101. Im oberen Teil des Schachtes findet Ihr einen Hebel, der am Fuß des Schachtes eine Tür öffnet. Hinter dieser befindet sich der goldene Drache und ein weiterer Hebel, der die Klappe im oberen Teil öffnet. Nachdem Ihr den Drachen eingesammelt habt, tauchen drei Thunfische auf.



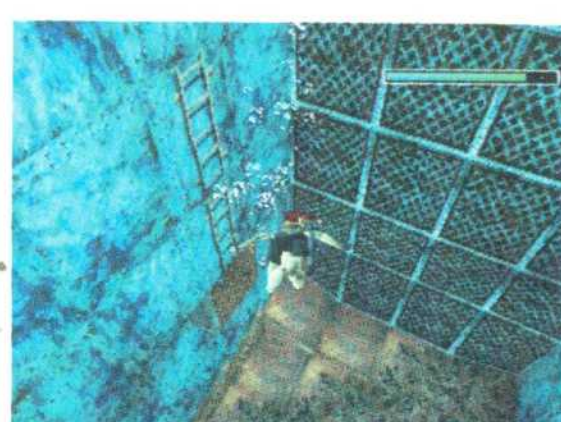
102. Nachdem Ihr die erste Halle hinter Euch gelassen habt, gelangt Ihr in den großen Hangar. Hinter dem linken Felsen findet Ihr eine Kiste, mit deren Hilfe Ihr in die dortige Öffnung gelangt. Mit dem Schalter dort öffnet Ihr die Klappe in der Decke des Hangars, was zu einem heftigen Beben führt.



103. Danach könnt Ihr durch die beiden kleinen Öffnungen in der Decke wieder nach oben gelangen. Die hintere führt Euch in eine Halle mit einem riesigen Schuttberg, den Ihr hochklettern solltet, um dort einen Hebel zu aktivieren, der einen weiteren Hangar mit Wasser füllt.



104. Durch die vordere Öffnung von Bild 103 gelangt Ihr in die erste Halle zurück, wo nun der Schuttberg durch die Öffnung der Klappe kleiner geworden ist. Ihr könnt nun den Gang (rechts oben) erreichen. Dazu müßt Ihr links herum laufen und hochklettern. Der Schalter dort oben öffnet eine weitere Tür.



105. Zurück im großen Hangar müßt Ihr nach links laufen, wo Ihr auf einen Gang trefft, der Euch zum nun überfluteten Hangar führt. Tötet den Taucher und schwimmt durch den am Boden befindlichen Tunnel. Wenn Ihr die beiden Wachen überwunden habt, könnt Ihr sicher durch den Ausgang gehen.

Level 8 Das Wrack der Maria Doria



106. Nachdem Ihr den Taucher getötet habt und dem überfluteten Tunnel gefolgt seid, gelangt Ihr zu diesem Schacht. Rutscht (mit vollem Energiebalken) rückwärts die Schräge hinunter und laßt Euch auf die morschen Bodenplatten fallen. Unsanft landet Ihr in einer großen Halle.



107. Die drei Wachen sollten kein Problem darstellen. Lauft in die Richtung, aus der sie gekommen sind. Gleich rechts neben dem Durchgang findet Ihr in der Ecke (hinter zwei Möbelstücken) eine Öffnung in der Decke. Folgt dem Gang und Ihr findet nach kurzem Weg den silbernen Drachen.



108. Verschiebt die drei Blöcke in die Gänge links von Euch. So öffnet Ihr den Zugang zu den beiden Gängen vor Euch. Folgt zunächst dem rechten Gang, bis Ihr in einen großen Saal gelangt.



109. Dort werdet Ihr zunächst von drei Wachen angegriffen. Lauft dann vom Eingang aus gesehen nach rechts, wo Ihr einen kurzen Seitengang findet, an dessen Ende sich ein Loch im Boden befindet.



110. Bewegt Euch mit Side-Steps durch die tödlichen Spitzen und haltet Euch an der Kante der Grube fest. Laßt Euch nun nach unten fallen und haltet Euch an der Kante des darunter befindlichen Tunnels fest. Sammelt dort den Schlüssel ein.



111. Geht nun zurück an die Stelle von Bild 108. und nehmt den linken Gang, der in einen Speisesaal führt. Benutzt den Schlüssel, um die Tür (links) zu öffnen. Mit dem Knopf könnt Ihr die Doppeltür des Speisesaals öffnen. Mit dem dahinter befindlichen Schalter erhaltet Ihr Zugang zu einem Gang im großen Saal. (Bild 109.)



112. Nachdem Ihr die Tür C passiert habt, gelangt Ihr an ein Wasserbecken. Tötet den dortigen Thunfisch und taucht den dahinter liegenden Schacht nach oben.



113. Im oberen Teil des Schachtes findet Ihr einen Hebel, der am Fuß des Schachtes eine Tür öffnet. Hinter dieser befindet sich der goldene Drache und ein weiterer Hebel, der die Klappe im oberen Teil öffnet. Nachdem Ihr den Drachen eingesammelt habt, tauchen drei Thunfische auf.



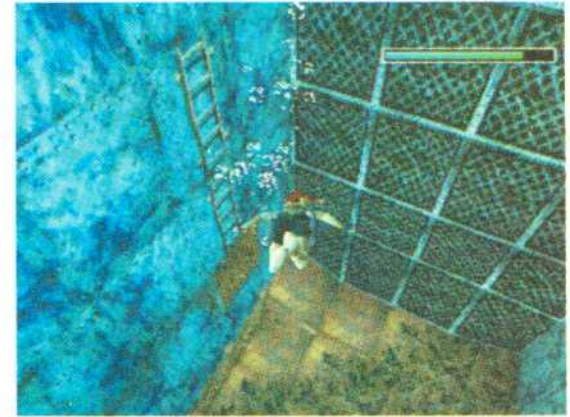
114. Nachdem Ihr die erste Halle hinter Euch gelassen habt, gelangt Ihr in den großen Hangar. Hinter dem linken Felsen findet Ihr eine Kiste, mit deren Hilfe Ihr in die dortige Öffnung gelangt. Mit dem Schalter dort öffnet Ihr die Klappe in der Decke des Hangars, was zu einem heftigen Beben führt.



115. Danach könnt Ihr durch die beiden kleinen Öffnungen in der Decke wieder nach oben gelangen. Die hintere führt Euch in eine Halle mit einem riesigen Schuttberg, den Ihr hochklettern solltet, um dort einen Hebel zu aktivieren, der einen weiteren Hangar mit Wasser füllt.



116. Durch die vordere Öffnung von Bild 103 gelangt Ihr in die erste Halle zurück, wo nun der Schuttberg durch die Öffnung der Klappe kleiner geworden ist. Ihr könnt nun den Gang (rechts oben) erreichen. Dazu müßt Ihr links herum laufen und hochklettern. Der Schalter dort oben öffnet eine weitere Tür.



117. Zurück im großen Hangar müßt Ihr nach links laufen, wo Ihr auf einen Gang trefft, der Euch zum nun überfluteten Hangar führt. Tötet den Taucher und schwimmt durch den am Boden befindlichen Tunnel. Wenn Ihr die beiden Wachen überwunden habt, könnt Ihr sicher durch den Ausgang gehen.

Level 8 Das Wrack der Maria Doria



118. Nachdem Ihr den Taucher getötet habt und dem überfluteten Tunnel gefolgt seid, gelangt Ihr zu diesem Schacht. Rutscht (mit vollem Energiebalken) rückwärts die Schräge hinunter und laßt Euch auf die morschen Bodenplatten fallen. Unsanft landet Ihr in einer großen Halle.



119. Die drei Wachen sollten kein Problem darstellen. Lauft in die Richtung, aus der sie gekommen sind. Gleich rechts neben dem Durchgang findet Ihr in der Ecke (hinter zwei Möbelstücken) eine Öffnung in der Decke. Folgt dem Gang und Ihr findet nach kurzem Weg den silbernen Drachen.



120. Verschiebt die drei Blöcke in die Gänge links von Euch. So öffnet Ihr den Zugang zu den beiden Gängen vor Euch. Folgt zunächst dem rechten Gang, bis Ihr in einen großen Saal gelangt.



121. Dort werdet Ihr zunächst von drei Wachen angegriffen. Lauft dann vom Eingang aus gesehen nach rechts, wo Ihr einen kurzen Seitengang findet, an dessen Ende sich ein Loch im Boden befindet.



122. Bewegt Euch mit Side-Steps durch die tödlichen Spitzen und haltet Euch an der Kante der Grube fest. Laßt Euch nun nach unten fallen und haltet Euch an der Kante des darunter befindlichen Tunnels fest. Sammelt dort den Schlüssel ein.



123. Geht nun zurück an die Stelle von Bild 108. und nehmt den linken Gang, der in einen Speisesaal führt. Benutzt den Schlüssel, um die Tür (links) zu öffnen. Mit dem Knopf könnt Ihr die Doppeltür des Speisesaals öffnen. Mit dem dahinter befindlichen Schalter erhaltet Ihr Zugang zu einem Gang im großen Saal. (Bild 109.)

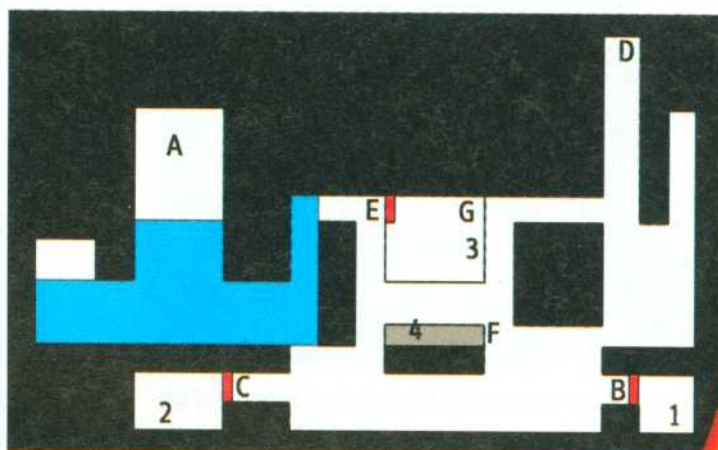


124./125. Nachdem die Wachen erledigt sind, könnt Ihr die drei Unterbrecherschlüssel benutzen, um die Flammen zu löschen. Mit der Kiste könnt Ihr auf die darüber liegende Ebene gelangen. Wo Ihr einen Hebel findet, den Ihr sogleich benutzt.



126. Nachdem Ihr über die drei Stahlträger gelangt seid, trefft Ihr auf ein seichtes Wasserbecken (A). Schwimmt erst einmal rechts herum, um die Pfeile für die Harpune einzusammeln und tötet danach die Wache bei der Tür E.

127. Danach zur Tür B und den Schalter 1 betätigen. Dieser öffnet kurzzeitig die Tür C. Dort müßt Ihr den Block einmal nach vorne schieben, um an den Schalter 2 zu gelangen (Fackeln links von der Kiste einsammeln). Dieser öffnet die Bodenplatte an der Position D. Schwimmt nun in der überfluteten Höhle ganz nach hinten, wo Ihr auf einen Schlüssel stoßt, den Ihr mitnehmen solltet. Die Haie und die Thunfische sollten nicht bekämpft werden, denn dieser Kampf kostet zu viel Munition und Medi-Packs. Öffnet mit dem Schlüssel die Tür E, und mit dem Schalter Nr. 3 wird die Klappe bei F nach unten geklappt. Nun kann der dortige Block nach vorne geschoben werden, damit Ihr den vierten Schalter erreichen könnt. Dieser öffnet die Falltür G, und Ihr gelangt in den dahinter liegenden Gang.



128. Der Schlüssel für die Kabinentür bei Punkt E wird durch einen Schwarm Thunfische und zwei Haie bestens bewacht. Nutzt hier die schnelle Schwimmfähigkeit von Lara anstatt in eine Auseinandersetzung zu geraten.



129. Um in die darunter liegende Ebene zu gelangen, lauft rechts herum, bis Ihr zu diesem Einschnitt gelangt, an dem Ihr sicher nach unten gelangt. Tötet die dortigen Wachen und nehmt die M16 in der dunklen Nische mit.



130. Nachdem die beiden Taucher erledigt sind, solltet Ihr nach den zwei gelben Bruchstücken Ausschau halten. Dort findet Ihr einen Spalt, der Euch in einen unterirdischen Tunnel führt. Vorbei an zahlreichen Moränen und Thunfischen schwimmt Ihr auf die Stahlwand in der letzten Höhle zu und habt den Level geschafft.

Level 9 Die Mannschaftsquartiere



131. Schwimmt durch den Durchgang und legt den Hebel auf der linken Seite des Durchgangs um. Eine Falltür öffnet sich und Ihr gelangt in Sicherheit. Achtung mit der reißenden Strömung, falls Ihr zurückschwimmen müßt.



132. Nachdem die Wache beseitigt worden ist, betretet Ihr den Maschinenraum. Begebt Euch nach links und Ihr gelangt am Ende des Raumes auf die andere Seite der vier Kolben. Folgt dem Gang (links) und Ihr kommt, nachdem Ihr drei weitere Wachen getötet habt, in einen Raum mit einigen Feuerstellen.



133. Stellt Euch an die aktuelle Position und springt zum Sims rüber. Hangelt ganz nach rechts und legt den dortigen Schalter um. Sogleich erlöschen alle Flammen. Links über dem Schalter findet Ihr einen weiteren Gang. Folgt diesem.



134. Legt nun den Schalter um, der die Position der vier Kolben im Maschinenraum verändert. Durch das Loch im Boden spart Ihr Euch einen längeren Rückweg in den Maschinenraum.



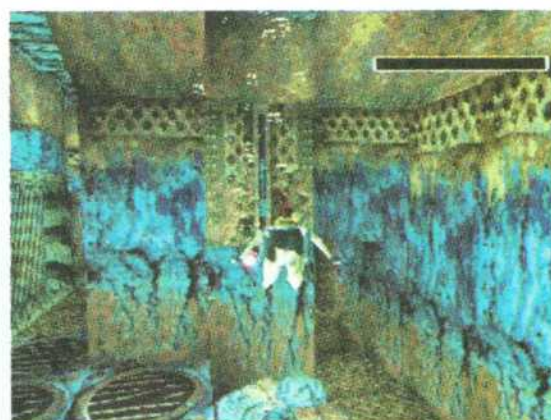
135. Von der Position in Bild 132. gelangt Ihr auf die einzelnen Kolben. Beim vierten Kolben solltet Ihr auf die Plattform rechts an der Wand springen, da dort der silberne Drache liegt. Im gegenüberliegenden Gang erwartet Euch eine weitere Wache.



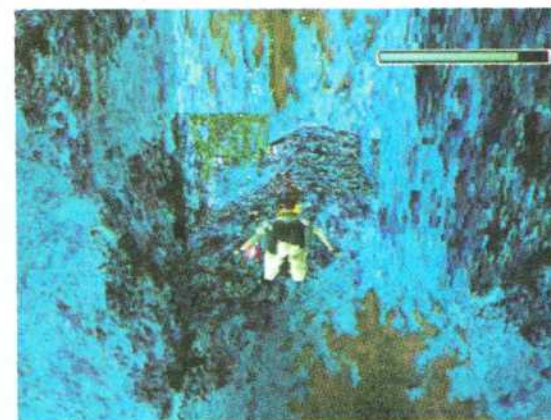
136. Schiebt die Kiste dreimal nach vorne, dann links herum bis zur zweiten Kiste auf dieser Ebene, die Ihr einmal nach vorne schiebt. Nun die erste Kiste zweimal zurückziehen und die Munition, die sich dahinter befindet, einsammeln. Springt das Loch in dieser Ebene hinunter und Ihr gelangt in den Raum von Bild 134.



137. Nachdem Ihr den Schalter erneut betätigt habt, befinden sich die Kolben wieder in ihrer originalen Position. Wenn Ihr nun von der anderen Seite auf die Kolben springt, könnt Ihr zu diesem Hebel hinüberspringen. Er füllt den Raum von Bild 133 mit Wasser.



138. Nun könnt Ihr dort den Hebel umlegen, um die Tür in diesem Raum zu öffnen. Tötet den Froschmann und holt nochmals frische Luft, bevor Ihr dem neuen Weg folgt.



139. In der folgenden Höhle müßt Ihr durch die Öffnung schwimmen, wo Ihr gleich einen weiteren Hebel findet. Legt diesen um, bevor Ihr zur nun offenen Falltür in der Höhle schwimmt. Paßt auf die Seeschlange auf, die diesen Hebel bewacht.



140. Nachdem Ihr die Wache auf dem erhöhten Gang getötet habt, öffnet mit dem Hebel in der Mitte des Raumes die gegenüberliegende Tür.



141. Betätigt die beiden Hebel (rechts), damit die Eisenplatten kurzzeitig nach oben klappen. Springt nun vom zweiten Schalter quer durch den Raum, um Euch an der linken Eisenplatte festzuhalten. Hangelt nach rechts und betätigt den dortigen Schalter.



142. Die Eisenplatte im Raum von Bild 140. wird nun nach oben geklappt. Mit einer Rückwärtssalto-Vorwärtssprung-Kombination könnt Ihr Euch am darüber liegenden Sims festhalten. Folgt dem vorgegebenen Weg (Stein einmal nach hinten ziehen) und Ihr gelangt in den Theaterbereich des Schiffes.



143. Die Wache an der ersten Weggabelung dürfte kein Problem darstellen. Lauft zunächst den rechten Weg entlang, wo Ihr den goldenen Drachen findet. Springt über die Falle (Spitzen!) und zieht Euch auf die Ebene darüber. Eine morsche Bodenplatte führt Euch zum begehrten Drachen.



144. Nachdem Ihr nun den zweiten Weg genommen habt und über die morschen Platten (Fallen) gesprungen seid, solltet Ihr erst den Fisch im Becken töten. Durch die morsche Bodenplatte gelangt Ihr in eine überflutete Höhle, wo Ihr den Jadedrachen im hinteren Teil findet.



145. Mit einer Seit-Vorwärtssprung-Kombination könnt Ihr den Sims auf der gegenüber liegenden Seite greifen und Euch nach rechts hangeln.



146. Lauft erst rechts entlang und zieht die Kiste einmal nach hinten. Dann über das Geländer springen und die Wachen im großen Saal töten. Lauft links herum, bis Ihr zu einem leeren Becken kommt.



147. Zieht die Kiste in der linken Ecke einmal nach hinten und sammelt den Theaterschlüssel ein. Nun zurück zum Geländer, wo Ihr auf der linken Seite einen Gang seht. Folgt diesem bis zur Tür zum Theater, wo Ihr den Schlüssel braucht. Tötet die herumlaufenden Wachen.



148. Springt zur Loge hinüber und drückt den Schalter auf der rechten Seite. Nun gelangt Ihr hinter den ersten Vorhang, wo Ihr die Kiste einmal nach hinten zieht, um hinter den zweiten Vorhang zu gelangen. Laft dort links herum und drückt den Schalter an der Wand. Das Becken füllt sich mit Wasser, und Ihr verläßt den Level.

Level 10 An Deck



149. Tötet zuerst die beiden Wachen auf dem Vorderdeck. Geht danach an der Startposition vorbei und springt rechts durch eine Öffnung in das darunter liegende Wasserbecken. Tötet die Fische und sammelt den Schlüssel ein, der auf der rechten Felsformation liegt. Durch einen unterirdischen Gang gelangt Ihr wieder hinaus.



150. Laft danach auf die Rückseite des umgedrehten Schiffsteiles, wo Ihr auf vier Kisten stoßt. Schiebt die linke Kiste nach rechts. Nun kann die obere Kiste nach rechts geschoben werden. Danach die linke und mittlere Kiste nach links ziehen, um an die Tür hinter der mittleren Kiste zu gelangen.



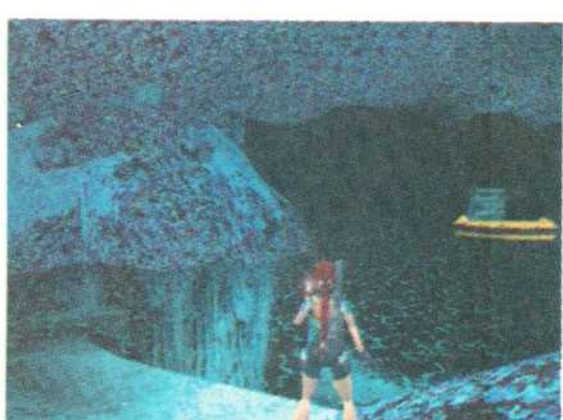
151. Springt in das Wasserbecken und taucht so weit, bis Ihr hinter der Biegung den Schalter entdeckt. Dieser läßt eine Stahlplatte nach unten schwingen, damit Ihr den darüber liegenden Schalter erreicht. Verläßt nun das Innere des umgedrehten Schiffsteiles und laft rechts herum.



152. Klettert in die linke, große Öffnung, wo Ihr eine Bodenplatte findet (links), die bei Berührung nach unten klappt. Folgt dem darunter liegenden Gang, klettert die Leiter am Ende hoch und betätigt den Schalter auf der rechten Seite.



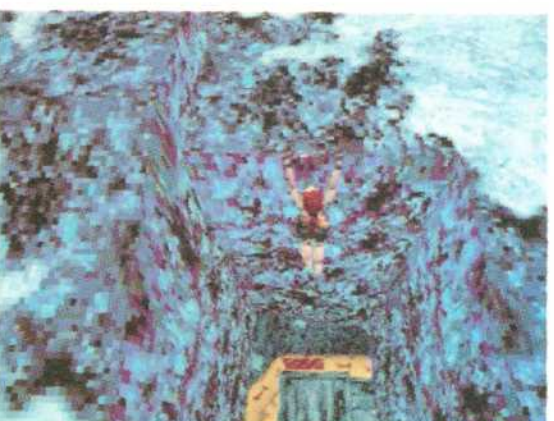
153. Nun zurück in den umgedrehten Schiffsteil, wo Ihr am Ende des nun wasserlosen Beckens diese Kiste findet. Zieht sie zweimal heraus und folgt dem dahinter liegenden Gang, bis Ihr auf den unterirdischen See stoßt.



154. Taucht zuerst durch den See, bis Ihr am Grund einige Pflanzen entdeckt, wo Ihr den silbernen Drachen findet. Achtung vor den beiden Tauchern, die sich ebenfalls im Wasser aufhalten. Am rechten Ufer (bei den Kisten) aus dem Wasser und immer am Ufer entlang in den hinteren Teil der Höhle.



155. Dort stoßt Ihr auf einen Tunnel, der Euch bis zu dieser Weggabelung führt. Laft erst geradeaus, um in die Höhle über dem Schlauchboot zu gelangen. Sammelt das Medi-Pack am Rand des Loches ein.



156. Mit voller Gesundheit überlebt Ihr den Sprung auf das Schlauchboot, wo Ihr einen Schlüssel und Harpunen findet. Nun zurück zur Weggabelung von Bild 155. Achtung vor den drei Haien, die Euch im See begegnen, sobald Ihr den Schlüssel habt.



157. Wenn Ihr dem linken Gang folgt, erreicht Ihr nach einigen Kletterpartien das oberste Deck der Maria Doria. Laft rechts herum, tötet die beiden Wachen, die sich dort aufhalten, und sammelt die Gegenstände ein. Und laft an die Vorderseite des Decks, wo Ihr auf das nächste Deck gelangt.



158. Tötet die zahlreichen Wachen auf diesem Deck und erschießt den Fisch im Becken. In einer der Ecken des Beckens (hier: links hinten) öffnet sich beim Heranschwimmen eine Tür, hinter der sich der goldene Drache befindet, der aber von einem Taucher bewacht wird.



159. Begeht Euch auf die darunter liegende Ebene und springt von der aktuellen Position auf die gegenüberliegende Mauer. Von dort mit einem weiteren Sprung auf die Mauer am Rand des Vordecks.



160. Springt zum gegenüberliegenden Sims und hangelt nach rechts. Mit Sidesteps kommt Ihr wieder sicher durch die Spitzen und könnt den Jadedrachen einsammeln. Nun wieder zurück auf die Mauer am Rand des Vordecks.



161. Springt von dort auf den umgedrehten Schiffsteil und läuft auf die gegenüberliegende Seite. Dort könnt Ihr die Tür zum Lagerraum sehen, dazu aber später mehr.



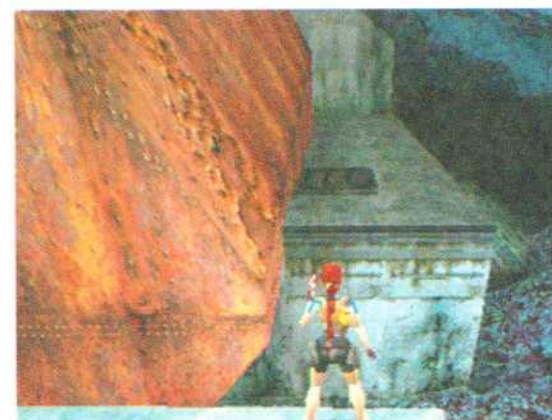
162. Erst einmal an die Kante hängen und an der äußerst rechten Stelle über dem Sims (wie im Bild zu sehen) nach unten fallen lassen und den Sims greifen. Hangelt nach links und springt von dort in den gegenüberliegenden Gang.



163. Über die kleinen, quadratischen Vorsprünge gelangt Ihr den Hang nach oben. Dort erwarten Euch zwei Wachen, die aber keine Probleme für Euch darstellen sollten. Folgt dem Gang und Ihr gelangt wieder auf das oberste Deck.



164. Springt von ganz rechts auf das gegenüberliegende Dach und läuft in die hintere, linke Ecke.



165. Springt auf das gegenüberliegende Dach und läuft auf die Falldür, die sofort nach unten klappt. Tötet die Wache und folgt dem Gang, bis Ihr zur Tür gelangt, die sich öffnet. Zieht vorher noch den Stein aus der Wand und betätigt den dahinter liegenden Schalter.



166. Nachdem Ihr in den offenen Komplex im vorderen Teil des obersten Deckes gelangt seid und den Schlüssel benutzt habt, lauft erst rechts herum über die morschen Platten und aktiviert den Schalter in der hinteren, linken Ecke. Danach auf den restlichen Platten zurück.



167. Durch die nun offene Tür im hinteren Teil des Decks gelangt Ihr, wenn Ihr dem Gang folgt, auf das große Stahlobjekt, wo Ihr den Schlüssel für den Lagerraum findet.



168. Begeht Euch nun am besten auf die Mauer von Bild 160 und tötet aus sicherer Distanz die beiden Wachen mit ihren tödlichen Flammenwerfern. Springt anschließend auf das umgedrehte Schiffsteil und begeht Euch ...



169. ... zur Tür des Lagerraumes, wo Ihr den gefundenen Schlüssel benutzen könnt. Im Lagerraum findet Ihr im hinteren Teil den goldenen Seraphen, den Ihr einsammeln müßt, um den Level zu beenden.

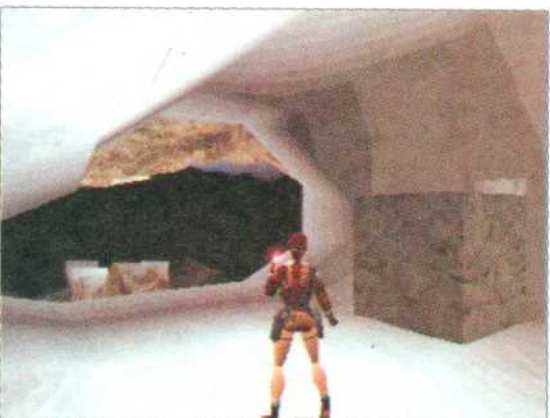
Level 11 Das tibetanische Hochland



170. Tötet den Adler und springt über das erste Paar von rollenden Steinen. Danach in die linke Nische laufen und das zweite Paar von Steinen an Euch vorbeiröllen lassen. Anschließend durch den vereisten Durchgang springen, die Schräge hinunterrutschen, an die gegenüberliegende Wand springen und festhalten.



173. Springt auf die Plattform (links), von wo aus Ihr entweder zum Medi-Pack springen könnt oder geradeaus auf die erhöhte Plattform.



176. Schiebt die beiden Kisten in den Tunnel (rechts), damit Ihr mit dem Snowmobil in den großen Tunnel springen könnt. Folgt dem Weg, bis Ihr eine weitere Höhle erreicht.



179. Rechts nach dem Ausgang ist ein kleines Plateau, auf dem der Jadedrache liegt. Springt nun über den Abgrund und Ihr gelangt in eine weitere Höhle.



171. Dreht Euch und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt dann nach rechts und laßt Euch auf den Vorsprung fallen. Nun wieder an der Kante festhalten und nach links hangeln und auf den darunter liegenden Vorsprung fallen lassen. Lauft in den Gang hinein ...



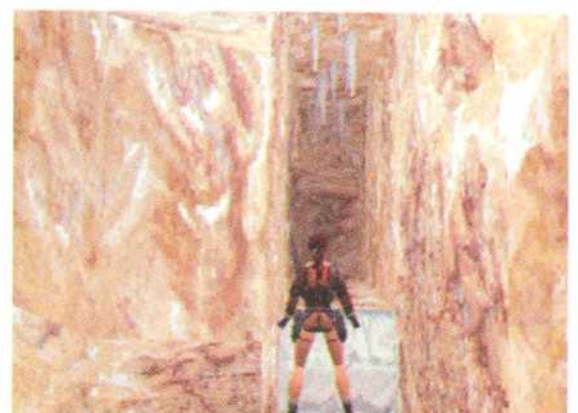
174. Von dort gelangt Ihr schließlich auf ein Plateau mit einer Hütte. Tötet die Wachen und lauft erst einmal rechts herum, um den silbernen Drachen einzusammeln. Dann schnappt Ihr Euch das Snowmobil und fahrt in den linken Tunnel.



177. Erst einmal rechts herum, bis Ihr die Leiter erreicht. Klettert hoch und legt den Schalter um, damit das Tor geöffnet wird. Tötet die beiden Wachen und fahrt mit dem Snowmobil nun den linken Weg entlang.



180. Lauft geradeaus bis zum Abgrund, was die erste Lawine auslöst. Springt nun rechts auf die Schräge und rutscht rückwärts hinunter. Haltet Euch an der Kante fest und klettert die Leiter abwärts.



172. ... und springt mit einem Standsprung über den Abgrund. Achtung vor den Eiszapfen, die auf Euch hinunterfallen. Nach kurzer Kletterpartie gelangt Ihr in eine unterirdische Höhle mit einem seichten Wasserbecken. Durchquert dieses, paßt aber auf die Eiszapfen auf.



175. Nachdem Ihr die Wache im Tunnel überfahren habt, gelangt Ihr in einen großen Freibereich mit einigen Schanzen. Springt vom Snowmobil und lauft in den hinteren Teil. Springt in den Tunnel links von der großen Öffnung und Ihr gelangt hinter die beiden Kisten (rechts) im großen Tunnel.



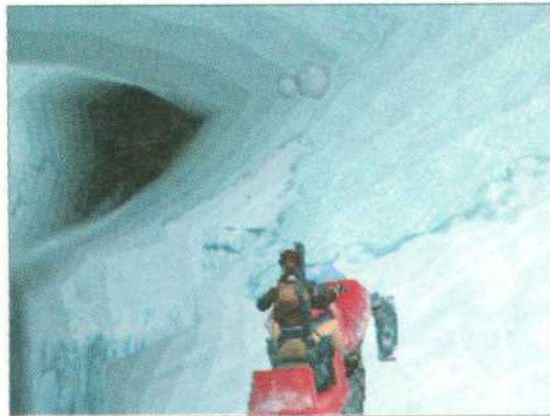
178. Fahrt langsam die schmale Brücke entlang, denn hektische Lenkbewegungen lassen Euch schnell in die Tiefe fallen. Überfahrt die Wachen und folgt dem Tunnel, bis Ihr einen weiteren Freibereich erreicht.



181. Am Boden des Abgrundes findet Ihr einen Gang, wo Ihr links den Zugbrückenschlüssel findet. Springt rechts in die Grube und folgt dem Gang.



182. Zerschießt das Eis und tötet die Wache. Wenn Ihr den dahinter befindlichen Schalter betätigen wollt, solltet Ihr auf die Eiszapfen achten. Durch die Tür gelangt Ihr wieder in den Freibereich, wo Ihr gleich links von Euch eine Leiter findet, an der Ihr hochklettern könnt.



183. Nehmt nun das Snowmobil und fahrt mit Speed die Schräge entlang, um auf die andere Seite des Abgrundes zu gelangen. Folgt dem Tunnel, bis Ihr in eine große Höhle mit einem vereisten See gelangt.



184. Steckt den Brückenschlüssel in das Schlüsseloch (rechts), um die Brücke nach oben klappen zu lassen. Fahrt nun über die Brücke und brettet den Weg mit den Lawinen entlang. Springt dann über die Grube und Ihr gelangt wieder in die große Höhle.



185. Der Steinschlag hat den See aufgebrochen, wo Ihr nun den Hüttenschlüssel (links) findet. Steigt sofort wieder auf Euer Snowmobil und flüchtet vor dem schießwütigen Snowmobilmfahrer. Fahrt den gesamten Weg zur Hütte zurück.



186. Den letzten Abgrund müßt Ihr auf der linken Seite passieren und nicht auf der rechten wie auf dem Hinweg.



187. Nachdem Ihr die Hütte betreten habt, findet Ihr neben einigen Gegenständen auch einen Schalter, mit dem Ihr das Tor öffnen könnt. Tötet die drei Wachen und folgt dem Gang.



188. Sobald Ihr die Höhle betreten habt, taucht ein schießwütiger Snowmobilmfahrer auf. Versucht auf die erhöhte Position auf dem Eisklotz in der Mitte des Raumes zu gelangen, um von dort den Biker zu töten. Nehmt dann sein Snowmobil und folgt dem Gang.



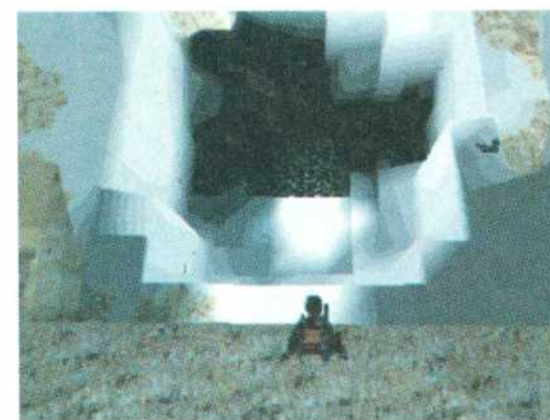
189. Fahrt mit dem Snowmobil auf der linken Seite (Schräge!) am Abgrund vorbei. Steigt ab und klettert die Leiter hinunter, um dort den goldenen Drachen einzusammeln. Achtung vor den Felsbrocken, die auf Euch zurollen.



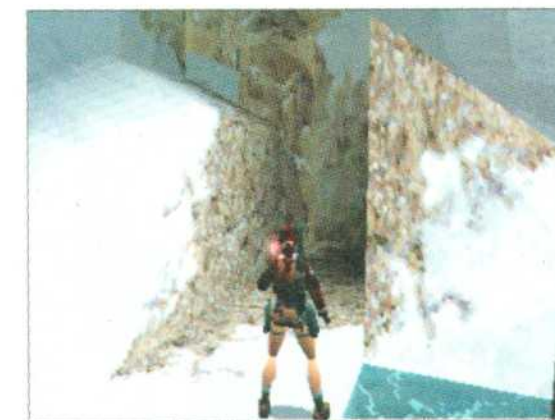
190. Nachdem Ihr dem Gang mit Eurem Snowmobil entlang gefahren seid, gelangt Ihr auf ein großes Schneefeld, wo Ihr in einen Kampf mit zwei anderen Bikern geratet.



191. Nach dem Kampf begeben sich in den hinteren Teil des Schneefeldes, wo Ihr einen beweglichen Block findet. Schiebt diesen zweimal nach vorne und Ihr betretet eine Höhle.



192. Nachdem die beiden Wachen erledigt sind, geht zum Rand des Abgrundes und knallt noch die dritte Wache ab, die auf der rechten Seite erscheint. Hangelt nach rechts und laßt Euch auf den Sims darunter fallen. Über weitere Plateaus könnt Ihr auf den Boden gelangen.

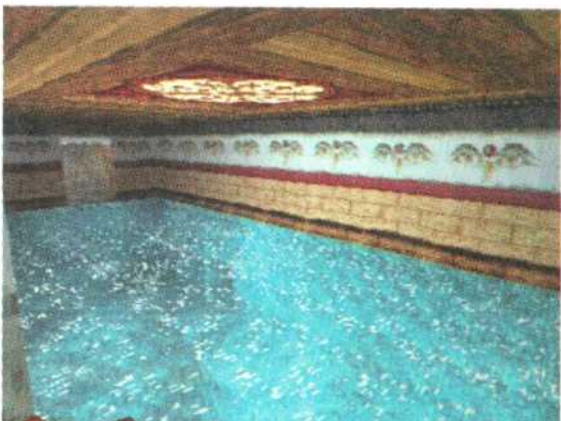


193. In der hinteren linken Ecke könnt Ihr aus dem Wasser steigen und stoßt auf einen Gang, der Euch aus dem Level führt.

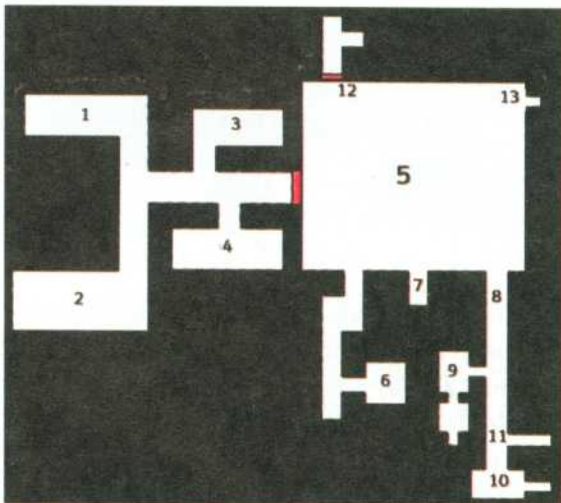
Level 12 Das Kloster von Barkhang



194. Vorbemerkung: Im Kloster trifft Ihr auf zahlreiche Schergen von Marco Bartoli und Mönche. Beide Gruppen greifen Euch an, versucht aber diese zuerst in einen gegenseitigen Kampf zu verwickeln, damit Ihr nur noch die Überreste zu erledigen habt. Aber nun zum Wesentlichen: Klettert die Leiter links von Euch nach oben, tötet die Krähen und folgt dem Pfad, bis Ihr ...



197. Am Wasserbecken angelangt, müßt Ihr ganz rechts in die Fluten springen und auch ganz rechts an der Mauer entlangschwimmen, bis Ihr die sichere Öffnung erreicht. (Wenn Euch der Sog in der Mitte erst einmal erfaßt hat, ist das Ende schnell gekommen!). Folgt dem dahinter liegenden Gang und laßt Euch in den Schacht fallen. Paßt nun auf die drei „zuschlagenden“ Türen auf und klettert die Leiter am Ende des Ganges hoch.



200. Lauft rechts zwischen den beiden goldenen Figuren hindurch, wo Ihr einen Schalter findet, mit dem die Flammen kurzzeitig ausgeschaltet werden. Springt nun mit Standsprüngen über die erloschenen Lampen. Danach links herum und erst einmal die Wachen erledigen.



195. ... an dieser Position angelangt seid. Springt nun mit einem Standsprung nach vorne, rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest. Nun nach unten fallen lassen und am darunterliegenden Sims festhalten, den Ihr nach links entlanghangelt. Zerschießt die Scheiben und Ihr gelangt in das Innere des Klosters in Raum Karte 1 (K1).



198. Die beiden Steine links von Euch können verschoben werden und geben den Rückweg auf die Empore frei. Zuerst aber die Wachen töten und in den dunklen Raum gehen, an dessen Ende Ihr die erste Gebetsrolle findet. Über die brennenden Lampen gelangt Ihr ganz einfach. Springt mit Standsprüngen über die Stangen zwischen den Lampen.

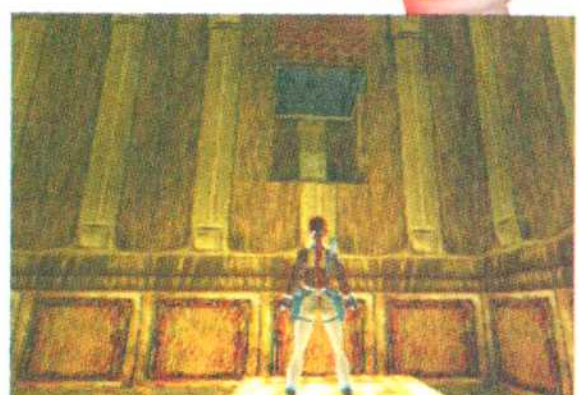
199. Nachdem Ihr in die große Halle (K5) gelangt seid, begeben sich zu K6, wo Ihr einen Schlüssel findet, der Euch Zutritt zum Krautraum bei K2 verschafft. Dort findet Ihr den Schlüssel für das Dach, den Ihr hinter den beiden Rädern von Raum K4 benutzen könnt. (Der Gang K11 führt zum Wasserbecken der Pumpstation.)



201. Mit dem Schalter wird die erste Bodenklappe geöffnet. Dort unten findet Ihr hinter zwei Glasscheiben zwei Edelsteine. Mit dem Hebel im anderen Teil des Raumes gelangt Ihr wieder nach oben. Begeben sich nun an der Weggabelung nach links und setzt zwischen zwei goldenen Statuen einen Edelstein ein, der die „Stern Tür“ öffnet. Die Kiste in der linken Ecke zweimal herausziehen und Ihr findet die zweite Gebetsrolle.



196. Geht erst in Raum K3 und klettert dort die Leiter hoch, wodurch Ihr auf die Empore der großen Halle (K5) gelangt. Laft rechts herum und sammelt den Schlüssel für die große Halle ein. Nun nicht gleich nach unten, sondern der Empore weiterfolgen, bis Ihr den Durchgang (hier rechts hinten) erreicht. Paßt auf die beiden rollenden Steine auf und lauft an der ersten Kreuzung links hoch.



202. Laft nun in den Gang K7 und klettert die Leiter nach oben. Von dort könnt Ihr nun auf die Statue gelangen, wo Ihr Euch auf die rechte Hand begeben. Hier springt Ihr in die Nische in der gegenüberliegenden Wand, setzt den zweiten Edelstein ein, der die Bodenklappe im Raum unter der Statue öffnet. Bevor Ihr Euch dorthin begeben, nehmt Ihr noch den goldenen Drachen in einer Nische auf der Rückseite der Statue mit.



203. Betätigt den Schalter rechts von Lara, geht durch die nun offene Tür (links) und schiebt den Block einmal nach rechts, um den Wasserfluß zu unterbrechen. Nun begeben Euch in das leere Wasserbecken. Geradeaus könnt Ihr einen Block verschieben, hinter dem die dritte Gebetsrolle liegt. Klettert die Leiter hoch und begeben Euch in den Raum K10.



206. Begeben Euch in den linken Gang, zer-schießt im Laufen die Scheibe und springt in den darunterliegenden Hof. Nachdem die Mönche erledigt sind ...



204. Die Bodenplatte vor Euch läßt das Feuer erlöschen. Springt nun mit dem richtigen Timing in das Loch (schwingende Stacheln). Wenn Ihr beim zweiten rollenden Rad nach links lauft, findet Ihr nach drei „zuschlagenden“ Türen den Jadedrache. Geradeaus findet Ihr den Falltürschlüssel.



207. ... könnt Ihr den Schalter (rechts) benutzen, um das Tor zu öffnen. Die vier Söldner sollten kein Problem darstellen. Links hinten stoßt Ihr auf eine Leiter, die Ihr hochklettert, und an der Spitze des Schachtes findet Ihr die vierte Gebetsrolle. Begeben Euch nun zu K12, wo Ihr den Falltürschlüssel benutzt.

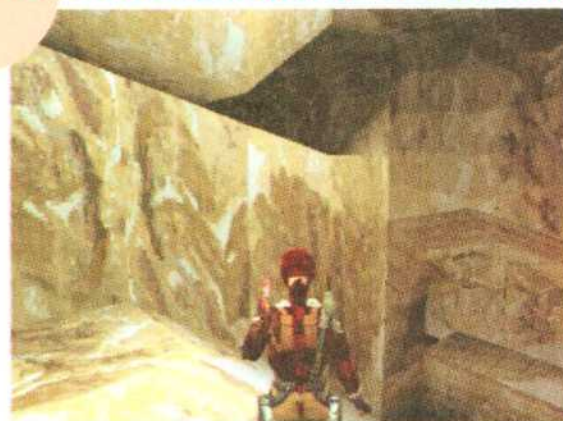


205. Im ersten Raum von K9 könnt Ihr die Kisten verschieben und dahinter einige Gegenstände finden. Lauft nun den Gang entlang, wobei Ihr bei der Bodenklappe aufpassen müßt, die beim Betreten herunterklappt.



208. Nachdem Ihr die Schlucht entlanggelaufen und an deren Ende die Leiter hochgeklettert seid, gelangt Ihr nach der Brücke zu einer kleinen Burg. Über den Vorsprung (rechts) gelangt Ihr auf das Dach der Burg und findet im Inneren die fünfte Gebetsrolle. Nun noch zu K13, die fünf Rollen eingesetzt und das Level mit dem Seraphen beenden.

Level 13 Die Katakomben von Thalion



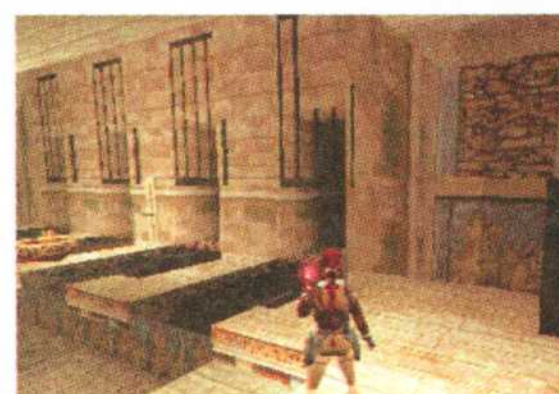
209. Als erstes den Sims (links) entlanghangeln und dahinter den silbernen Drachen einsammeln. Danach in die Dunkelheit (rechts) hinunterrutschen, den Yeti töten und den Hebel am Gitter betätigen. Nun wieder hochklettern und in die Öffnung springen, den Löwen töten und in die große Halle gehen.



212. Springt auf die erhöhte Position (Mitte), springt ins Wasserbecken und sammelt eine weitere Maske auf. Nachdem Ihr die Wachen erledigt habt, begeben Euch in die Höhle von Bild 211 und Ihr könnt im hinteren Teil mit der Maske eine Tür öffnen.



210. Bringt erst einmal die Felsen (rechts oben) ins Rollen. Danach über die morschen Platten (vor Euch) laufen und die Leiter hochklettern. Mit einem Rückwärtssalto in den sicheren Gang springen, den Hebel betätigen und die Maske (unter dem Käfig) einsammeln. Nun durch das leere Wasserbecken und dem Gang folgen.



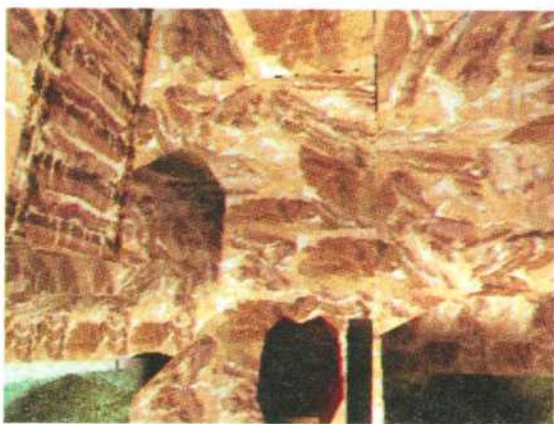
213. Nachdem Ihr den Schalter hinter der mittleren Lampe (hier links) betätigt habt, müssen erst einmal alle Yetis getötet und die Gegenstände eingesammelt werden. Nun den Block (rechts) in die erste Öffnung schieben und den Schalter in der Mitte des dahinter liegenden Raumes betätigen, der eine verschlossene Tür öffnet.



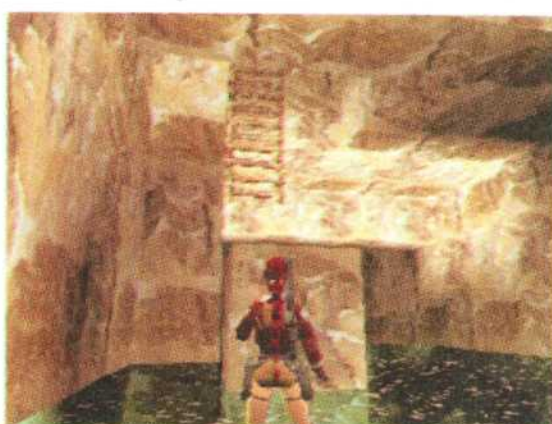
211. Nach der Lawine und den vier Löwen lauft Ihr zuerst rechts hinter bis zu einer Leiter und sammelt auf der erhöhten Position die Gegenstände ein. Danach durch die Öffnung (hier: links oben) in die Höhle mit dem zugefrorenen See. Tötet die sechs Löwen und begeben Euch in die kleinere Höhle.



214. Springt zur Leiter hinüber, klettert hoch und gelangt durch eine Öffnung im Boden des darüber liegenden Raumes in das Wasserbecken am Ende der Höhle. Tötet die Fische und folgt dem Verlauf des Wassers.



215. In der Mitte der nächsten Höhle findet Ihr eine Leiter (links), klettert diese hoch, und mit einem Rückwärtssalto an deren Ende gelangt Ihr in eine kleine Höhle, wo Ihr den Jadedrachen findet. Als nächstes in die dritte Höhle des Sees schwimmen, wo Ihr auf ein geschlossenes Tor stoßt.



216. Springt mit einem weiten Satz zur Leiter hinüber und klettert diese nach oben. Mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf einem Vorsprung, wo Ihr einen Hebel findet. Mit ihm öffnet Ihr das Tor, wo Ihr im Raum dahinter einen weiteren Hebel findet, der das Tor von Bild 211 öffnet.



217. Zuerst in den Raum darunter springen, die Löwen töten und die Gegenstände einsammeln. Danach die beiden Lawinen, zuerst die vor Euch und dann die linke, auslösen und durch den offenen Durchgang gehen, um in die beiden letzten Räume des Levels zu gelangen.

Level 14 Der Eispalast



218. Durchquert den ersten Raum (zweite Bodenplatte öffnet die linke Tür), springt über die Spitzen im zweiten und klettert an der Wand (aktuelle Position) hinauf, um auf dem Vordach den goldenen Drachen einzusammeln. Nun zurück zum Anfang des ersten Raumes.



219. Die erste Platte öffnet das hintere Tor im zweiten Raum, die zweite Platte öffnet die linke Tür. Mit gutem Timing müßt Ihr die hintere Tür im zweiten Raum erreichen, bevor sie sich schließt. Klettert dann die Leiter noch hinunter und beendet das Level.



220. Beschießt die Glocke und Ihr gelangt in den nächsten Raum, wo Ihr zum Sprungbrett gegenüber der Gittertore lauft. Auf das Brett laufen und nach dem Sprung an der Kante festhalten. Den Schalter betätigen, nach unten klettern und die Yetis töten. (Der heruntergefallene Käfig hat einen Weg freigemacht!).



221. Zieht den Block in der Wand (links) heraus, lauft über die unsichtbare Brücke und sammelt den goldenen Drachen ein. Nun rechts herum, den Yeti töten und den Schalter am Ende des Ganges umlegen, der zwei Platten nach oben klappen läßt.



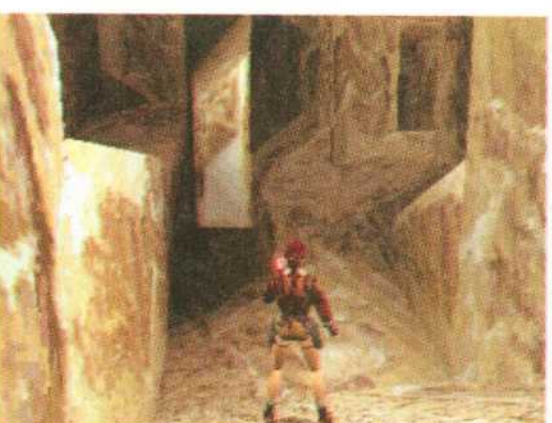
222. Nun zur Sprungfeder rechts neben der aus Bild 220. Mit gezückten Waffen darauf laufen und im Sprung auf die Glocke feuern. Wenn Ihr sie schlagen hört, ist das erste Gittertor offen.



223. Im Vorraum vor den Gittertoren findet Ihr ein weiteres Sprungbrett. Von hier springt Ihr auf die beiden Platten, lauft nach rechts und beschießt im senkrechten Hochspringen die zweite Glocke, die bei Erklängen das zweite Gittertor öffnet. Hinter den Toren findet Ihr eine weitere Sprungfeder, die Ihr von links betretet.



224. Beim Hochspringen an der Kante der Schräge festhalten und hochziehen. Nun mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen nach rechts bewegen, bis Ihr auf die dritte Glocke feuern könnt, die ein weiteres Gittertor öffnet. Nun mit Sprüngen nach links und durch das offene Tor.



225. Zuerst geradeaus laufen, die drei Tiger töten und die Maske einsammeln. Danach die linke Nische gehen und das Medi-Pack mitnehmen. Nun in die rechte Nische gehen, durch die rechte Öffnung springen und den silbernen Drachen einsammeln. Als nächstes durch die offene Tür rechts hinten.



226. Lauft zum dritten Steg und laßt Euch auf der rechten Seite der Lampe nach unten fallen. Tötet den Yeti und setzt auf der rechten Seite des Balkons die gefundene Maske ein. Nun könnt Ihr durch die Tür auf die Hängebrücke laufen. Wenn Ihr gleich links schaut, könnt Ihr eine Box Fackeln auf einer Nische sehen, die Ihr einsammelt.



227. Nachdem Ihr dem Weg gefolgt seid, müßt Ihr den Schalter betätigen, um den riesigen Feuerbehälter (rechts) umzukippen. Die heiße Flüssigkeit schmelzt das Eis, und Ihr könnt in den See tauchen, wo Ihr einen Gongschläger findet.



228. Nachdem die Fische und die sechs Yetis getötet sind, lauft zuerst in die linke Höhle, um etwas Munition einzusammeln. Der rechte Weg führt Euch in die Halle mit den Lawinen.



229. Lauft ohne Angst hinein und rennt nach links. Von den Steinen „verfolgt“ springt am Ende der Höhle in die sichere Öffnung und folgt dem Gang.



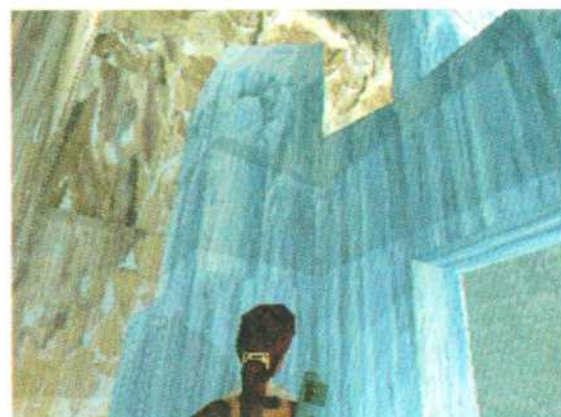
230. Mit Sprüngen zwischen den Schrägen und gleichzeitigem Rechtsdrücken gelangt Ihr sicher in die rechte Öffnung. Von dort an die Wand springen, festhalten und hochklettern, bis Ihr eine weitere Öffnung erreicht.



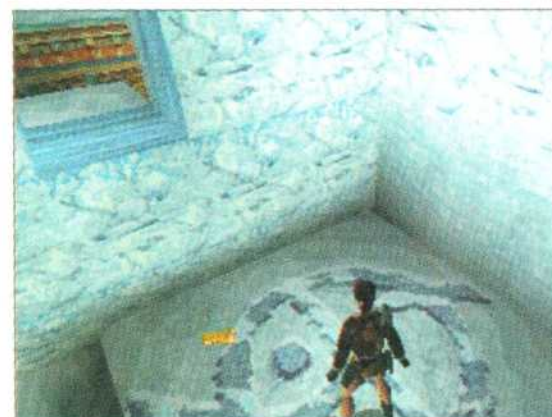
231. Die Schräge rückwärts hinunterrutschen, an der Kante festhalten und dann fallen lassen (voller Energiebalken!). Den Gong jetzt noch nicht schlagen, sondern in den hinteren Teil der Höhle (gegenüber des Gongs) laufen.



232. Die Leiter hinunterklettern und links herum die beiden Steine hinunterspringen. Umdrehen und den Schalter betätigen, der die Tür zu der kleinen Hütte öffnet, in der sich der Jade-drache befindet.



233. Nun an der linken Seite des Eisberges, auf dem der große Gong steht, hinaufklettern und den Gong mit dem gefundenen Klöppel schlagen. Daraufhin zerbrechen einige Eismauern, wie die rechts im Bild.



234. Sammelt den Talion in der Höhle unter dem Gong ein und tötet das riesige Adlerwesen. Bevor Ihr ihm jedoch den finalen Stoß gebt (wenn das Untier erst einmal tot ist, ist auch der Level beendet!), könnt Ihr noch in seiner Höhle einige Gegenstände einsammeln.



235. Bei der langen Rutschpartie solltet Ihr beim Flußlauf rückwärts runterrutschen, um Euch am Wasserfall festzuhalten. Nach links hangeln und den goldenen Drachen mitnehmen. Laßt Euch dann ins Wasser fallen und bis ins letzte Becken treiben.



236. Nachdem Ihr die beiden Tiger erledigt habt, müßt Ihr auf die rechte Seite des Tempels gehen und auf die Sprungfeder (links) laufen, um auf das Tempeldach zu gelangen. Dort findet Ihr auf der anderen Seite einen Hebel, der eine Falltür in der vorhergehenden Höhle öffnet.



237. Laßt Euch von der höchsten Kante auf die darunterliegende fallen (aktuelle Position). Hangelt nach links. Bevor Ihr weitergeht, hangelt die unterste Kante nach rechts, um den silbernen Drachen zu holen. Nun folgt dem Weg, paßt aber auf die Spinnen auf.



238. Klettert die Wand bis zur Kante hoch und bewegt Euch ganz nach rechts. Nun einen Rückwärtssalto auf das Dach und sofort nach vorne springen. Laft danach bis ans Ende des morschen Steges und laßt Euch nach unten fallen.

Level 15 Der Tempel des Xian



239. Springt nach vorne und laßt die drei folgenden Schrägen mit gut getimten Sprüngen hinter Euch. Den Schalter dann benutzen, um das Tor des Tempels zu öffnen. Im Inneren des Tempels findet Ihr dann eine offene Tür, durch die Ihr weiter gelangt.



242. Tötet die beiden Vögel und geht nach rechts zum Schalter an der Wand. Drückt ihn, macht eine Kampfrolle und springt geradeaus über den Abgrund. Nun noch über die beiden nächsten Abgründe und durch das Tor auf der anderen Seite.



245. Nachdem Ihr den Schalter benutzt habt, lauft auf der anderen Seite der Drachenstatue hinunter und springt auf die sicheren Holzbohlen in der Lava. So gelangt Ihr auf die andere Seite des Raumes. Über die ebenen Vorsprünge erreicht Ihr den Raum links oben. (Achtung vor den Felsen). So erreicht Ihr wieder das Innere des Tempels von 49, wo Ihr das Siegel benutzt.



248. Danach wieder Schalter A benutzen und durch die offene Tür. Die Gegenstände einsammeln und durch den Durchgang geradeaus. Nach links laufen, den Schalter betätigen und am Ende des Raumes ins Wasser springen und den goldenen Schlüssel einsammeln.



240. Springt auf die Schräge vor Euch und mit getimten Sprüngen gelangt Ihr auf die vierte Schräge in diesem Raum. Von ihr müßt Ihr ebenfalls am Ende abspringen, Euch aber an der Kante der gegenüberliegenden Säule festhalten. Als nächstes die Schräge hinunter, den Schalter drücken und schnell aus dem Raum wieder raus.



243. Nachdem Ihr die fünf schwingenden Fallen hinter Euch gelassen habt, kommt Ihr zu diesen beiden Schaltern. Drückt den rechten zuerst, dann einen Seitwärtssalto nach links und den zweiten Schalter drücken. Anschließend den Gang entlang laufen und nach der Tür zurückspringen und an der Kante festhalten. (Felsen!)



246. Laßt die rollende Scheibe hinter Euch und rutscht in diesen Raum hinunter. Betätigt die drei Schalter (links, Mitte und rechts) und verlaßt den Raum auf der rechten Seite, bevor Euch die Decke auf den Kopf fällt. Im dahinter liegenden Raum erst einmal auf das Wehr klettern.



249. Hinter der Tür mit dem goldenen Schlüssel den Gang entlangschwimmen. Nun erst nach rechts in den kleinen Raum, wo Ihr hinter der ersten Säule einen Schalter findet. Danach geradeaus und durch das offene Gitter aus dem Wasser raus. Am Ende des Spinnenabschnittes findet Ihr den silbernen Schlüssel.



241. Nachdem Ihr die drei rollenden Steine hinter Euch gelassen habt, gelangt Ihr zu diesem dunklen Raum. In der hinteren, rechten Ecke findet Ihr einen Schalter, um die Tür in der Mitte der gegenüberliegenden Seite zu öffnen. Springt den folgenden Schacht hinunter (Messer!) und laßt die rollenden Scheiben hinter Euch.



244. Lauft zuerst geradeaus, springt auf das Podest vor dem Drachen und nehmt das Siegel des Drachen mit. Nun rechts springen und in den Raum hinter den Drachen gehen, wo Ihr einen Schalter findet, den Ihr drückt. In der großen Halle vorher findet Ihr auch den Jade-Drachen auf einem der vier Holzebenen.



247. Betätigt den Schalter unter Wasser auf der rechten Seite (A). Danach den Gang hochschwimmen, laßt den Schalter links (B) außer acht und erst einmal in die Öffnung auf der rechten Seite. Die beiden Schalter betätigen, danach den Schalter B und mit dem Strom zurück zum Wehr. Durch die Öffnung auf der rechten Seite und den Schalter dort betätigen.



250. Benutzt den silbernen Schlüssel. Über die drei Klötze gelangt Ihr nach oben, aber Achtung vor den beiden Felsen. Danach über die Brücke, die beiden Tiger und den Adler töten.



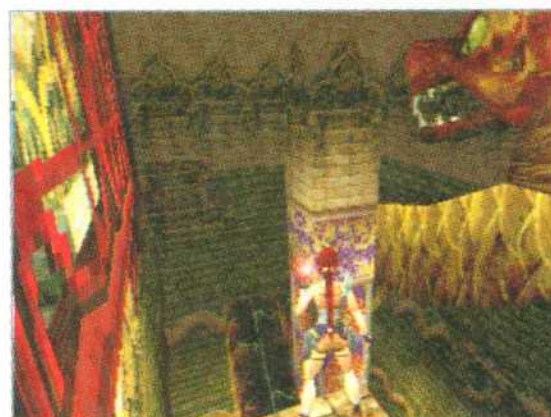
251. Bevor Ihr mit den Sprungfedern hier nach oben gelangt, erst einmal geradeaus, an den beiden rollenden Rädern vorbei und den Schalter am Ende der Brücke betätigen. Nun ist das Tor offen. Nach dem ersten Rad könnt Ihr Euch den Schacht hinunterfallen lassen, um dort Goodies einzusammeln.



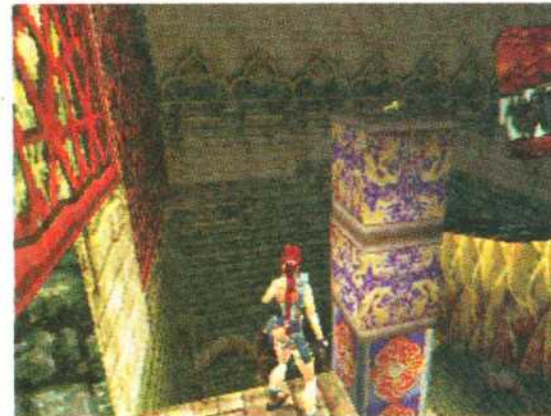
254. Springt auf das Podest vor Euch. Von dort zur Leiter an der Wand und nach oben klettern. Folgt dem Gang, bis Ihr zur zweiten Drachens- statue gelangt.



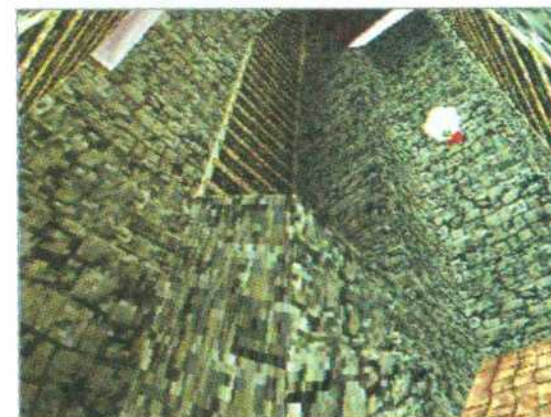
252. Lauft geradeaus bis zur Leiter und klettert dort schnell nach oben. Dann dem Weg folgen und im nächsten Fallenraum nach rechts laufen und an die Leiter an der gegenüberliegenden Wand springen. Dort hochklettern und dem Gang bis zu einem Schalter folgen. Er öffnet eine Tür auf der linken Seite des Ganges.



255. Wieder auf die beiden Podeste springen (links). Danach auf die Schräge hüpfen und vor den Drachen springen. Klettert dort die Leiter hoch, bis ...



253. Springt auf das Podest vor Euch und dann auf das nächste. Von dort könnt Ihr auf die Säule und den Schlüssel einsammeln. Nun rückwärts an der Säule nach unten rutschen und den Schlüssel (Kammerschlüssel) in das passende Schloß stecken. (Bild 252 rechts!)



256. ... Ihr zum ersten Messer gelangt. Nun einen Rückwärtssalto auf die Schräge, dann sofort an die gegenüberliegende Leiter (rechts) springen und nach oben klettern. Nun mit einem Rückw.-salto und einer Drehung in der Luft an der gegenüberliegenden Leiter (Mitte) festhalten, nach oben klettern und das Level beenden.

Level 16 Die schwimmenden Inseln



257. Springt von hier aus mit einem langen Satz in die Richtung, in die Lara momentan blickt. Tötet den Krieger und springt von der rechten Seite des Plateaus durch die Öffnung, wo Ihr eine mystische Plakette findet.



258. Nun weiter zu der Insel mit dem Haus. Nachdem die beiden Wächter tot sind, sammelt zu- erst den Jadedrachen auf dem Dach des Hauses ein. An der rechten Seite der Insel könnt Ihr Euch von der Kante aus nach unten fallen lassen und somit unter die Insel gelangen. Benutzt den Schalter in der linken Ecke und folgt dem Pfad.



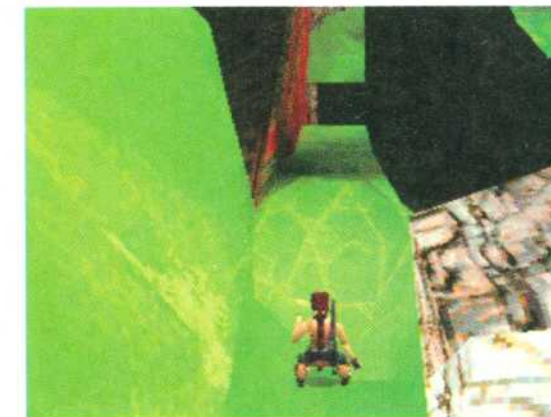
259. Bevor Ihr Euch auf die Hauptinsel (links) begeben, müßt Ihr erst die zweite mystische Plakette einsammeln. Folgt dem Pfad (rechts) weiter, bis Ihr auf dem Gitter steht.



260. Springt auf den Vorsprung vor Euch und begeben Euch an dessen rechtes Ende. Springt von dort nach rechts hinüber unter das Gitter. Benutzt den Schalter am Ende des breiten Ganges und begeben Euch in das Innere des Hauses von Bild 65, wo Ihr die zweite Plakette findet. Achtung vor den erwachten Krieger.



261. Geht im Innenhof der Hauptinsel zuerst rechts herum, denn hinter einem Baum findet Ihr einen Gang, der Euch zum silbernen Drachen führt. Danach links hinüber zur grünen Kugel.



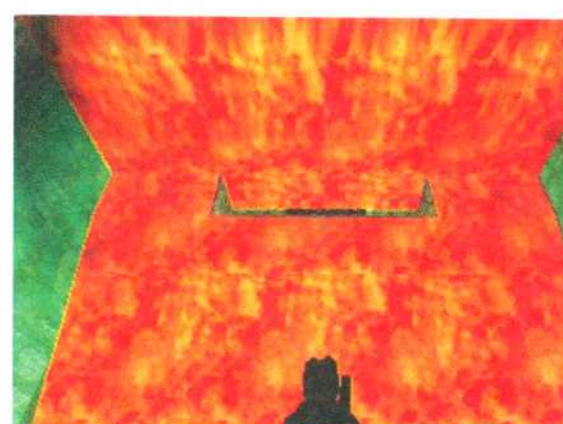
262. Springt über die Kugel und rutscht die Schräge hinunter. Sofort einen Standsprung nach vorne und danach einen Rückwärtssalto (zweite Kugel!). Danach zur Seilbahn rüberspringen und mit ihr losdüsen. Über der Brücke solltet Ihr loslassen und rechts in den Raum laufen.



263. Betätigt den Schalter und tötet die beiden Wächter. Danach könnt Ihr mit Hilfe der zweiten Seilbahn wieder nach oben gelangen. Nehmt nochmals die erste Seilbahn und begeben Euch nach sicherer Fahrt in den großen Raum (brennende Wände), durch den Ihr gefahren seid.



264. Schiebt den Stein zweimal nach rechts, begeben Euch auf die Plattform darüber und benutzt den Schalter. Danach in die Spalte unter der Seilbahn springen, wo Ihr in der Mitte einen weiteren Schalter findet, der die Bodenplatten in der Lava öffnet.



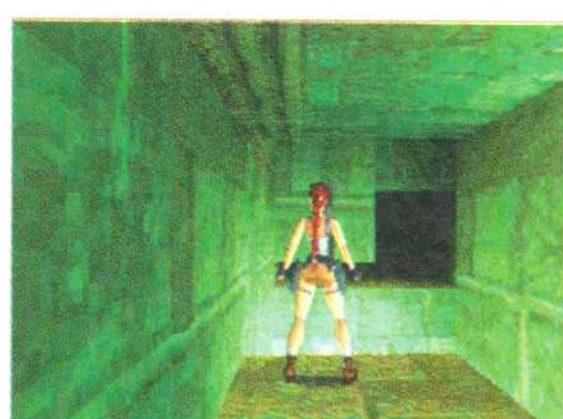
265. Mit einem weiten Satz und anschließend dem Köpfer erreicht Ihr unbeschadet das Wasserbecken unter der Öffnung. Schwimmt in den seichten Bereich, wo Ihr den Hebel benutzt. Anschließend durch eine Öffnung im tiefen Wasser in den Messerraum schwimmen.



266. Benutzt hier den Hebel (links) und Ihr könnt sicher den Messergang passieren. Danach solltet Ihr wieder in die große Halle zurückgehen und den Block ...



267. ... in die aktuelle Position schieben, um leichter in den gegenüberliegenden Gang zu gelangen.



268. Springt zum Sims in der gegenüberliegenden Wand, hangelt dann nach rechts und betätigt den Schalter, der die verschlossene Tür öffnet. Springt nun wieder zurück und geht in den offenen Raum.



269. Um die beiden Tore zu öffnen, müßt Ihr in den Trichter springen und nach unten rutschen. Dort erwartet Euch ein aufreibender und schwieriger Kampf.



270. Tötet zunächst die Messerwerfer von Marco Bartoli. Dafür solltet Ihr nicht aus dem Bereich der Gitter herausgehen, denn sonst weckt Ihr die vier Krieger auf. Diese werden anschließend von Euch der Reihe nach einzeln erledigt. Benutzt danach die drei Schalter hinter den Wächtern.



271. Klettert die Wand hoch und macht einen Rückwärtssalto mit Drehung, um Euch an der gegenüberliegenden Wand festzuhalten. Das Ganze nochmal, diesmal aber von den roten Markierungen aus. Klettert weiter und so erreicht Ihr die Kante einer Schräge.



272. Zieht Euch hoch und mit Sprüngen zwischen den beiden Schrägen könnt Ihr Euch langsam nach links in Sicherheit bringen. Tötet anschließend den letzten Messerwerfer in diesem Level.



273. Anstatt mit der Seilbahn das Level zu beenden, begeben Euch rechts herum über die Felsen bis Ihr auf der gegenüberliegenden Seite einen Vorsprung seht.



274. Dreht Euch hier um 180 Grad und springt nach hinten. Ihr rutscht eine kurze Schräge hinunter, daher sofort einen Rückwärtssalto ansetzen und auf dem Vorsprung auf der anderen Seite landen. Nun von dort auf die tiefer gelegene Position rechts von der Schräge springen und in den Gang unter dem Vorsprung, wo Ihr den goldenen Drachen findet. Beendet nun das Level.

Level 17 Der Hord des Drachen

116



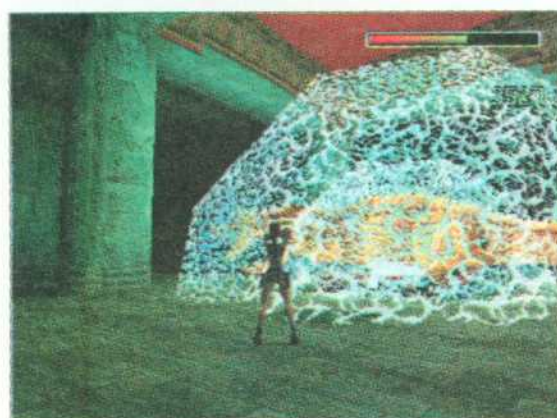
275. Nachdem Ihr den Raum betreten habt, werdet Ihr sofort von einer Wache angegriffen (vor Euch!). Nachdem Ihr sie ausgeschaltet habt, müßt Ihr den Schalter betätigen, der sich hinter ihrer Ausgangsposition befindet.



276. Als nächstes diesen Schalter benutzen, den Ihr an der linken Seite einer der vier Nischen findet. Danach werdet Ihr von zwei Wachen attackiert, könnt aber nach dem Kampf durch ein geöffnetes Tor gehen.



277. Nachdem Ihr die zahlreichen Schergen von Marco Bartoli erledigt und die vielen Gegenstände eingesammelt habt (bei einer der Leichen findet Ihr auch eine mystische Plakette), müßt Ihr nur noch das Tor öffnen. Nun gelangt Ihr in die Höhle des Drachen ...



278. Lauft zuerst in die Mitte des Raumes zum Podest. Nun materialisiert sich der Drache vor Euch. Springt erst einmal zurück und gebt ihm eine Breitseite mit Euren Uzis. Bleibt aber immer in Bewegung, um seinem heißen Odem und seinen Gliedmaßen auszuweichen.



279. Nicht nur wenn Ihr brennt, solltet Ihr in eines der acht Löcher im Boden springen, um im kühlen Wasser die Flammen zu löschen, sondern vor allem um die zahlreichen Gegenstände einzusammeln.



280. Solche Frontalangriffe enden meistens mit einer brennenden Lara. Versucht, immer in Bewegung zu bleiben und an der Seite des Drachen auf- und abzulaufen, auch wenn Ihr dann nur mit einer Uzi schießen könnt. M16, Granatwerfer und Pump-Gun sollten nicht benutzt werden, da das Zielen zu schwer ist.



281. Wenn der Drache umkippt, ist er nicht tot. Lauft schnell zum Bauch der Kreatur und zieht den Dolch des Xian heraus ...



282. ... denn erst dann könnt Ihr den mystischen Drachen endgültig erledigen.



283. Sobald nur noch das Skelett des Drachen vor Euch liegt, fängt die Höhle an einzustürzen, also Achtung vor Steinschlägen. Lauft zum anderen Ende der Höhle, wo das Tor jetzt offen ist, und folgt einfach dem Verlauf des Tunnels. Laras zweites Abenteuer ist jetzt zu Ende, oder etwa doch nicht ...

Level 18 Zu Hause



284. Nachdem Lara sich von der Chinesischen Mauer Richtung Heimat aufgemacht hat und am Abend alleine zu Hause ist, bekommt sie noch Besuch von Marco Bartolis Schergen. Lauft erst einmal zum Waffenschrank neben dem Bett und sammelt die Pump-Gun und die restlichen Gegenstände ein.



285. Überall im Haus und im Garten trifft Ihr auf Hunde und Schläger von Marco Bartoli. Sobald Ihr auf den Killer mit den beiden Guns stoßt und ihn besiegt habt, ist auch der letzte Level von Tomb Raider II gemeistert und ...



286. ... Lara kann sich endlich unter die warme Dusche begeben, um den müden Knochen etwas Gutes zu tun. Ob Ihr mit von der Duschpartie seid, müßt Ihr jedoch selbst herausfinden ...

Ein Sportreporter auf den Spuren von Atlantis

Ark of Time

Daß es außer **Lara Croft** noch ein paar andere Haupthelden gibt, das ist **kaum zu glauben** - jedoch haben wir noch einen anderen gefunden: Hier ist die **Komplettlösung** zu Richard Kendal mit Ark of Time



Der verschollene Professor

Armer Richard, notgedrungen fährt er in die **Karibik**. Zunächst erkundet er **das Museum mit dem Geheimraum**. Richard fragt die Malerin aus und erhält schmutziges Wasser. Im Bungalow inspiziert er die Jacke und nimmt Tasse, Münze und Notizen vom Tisch. Die Münze verwendet er als Wasserhahn für den Brunnen am Museum. In der Galerie schaut er sich das Gemälde über dem Kompaß an, und in der Bibliothek öffnet er das Fenster. Er kippt das Dreckwasser hinaus und nimmt den alten Brief mit. Am Pier trifft er einen Matrosen, der ihm einen Magneten gibt, ein ideales Mittel, um den Kompaß in der Galerie zu verstellen. Dreht Richard in der Waffenkammer am Schild, öffnet sich die Geheimtür. Er steckt den Stoffetzen ein und betritt den Raum. Der alte Dolch gehört ihm nun ebenso wie die Aufzeichnungen des Kolumbus. Aus der rechten Truhe holt er die Pergamentrolle. Am Museumseingang ritzt der Journalist mit dem Dolch den Gummibaum an und füllt die Tasse. Am Brunnen füllt er den Malbecher mit Wasser. Dem Matrosen gibt er die Aufzeichnungen des Kolumbus und unterhält sich mit ihm. Dieser fährt nur mit **Glückskrebs Tweezers** raus. Am Strand legt er den Krebsköder auf den Fels und schmirt den Fels mit dem Gummiharz ein. Danach geht Richard kurz weg und sammelt den angeklebten Krebs ein. Die Malerin erhält das saubere Wasser und den Krebs. Das nun weiß bepinselte Tier kriegt der Matrose. **Auf dem Meeresgrund** greift Richard in die Kam-

mer und holt die Black Box heraus. Zieht er am Ankerseil, wird er wieder hochgeholt. Den Kasten gibt er dem Chef.

Grabinschriften

Wie kann Richard **die Avon Church** betreten? Den Eimer verschließt er mit dem gummibeschmierten Stoffetzen. Hinter der Kirche füllt er diesen mit Kuhmilch. Damit besticht er die Katze und schmeißt sie durch das Kirchenfenster. Das kleine Mädel rettet sie und stellt die Leiter vor das Fenster. In der Kirche steckt Richard den Türriegel und die Urne ein. Mit dem Türriegel öffnet er den Gang hinter dem Beichtstuhl. Im Grab nimmt er das Medaillon und schaut sich den Steinkopf und das Relief an. Benutzt er die Urne mit den Hieroglyphen, besitzt er eine **Kopie der Inschriften**. Oben geht Richard aus der Kirche. Er geht nach der Sequenz wieder hinein und findet einen seltsamen Gegenstand. Die Kopien bekommt der Herausgeber. Auf der **Osterinsel** trifft Richard Tobias. Auf dem Weg zu dessen Hütte findet er eine Muschelkette, ein Glas und einen Gummischlauch. Er zeigt Tobias die Kopien und unterhält sich mit ihm. Er erhält eine Ansichtskarte. In **Afrika** muß Richard **den gefangenen Tuareg-Prinzen befreien**. Deshalb spricht er Lallah an. Daraufhin geht er ins Fort und unterhält sich mit dem Gefangenen. Gibt er den Ring an Lallah, kann er ihr Zelt betreten. Er schaut sich die Stücke des Krugs an. Er fragt Lallah danach und erkundet den Sockel der

Zeltstange sowie das Loch an der Wand. Im Nachbarzelt unterhält er sich mit dem eigentlichen Mörder. Quatscht Richard noch einmal Lallah voll, so bekommt er ein Brot, das er an den Gefangenen weitergibt. Er befragt ihn und erhält einen Dietrich. Wieder in UK besucht er **Stonehenge**. Er knackt die Tür mit dem Dietrich und nimmt die Feile und das Lot. Nächste Station ist **Agghar**, wo er mit dem Heiligen Mann redet. Er entdeckt die Tür aus Levitium und benutzt die Feile damit. Er fragt den alten Mann nach der Tür und erfährt, daß die Tür nur mit dem **Heiligen Wort** geöffnet werden kann. Draußen geht Richard den Jeep-Spuren nach. Im Dorf angekommen, betritt er den Fleischerladen und fragt den Metzger nach dem Rattenköder, der herumliegt. Er nimmt eine Rattenfrikadelle, die er in das Glas stopft.

In Sachen Mord

Wieder am **Fort** bastelt der Journalist aus Lot, Schlauch und Muschelkette eine Schlange. Das Dromedar rennt deswegen davon, und Richard informiert den Mörder darüber. Der schickt den Reporter zum Händler im Fort. Anschließend nimmt Richard die Schale aus der linken Zelle und fragt den Gefangenen nach dem Heiligen Wort. Allerdings erfährt es Richard nur, wenn er den Gefangenen befreit. Auf der **Osterinsel** spaziert er den Pfad entlang, den Tobias ihm gezeigt hat, und füllt das Glas mit Termiten. Läßt er diese in **Agghar** auf das Fleisch beim Metzger los, kann er das Narkotikum und den Rattenköder einsacken. Am **Fort** nimmt Richard den Schuh aus dem Zelt des Mörders, mixt das Narkotikum in die Schale und gibt das Gift dem Köter im Basar. Er steckt den kleinen Safe ein und geht ins Hinterzimmer. Als Richard sich an der Truhe zu schaffen macht, öffnet sich ein Geheimgang. Drinnen steckt er den Schalldämpfer ein und klettert die Stufen hoch. Den Schuh vergleicht er mit den Spuren und nimmt die Patronenhülse sowie die Teleskoplinse mit. Auf der **Osterinsel** gibt er Tobias den Safe und fliegt wieder zum **Fort** zurück. Mit den Schlüsseln aus dem Safe wird der Jeep geöffnet – die hinteren drei Ziffern des Kennzeichens sind die Kombination für den großen Safe. Im Basar unterhält sich Richard mit den beiden Verschwörern und lauscht anschließend an der Tür. Sind die beiden weg, öffnet er den Safe (4-6-2) und schnappt sich den Ver-

trag. Er erzählt dem Wächter von der Verschwörung, und der Tuareg-Prinz ist frei.

Die Maschine in Agghar

In **Agghar** stopft er die Linse in das Loch der Karosserie. Vom Einäugigen läßt er sich zu einem Spielchen überreden. Ist der Einäugige weg, schnappt sich Richard die Dose, füllt sie mit den Levitiumspänen und stellt sie wieder unter eine der Tassen. Nun ist das Spiel für ihn kein Problem mehr. Auf der **Osterinsel** will Richard **die Höhle erkunden**, von der Tobias erzählt hatte. Deswegen benutzt er die Leuchtraketen mit der Leuchtturmlampe. Danach dreht er am Griff. Der Malerin auf der **Ruminsel** gibt er das Bild der Osterinseln und gibt ihr das Pergament. Zurück auf der **Osterinsel** drückt er Tobias die falsche Schatzkarte in die Hand. Der Reporter fummelt am Gasbrenner herum und nimmt die Spraydose, den Wagenheber und die Glasscherbe aus der Hütte mit. In der Höhle angekommen, benutzt er den Gummischlauch mit der Quelle und betritt den Geheimgang. Der Grabstein wird mit dem Wagenheber gesprengt, und das Medaillon sowie die Pergamentrolle werden eingesteckt. Bevor er nach **Stonehenge** fliegt, redet Richard mit Tobias. In England gibt er den Keilriemen an den Arbeiter. Ist dieser weg, betätigt er den Hebel und betritt die Ausgrabung. Von dort nimmt er das seltsame Objekt und das Bronzerohr mit. In **Agghar** sagt Richard dem Heiligen Mann das Wort und darf das Heiligtum betreten. Der grüne Magnet wird in das Loch der Maschine eingeführt. In dem Fach liegt ein weiteres Medaillon. Richard hört sich sämtliche Nachrichten auf den Medaillons an, indem er eines in das Fach legt und den Helm benutzt. Schaut er auf das Pergament, findet er ein neues Szenario: **Yucatan**.

Steinschlange

Kaum angekommen, begutachtet Richard die Pyramide und geht durch den Seiteneingang. Er erkundet die Steinschlange und trifft einen Mystiker, mit dem er sich unterhält – er muß **vier Items der Mayareligion** finden: Die Sonnenblume erhält Richard, wenn er die mit dem Chromspray besprühte Glasscherbe auf den sonnenüberfluteten Stein stellt. Die Patronenhülse stopft er in das Bronzerohr und holt mit dem Blasrohr das Nest von der Rückseite der Pyramide herunter. Darin findet er das Ei. Um die Schlange zu fangen, muß er

in die **Avon Church**: Auf der Ausgrabungsebene befindet sich ganz rechts im Dunklen eine Ratte. Die läßt sich mit dem Köder ganz leicht fangen. Sie wird der Boa bei der Pyramide zum Fraß vorgeworfen. Das letzte fehlende Stück ist ein Knochen. Den findet Richard in **Agghar** beim Fleischer. Die Termiten haben von dem tausendfach verfluchten Kamel nur noch einen Knochen übrig gelassen. Das alles gibt unser Reporter dem Mystiker. Mit der erhaltenen Flöte erfährt er den Code für die Steinschlange (hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, runter, hoch)

Der Schlüssel nach Atlantis



Es hat sich auf der Rückseite der Pyramide ein weiterer Raum geöffnet. Richard schaut sich die Bilder an und unterhält sich mit dem Mystiker. In

der **Karibik** quatscht er den Matrosen zu und bestellt „schöne Grüße“ von seinem Bruder. Endlich kann er das Metallnetz mitnehmen. Wieder auf **Yucatan** fängt er mit dem Netz das Krokodil. Das erzählt er dem Mystiker und kann endlich dessen Hütte betreten. In einer Truhe findet er **acht Würfel**, die er in dem Raum hinter der Pyramide in die Löcher schieben muß – wie, das steht an den Säulen am See, allerdings sind die beiden Säulen vertauscht! In der Spitze der Pyramide entdeckt unser Reporter einen **Raum mit seltsamen Kristallen**. Er fragt den Mystiker und erhält ein neues Medaillon, das er in **Agghar** anhört. Zurück auf **Yucatan** stellt er die Kristalle ein: blau, rot, grün, schwarz, gelb. Im Grab findet er einen Kristallwürfel. In **Stonehenge** erwartet Richard eine knifflige Szene: Er muß auf den mittleren Stein den Levitium-Finder und den Kristallwürfel legen. Der Würfel ändert nun laufend die Farbe. Richard muß den Stein wegnehmen, wenn dieser rot ist (am besten schon reagieren, wenn gelb aufleuchtet). Als Überprüfung: **Der aufgeladene Levitium-Finder** ist zur Hälfte gelb. Auf **Yucatan** marschiert der Journalist zum Grab. In der Dunkelheit befindet sich ein achteckiges Loch für den Finder. Es öffnet sich ein Fach, in dem eine Metallscheibe liegt. Auf der **Ruminsel** überredet Richard den Matrosen, noch einmal raus aufs Meer zu fahren. Unten auf dem Meeresgrund legt er die Metallscheibe in das Türschloß und ist in...



Atlantis

Zunächst schaut sich Richard den rechten Belüftungsgrill an. Er öffnet den Aktenschrank und klettert daran hoch. Er schiebt seinen Pressausweis durch den Grill und diskutiert an der rechten Tür mit Helen. Beim Skelett liest er in dem Tagebuch. Den Professor findet er eine Etage höher. Wieder bei Helen findet er in dem Schränkchen Anweisungen für **Öffnungsmechanismen der unteren Etage**: Die Türen werden mit Flüssigkeit gesteuert. Die blaue Tür öffnet er mit: weißer, linker grüner, mittlerer blauer, mittlerer schwarzer, linker grüner Knopf. Zieht er an dem Hebel der blauen Tür, geht sie auf. Ebenso bei der grünen Tür: weißer, linker grüner, mittlerer blauer, rechter roter, mittlerer blauer, linker grüner, mittlerer blauer, rechter schwarzer, mittlerer blauer, rechter schwarzer, linker blauer Knopf und der Hebel neben der grünen Tür. Zu guter Letzt noch die rote Tür: weißer, linker blauer, rechter grüner, linker blauer, rechter grüner, rechter schwarzer, mittlerer blauer, rechter schwarzer, linker blauer Knopf und der Hebel an der roten Tür. In der Dekompressionskammer findet Richard einen Behälter mit Wasser. Mit dem Hebel öffnet er die Glastür und schaut sich die Druckanzüge an. Im Maschinenraum entdeckt er ein Ventil. Aus dem saugt er eine Spritze voll Chlor ab, und im Labor steckt er das Äthyl und die kleine Flasche ein. Daraus läßt sich **Chloroform** herstellen – wie auch der Professor bestätigt, wenn er alle Substanzen gesehen hat. Im Labor füllt Richard Wasser, Kalk und Chlor in das Reagenzglas. Mit dem Heizgerät wird die Mixtur erhitzt und in das Glas umgefüllt. Noch ein wenig Äthyl dazu, und fertig ist das Betäubungsmittel. Nachdem Richard das dem Professor berichtet hat, kippt er das Zeug in die Belüftung. Die Tür öffnet er mit dem Hebel daneben. Aus der linken Schreibtischtür holt er das Gewicht und den Schlüssel rechts von der Wand. Mit letzterem befreit er den Professor und unterhält sich in der **Dekompressionskammer** mit Cadwell und Helen. Im Labor packt Richard das Lot in den Wasserbehälter und stellt das ganze in den Eisschrank. Nachdem er noch einmal bei seinen Mitstreitern nach einer besseren Lösung nachgefragt hat, nimmt er die gefrorene Konstruktion aus dem Eisschrank und hängt sie und das Gewicht an den Hebel in der Luftschleuse. So wird der Weg frei zum großen Finale ...

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

Importspele Hier!

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Casper	Dt	109
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	79
Dschungelbuch	Dt	79
Earth Worm Jim 2	Dt	49
Front Mission 2	JP	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Harvest Moon	Dt	99
Harvest Moon	US	129
Jungle Strike	DV	109
König der Löwen	Dt	79
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Syndicate	Dt	69
Sim City 2000	Dt	119
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Streetfighter Alpha 2	Dt	79
Terranica	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks	auf Anfr.	
z. B. Final Fantasy VII		99
Manga Video's	auf Anfr.	
Cheatbuch		28
Players Guide's		
z. B. Tekken 2		34
Final Fantasy VII		39
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
EGM/EGM 2	je	15
Game Fan		15
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Battle Station	Dt	89
Bombberman	Dt	99
Bombermann Fight	JP	139
Command & Conquer	Dt	99
Croc	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Dawn of Darkness	US	119
Daytona Champion Ed	Dt	99

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	389
Lenkrad	Dt	149
Antennenkabel	Dt	49
Chameleon Twist	Dt	149
Clayfighter 63 1/3	Dt	139
Diddy Kong Racing	Dt	99
Extrem G	US/Dt	179/149
F1 Pole Position	Dt	139

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	89
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationspack		99
Baphomets Fluch 2	Dt	99
Battlestation	DT	89
Bedlam	DT	94

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Starfox Adapter: 49,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

Bombberman 64 JP
+ Adapter 100,-

Exhumed	Dt	99
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	69
Formula Karts	Dt	89
Heart of Darkness	Dt	99
Hexen	Dt	94
Iron Storm	US	119
Last Bronx	Dt	99
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Manx TT	Dt	99
Mass Destruction	Dt	94
Mega Men X 2	Dt	79
Military Commander 3	JP	129
Military Commander 4	JP	129
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	79
NHL Hockey 97	Dt	79
Nights mit Pad	Dt	129
Need for Speed	Dt	94
Panzer Dragon 2	Dt	99
PTO II	US	119
Saylor Royal	JP	139
Scorcher	Dt	94
SEGA Touring Car	Dt	109
Sonic Fighters	Dt	99
Soviet Strike	Dt	89
Sonic 3D	Dt	99
Shining Force 3	JP	139
Shining of the Holy Ark	Dt	99
Thunderforce 5	JP	129
Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Tunnel B I	Dt	59
Warcraft II	Dt	94

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX	35
(Bausatz mit Anleitung)	

FIFA '98	Dt	149
Golden Eye	Dt	149
Mace the Dark Age	Dt	149
Madden Football 64	US	179
Memory Card 1Meg	Dt	49
Memory Card 5 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt/JP	99/99
Mario Kart	Dt	99
Multi Racing Championship	Dt	149
NBA Hang Time	Dt	129
Pad	ab	49
Superstar Soccer 64	Dt	139
Star Fox incl. Vibr.	Dt	139
Shadow of Empire	Dt	149
Tetrisphere	US	179
Top Gear Rally	US	179
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	169
WCW vs NWO Worldtour	US	169
Wild Choppers	JP	149
Turok	Pal	139
Verlängerungskabel	Dt	24
Nagano Winter-Olympics 98	JP	189
Wayne Gretzky Hockey	Dt	139
Lamborghini	Dt	149
Vibration Pack	ab	34

Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Contra Legacy of War	Dt	89
Crash Bandicoot 2	Dt	94
Crow	Dt	89
Destruction Derby 2*	Dt	99
Discworld 2	Dt	99
Disruptor	Dt	69
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Fantastic Four	Dt	89
FIFA '98	Dt	94
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy Tactics	JP	149
Final Fantasy VII*	Dt	115
Formel 1 '97	Dt	119
G-Police	Dt	109
Hardcore 4x4	Dt	94
Hercules	Dt	94
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Little Big Adventure	Dt	89
Lost World	Dt	89
Moto X	Dt	94
Manic Kart's	Dt	89
Mass Destruction	Dt	89

NEUERÖFFNUNG

AB MITTE NOVEMBER

im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.

MARZAHN

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.

nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX

ohne Vorbooten

nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.

Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

* Versand kostenfrei

FEBRUAR

Party von facettenreichen Helden über eine geräumige Oberfläche, wendet Euer großes Waffenarsenal an und löst ganz nebenbei eine Reihe von kniffligen Rätseln - fesselnd!

MÄRZ

Jet Moto 2

Bei Sony sind wieder die Jet Motos los! Es handelt sich dabei um extrem wendige Anti-Schwerkraft-Motorräder, die sich bei einem beinhaltenen Turnier gegeneinander messen. 360-Grad-Turns, Sprungschanzen, High Speed - bei diesem futuristischen Rennspiel wird Euch Euer ganzes Können ab-



verlangt. Das Rennspektakel bietet insgesamt zehn Kurse sowie einen interessanten 2-Spieler-Modus.

Anfang März

Anfang März

Anfang März

06. März

06. März

13. März

13. März

13. März

13. März

13. März

20. März

20. März

20. März

20. März

20. März

20. März

20. März

27. März

27. März

27. März

27. März

27. März

März

März

März

März

März

März

Ende März

Ende März

Ende März

Ende März

Ende März

Ende März

Ende März

Ende März

Powerboat Racing

One

NHL Powerplay '98

Gex 3D

Golden Goal '98

Jet Moto 2

Point Blank

Spice World

Populous - The Third Coming

Need for Speed 3

Armored Core

Fluid (Depth)

Porsche Challenge Challenge (Platinum)

Theme Hospital

Dark Omen

Reboot

Road Rash 3D

Soul Blade (Platinum)

WipEout 2097 (Platinum)

NHL Face Off '98

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Rascal

Deathtrap Dungeon

Sign of the Sun

VR Baseball '99

Riven

Street Fighter II Collection

Bloody Roar

Ninja

Blaze & Blade

Kick Off '98

Forsaken

Beast Wars Transformers

Lucky Luke

Mega Man X4

Mega Man 8

Rascal

Mit diesem technisch aufwendigen 3D-Jump & Run möchte Psygnosis beweisen, daß sie nicht nur etwas von realistischen Actionspielen verstehen. Die putzige Zeitreise des kleinen Naseweis wurde aus Qualitätsgründen immer wieder verschoben, dürfte jetzt aber kurz vor der Fertigstel-



lung stehen. Wir sind gespannt, wie sich dieser Titel gegen seinen unmittelbaren Konkurrenten Gex 3D schlägt.

NÄCHSTE AUSGABE



Powerboat Racing

Feuchtfröhliche Rennspiele sind spätestens seit Rapid Racer mega-in. Auch bei diesem Titel habt Ihr die Kontrolle über ein PS-starkes Powerboat, das Ihr durch äußerst gefühvolles

Dirigieren über mindestens acht Rundkurse führt. Die sauber und vor allem hochauflösende Grafik macht bereits in der frühen Entwicklungsphase Appetit auf mehr.

Gex 3D

In diesem Frühjahr wird die coole Echse Gex endlich durch große 3D-Welten streifen und versuchen, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren. So werden alle technischen Möglichkeiten von Sonys 32-Bitter bis an das Maximum getrieben, und Gex 3D kann sich mit Technik-Features wie True-Light-Sourcing, Transparenz-Effekten oder HiRes-Grafik schmücken. Die Welten sind weitläufig und schon jetzt äußerst detailliert gestaltet. Ein weiteres Top-Feature ist das Kamerasystem. Nicht nur daß es dynamisch ist (paßt sich der Bewegung des Helden an), sondern vor allem

kann es vom Spieler beeinflusst werden. Schon jetzt steckt Gex 3D die gesamte 32-Bit-Konkurrenz in technischer Hinsicht in die Tasche. Ob das auch spielerisch und vor allem gegen den mächtigen Klempner von Nintendo klappt, das wird sich in den folgenden Wochen zeigen.



Ausgabe
3/98
erscheint
am 18.
Februar

Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Es wäre ungemein hilfreich, wenn Ihr uns die folgenden Fragen beantworten würdet, damit wir die **PSG** für Euch noch **interessanter** und **informativer** gestalten können. Dannach einfach ausschneiden (oder kopieren) und in einen ausreichend frankierten **Briefumschlag** stecken und ab damit an die unten stehende Adresse

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel? _____
3. Welches Genres interessieren Dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst Du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden Dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Wieviel Geld gibst Du monatlich für Deine Spieleleidenschaft aus? _____
7. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
8. Wie alt bist Du? _____ Jahre

Angaben zur PSG:

Bewertungen in Schulnoten

1. Wie hat Dir Layout/Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
 2. Wie haben Dir die Spieletests gefallen?
(zutreffendes bitte ankreuzen -- 1=optimal, 4=schlecht)
- | | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Textlänge? | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Bilder-Anteil? | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
3. Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
Welche Rubriken fehlen Deiner Meinung nach? _____
 4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
 5. Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
 6. Was hat Euch an dieser Ausgabe besonders gut gefallen? _____
 7. Was hat Euch weniger gefallen? _____
 8. Was sollte allgemein verändert werden? _____
 9. Wollt Ihr Kleinanzeigen? ☐ Ja
 10. Wollt Ihr mehr Hardware News? ☐ Ja
 11. Mehr Software News? ☐ Ja

Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion PlayStation Games, Franz Ludwig Str. 9, 97072 Würzburg,
Telefon 0931 / 7842514, Telefax 0931 / 7842515

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Dirk Reichert

Layout: Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Konzeption und Gestaltung der PlayStation Games: Uwe Kraft

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Eidos

Abonnement:
Die PlayStation Games kostet im Jahresabonnement DM 45,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen:

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Inserentenverzeichnis

2ne 2none	29	Joysoft	61
ACME	65	Konami	15, 25
aRJay	53	M.C. Game	69
CD-ROM Shop	67	Maro	63
CDG	79	MCL	66
Codemaster	51	Media Attack	57
Computec	80, 86	Media Point	31
Cross	77	Okay Soft	75
Eidos	U2, 3, 22, 23, 38, 39	Playcom	59
Funsoft	16, 17, 43, 49	Sony	5, 41
Game	47	Theo Kranz	U3
Games Point	73	Video & Game	119
Hasbro	10, 11, 33, U4	Virgin	6, 7
Hint Shop	79	Wial	37
Jöllenneck	45	World of Games	71

THEO KRANZ VERSAND

DER
VERSANDSPEZIALIST

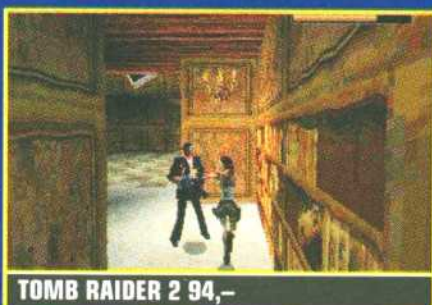


Läden
Juliusspromenade 11,
Würzburg
Bahnhofstraße 28,
Passau

Zusätzliche Bestell Hotline:
0931 354520



FIFA '98 89,-



TOMB RAIDER 2 94,-



Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT:	
SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst s.o.)	299,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. PEDALE)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA SOCCER 2	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT	89,-
AYRT. SENNA KART DUEL 2 (JAN)	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	84,-
BEAST WARS (JAN)	89,-
BLEIFUSS 2 (FEB)	79,-
BLOODY ROAR (BEAST) (JAN)	84,-
BROKEN HELIX	99,-

BUBBLE BOBBLE 2	79,-
BUG RIDERS	84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	89,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRITICAL DEPTH	79,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-
DISCWORLD 2	89,-
DREAMS (JAN)	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FIFA SOCCER 98 WM QUALIFIKAT.	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
WIEDER LIEFERBAR:	
FORMEL 1 '97	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 2 (MÄRZ)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
KURUSHI	79,-
LUCKY LUKE (JAN)	94,-
MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MAXIMUM FORCE	89,-
MEDIEVAL (FEB)	89,-
MEGA MAN 8 (FEB)	89,-
MEGA MAN BATTLE&CHASE (FEB)	89,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	79,-
MYST 2 - RIVEN	94,-
NAGANO WINTER OLYMP. (FEB)	99,-
NASCAR '98	89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-	PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-	RAYMAN - PLATINUM	49,-
CARNAGE HEART	79,-	RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT. (FEB)	49,-	ROAD RASH - PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-	SOVIET STRIKE - PLAT. (JAN)	49,-
FIFA 97	69,-	TEKKEN - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	49,-
GREM. ACTUA SOCCER - PLAT.44,-		TIGERSHARK	69,-
INT. TRACK AND FIELD - PLAT.44,-		TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
NHL 97	49,-	WORMS - PLATINUM	44,-

NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (FEB)	99,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PANZER GENERAL 2	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D	89,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	84,-
RISIKO	84,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SIGN OF THE SUN (JAN)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-
STEEL REIGN (JAN)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	94,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-

TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (JAN)	99,-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (JAN)	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS) (JAN)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	89,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (FEB)	94,-
YOUNGBLOOD (JAN)	89,-
Z	79,-

SATURN

SATURN MAXI SET	299,-
GRUNDGERÄT+SOVIET STRIKE	
ATLANTIS 2 CDS (FEB)	99,-
LAST BRONX	79,-
SEGA TOURING CAR	99,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DIDDY KONG RACING	89,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)	144,-

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.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

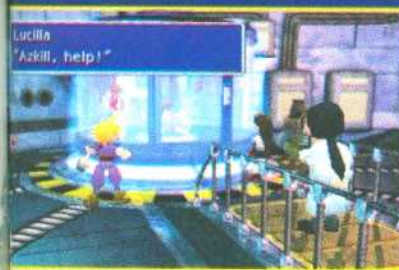
TEL: 0049
85 17 37 77

DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

oder 0180 5211844

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



FINAL FANTASY VII (PS) 109,-



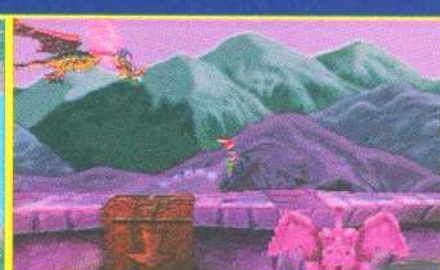
NIGHTMARE CREATURES (JAN) 89,-



FORMEL 1 '97 109,-



COMMAND & CONQUER 2 99,-



PANDEMONIUM 2 79,-

*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG
Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

BANKIRRTUM ZU DEINEN GUNSTEN.



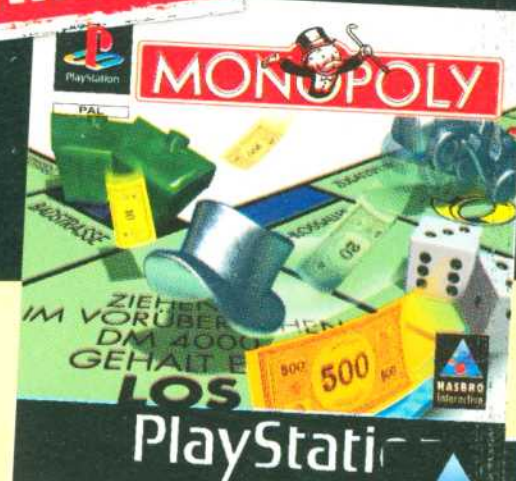
Foto dpa

Jürgen Schneider: Immobilien-Experte

- \$ mehr als 800 Animationen
- \$ 3D-Darstellung der Häuser & Hotels
- \$ Mehrspieler-Modus
- \$ komplett in Deutsch
- \$ unterstützt PlayStation-Maus



**JETZT FÜR
PLAYSTATION**



Mal ganz ehrlich: Im Spiel, wie im Leben geht's doch immer nur um das eine – Geld, Geld und nochmals Geld. Klar, daß es beim Monopoly für PC oder PlayStation genauso läuft.

An das große Geld kommen Sie nur mit Raffinesse und Geschick. Nutzen Sie die Vorteile der neuen Versionen, und nehmen Sie die Straßen vor dem Kauf unter die Lupe. Einen Bankirrtum können wir Ihnen aber ebenso wenig versprechen, wie einen Freispruch vor Gericht.

**PC
CD-ROM**

PlayStation

www.hasbroidinteractive.com

**HASBRO
Interactive**