

Belgien bfr 86,- Dänemark dkr 16,- Italien Lit 4,200 Luxemburg Lfr 86,- Niederlande hfl 4,95 Österreich öS 29,- Schweiz sfr 3,90 Griechenland dr 700,- Spanien Ptas 360,-

PlayStation GAMES

 nur **3⁹⁰**
DM

Das unabhängige PlayStation-Magazin

04/98

AKTUELL

Dead or Alive
Der Prügelspielhammer
in Arcade-Qualität



Der **PlayStation-Gameboy** kommt!

CODES

Resident Evil 2
Erster Teil der
Komplettlösung

GAMESTESTS

Gex 3D
Der König der 3D-Jump&Runs

Alundra
Dreamwalker on Tour:
Zelda auf PlayStation

Lucky Luke

Comeback des
Jump&Run-Klassikers

COMPUTEC
VERLAG



GEX 3D

RETURN OF THE GECKO™

Die Action-Echse kehrt zurück. In über 20 genial designten 3D-Welten jagt unser Superagent Gex seinen Erzfeind - den grausamen Rez. Denn Rez will die Macht über das Fernsehen an sich reißen. Gex 3D bietet viel Witz und Ironie, tolle Animationen und überragendes Gameplay. Mit seinem unwiderstehlichen Charme, nur den besten Designer-Anzügen und immer einen coolen Spruch auf seiner zu langen Zunge begleiten wir unseren Helden durch das ultimative Action-Adventure des Jahres...



BMG
INTERACTIVE

Coming soon to a Playstation near you
<http://www.bmginteractive.com>

Welche PSG hätten Sie denn gern?

Erwartungsgemäß war bei vielen Lesern zunächst einmal die Überraschung groß, als sie die zweite Ausgabe der PlayStation Games sahen - Wo ist die Demo-CD geblieben? Der Großteil wußte jedoch, daß man ein Magazin für äußerst günstige 3,90 DM nicht mit einer Demo-CD anbieten kann, ohne dabei Verluste einzufahren, denn dafür ist die Produktion einer CD-ROM viel zu kostspielig. Wenn man sich jedoch das mittlerweile breite Angebot an PlayStation-Magazinen ansieht, dann wird man schnell feststellen, daß wir auch ohne diesem Silberling ein exzellentes Preis/Leistungsverhältnis bieten. Dies soll aber keineswegs als Generalentschuldigung mißverstanden werden. Denn wir werden uns auf jeden Fall bemühen, daß künftige PSG-Ausgaben wieder mit einer Demo-CD auf dem Cover erscheinen werden, jedoch zu einem Stückpreis von 9,90 DM, der immer noch sehr fair ist. Uns interessiert aber, was Euch lieber ist: Ein extrem günstiges Magazin ohne Demo-CD oder die teurere Alternative mit dem besagten Silberling? Wir beabsichtigen beides im Wechsel anzubieten. Eine Demo-CD nur um der Demo-CD willen, das halten wir angesichts des deutlich höheren Preises für nicht richtig, sprich wenn man schon 9,90 DM ausgibt, dann soll man schon etwas geboten bekommen. Geboten bekommt Ihr in dieser Ausgabe auf jeden Fall auch ohne das „runde Ding“ eine Menge. Nachdem Ulf endlich sein Examen bestanden hat und die anderen Redakteure sich voll auf ihre Spiele konzen-

trierten, konnten wir einen Berg an qualitativ hochwertiger Softwarekost genauestens unter die Lupe nehmen. Unter den Hochkarätären stachen vor allem Psynopsis Formel 1 '97-Nachfolger **Newman Haas Racing**, das Comeback von Pitfall Harry Jr. in **Pitfall 3D: Beyond the Jungle** sowie das technische Wunderwerk **Gex 3D** hervor. Zu fast allen wichtigen Spielen bieten wir natürlich auch diesmal wieder hilfreiche Vergleichstests und kompetente geschichtliche Rückblicke an, denn der Service am Leser steht bei uns an oberster Stelle. Dazu gehört auch das ständige Herumsuchen an der Konsolenfront, immer auf der Suche nach den neuesten Informationen und Neuheiten, und wir denken, daß man diese Mühe dem Magazin auch ansieht. Apropos Mühe, mit ein bißchen Arbeit könnt Ihr auch an unserem tollen „**Eidos hat Euch lieb**“-Gewinnspiel teilnehmen, bei dem es sehr wertvolle Preise rund um das 3D-Action-Adventure **Deathtrap Dungeon** zu gewinnen gibt. Doch laßt Euch jetzt nicht mehr durch unser „Geschwätz“ stören, denn: Es gibt viel zu tun, lesen wir es durch!

In diesem Sinne

Viel Spaß!

Ever PlayStation Games-Team



MIT LIEBE ZUM

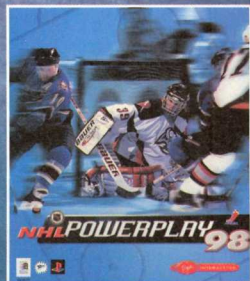


ad. 00000000



© 1997 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, INC. and RADICAL ENTERTAINMENT LTD. All rights reserved. NHL® Powerplay™ is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team Association, NHLPA, and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Virgin Interactive Entertainment, Inc. © NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc.

DETAIL.



Wo andere Eishockeyspiele
in der Regel aufhören, fängt
NHL Powerplay 98 erst an.
Die gesamte NHL-Saison plus
Play-Offs, Weltmeisterschaften in
Original-Trikots, Coach Team Option
für Offensive und Defensive mit Strategie,
Powerplay und Penalty-Abwehr, Schlägereien,
Ablenkungsmanövern, verschiedenen Kameraperspektiven
und der kompletten Saisonstatistik. All das in einer detailgetreuen
grafischen Auflösung, die nicht zu toppen ist. Also: Worauf wartest Du noch?

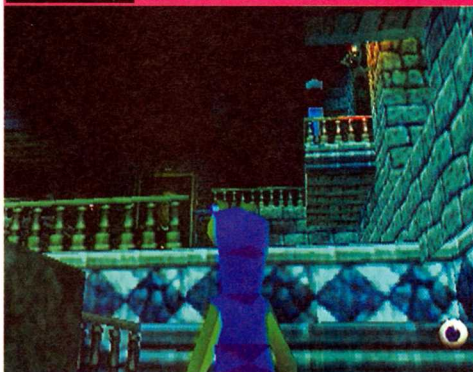
AKTUELL

Bomberman World _____	8
Bombenlegen ohne Reue	
Chill _____	20
Snowboarden im Pulverschnee	
Colin McRae Rally _____	38
Kompromißlose Rallyaction	
Dead or Alive _____	22
So hätte Virtua Fighter auf der PS aussehen können	
Deadly Skies _____	18
Spannende Luftschlachten mit Düsenjets	
Final Fantasy Tactics _____	30
Squaresoft goes Vandalhearts	
Forsaken _____	26
Ego-Shooter vom Alien Trilogy-Team	
Golden Goal _____	32
Fußballreigen mit Andi Köpke und Oliver Bierhoff	
MGM Special _____	10
Zu Besuch bei der Videospieldteilung des Filmgiganten	
Need for Speed 3 _____	16
Wir durften schon testfahren	
R-Type Delta _____	34
Geniales Spielprinzip mit neuer Optik	
R-Types _____	12
Klassiker-Compilation mit hohem Suchtfaktor	
Super Match Soccer _____	39
Das nächste Spiel ist immer das schwerste	
Tekken 3 _____	24
Treffte alte Bekannte wieder - am besten ins Gesicht	
Tombal _____	35
Witziges Steinzeit-Jump & Run	
Vigilante 8 _____	40
Krachendes Metall und quietschende Reifen	
WarGames _____	28
3D-Kriegsspektakel mit Mechs und Tanks	
World League Soccer _____	21
Eidos beansprucht ein Stück vom WM-Kuchen	
World Rally Champion Tommi Mäkinen _____	36
Eine weitere Rallye-Sim mit Tommi Mäkinen	



WarGames Seite 28
Kämpft um das Überleben der Menschheit gegen die Mech-Truppen des Computersystems W.O.P.R.!
3D-Actionspektakel mit vielversprechenden Ansätzen und Wiedererkennungseffekt

TEST



Gex 3D Seite 48 The Gecko is back! Mit toller dreidimensionaler Grafik und witzigem Gameplay springt sich die Echse in die Herzen der Redakteure

Actua Ice Hockey _____	75
Das einzige Eishockeyspiel mit Olympializenz	
Alundra _____	64
Action-Adventure im Japan-Stil	
Dark Omen _____	74
Echtzeit-Strategie in der Warhammer-Welt	
Extreme Snowbreak _____	70
Pistenspaß auf einem und zwei Brettern	
Gex 3D _____	48
3D-Jump & Run mit der kecken Echse	
Iznogoud _____	73
Ich will Kalif werden an Stelle des Kalifen	
Lucky Luke _____	60
Der schnellste Cowboy der Welt in Polygonaction	
NBA Pro '98 _____	52
Mit Rodman und Co. auf Körbejagd	
Newman Haas Racing _____	56
Blundell und Andretti im Kampf um die Pole-position	
NHL Powerplay '98 _____	72
Schnelle Kufen auf glattem Eis	
Pitfall 3D _____	50
Pitfall Harry Jr. rettet die Welt	
Powerboat Racing _____	76
Schnellboot-Rennen in 10 Gebieten der Welt	
Rascal _____	66
Hüpfender Lausbub auf Zeitreise	
Reboot _____	62
Mit Düsentrieb-Skateboard auf Virenjagd	
Spawn _____	78
Action-Adventure nach Filmvorbild	
Tekken 2 Platinum _____	77
Prügelspaß zum halben Preis	
Theme Hospital _____	68
Trotz Gesundheitsreform Kasse machen	

Format 1 (Platz)

1. ...

2. ...

3. ...

4. ...

5. ...

6. ...

7. ...

8. ...

9. ...

10. ...

Format 2 (Platz)

1. ...

2. ...

3. ...

4. ...

5. ...

6. ...

7. ...

8. ...

9. ...

10. ...

Format 3 (Platz)

1. ...

2. ...

3. ...

4. ...

5. ...

6. ...

7. ...

8. ...

9. ...

10. ...

Coming Up S. 105 Darauf müßt Ihr Euch in den nächsten drei Monaten gefaßt machen

EXTRA

Coming Up	104
Deathtrap Dungeon Gewinnspiel	80
Game Mail	100
Highscore	103
Impressum	106
Inserentenverzeichnis	106
Start	3

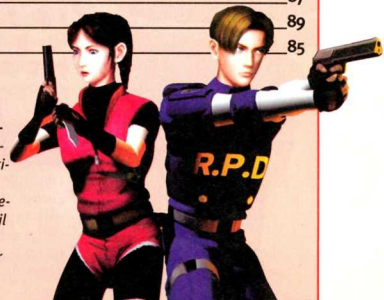
INDEX

Actua Ice Hockey	75	Need for Speed 2	86
Alundra	64	Need for Speed 3	16
Battle Arena Toshinden 3	85	Newman Haas Racing	56
Blood Omen	88	NHL Breakaway '98	84
Bloody Roar	86	NHL Face Off	88
Bomberman World	8	NHL Face Off '97	87
Broken Helix	86	NHL Face Off '98	88
Carnage Heart	86	NHL Powerplay '98	72
Castlevania	88	Nightmare Creatures	84
Chill	20	Pitball	84
Colin McRae Rally	38	Pitfall 3D	50
Command & Conquer	85	Porsche Challenge	89
Dark Omen	74	Powerboat Racing	76
Dead or Alive	22	R-Type Delta	34
Deadly Skies	18	R-Types	12
Descent 2	88	Rascal	66
Destruction Derby 2	84	Reboot	62
Dragon Heart: Fire & Steel	86	Resident Evil 2	90
Excalibur 2555 A.D.	84	Resident Evil D.C.	88
Extreme Snowbreak	70	Skullmonkeys	87
Fifa '97	87	Slamscape	89
Final Fantasy Tactics	30	Soviet Strike	84
Firo & Klawd	88	Spawn	78
Forsaken	26	Spot goes to Hollywood	89
Gex 3D	48	Star Wars-Master o. T. K.	85
Golden Goal	32	Steel Reign	89
Grand Theft Auto	84	Street Fighter-Ex P. A.	89
Hardcore 4x4	87	Super Match Soccer	39
Iznogoud	73	Tekken 2 Platinum	77
Jet Rider	84	Tekken 3	24
K 1 The Arena Fighters	86	The Crow - City of Angels	85
King of Fighters '95	86	The Incredible Hulk	87
Lomax	88	Theme Hospital	68
Lost Vikings 2	86	Time Commando	87
Lucky Luke	60	Tomba!	35
Marvel Super Heroes	87	Twisted Metal	89
MGM Special	10	Vigilante 8	40
Namco Museum Vol.2	89	WarGames	28
NBA Hangtime	86	WipeOut 2097	85
NBA In the Zone 2	87	World League Soccer	21
NBA Pro '98	52	World Rally Champion	36

CODES

Battle Arena Toshinden 3	85
Blood Omen - Legacy of Kain	88
Bloody Roar	86
Broken Helix	86
Carnage Heart	86
Castlevania	88
Command & Conquer	85
Descent 2	88
Destruction Derby 2	84
Dragon Heart: Fire & Steel	86
Excalibur 2555 A.D.	84
Fifa '97	87
Firo & Klawd	88
Grand Theft Auto	84
Hardcore 4x4	87
Jet Rider	84
K 1 The Arena Fighters	86
King of Fighters '95	86
Lomax	88
Lost Vikings 2	86
Marvel Super Heroes	87
Namco Museum Vol.2	89
NBA Hangtime	86
NBA In the Zone 2	87
Need for Speed 2	86
NHL Breakaway '98	84
NHL Face Off	88
NHL Face Off '97	87
NHL Face Off '98	88
Nightmare Creatures	84
Pitball	84
Porsche Challenge	89
Resident Evil 2	90
Resident Evil D.C.	88
Skullmonkeys	87
Slamscape	89
Soviet Strike	84
Spot goes to Hollywood	89
Star Wars - Master of Teräs Käsi	85
Steel Reign	89
Street Fighter - Ex Plus Alpha	89
The Crow - City of Angels	85
The Incredible Hulk	87
Time Commando	87
Twisted Metal	89
WipeOut 2097	85

Resident Evil 2
Komplettlösung Seite 90
Unser Zombie-Experte hat sich die Munitionsgurte umgeschallt und sich durch die düstere Welt von Resident Evil 2 gekämpft. Was dabei heraus kam, das lest ihr in der Komplettlösung



Bomberman World

Na endlich! Nach langer Wartezeit statten **Hudson Softs** knuddelige **Sprengmeister** auch der PlayStation einen amüsanten Besuch ab und präsentieren dabei ihr neues **technisches Outfit**



Im **Battle-Modus** können via Multitap bis zu fünf Sprengmeister gleichzeitig durch die insgesamt zehn auswählbaren Szenarien wuseln. Auf Wunsch übernimmt die CPU auch die fehlenden Kontrahenten



Es gibt nur wenige Softwarehäuser, die derart eng mit einem Softwareprodukt assoziiert werden wie die japanische Firma Hudson Soft und ihr Bomberman, das sich wie kaum ein anderes Spiel einer weltweiten Beliebtheit erfreut. Der Hauptgrund liegt an dem einmaligen und genial einfachen Spielprinzip verbun-



Ein großer Greifarm verfolgt Euch in diesem Level auf Schritt und Tritt: Wenn er Euch packt, bringt er Euch zu dem Anfang des Levels zurück, was angesichts des Zeitlimits sehr unangenehm sein kann

den mit überragenden Gaudiqualitäten im Multiplayer-Modus. Doch bevor ich direkt ins Detail gehe, schicke ich für alle Bomberman-Undkundigen (sollte es tatsächlich noch welche geben?) erst einmal ein paar allgemeine Erläuterungen zum Gameplay voraus. Einen Bomberman muß man sich als pummeliges Wesen im Overall vorstellen, das den ganzen Tag nichts Besseres zu tun hat, als mit kugelrunden Bomben zu hantieren. Austragungsort sind matzenförmig aufgebaute Labyrinth, in denen grundsätzlich zwei Spielkategorien heruntummeln: zahlreiche Gegner sowie Barrikaden. Der Spielsinn ist denkbar einfach. Auf Knopfdruck plaziert Ihr ge-



Als einsamer Bomberman habt Ihr es mit den vier Hürern der Grundelemente plus dem grimmigen Oberbösewicht zu tun

schickt Eure Bomben, in der Hoffnung, daß der anschließende Feuerradius einen Gegner respektive eine Barrikade erwischt. Da die Lunte jedoch erst einmal runterbrennen muß, bevor es zur Explosion kommt, erfordert die Feindvertilgung ein sehr präzises Timing. Außerdem solltet Ihr Euch nach jeder abgelegten Bombe schnellstmöglich in Sicherheit bringen, um nicht selbst Opfer der Explosion zu werden. Anfangs sind die Fähigkeiten Eures Bombermanns noch äußerst bescheiden. Gerade einmal eine Bombe mit einem geringen Feuerradius muß vorerst ausreichen, um die Widersacher auf's Kreuz zu legen. Um Eure Fähigkeiten systematisch zu erwei-

Die vier Endgegner der Vorrunde



Der erste Boß in Form eines aggressiven Baumes ist noch ohne eine größere Strategie besiegbar



Sobald diese Spielpuppe ihre Kreissäge aktiviert, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr entgegen ihrer Laufrichtung steht



Endgegner Nummer 3 hat es wahrlich in sich: Er kann sehr viele Treffer einstecken und ist selbst durch eine erlernte Strategie nur mit viel Glück besiegbar



Der Krake ist der letzte Endgegner, bevor es zum großen Finale kommt, und glücklicherweise ist er recht einfach auszumachen



Um mit der **Lore** von einem Abschnitt zum nächsten zu gelangen, müßt Ihr zuvor mittels einer Bombe einen Schalter umlegen

tern, solltet Ihr möglichst viele Barrikaden beseitigen, da sich hinter ihnen allerlei nützliche Power Ups verbergen. Zur Grundausstattung gehören Feuer- und Bombensymbole (deren Wirkungen gehen auch nach einem Ableben nicht verloren), die für einen erhöhten Feuerradius sorgen bzw. dafür, daß Ihr noch mehr Bomben gleichzeitig ablegen könnt. Außerdem winken per Pick Ups noch diverse Extrafähigkeiten, beispielsweise die Möglichkeit, per Hand-

symbol Bomben aufheben zu können, um sie dann fortzuwerfen. Habt Ihr diese Spielmechanik einmal verinnerlicht, sind auch ausgeklügelte Kettenreaktionen und andere hinterhältige Angriffsstrategien zur effektiven Feindvernichtung bald kein Problem mehr. Kenner von anderen Bomberman-Epen werden sich bei der PlayStation-Version sehr schnell heimisch fühlen, da sich an diesem erklärten Spielprinzip überhaupt nichts verändert hat. Gleiches



In jedem Level müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl an Kristallen einsammeln, damit sich der Ausgang öffnet

gilt auch für die Spielmodi. Entweder kämpft Ihr Euch alleine durch den Story- oder Challenge-Modus, oder Ihr müßt Euch gegen bis zu vier weitere Freunde im Battle-Modus. Erstes versetzt Euch in einen verzweifelten Kampf gegen ein intergalaktisches Scheusal, das die vier Elemente jeweils auf einen Planeten versteckt hält. Der Abwechslungsreichtum ist hier besonders groß, da die insgesamt 25 Levels oftmals mehrere Bildschirme groß sind und jeder Planet seine individuellen Besonderheiten aufweist. Auf dem Feuerplaneten rauscht Ihr beispielsweise auch mit einer **Lore** durch die Szenerie, während Euch auf dem Wasserplaneten ständig ein riesiger Greifarm malträtiert. Außerdem stellt sich Euch am Ende eines jeden Planeten ein fieser Endgegner in den Weg, und die haben es teilweise in sich. Der Challenge-Modus ist zwar simpler, aber genauso fordernd für Solisten. Hier gilt es, mit einem Leben möglichst viele Levels zu überstehen. Last but not least kann sich ein Rudel von Bombermanern im **Battle-Modus** nach Herzenslust austoben, indem man sich gegenseitig die Bomben um die Ohren wirft. Die Spiel(schaden)freude und die Emotionen, die dieser Spielmodi bietet, können kaum in Worte gefaßt werden. Man muß es einfach erlebt haben! Wie gesagt bietet das Game-

ben, indem man sich gegenseitig die Bomben um die Ohren wirft. Die Spiel(schaden)freude und die Emotionen, die dieser Spielmodi bietet, können kaum in Worte gefaßt werden. Man muß es einfach erlebt haben! Wie gesagt bietet das Game-

„Der Multispieler-Modus bietet generationsübergreifenden Spielspaß für bis zu fünf Sprengmeister gleichzeitig“

play für eingefleischte Bomberman-Fans keinerlei Innovation, dafür aber in technischer Hinsicht. Die Grafik wird stets in einer neuartigen Pseudo-3D-Darstellung, präsentiert und statt simplen Bonbonsprites wurden alle grafischen Elemente feinsäuberlich gerendert, was den 3D-Effekt noch zusätzlich verstärkt. Die Musikuntermauerung ist außerdem nicht mehr so infantil, sondern mit Techno-, Trance- und Jungle-Rhythmen ungleich moderner geworden. (Ulf. S)

BACKGROUND DIE BOMBERMAN-STORY

Das genaue Geburtsdatum des pummeligen Sprengmeisters ist leider nicht bekannt, Freaks spielten jedoch bereits 1983 auf Sinclair Spectrum- und MSX-Computern mit dem Ur-Bomberman herum. Diesen Namen kannten die Europäer allerdings noch nicht, da die Vertriebsfirma Kuma das Produkt damals unter dem Titel „Eric and the Floaters“ herausbrachte. Erstes größeres Aufsehen erregte Hudson Softs Kreation erst, als Bomberman 1985 in Japan auf dem NES erschien. Das Spielkonzept war zwar noch äußerst schlicht, bot aber im wesentlichen alle wichtigen Elemente heutiger Versionen, jedoch noch ohne die enorm wichtige Multispieler-Option. Das änderte sich erst 1990 mit Bomberman für den japanischen Konsolen-Exoten PC Engine, bei dem sich maximal drei Bombenleger vergnügen durften und der dem Spielkonzept damit in Japan zum Durchbruch verhalf. Erst durch Bomberman 2 (1991, NES) kamen endlich auch deutsche Konsolisten in den Genuß des genial einfachen, und zugleich einfach genialen Spielprinzips. Um Eltern jedoch nicht aufzuschrecken, wurde der Name eigens in Dynablasters abgeändert. Danach wurde schließlich die gesamte Welt vom Bomberman-Virus erfaßt. Dafür sorgten alleine in den Jahren 1992/93 insgesamt sechs weitere Versionen des Klassikers für nahezu alle Plattformen, inklusive einer Arcade-Version mit dem ultimativen zehn-Spieler-Modus. So gesehen ist es somit schleierhaft, daß Hudson Soft sich für die PlayStation-Version so lange Zeit ließ.

Action
Strategie
Abenteurer
Geschick
Simulation

INFO Bomberman World

Hersteller/Vertrieb: Hudson Soft
Schwierigkeitsgrad: **schwer** Levels: 25 (Story Mode)



GEPLANT FÜR Juni '98

ERSTER EINDRUCK

sehr gut

„Spielerisch konventionelle und technisch leicht aufgeborente Version des ewigen Klassikers“

MGM goes PlayStation



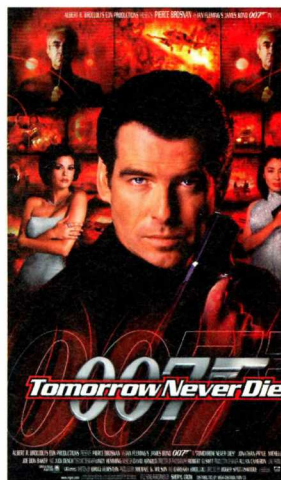
Die meisten großen **Hollywood Film Companies** haben ihre **Ausflüge** in die Welt der **Videospiele** inzwischen hinter sich gebracht, aber **MGM** gedenkt jetzt erst, auf diesem Gebiet richtig loszulegen. Mit **Electronic Arts** als starken Partner für Distribution und Marketing könnte **MGM Interactive** in Zukunft durchaus ein **Spiele-Publisher** werden, mit dem man rechnen muß. Wir statteten dem MGM-Hauptquartier in L.A. schon mal einen Besuch ab, um zu sehen, welche **PlayStation-Titel** wir von dieser Firma im laufenden Jahr erwarten können ...

dem kalifornischen Entwicklerteam Prolific Publishing auf den Markt kommen, der das alte Spielprinzip Capture the Flag mit zeitgemäßen Mitteln wieder aufleben läßt. Auf den ersten Blick scheint alles ganz einfach: Man wählt sich aus einer Reihe von verschiedenen **Vehikeln** (Jeep, Panzer, PT-Boat, Helikopter etc.) das passende aus und erkundet damit eine der ca. 50 ausgedehnten Karten. Stößt man auf einen Feind, versucht man ihn selbstverständlich auszu-

schalten. Das Endziel des Spiels ist es jedoch, die gegnerische Fahne aufzuspielen, die sich in einem Flaggenturm be-



Den Fuel Stations kommt im Kampfgeschehen existentielle Bedeutung zu. Nur mit ihrer Hilfe könnt Ihr Euren Fahrzeugpark auf lange Sicht zum Sieg führen



Die Story des James Bond-Spiels Tomorrow Never Dies setzt da an, wo die Handlung des gleichnamigen Kinofilms endet

James Bond: Tomorrow Never Dies

Noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium befindet sich Black Ops' James Bond-Actionspiel Tomorrow Never Dies, dessen Story an die des gleichnamigen Films anknüpft. Wir konnten immerhin einen kurzen Blick auf drei der insgesamt 10 Levels werfen, die auf mehreren verschiedenen Engines basieren. Geht es am Anfang darum, auf drei eine Schneepiste hinunterzurufen, Hindernissen auszuweichen und sich diverse hartgesottene Bösewichte vom Leib zu halten, entpuppt sich ein anderer Level als actiongeladenes Autorennspiel mit Waffeneinsatz. Indoor-Levels prä-

sentieren sich als waschechte First-Person-3D-Shooter. Tauchsequenzen à la Tomb Raider sind ebenso vorhanden wie halsbrecherische Flugmanöver – kurz: Tomorrow Never Dies soll all das bieten, was man von einem „echten“ James Bond erwartet. In den Zwischensequenzen machen sogar M, Q und Miss Money Penny ihre Aufwartung...

Return Fire 2

Die echten Spielveteranen unter Euch erinnern sich vielleicht noch an den alten Amiga-Titel Fire Power oder an das erste Return Fire-Game. Voraussichtlich im Sommer dieses Jahres wird der Nachfolger Return Fire 2 von

Action ***
Strategie ***
Abenteurer ***
Geschick ***
Simulation ***

GEPLANT FÜR
4. Quartal 98
ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Tomorrow Never Dies

Hersteller/Vertrieb: Black Ops/MGM, EA
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 10



„Wer selbst mal in die Rolle des Superagenten schlüpfen will, der dürfte Tomorrow Never Dies mit Spannung entgegenfeiern“



Wenn zwei Spieler an einer PlayStation eine gemeinsame Return Fire 2-Session abhalten, wird der Bildschirm vertikal geteilt



Die sechs **Vehikel**, die in Return Fire zur Verfügung stehen, besitzen alle ca. 15 verschiedene Funktionen und haben ihre ureigenen Stärken und Schwächen



Die **dreidimensionalen Terrains** der ca. 50 ausgedehnten Maps dürfen aus verschiedenen Blickwinkeln und Zoomstufen in Augenschein genommen werden

findet. Da das Versteck der Fahne mit jedem Spiel neu festgelegt wird, sieht man sich als Spieler in jeder Session mit einer anderen Situation konfrontiert, was natürlich der Langzeitmotivation zugute kommt. Anders als der Vorgänger wartet Return Fire 2 mit durchweg dreidimensionalen Terrains auf, die man sowohl aus der First-als auch aus der Third-Person-Perspektive betrachten kann. Schneelandschaften gehören

ebenso dazu wie Wüstenlevels, Städte oder Dschungelgegenden. Eine breite Palette an verschiedenen Spielmodi verleiht Return Fire 2 zusätzlich besonderen Reiz: Ein einzelner Spieler hat die Möglichkeit, gegen einen recht intelligenten Computergegner anzutreten, während zwei Spieler an einer PlayStation als Partner zusammenarbeiten oder miteinander in Wettstreit treten können. Für den letztgenannten Competi-

ve Mode bietet das Programm nochmal sage und schreibe drei verschiedene Varianten an. Wer über zwei PlayStations verfügt, kann diese via Link-Kabel mit-

einander verbinden und dann sogar heiße VierSpieler-Matches mit zwei Teams oder als erbitterten Dogfight ausfechten. (Herbert E.)

Action ***
Strategie **
Abenteuer ***
Geschick ***
Simulation ***

GEPLANT FÜR Sommer 98
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Return Fire 2

Hersteller/Vertrieb: Prolific/MGM, EA
Schwierigkeitsgrad: einstellbar Levels: k.A.

„Intelligent gemachtes Actionspiel mit einem Schuß Strategie und einer Fülle attraktiver Optionen“

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop? **GLAUBEN WIR NICHT!**
Ander: „Sie waren schon einmal bei uns!!!“

GAMERS POINT

Section PLAYSTATION

... Level 2 ... Section PSX

Level 1... .. Software I

.. Hardware ..*/- Zubehör

Konsole PAL	299,00
Konsole SILVER PACK PAL	333,00
Gamebuster Dataflash	79,85
Interactor Rumble Pack (Körper)	79,85
Memory Card 1 Meg EE	29,85
Memory Card 8 Meg	69,85
Memory Card 24 Meg	69,85
Memory Card 32 Meg	79,85
Memory Card 48 Meg	94,85
Memory Card Farbig Original	39,85
Lunar-Gun incl. Laser	119,85
PREDATOR Gun Logic3	49,85
Joypad ALPS Gamepad	79,85
Joypad Analog	59,85
Joypad Farbig Original	44,85
Joypad Gyber (Cyber-Handschuh)	179,85
Joypad Infra Rot Naki	99,85
Joypad Verlängerung Logic3	19,85
Linkkabel Logic3	39,85
RGB-Scart Kabel Logic3	39,85
Lenkrod Top Drive 3 Systeme	139,85

... Software II

Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85	Need for Speed 3	89,85
Batman & Robin	89,85	Newman Haas Racing	*
Brahama Force	84,85	NHL Face Off Hockey 98	84,85
Buggy	94,85	NHL Open Ice	94,85
Cart Indy Car	*	NHL PowerPlay Hockey 98	84,85
Chili	*	One	89,85
Dark Omen	*	Pax Corpus	89,85
Deathtrap Dungeon	94,85	Power Boat Racing	89,85
Diablo	89,85	Pro Pinball Timeshock	89,85
Dodgem Arena	89,85	Rascal	89,85
Final Fantasy 7	109,85	Reboot	89,85
Final Fantasy Tactics	109,85	Resident Evil 2	139,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85	Snowracer	94,85
Indy 500	84,85	Theme Hospital	89,85
Masters of Teräs Käsi	84,85	Triple Play 99	89,85
MediEvil	*	VMX Racing	89,85
MegaMan 8	84,85	Vs. (Versus)	*
Midway - Arcade Greatest Hits	84,85	Wayne Gretzkys 3D Hockey 98	*
NBA Fastbreak 98	*	Wrecking Crew	94,85
		Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
 - Bei jeder Bestellung, legen die aktuellen Verkaufscharts bei -
 - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
 - ab 3 Spielen Portfolio -
 - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
 - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
 - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
 - Umbauen, kein Problem -
 - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
 - Ladenpreise können abweichen -
 - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

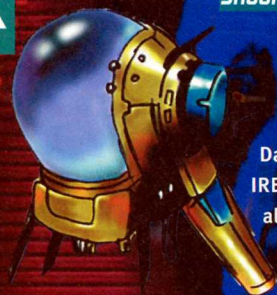
VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm) KARLSRUHE
 Kriegsstr. 27 - 29
 76133 Karlsruhe
 Tel: 0721 - 93357-10/11

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

Shoot 'em Up-Leckerbissen im Doppelpack

R-Types

Darauf haben viele Fans sehnsüchtig gewartet: Die Firma IREM hat ihre **Kult-Shooter R-Type I und II** noch einmal als **Compilation** veröffentlicht, und das bedeutet trotz des mittlerweile betagten Zeitalters **14 spannenden Levels** von allerhöchster **Spieldkultur**



Die klassischen Side-Scroller-Shoot 'em Ups können wie kaum ein weiteres Genre auf eine sehr lange Tradition zurückblicken (siehe auch History). Doch trotz der Vielzahl an Ballerspielen, die in all den Jahren erschienen sind, gehören nur ganz wenige Titel zum erlesenen Kreis der absoluten Klas-

auf dem Buckel hat. Mittels dieser Compilation haben nun auch jüngere Semester demnächst die Gelegenheit, sich von der Qualität dieses Klassikers zu überzeugen. R-Types hat dabei sogar noch einiges mehr zu bieten als die beiden Games R-Type I und R-Type II. In einer Bibliographie erfährt Ihr alles Wissenswerte über

das R-9-Raumschiff und die zahlreichen Feinde. Außerdem bietet der Silberling ein erstes Demo zum brandneuen R-Type Delta-Spiel, das dieses Jahr erscheinen wird (näheres steht im Preview). Für



In puncto Feindkreation war R-Type 1987 absolut richtungsweisend und sehr kreativ

„Das **Leveldesign** ist auch heutzutage noch **absolut vorbildlich**“

siker. Zu dieser elitären Gruppe gehört auch ohne Zweifel IREMs R-Type, das für viele Fans (zu denen ich auch gehöre) nach wie vor zu den besten Produkten seiner Zunft zählt. Grund: Auch nach heutigen Maßstäben bietet dieser Shooter und sein Nachfolger etwas, was vielen modernen Produkten schlichtweg fehlt: ein grandioses Leveldesign und eine herausragende Spielbarkeit. Dieser Umstand ist um so beeindruckender, da R-Type bereits über zehn Jahre (zwölf, um genau zu sein)

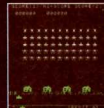
im Prinzip nur, daß die Feinde nicht mehr brav in Reihe und Glied nach unten marschierten, sondern Sturzflüge vollführten. Etwas später meldeten sich die ersten scrollenden Ballerspiele wie Williams Defender oder Konamis Scramble zu Wort, was damals eine kleine Revolution darstellte und den Raum für zahlreiche neue Spielelemente eröffnete. Bereits 1982 erschien mit Segas Zaxxon sogar das erste scrollende Shoot 'em Up mit einer Pseudo-3D-Grafik und einem herrlich naiven Endgegner. Völlig aus der Reihe tanzte ferner die Lucasfilm/Atari-Coproduktion Star Wars, die durch eine primitive Vektor-Grafik erstmals ein Gefühl von Räumlichkeit vermittelte. Die nächste wichtige Evolution stellte Konamis Gradius (quasi der „Vater“ von R-Types) dar, das Mitte der achtziger Jahre erschien und nicht nur das Shoot 'em Up-Genre revolutionierte. Erstmals konnte man per Power Ups sein Waffenarsenal erweitern, und Endgegner erhielten durch diesen Klassiker eine völlig neue Dimension. In der Folgezeit gab es zwar noch einige erfolgreiche Gradius-Pendants, dennoch ging der Trend (bis heute) in Richtung kriegerische 3D-Shoot 'em Ups, zu deren modernen Vertretern beispielsweise die Wing Commander-Serie zählt. Da auch die Verkaufserfolge auf Konsole stark nachließen, kann man sagen, daß der scrollende Shooter im klassischen Sinne heutzutage eher ein Nischendasein fristet - leider.

Background Shoot 'em Up History

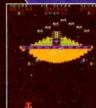
Ballerspiele gehörten von Anfang an zur Videospieldgeschichte dazu. Insider wissen nämlich, daß die simple Raumschiffballerei **Space War** das allererste kommerzielle Videospiel war (wobei diesem der kommerzielle Erfolg verwehrt blieb), und nicht Pong. Der Durchbruch der Ballerspiele gelang allerdings erst 1979 durch Taitos Formationsangriff **Space Invaders**, den es aufgrund des immensen Erfolges in allen erdenklichen Firmenvariationen gab. In Japan war Space Invaders sogar derart erfolgreich, daß zeitweise die 10 Yen-Münzen knapp wurden (kein Witz!). Von diesem simplen Formationsangriffsschema abgeleitet, erschienen in den folgenden Jahren zahlreiche Variationen, zum Beispiel **Galaxian**, **Galaga** oder **Phoenix**, letzteres sogar mit einem richtigen Endgegner. Der Hauptunterschied war im Prinzip nur, daß die Feinde nicht mehr brav in Reihe und Glied nach unten marschierten, sondern Sturzflüge vollführten. Etwas später meldeten sich die ersten scrollenden Ballerspiele wie Williams Defender oder Konamis Scramble zu Wort, was damals eine kleine Revolution darstellte und den Raum für zahlreiche neue Spielelemente eröffnete. Bereits 1982 erschien mit Segas Zaxxon sogar das erste scrollende Shoot 'em Up mit einer Pseudo-3D-Grafik und einem herrlich naiven Endgegner. Völlig aus der Reihe tanzte ferner die Lucasfilm/Atari-Coproduktion Star Wars, die durch eine primitive Vektor-Grafik erstmals ein Gefühl von Räumlichkeit vermittelte. Die nächste wichtige Evolution stellte Konamis Gradius (quasi der „Vater“ von R-Types) dar, das Mitte der achtziger Jahre erschien und nicht nur das Shoot 'em Up-Genre revolutionierte. Erstmals konnte man per Power Ups sein Waffenarsenal erweitern, und Endgegner erhielten durch diesen Klassiker eine völlig neue Dimension. In der Folgezeit gab es zwar noch einige erfolgreiche Gradius-Pendants, dennoch ging der Trend (bis heute) in Richtung kriegerische 3D-Shoot 'em Ups, zu deren modernen Vertretern beispielsweise die Wing Commander-Serie zählt. Da auch die Verkaufserfolge auf Konsole stark nachließen, kann man sagen, daß der scrollende Shooter im klassischen Sinne heutzutage eher ein Nischendasein fristet - leider.



Galaga



Space Invaders



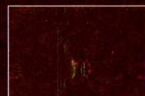
Phoenix



Galaxian



Zaxxon



Star Wars



Mit einer völlig ausgebauten Waffendrohne verfügt Ihr über einen wertvollen Schutzschild. Dennoch ist es in einigen Situationen ratsam, sie nach vorne zu schießen, damit sie quasi als Vorhut die heranströmenden Gegner pulverisiert



Dieser Level besteht nur aus einem riesigen Raumschiff, das Ihr einmal umrunden müßt, ehe Ihr zum Schwachpunkt gelangt

Nicht so bei R-Type. Bei diesem Leveldesign wurde nichts dem Zufall überlassen. Jeder Feind und jedes Power Up wurde exakt platziert, vergleichbar mit einem guten Jump & Run-Spiel. Hinzu kommt, daß Ihr jede Situation nur dann meistern könnt, wenn Ihr die richtige Strategie verfolgt. Mit planlosem Drauflosballern kommt man bei R-Type I und II nämlich nicht sehr weit. Zweitens: das Waffensystem. Das Waffensystem von R-Types erinnert ein wenig an Konamis Klassiker Gradius, wurde jedoch noch einmal deutlich ver-



Der allererste Levelhüter hat mittlerweile regelrechten Kultstatus erreicht, was vielleicht auch daran liegt, daß er sehr einfach zu besiegen ist

feinert. Neben einem aufladbaren Plasmaschuß, der vor allem bei den mächtigen Endgegnern geschickt eingesetzt werden muß, spielen kleine Roboter, die als fliegende Power Up-Spender fungieren, eine gewichtige Rolle, da sie die lebenswichtige Waffendrohne liefern, die Ihr durch diese Power Ups systematisch aufbaut. Ihr könnt diese Drohne sehr universell einsetzen. Entweder koppelt Ihr sie vor oder hinter

Eurem Raumschiff an (sie fungiert dann als eine Art Schutzschild), oder Ihr löst sie per Knopfdruck wieder ab, so daß sie neben Euch her schwebt und Euch quasi Feuerschutz gibt. Wie Ihr diese Waffendrohne einsetzt, das ist sehr spielentscheidend und erfordert strategisches Denken. Drittens: die gelungene Gewichtung zwischen Motivation und Frustration. R-Type I und II sind ziemlich harte Nüsse, aber dennoch ist man selbst nach Stunden immer noch motiviert, sich bis zum finalen Levelhüter durchzukämpfen. Grund: Trotz der harten Gangart hat man niemals das Gefühl, daß das Spiel unfair ist, da jede Situation mit der richtigen Strategie zu schaff-fen ist. (Ulf S.)



Ein unterhaltsames CG-Intro stellt Spielszenen durch schönste Rendergrafiken dar



Der erste Endgegner aus R-Type II erinnert auffallend stark an ein Alien, der biomechanoiden Grafikstil prägt ohnehin die gesamte Optik des zweiten Teils



R-Type II erschien zwei Jahre nach R-Type und bietet außer einer deutlich verbesserten Grafik kaum irgendwelche neuen Spielelemente



Bei diesem Level taucht Ihr mit Eurem Raumschiff auch unter Wasser ab, was sich spürbar auf die Fluggeschwindigkeit auswirkt



Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO R-Types

Hersteller/Vertrieb: IREM Schwierigkeitsgrad:
schwer Levels: 8 + 6



GEPLANT FÜR
Sommer 1998

ERSTER EINDRUCK

super

„Nach wie vor das wohl faszinierendste
2D-Shoot 'em Up“

Clockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Ab Ende März
im Handel!

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,
verdammst ungenützlich, 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 LIMITED

Need For Speed 3

Mami, Mami, ich will einen Mercedes! Leidgeprüfte Eltern können schon im März ihren Sprößlingen diesen Wunsch erfüllen - und mehr! Insgesamt **acht Rennschlitten der Superklasse** stehen in Need For Speed 3 für **ausgedehnte Spritztouren** zur Verfügung



Ich schubs' die Enten aus dem Verkehr! Spektakuläre Crashes sind bei NFS 3 keine Seltenheit

Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde, so lautet ein altes Sprichwort. Nun ist es natürlich fraglich, ob man wirklich glücklich wird, wenn man auf dem Rücken eines altersschwachen Gauls sitzt und

seine Freunde mit ihren flotten Sportflitzern an der Weide vorbeibrettern sieht. Da ist es doch schon besser, sich selbst ein solches Wägelchen anzuschaffen. Denn wenn man 300 oder mehr Pferdchen unter der Motorhaube hat, hat man ja

logischerweise auch 300 Pferderücken (also irgendwie), was somit also auch das Glück in ungeahnte Höhen treibt. Da Otto Normalverbraucher in dieser Dimension kaum Glück in dieser Menge haben wird, bringen findige Softwaregeschmiedenen von Zeit zu Zeit Games heraus, die einem die Möglichkeit geben, zumindest ab und zu in mördermäßig übermotorisierten Karren durch die Botanik zu stechen. Kleiner Vorteil gegenüber den echten Schlitten: Wenn Ihr mal wieder mit Tempo 250 von einer vereisten Alpenstraße gleitet, bringt Euch das nicht um, sondern wirft Euch nur um wenige Sekunden zurück (ich weiß, ein schwacher Trost, aber immerhin). Electronic Arts konnte vor knapp zwei Jahren mit Need For Speed für Furore sorgen, denn das Game war nicht nur von der Grafik und von der Spielbarkeit her beispielgebend. Auch die Euch zur Verfügung stehenden Boliden waren durch Promotion-Videos und tonnenweise Infos sauber ins Game integriert. NFS wurde so auch zum Verkaufsschlager und Liebling der Fachpresse. Nach einem weniger gelungenen zweiten Teil wartet EA nun mit dem dritten Teil der Sportwagen-Saga auf. Wie

schon in Teil 1 und 2 warten acht moderne Renner auf Euch, mit denen Ihr über die verschiedensten Strecken rasen könnt. Neben altbekannten Flitzern, wie dem Lamborghini Countach und dem Lamborghini Diablo, könnt Ihr Euch auch in die virtuellen Cockpits eines Ferrari 550 Maranello, Ferrari 355 F1, Mercedes CLK GTR, Jaguar XJR-15, einer Corvette C5 und des **ItalDesign Nazca** setzen. Obwohl alle diese Wagen mit wahren Pferdeherden ausgestattet sind, hat doch jeder seine spe-

„Nachtfahrten, Wind und Wetter, tolle Grafik-effekte, so macht ein Rennspiel Spaß“

ziellen Eigenheiten, die ihn für die eine oder andere Strecke geeigneter machen als die Konkurrenz. Weil wir gerade beim Thema Strecken sind: Es gibt deren insgesamt zehn,



Der ItalDesign Nazca wartet mit einer Wahnsinnsbeschleunigung auf



Die Verfolgungsjagd macht echt Laune, die Polizei sperrt sogar die Straße ab



Auf der Jagd nach Euch setzen die Cops auch Hubschrauber ein



Wer fährt schon gerne nachts und bei Regen?



Immer diese lahmen Enten! Was bei diesem Bremsmanöver an Gummi auf der Straße bleibt, das kostet mehr als ein 2CV



Die Leitplanke kann Euren Boliden nicht aufhalten. Rast Ihr gegen sie, müßt Ihr Euch auf ein kühles Bad im Fluß gefaßt machen

wobei zwei als Bonustracks dienen, d.h., sie sind erst nach längerem erfolgreichen Spielen zugänglich. Die Strecken

„Mit 250 Sachen im Ferrari durch die Canyons, das macht echt Laune“

liegen wieder einmal in den verschiedensten Landstrichen, z.B. im herbstlichen Neuengland, wo Ihr durch bunte Wälder und vorbei an landestypischen Häusern düst, im trockenen Nevada, wo es durch tiefe Canyons und heiße Wüstenstraßen geht, oder in einer futuristischen Stadt, die durch Wolkenkratzer und Superhighways beeindruckt. Wie immer gibt es Rundkurse und Etappenstrecken. Neu bei NFS 3 ist, daß Euch auf Euren Fahrten unterschiedliche Licht- und Wetterverhältnisse begegnen können. So prasselt Euch manchmal Regen auf die Windschutzscheibe, und nachts habt Ihr nur mit eingeschaltetem Fernlicht eine Chance, die nächste Kurve zu erkennen. Zudem wirkt sich die Witterung natürlich auf das Fahrverhalten Eures Bolidens aus, denn wenn nasses Laub hochwirbelt und das Wasser aus den Pfützen spritzt, fährt es sich natürlich

ganz anders als auf trockener Strecke. Das Wetter wurde mit tollen Effekten in das Game integriert, wirbelnde Schneeflocken wechseln sich mit im Lack Eures Wagens spiegelnden Wolken ab, Sonnenstrahlen und blinkende Blaulichter wirken realistischer denn je. Auch beim Gameplay hat sich etwas getan. Zusätzlich zu den Modi Einzelrennen, Turnier, Training und Kockout gibt es jetzt die **Verfolgungsjagd**. Hier müßt Ihr nicht nur schneller sein als Euer Gegner, sondern müßt auch vor der Polizei fliehen, die verständlicherweise nicht gerade begeistert ist von Eurer Raserei. Um Euch ein saftiges Knöllchen zu verpassen, **setzen die Cops auch Hubschrauber ein** oder sperren kurzerhand die Straße mit ihren Autos. Werdet Ihr zu oft erwischt, wandert Ihr natürlich in den Bau, und das Rennen ist beendet. Obwohl in der Preview-Version noch nicht alle Strecken und alle Autos fertig waren, läßt sich anhand der bereits vorhandenen Tracks schon jetzt sagen, daß Need For Speed 3 sicherlich zu den Großen im Renngeschäft aufschließen wird. Ende März heißt es dann für alle Rennfreks: Anschlallen und das Rauchen einstellen. Denn dann startet NFS 3 in den Softwareläden durch. (Frank F.)



... kommt nur das gute Super rein. Tanken könnt Ihr nicht, aber als Verzierung ist die Tankstelle ganz nett



In der Großstadt könnt Ihr im Hintergrund die Wolkenkratzer sehen, Euer Augenmerk solltet Ihr aber auf Eure Gegner richten



Nachts sinkt die Sichtweite natürlich beträchtlich. Nur mit eingeschaltetem Fernlicht habt Ihr eine Chance, die Strecke zu erkennen

Action	••	INFO Need For Speed 3
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8+ Strecken
GEPLANT FÜR März		   
ERSTER EINDRUCK		
super		
„Acht tolle Sportwagen und spitzenmäßige Grafikeffekte, Need For Speed 3 hat das Zeug zum Hit!“		

Stählerne Adler

18

Deadly Skies

Wer ist der **beste Kampfpilot** auf der Welt? Diese Frage wird bei einem internationalen Turnier mit den **Überschalljägern** der 90er Jahre geklärt

Da sich seit Top Gun so einiges in der internationalen Politik geändert hat, müssen Kampfpiloten selbst in einer Zeit des Friedens immer wieder unter Beweis stellen, was sie so auf dem Kasten haben. Daher wurde das Deadly Skies-Turnier ins Leben gerufen, um den König der Lüfte zu ermitteln. Unter den strengen Blicken von ehemaligen Kampfpiloten treten nun die acht besten Flug-Asse gegeneinander an. Ihr habt wie gesagt die Wahl zwischen acht verschiedenen Düsenjägern, die von der Mig-29, F-16 Falcon und F-14 Tomcat bis hin zu Klassikern wie der F6 Intruder oder F4 Phantom reichen. Die Flugzeuge unterscheiden sich nicht nur in den sechs Standardeigenschaften, wie z.B. Energie, Endgeschwindigkeit oder Beschleunigung, sondern besitzen auch Spezialmanöver. Die Bewaffnung fällt relativ einfach aus. Neben zielgesteuerten Raketen nach hinten und vorne, deren Anzahl begrenzt ist, steht

eine Vulcan-Kanone mit unendlicher Munition zur Verfügung. Dieses Accessoire kann noch durch **Upgrades**, die Ihr während des Spiels einsammeln könnt, vergrößert werden. Hier gibt es neben neuen Standardraketen z.B. auch eine Laserkanone oder eine überdimensionale Zielfrakete mit starker Sprengkraft zu ergattern. So, nun aber zum Wesentlichen, der Aktion am tödlichen Himmel. Rundenweise treten Ihr mit Eurer Maschine gegen die Konkurrenz an, wobei Ihr normalerweise zwei Kämpfe gewinnen müßt, die jeweils innerhalb eines dreiminütigen Zeitlimits stattfinden. Die Schlachten über den Wolken finden in einer der sieben Landschaften statt, die z.B. eine Wüstenlandschaft, eine verregnete Berglandschaft oder eine Großstadt zu bieten haben. Die virtuelle Welt ist relativ karg gestaltet, denn neben **Hügel und Berge** gibt es nur einige Häuser und andere Bauwerke zu bestaunen. Des weite-



Diese **Upgrades** sind überall in der virtuellen Welt verteilt. Meist werden sie von **Flak-Stellungen** oder den Panzern bewacht

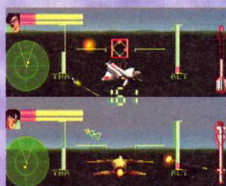
ren findet man Panzer und Flak-Stellungen, die beide Piloten gleichermaßen mit Granaten eindecken. Außer Eurem Konkurrenten und den militärischen Bodeneinheiten gibt es noch die natürlichen Schranken, wie Erdboden und Berge, die Euch bei einem Crash Energie kosten. Abgesehen vom Challenge Mode könnt Ihr noch via horizontalem Split-Screen gegen einen Kumpel antreten und beweisen, wer von Euch der bessere Pilot ist. Die Flugzeuge sind im großen und ganzen recht ordentlich gestaltet worden und ähneln ihren Originalen in den wesentlichen Zügen. Leider wird kein Analog-Stick unterstützt, der ein optimales Fliegen ermöglichen würde. (Frank F.)



Über den Wolken ist die Freiheit grenzenlos. Der Helikopter beschießt Euch und Euren Konkurrenten. Rechts hat gerade wieder eine unserer Raketen eingeschlagen



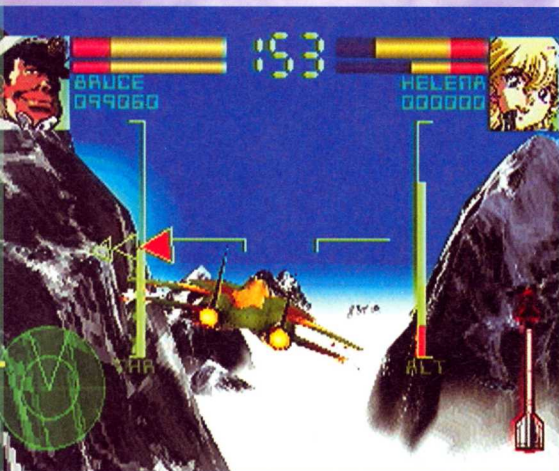
Bei Deadly Skies stehen Euch acht verschiedene Piloten mit ihren Flugzeugen zur Verfügung



Im Zwei-Spieler-Modus leistet Ihr Euch heiße Duelle mit einem Kumpel



Nach jeder Mission wird erst einmal abgerechnet. Jeder Treffer, jedes eingesammelte Goodie und die Zeit werden verrechnet



Auf Hindernisse wie **Hügel und Berge** müßt Ihr besonders achten, wenn Ihr keine Energie verlieren wollt

Action *** Strategie *** Abenteurer *** Geschick *** Simulation ***	INFO Deadly Skies Hersteller/Vertrieb: Coco Nuts Japan/Import Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A. GEPLANT FÜR 2. Quartal 98 ERSTER EINDRUCK durchschn.
--	---

„Deadly Skies kann dem König der Lüfte, Ace Combat 2, kaum das Wasser reichen“

BLOODY ROAR



AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN!

Bloody Roar wird Dir in Fleisch und Blut übergehen.

Sie ist da, die Bestie unter den Beut'ern! ...
...lag Dich in die Arena und 200 fleischerfetzende Moves von Charakter
lassen Dich wie einen blutigen Anfänger aussehen. Gimm Deine Gegner
keinen Bissen, nimm das einzigartige Morph-Feature und weck die ruhende
Bestie in Dir. Die uns Unerreichten gute Optik macht den Sieg über Deine
Gegner zum wahren Festmahl. Die brutal schnelle Grafikengine reißt Deine
Reflexe bis zur absoluten Blüthe aus.

Fall nicht vom Fleisch. Zeig Deine Zähne, beiß Dich fest, stell Dich der Herausforderung.

Top Game
[BLOODY]
[GOOD!]

- Maniac 85%
- Widerstand 91%
- Fun Factor 91%
- Mass Fun 87%
- Port Level 85%
- Brutal Screenplay 82%
- Rich Presentation 10 um 10
- Playstation Magazine 17
- Playstation 87%



© 1995 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Bloody Roar is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. Bloody Roar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. Bloody Roar is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries.



Chill

Großväterchen Frost ist fort, die olympischen Winterspiele von Nagano sind auch vorbei, die virtuelle Wintersaison fängt jedoch jetzt erst richtig an

Dieses Mal versucht sich die Softwareschmiede Silicon Dreams an der Versoffung des nicht totzukriegenden Wintersports: Snowboarding! Das Teil wird unter der Regie von Eidos vermarktet und trägt den klangvollen Namen Chill, was soviel wie „Kälte“ oder auch „Verkühlung“ heißt. Und genau die holt Ihr Euch beinahe, wenn Ihr die lässigen Boarder seht, die sich im Intro mit allerlei Faxen vorstellen. Goat, Toto, Bone und Trixi nennen sich die Schneefreaks, unter denen Ihr Eure Spielfigur wählen dürft. Wie üblich besitzt jeder der Sportler Stärken und Schwächen im Fahrstil, die Ihr

jedoch erst auf der Piste kennenlernen. Weiterhin hängen Eure Fahreigenschaften von der Wahl des Boards ab: Custom, Twins, Alp und Supermodel sind die vier Kategorien, unter denen man sich noch verschiedene Farbvarianten herausuchen darf. Eure nächste Entscheidung betrifft die Piste, auf der Ihr elegant ins Tal gleiten wollt. Zunächst sind drei Standardstrecken verfügbar: Wintersport, Wald und Dorf. Was sich wenig spektakulär anhört, zeigt sich bei näherem Anblick als erstaunlich abwechslungsreich. Auffallend ist dabei vor allem die Länge der Abfahrten. So sind als Rekordzeit für die Wintersportpiste beispielsweise stolze dreieinhalb Minuten angegeben. Während dieser wirklich knapp bemessenen Zeitspanne surft man durch Slalometappen, flitzt durch eine Bobbahn, springt eifrig in einer Halfpipe herum und segelt darüberhinaus noch über eine Skisprungschanze. Auch die anderen zwei Pisten haben der-



Die Strecken zeigen sich äußerst vielseitig und bieten jede Menge Hindernisse



Eine Schikane der Holzfäller: Umstürzende Bäume erfordern flinke Ausweichaktionen



In den Slalometappen werden Euch für jedes erfolgreich passierte Slalomtor 200 Punkte gutgeschrieben

artige Attraktionen zu bieten: Bäume stürzen Euch in den Weg, Ventilatoren sorgen für Gegenwind, und jede Menge Hindernisse wie Baumstümpfe oder Rails (lange Holzbalken), laden zu jeder Menge Tricks ein. Deren perfekte Ausführung wird mit Punkten belohnt, die auf einem Konto gutgeschrieben werden. Habt Ihr dann sowohl die Bestzeit als auch den Punkterekord auf allen drei Standardpisten geschlagen, dann winken Euch noch zwei Profistrecken, nämlich Gletscher und Freeride. Doch bis dahin wird viel Übung nötig sein, denn die Strecken zeigen sich bis jetzt durchaus anspruchsvoll. Wer jedoch keinen Bock hat, ganz allein die Hänge abzusurfen, kann auch gegen einen Kumpel antreten. Löbllicherweise ist dabei einstellbar,

ob der Bildschirm vertikal oder waagrecht gesplittet wird. (Frank F.)



Pilotwings vom N64 läßt grüßen: der ungewöhnliche Zieleinlauf am Ende der Waldpiste



Die Gesetzeshüter sind auch auf der Piste präsent. Mit einem beherzten Sprung überquert Ihr die Straße



In der Halfpipe müssen neben Method Grab und Mute Grab möglichst viele ausgefallene Tricks vollführt werden



Die Hintergründe wurden photorealistisch gestaltet und geben einen schönen Eindruck von der Bergwelt

Action .. Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Chill Hersteller/Vertrieb: Silicon Dreams/Eidos Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 5 GEPLANT FÜR April ERSTER EINDRUCK gut
--	---

„Vielsprechendes Snowboardrennen und scharfer Konkurrent für Cool Boarders 2“

Luxuskicker mit Edelophil

World League Soccer

Der Endspurt zur Fußball-WM kann beginnen.

Auch Eidos möchte ein Wörtchen mitreden

Während sich echte Fußballfans schon Zweitfernseher anschaffen, um auch wirklich keines der Spiele der WM zu verpassen, werkeln Silicon Dreams fleißig an dem Game

World League Soccer, das auch die fanatischsten Fußballfans begeistern soll. Mit 190 Mannschaften aus zehn verschiedenen Ligen der Welt könnt Ihr in den berühmtesten Fußballarenen der Erde



Spektakuläre Torszenen soll es zuhauf geben



Auch das Publikum ist mit Bewegungen ausgestattet



Kopfball: Die Schatten der Spieler werden dynamisch berechnet



antreten. Laut Eidos, die das Game vertreiben werden, wird WLS zumindestens im Bereich Grafik ein neues Zeitalter einläuten, und wirklich lassen die ersten Screenshots auf grafische Highlights hoffen. Dank neuer Engine soll das Motion Capture noch realistischer aussehen. Auch in spie-

lerischer Hinsicht nimmt der Presstext den Mund recht voll. So sollen neben Wettereinflüssen (spritzende Pfützen) und dynamischer Kameraführung auch die innovative KI und detaillierten Replays nebst der rasanten Action für Staunen sorgen. Schau'n mer mal. (Frank F.)

Action **
Strategie ***
Abenteuer ***
Geschick ***
Simulation **

GEPLANT FÜR
Mai

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO World League Soccer

Hersteller/Vertrieb: Silicon Dreams/Eidos Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



„Wird World League Soccer zum ersten FIFA '98-Konkurrenten?“

GAMESHOP KRASCHL

A - 6100 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1

TEL. + FAX: 0 52 44/6 49 59

aus Deutschland und Italien: (00 43) 52 44/6 49 59

Sony Playstation

Bloody Roar * öS 748.-
Bushido Blade * öS 748.-
Bust a Move * öS 598.-
Deathtrap Dungeon * öS 748.-
Diablo * öS 748.-
Gex 3D * öS 748.-
Lucky Luke * öS 748.-
Pitfall 3D * öS 748.-
Rascal * öS 748.-
Riven * öS 898.-
Skull Monkey's * öS 748.-
Spice World * öS 348.-
Youngblood * öS 748.-
Batman & Robin öS 748.-
Cool Boarders 2 öS 698.-
Nagano Winter Games öS 848.-
Nightmare Creatures (rotes Blut) öS 648.- (DM 93.-)
Steel Reign öS 598.-
Final Fantasy Tactics us öS 998.-

Gran Turismo jap öS 1098.-
Resident Evil 2 us öS 1098.-
Tekken 3 jap ende März öS 1198.-

NINTENDO 64

Fighters Destiny * öS 1048.-
GASP * öS 1048.-
Goemon* öS 1098.-
NBA Pro 98 * öS 1048.-
NHL Breakaway 98 * öS 998.-
Snowboard Kids * öS 748.-
Tetrisphere * öS 748.-
WCW vs. NWO * öS 1048.-
Yoshi's Story * öS 698.-
Cruis'n USA öS 748.-
Golden Eye öS 998.- (DM 143.-)
Mace the dark Age öS 998.- (DM 143.-)
Nagano Winter Games öS 998.-
Grundgerät PREISENKUNIG öS 1998.- (DM 285.-)

AN- &
VERKAUF VON
GEBRAUCHT-
SPIELEN.
AUCH PC CD ROM &
SATURN-SPIELE
LIEFERBAR

* Diese Titel erscheinen voraussichtlich im März. Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten öS 80.-/ EMS öS 120.-; Versandkosten für's Ausland öS 105.-.
Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Wenn Ihr mit einem Special Move den Kampf beendet, wird das anschließende Replay durch rasante Cuts äußerst dynamisch präsentiert



Kein Yoga: Der grimmige Endgegner **Raidou** zermalmt seine Opfer vorzugsweise durch halbschwererische Wurftechniken



Das Kampfareal endet zwar nicht abrupt, dafür kostet ein Niederschlag außerhalb der Kampfzone extra viel Lebensenergie

Kampf auf Leben und Tod

Dead or Alive

Alle **Prügfans** reden derzeit nur noch von **Tekken 3**. Doch klammheimlich nähert sich durch die hierzulande eher unbekannte Softwarefirma **Tecmo** eine weitere meisterliche **Handkantenschlägerei**, die qualitativ derart überzeugend ist, daß **Sony** höchstpersönlich den Vertrieb übernommen hat

Der straighte Klopfer mit dem martialischen Namen **Dead or Alive** dürfte zumindest für Spielhallengänger nicht unbekannt sein. Tecmo kündigte zwar bereits sehr früh eine

PlayStation-Umsetzung an, ließ sich je-

doch sehr sehr lange Zeit für dieses Vorhaben, und das kam der virtuellen Knochenbrecherei auch sehr zugute. **Dead or Alive** stellt ein derart geradliniges und kompaktes 3D-Prüfspiel à la **Tekken** dar, daß es schon wieder sein

Markenzeichen geworden ist. Das fängt beim Kämpfersensemble an, das weitestgehend auf abgefahrene Charaktere, beispielsweise **Dhal** aus der **Street Fighter**-Serie, verzichtet. Statt dessen bilden insgesamt elf zum größten Teil fernöstlich angehauchte **Normal-Kämpfer** das Feld. **Jann-Lee** zum Beispiel ist der Quoten-Bruce Lee, den man in fast jedem Prüfspiel findet. Mit dem bekannten spitzen „Aiiii!“-Schrei und blitzartigen Bewegungen bringt er seine Gegner schnell zur Verzweiflung. Aber auch das vermeintlich starke Geschlecht ist sehr stark vertreten. **Tina** beispielsweise ist zwar schön wie die Sünde, jedoch ungemein erbarmungslos



Beim **Team Battle**, der sich in Japan großer Beliebtheit erfreut, treten zwei 5er-Gruppen gegeneinander an, so daß der Auswahl der Kämpfer eine taktische Bedeutung beikommt

und vor allem bekannt durch ihre kraftvollen Wrestlingeinlagen. Auch der finale Endgegner **Raidou** hat es wahrlich in sich. Mit seinen fetten Koteletten und seiner düsteren Miene erinnert er an einen grobtriebenden Schlächter, was gleichzeitig auch seinen Kampfstil perfekt beschreibt. Gegenüber dem Arcade-Original spendierten die Macher sogar zwei Extrafiger: den **US-Catcher Bass** sowie die zierliche Asiatin **Ayane**. Auch bei den Spielmodi gibt es logischerweise deutlich mehr, als das Spielhallen-Original zu bieten hat.



Unglaublich, aber wahr: **Tina** beherrscht Griffe, wie diesen spektakulären 360-Grad-Schleudwurf, die man ansonsten nur aus der **WWF** kennt



Kein Spiel für Emanzen: Die weiblichen Kämpfer tragen allesamt sexy Klamotten, die Frauen eher in eine **Disco** anziehen, wenn sie auf **Mackersuche** sind

Da wären: **Time Attack** (sämtliche Gegner möglichst schnell umhauen), **Survival-Modus** (mit einem Leben möglichst viele Widersacher besiegen), **Team Battle**, Trainingsraum sowie die ungewöhnliche **Kumite**-Spielart. Letzteres ist nur etwas für die absoluten Prüffreaks unter Euch. Es gilt, mit einem festgelegten Charakter eine vorgegebene Anzahl (30, 50 oder 100) von wechselnden Kontrahenten möglichst gut zu überstehen, damit Ihr einen guten Quotienten erzielt. Natürlich gesellt sich auch ein **Arcade-Modus** dazu. Die-



Sobald die bärenstarke Tina ihre Beintechniken einsetzt, kommt ihr mintfarbener Slip unter ihrem gewagten **Minirock** zum Vorschein



Der amerikanische Wrestler Bass ist nicht nur stark, sondern auch noch erstaunlich agil



Jack ist an sich ein cooler Fighter aus der Bronx, der offensichtlich eine Vorliebe für ein skurriles Outfit hat

se Grundoption ist besonders für Sammler interessant, denn für jedes erfolgreiche Durchspielen mit einem anderen Charakter winken allerlei Extras, wie auswählbare Outfits. Doch um diese zu erhalten, muß man angesichts der ausgefeiltesten CPU-Kämpfer sehr ausgeschlafen sein. Zwar fiel die Steuerung mit den Aktionen Schlag, Tritt, Wurf sowie einem eleganten Ausweichmanöver, bei dem Ihr den Gegner einfach um 180 Grad herumzieht, sehr kompakt aus, durch die gnadenlose Betonung des Actionmoments sind jedoch nur die talentierteren Beat 'em Up-Spezialisten gefragt. Die beiden Haudegen stehen sich fast die gesamte Zeit immer sehr dicht gegenüber, so daß Atempausen kaum möglich sind und selbst die knapp bemessene Rundenzeit von 30 Sekunden fast immer durch ein K.o. vorzeitig be-



Die Hintergründe sind zwar nur zweidimensional, sehen dafür aber beinahe photorealistisch aus

det wird. Zu diesem kompromißlos auf Action getrimmten Gameplay paßt auch das Schlagrepertoire, das ähnlich wie bei Tekken vor allem aus sehr schnell vorgetragenen Kombinationen besteht, wenn Ihr einmal das schnelle Hin und Her zwischen den einzelnen Tasten in Verbindung mit der entsprechenden Joypadrichtung beherrscht.

Das Einstudieren der Combos und Special Moves lohnt sich übrigens doppelt, denn neben der Dezimierung der gegnerischen Energieleiste wird Euer Auge auch durch superbe Animationen verwöhnt, die ungewöhnlich schnell und überaus fließend vorgetragen werden, vor allem bei den Wurfaktionen. Die grafische Qualität ist

überhaupt ziemlich beeindruckend. Sämtliche Kämpfer wurden trotz der lupenreinen HiRes-Darstellung mit einer Vielzahl von Polygonen modelliert, die weitestgehend ohne Ecken und Kanten auskommen. Selbst kleinste Details wurden verwirklicht, z.B. wehende Röcke wiegen sich der Physik entsprechend im Wind langsam hin und her. Apropos Röcke, die süßen Mädels geizen nicht gerade mit ihren Reizen. Strapse, **Minirock** sowie eine geschmeidig wippende Oberweite lenken anfangs vom kämpferischen Geschehen ab. Die PlayStation-Version steht dem Spielhallen-Original in grafischer Hinsicht in kaum einen Punkt nach - Kompliment! Zum Abschluß sei noch erwähnt, daß Dead or Alive den Dual Shock-Controller unterstützt, durch den Ihr Treffer durch ein mehr oder weniger heftiges Rütteln wahrnehmt. (Ulf S.)



Wenn Ihr das Timing beherrscht, sind im Zusammenspiel mit dem Steuerkreuz beeindruckende Grifftechniken möglich, wie beispielsweise Jann-Lees tödlicher Schwitzkasten



Der Ninja Hayabusa verfügt über eine überraschende Handstandattacke



Der Elitesöldner Bayman kämpft sogar in einem Kampftaucheranzug

Action *** Strategie *** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	INFO Dead or Alive Hersteller/Vertrieb: Tecmo/Sony Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 11 Kämpfer GEPLANT FÜR Juni ERSTER EINDRUCK super
---	--

Technisch grandios und spielerisch sehr beschlagen stellt dieser Titel eine klare Konkurrenz für Tekken 3 dar

Namcos Prügelfest steht in den Startlöchern

Tekken 3

Endspurt: Am **27. März** wird **Namcos** langersehnter **Prügelnaller** endlich in Japan sein PlayStation-Debüt feiern. Bevor es zum **Mega-Preview** kommt, liefern wir anhand der neuesten **Screenshots** noch einige wertvolle Informationen

Japaner müßte man sein, jedenfalls wenn es um Videospiele geht. Dies wird vor allem deutlich, wenn man die internationalen Erscheinungsdaten von Tekken 3 vergleicht. Während man in Japan (27. März) und den USA (30. April) schon bald dem Prügelfest entgegenfiebert, müssen wir uns hierzulande laut Sony Deutschland noch bis zum September gedulden. Doch selbst diese Wartezeit dürfte sich lohnen, denn die Bilder der mittlerweile fertigen Version sehen äußerst vielversprechend aus, und das war bei Tekken 3 nicht unbedingt eine Selbstverständlichkeit. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern handelt es sich nämlich um einen Arcade-Klopper, der nicht auf der nahezu PlayStation identischen System 22 Arcadehardware entwickelt wurde, sondern auf deren Nachfolger System 12. Den-

noch gelang den Fernöstlern von Namco das Kunststück, das Spielhallen-Original ohne größere Verluste auf die PlayStation zu „transplantieren“, was beileibe kein einfaches Unterfangen war. Vor allem die aufwendigen **dreidimensionalen Hintergründe** dürften den Programmierern einige Probleme bereitet haben. Insgesamt kann man von einer 1:1-Spielhallen-Version sprechen, wenn auch keine perfekte. Bei der Definition sämtlicher Kämpfer zum Beispiel konnten zwar viele Ecken und Kanten des Vorgängers ausgemerzt werden und die Texturierung bietet mehr Detailfülle, dennoch gab es einige technische Kompromisse gegenüber der Spielhallen-Version. Die Gesichtstexturen wirken beispielsweise auf der PlayStation nicht so klar. Dafür gibt es bei den Animationen keinerlei Einbußen zu ver-



Eddy zählt zu den interessantesten Neulingen im Charakterfeld von Tekken 3. Mit seinem sehenswerten Tanzkampfstil namens Capoeira legt er seine Widersacher auf höchst elegante Art und Weise aufs Kreuz

melden, d.h., Kenner des Arcade-Originals müssen sich bei der PlayStation-Konvertierung nicht umstellen. In puncto Ausstattung sind derzeit noch viele Fragen offen. Natürlich gibt es neben dem Arcade-Modus noch den obligatorischen Time Attack, einen Trainingsmodus sowie die Survival-Option (mit einem Leben möglichst viele Widersacher in den Staub schicken), ob sich die Designer jedoch etwas Neues haben einfallen lassen, das ist derzeit noch unklar. Gleiches gilt für das **Charakterfeld**. Die große Frage ist nämlich, wie viele Geheimcharaktere sich zu den zehn offiziellen dazugesellen werden. Bekannt sind momentan lediglich der Minidrache

Gon sowie ein großer Bär. Wenn man sich allerdings gegenwärtig, daß Tekken 2 bereits 25 Haudegen bietet, dann dürften es beim Nachfolger mindestens genauso viele sein. In der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr es auf jeden Fall ganz genau. (Ulf S.)



Die **dreidimensionalen Hintergründe** sind teilweise sehr beeindruckend. Die Chintown-Stage brilliert beispielsweise durch einen tollen räumlichen Tiefeneffekt und hohen Detailreichtum



Ling Xiaoyu zählt mit ihren 16 Jahren zu den jüngsten Charakteren im Feld. Trotz ihres kindlichen Alters beherrscht sie wie alle anderen einen unblockbaren Supermove



Ninja Williams erhielt sich durch einen Tiefschlag ihre anmutende Schönheit, die nach wie vor im krassen Gegensatz zu ihrem erbarmungslosen Kampfstil steht



Da das Turnier 19 Jahre nach Tekken 2 stattfindet, wurden einige Kämpfer einfach durch den jeweiligen Sohn ausgetauscht. Forest Law ist beispielsweise der junge Sproß von Marshall Law

- Action ..
- Strategie ...
- Abenteurer ...
- Geschick ...
- Simulation ...

GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Tekken 3

Hersteller/Vertrieb: Namco/Sony Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer Levels: 12 Kämpfer +



„Ohne Zweifel DAS Beat 'em Up-Festival dieses Jahres“



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!



Forsaken

Wer die Grafik von **Tunnel B1** vergötterte und vom Gameplay der Ballerorgie **Descent 2** nicht genug kriegen konnte, für den hält **Acclaim** den dreidimensionalen **Ego-Shooter Forsaken** in der Hand, der die Schlacht gegen seine Konkurrenz schon im Vorfeld für sich zu entscheiden scheint. Taucht ab mit uns in die **völlige Bewegungsfreiheit** und erlebt am eigenen Leibe die furchteinflößende Zukunft der Erde



Mit Forsaken bedienen sich die Programmierer eines Spielgenres, das bislang nur von den beiden Descent-Schlächten beherrscht wird. Wir durften schon jetzt die zu 75% fertiggestellte PlayStation-Version des Ego-Shooters ausführlich antesten, für die im übrigen die Programmierer von Probe (bestens bekannt durch Alien Trilogy) verantwortlich sind. Zur Story: Wir schreiben das Jahr 2113. Ein fehlgeschlagenes Experiment von Wissenschaftlern führt auf der Erde zu einer riesigen Katastrophe.

Eine Energie-welle zerstört weite Teile des blauen Planeten und erlischt in wenigen Augenblicken alles Dage-wesene. Ironischerweise diente dieses Experiment dazu, Waf-fensysteme zu entwickeln, die den Planeten vor der Angriffs-lust außerirdischer Invasoren

bewahren sollten. In riesigen Arealen unterhalb der Erdoberfläche lagern aber noch Schätze von unmeßbarem Wert. Daher wird die in Trümmern liegende Oberfläche von den obersten Senatoren zur „verbotenen Zone“ erklärt. Doch wer hält sich schon an das Gesetz, wenn es um bare Münze geht? Schon bald machen sich Plünderer und Piraten auf, die Wachdroiden im Inneren der Erde zu zerstören, um die Schätze in Form von Goldbarren zu ergattern. Genau hier tretet Ihr auf den Plan. Ihr seid ein solcher Glücksritter, der auf einem Gleiter die Schlacht seines Lebens zu schlagen hat. Gegen alle Gesetze der Schwerkraft fliegt Ihr auf dem Vehikel durch 12 riesige Levels und laßt die Feuerkraft von bis zu 16 verschiedenen Waffensystemen spielen, die im Laufe des Spiels nach Aufsammlen diverser Goodies aufgemöbelt werden können. Zu Anfang habt Ihr die Aus-

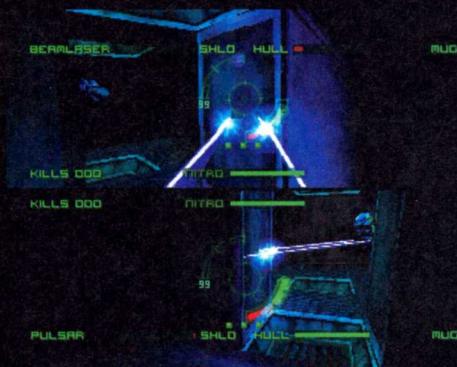


Vor dem Ballern müßt Ihr Euch für einen Helden Eurer Wahl entscheiden. Insgesamt habt Ihr die Auswahl zwischen 10 Charakteren, deren Gleiter sich in diversen Eigenschaften voneinander unterscheiden

wahl zwischen zehn verschiedenen Fahrzeugen, die sich in Eigenschaften wie Schildstärke und Geschwindigkeit voneinander unterscheiden. Nach Auswahl des Gefährten geht es hinab in eine Welt mit 360 Grad Bewegungsfreiheit. Dieser Spielraum will natürlich beherrscht sein, und die dazu nötige Pad-belegung wirkt zunächst recht kompliziert. Mit den L-Testen werden die Waffensy-



Nach Beendigung eines Levels wird Euch die Statistik angezeigt. Hier lassen sich Details, beispielsweise Eure Abschüsse oder die Anzahl der gefundenen Verstecke, noch einmal ablesen



Habt Ihr erst einmal alle Missionen des Single-Modus durchballert, steht immer noch der **Death Match**-Modus als Motivationsspritze zur Verfügung. Hier tretet Ihr bei horizontal geteiltem Bildschirm gegen einen Freund zur Schlacht an



Goodies findet man nicht nur, wenn Gegner zerstört werden. Manche liegen sehr versteckt in kleinen Ecken. Mit Ihnen lassen sich die **Waffensysteme** kontinuierlich aufrüsten oder Lebensenergien hinzugewinnen



Zu jeder Zeit des Spiels kann ein Menü aufgerufen werden, das Euch die aktuelle Statistik aufzeigt. Hier lassen sich beispielsweise die aktuellen Abschüsse sowie die bereits vorhandenen Waffensysteme beugen



Am Anfang des ersten Levels verfügt Ihr lediglich über den schwachen Pulsar mit nur einem Laserstrahl. Doch schon bald wird dieser durch Extras zu einer todbringenden Waffe ausgebaut

steme bedient. Der Laser kann mit L1 abgefeuert, während die Raketen mit L2 gezündet werden. Mit den R-Tasten wird beschleunigt bzw. gebremst oder rückwärts geflogen, während Ihr wahlweise mit den Richtungstasten oder dem Analogstick Euren Gleiter dabei lenkt. Mit den Actionbuttons könnt Ihr im Eifer des Gefechts Ausweichmanöver in alle vier Himmelsrichtungen starten. Die Steuerung geht dem Spieler schon nach wenigen Minuten ins Blut, so daß die Schlachten in der Schwerelosigkeit schon bald kein Problem mehr darstellen. Zu der guten Steuerung gesellt sich auch

noch ein intelligentes Verhalten des Gleiters, der sich selbst nach waghalsigsten Manövern wieder in die waagerechte Position einpendelt. Doch nicht nur die schon jetzt gute Bedienbarkeit des Vehikels, sondern auch speziell die Grafik macht einen einwandfreien Eindruck. Schönste **Texturen** und eindrucksvolle Lichtspiegelungen Eures abgefeuerten Lasers begleiten Euch durch die düsteren Gänge. Die Explosionen Eurer Gegner mit den grandiosen Transparenzeffekten lassen Euch förmlich die Wucht Eures Treffers beim Einschlag auf den Gegner spüren. Dabei bewegt Ihr Euch in atemberaubendem Tempo, wodurch auch schon mal ein Gegner (deren Intelligenz in der Vorabversion noch zu wünschen ließ) übersehen werden kann. Erstes Fazit: Forsaken besticht durch seine brillante Grafik und gute Spielbarkeit. Features, wie beispielsweise das Waffen-Up-

grade, und die im Single-Modus sich ständig ändernden **Missionsziele** (werden während eines Levels am oberen Bildschirmrand eingeblendet) fesseln den Spieler stundenlang an den Bildschirm. Habt Ihr alle Missionen durchgezockt, so bietet der **Death Match**-Modus für nach-

haltige Motivation, bei dem Ihr gegen einen Freund (Bildschirm wird geteilt) eine Schlacht schlagen könnt. Daher sieht es ganz danach aus, daß die Ballerorgie den Kampf in seiner Klasse gewinnen dürfte und die Konkurrenz damit auf die Plätze verweist. (Uwe K.)



Immer wieder wird am oberen Bildschirmrand auf **Missionsziele** bzw. auf Gefahren hingewiesen. Dies verdeutlicht die Komplexität des Spiels im Solomodus



Hier zerberstet gerade ein gegnerischer Panzer. Dank der hohen Schußfrequenz Eurer Suss Gun ist ein solcher Bursche schnell zerstört



Ihr durchfliegt in atemberaubender Geschwindigkeit enge Gänge. Die wunderschönen **Texturen** steuern einen großen Teil zur Atmosphäre bei

Action	...	INFO Forsaken Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12+
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR Mal		1-2 3-4 5-6 7-8 9-10
ERSTER EINDRUCK super		„Optisch imposante 360-Grad-Gefechte, die in puncto Grafik und Spielbarkeit Descent 1 + 2 schon jetzt deutlich übertrumpfen“



Stufenlos lassen sich Winkel und Zoomstufe der Kamera verändern. Hier seht Ihr die Aktion aus der Vogelperspektive



Die **Mech-Truppen** des Computersystems sind insgesamt geländegängiger als die Panzer, dafür sind sie aber auch etwas langsamer



Dank W.O.P.R. gehen hier **Panzer und Mechs** aufeinander los. Links oben könnt Ihr den Zustand Eures Fahrzeugs und die Munition für die Sekundärwaffe sehen

Krieg und Frieden

WarGames

Auf dem ultimativen **3D-Schlachtfeld** tretet Ihr gegen die Truppen des **Computersystems W.O.P.R.** an. Könnt Ihr die Menschheit vor dem ihr zuge-dachten Schicksal retten? Kämpft Euch mit **Tanks oder Mechs** durch 30 spannende Missionen

Kann sich noch irgend jemand an den Film „WarGames“ aus dem Jahr 1983 erinnern? Matthew Broderick („Ferris mach blau“) spielte darin den genialen Hacker David Lightman, der versehentlich in das Computersystem W.O.P.R. (War Operations Planned Response) eindrang. Dieses Programm war eigentlich gedacht, um auf verschiedene Bedrohungen zur Zeit des kalten Krieges eine angemessene Reaktion zu finden. David, überzeugt davon,

im Netzwerk eines Spieleherstellers gelandet zu sein, forderte den Computer zu einem seiner Meinung nach coolen Spiel heraus - weltweiter thermonuklearer Krieg. Es kam, wie es kommen mußte. Im letzten Moment wurde der Atomkrieg verhindert, und alle waren happy. Die Story des Spiels, die übrigens in FMV-Sequenzen weitergeführt wird, knüpft direkt an den Film an. David, jetzt 20 Jahre älter, arbeitet als Computerexperte für das Pentagon. Er hat

W.O.P.R. so umprogrammiert, daß es nur noch konventionelle Lösungen für militärische Probleme findet. Um die Leistungsfähigkeit des Programms zu testen, läßt er es via Internet gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten. Dummerweise wird das Programm durch die ganze Kriegsspielerei so verwirrt, daß es überzeugt davon ist, sich wirklich in einem Krieg zu befinden. Um die Situation zu entschärfen, schickt das Elektrohirn seine **Mech-Truppen** aus. Hier kommt Ihr ins Spiel, denn Ihr übernehmt entweder die Rolle der Menschen, die mit ihren Panzern gegen die von W.O.P.R. gesteuerten Mechs antreten, oder Ihr kontrolliert die Kampfpläne des Computers, um der Menschheit Eure Version von Frieden zu bringen. In insgesamt 30 Missionen (3 Kampa-

gnen à 5 Missionen für jede Seite) könnt Ihr nun Euer taktisches Geschick unter Beweis stellen. Dabei handelt es sich bei WarGames aber nicht um ein Echtzeit-Strategiespiel vom Schlage Command & Conquer, sondern Ihr steuert die **Panzer und Mechs** (insgesamt gibt es 32 verschiedene Luft- und Landeinheiten) selbst über das Schlachtfeld. Sieg oder Niederlage hängen also direkt von Eurer Fähigkeit im Kampf ab. Im Kampfgetümmel seht Ihr Eure Maschine entweder direkt von hinten, oder aber Ihr wechselt stufenlos in die **Vogelperspektive** über. In welchem Winkel dabei die Kamera hinter Eurem Panzer bzw. Mech hängt, das ist Euch überlassen. Jede Mission ist unterteilt in mehrere Teilmissionen. So habt Ihr beispielsweise als Hauptziel die Befreiung von Gefangenen aus einem Gefängnis bekommen, müßt aber zuvor ein Dorf befreien, dessen Bürger Euch dann zu einem Lager des Feindes führen, von wo aus Ihr durch geschicktes Hacken die Position Eures eigentlichen Missionszieles erfahrt. Überhaupt ist das Hacken am Computer sehr wichtig. Nicht nur daß Ihr auf diesem Weg das nötige Kleingeld für den Unterhalt Eurer Truppe bekommt, auch Ex-



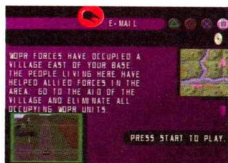
Aus solchen Gebäuden bestehen die Lager des Feindes. Hier könnt Ihr auch Computerterminals finden, über die Ihr Euch ins System hacken könnt



Von allen Einheiten einer Mission könnt Ihr detaillierte Infos einsehen. So erkennt Ihr Stärken und Schwächen, bevor es zu spät ist



Nach Abschluß mancher Gebäude und Einheiten könnt Ihr Extras, wie Schilder, Reparaturpunkte und Munition, finden



Das Briefing erläutert Euch kurz und knapp Eure Missionsziele und die zu erwartenden Schwierigkeiten



Alle Objekte im Game sind dreidimensional, die meisten davon könnt Ihr mit Euren Kanonen unter Beschuss nehmen



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen die CPU an



Mit dem Radarschirm rechts oben behaltet Ihr die Feinde und Eure Einheiten immer im Auge



Im Hintergrund könnt Ihr die verschiedenen Höhenlevel sehen. Nicht jedes Fahrzeug ist geländegängig genug, um sie zu überwinden, Mechs schaffen es in der Regel schon

trawaffen für Eure Fahrzeuge springen manchmal heraus. Mit quietschenden Ketten geht es dann durch die komplett dreidimensionale Landschaft, die sogar verschiedene Höhenlevel aufweist. Während der Einsätze ändert sich des öfteren das Wetter und sorgt so für sich verän-

dernde Bodenverhältnisse. Die Grafik sieht schon jetzt sehr gut aus. Besonders die spektakulären Explosionen, die auch soundtechnisch gut rüberkommen, konnten beeindruckend. Ab Mai 1998 könnt Ihr am heimischen Fernseher Krieg spielen. (Frank F.)

INFO WarGames Hersteller/Vertrieb: Interactive Studios Ltd./EA Schwierigkeitsgrad: k. A. Levels: 30 Missionen Action ** Strategie ** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	GEPLANT FÜR Mai ERSTER EINDRUCK super	„3D-Kampfspektakel mit toller Hintergrundstory und edler Grafik“
--	--	---

CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648

Tel.: 0203 441649

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95	Herc's Adventure	84.95	Overboard	79.95
Ace Combat 2	79.95	Hercules	79.95	Pandemonium 2	79.95
Agent Armstrong	79.95	Independence Day	79.95	Rally Cross	79.95
B.A. Toshinden 3	79.95	Intern. Super Soccer Pro	88.95	Rapid Racer	79.95
Baphomets Fluch 2	79.95	Jersey Devil	84.95	Riven	109.95
Bloody Roar	84.95	Judge Dredd	84.95	Resident Evil D.C.	79.95
Broken Helix	94.95	Jurassic Park	79.95	Risiko	79.95
Bushido Blade	84.95			Rock'n'Roll Racing 2	79.95
Command & Conquer 2	94.95	Lifeorce Tenka	88.95	Rosco McQueen	79.95
Castlevania	79.95	Machine Hunter	79.95	Skullmonkey	84.95
Colony Wars	79.95	Magic the Gathering	79.95	Streetfighter EX plus	79.95
Crash Bandicoot 2	79.95	Master of Tàras Kesi *	94.95	Tekken 2	94.95
Critical Depth	84.95	MDK	79.95	Test Drive 4	79.95
Croc	79.95	Monopoly	79.95	The Note	79.95
Deathtrap Dungeon *	79.95	Monster Truck	79.95	Time Crisis + Gun	134.95
Diablo *	84.95	Moto Racer	79.95	TOCA	84.95
Discworld 2	79.95	Motor Mash	79.95	Tomb Raider 2	84.95
Dynasty Warriors	84.95	Nascar 98	79.95	V Rally	84.95
Formel 1 97	94.95	NBA live 98	79.95	Vandal Hearts	79.95
FIFA Soccer 98	79.95	Nagano Olympics	94.95	Warcraft 2	84.95
Fighting Force	88.95	NHL Hockey 98	79.95	WCW vs the World	88.95
Final Fantasy VII	94.95	Nightmare Creatures	79.95	Wing Commander 4	79.95
Gex 3D *	84.95	Nuclear Strike	79.95	Wing Over	79.95
Grand Theft Auto	79.95	One *	84.95	U.v.m.	

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 (Eurocheck) 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



Der Angriff der Black Lions und die Entführung von Prinzessin Ovella sind der Beginn des Lion War, in dessen Wirren Ihr Euch stürzen werdet



Durch die **Zwischensequenzen** werdet Ihr über die Geschichte auf dem laufenden gehalten und könnt in der Zeit zurückreisen, um die Erinnerungen aufzufrischen



Taktisch klug ist es, seine Party nach jedem zweiten Kampf durchzuchecken und eventuell neu erworbene Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu verteilen

Strategisches Abenteuer pur

Final Fantasy Tactics

Mit diesem **Role Play Game** hat Squaresoft auch an die **Strategiecracks** unter den Final Fantasy-Fans gedacht

Nach der Erfolgsserie von Final Fantasy hat Square nun auch für die Strategen unter Euch etwas aus dem Hut gezaubert: Final Fantasy Tactics. Zur Story: Das Land Ivalice ist nach einem 50-jährigen Krieg total ausgelagert, die Ressourcen sind verbraucht, und Männer, die aus dem Krieg heimkehren, werden zu Räubern und Dieben, um ihr Überleben zu sichern. Deshalb schlossen sich die sechs mächtigsten Fürstentümer zusammen, um die Ruhe und Ordnung im Land wiederherzustellen.

Dieser Versuch scheitert, als ein Jahr nach Ende des Krieges Prinzessin Ovella entführt wird und der König überraschend verstirbt. Das Land droht in den Nachfolgestreitigkeiten unterzugehen, bis ein junger Held namens Delita in diesen Wirren auftaucht und den Lion War beendet. Ihr erlebt an seiner Seite das ganze Abenteuer dieser Realität. FFT ist kein reines Strategiespiel und auch kein Adventure in der klassischen FF-Manier, sondern eine Mischung aus Taktik und erzählenden **Zwischensequenzen**. Die

Schlachten laufen nach dem Rundensystem ab, und es ist von Eurer Taktik abhängig, wie schnell Ihr wieder an einem **Active Turn**, zu deutsch wieder am Zuge, seid. Das Spielfeld ist in einer isometrischen Perspektive aufgebaut und durch ein Kamerasystem voll drehbar und zoomfähig. So bleiben Euch keine Winkel verborgen. Was neu gemacht wurde und bisher nur in der japanischen Version von FF III auftaucht, das ist das Job/Ability-System. Bei diesem System werden Eurer **Party** nicht nur Erfahrungspunkte zu-



Wenn Ihr Euch schneller fortbewegen wollt, sind solche **possiblen Monster** wie unser Chocobird das beste Transportmittel



Wenn Ihr den Kampf gewonnen habt, werdet Ihr mit erbeuteten Gegenständen und Geld versorgt

geteilt, sondern auch Jobpunkte, die es Euch ermöglichen, in verschiedene Charakterklassen einzusteigen. Zum Beispiel kann sich ein Ritter Kenntnisse der schwarzen Magie aneignen oder ein Bogenschütze die Fähigkeiten eines Diebes erlernen. In FFT gibt es unglaubliche 400 spielbare Charaktere, die dank dem Job/Ability-System ganz individuell an Eure Vorlieben angepasst werden können. Ihr könnt über 125 Stunden Spieldauer einplanen. (Frank F.)



Auf dieser Karte könnt Ihr das Hauptmenü aufrufen, Euren Spielstand laden oder speichern, Eure Party neu ausstaffieren, Euch bewegen oder neue Partymitglieder anwerben

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Final Fantasy Tactics Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/Sony Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: 50+Szenarien  
GEPLANT FÜR Sommer '98 ERSTER EINDRUCK super	„Ein Game mit unglaublichem Spielspaß, das Euch sicherlich lange Nächte beschert wird“

Die Schlacht ist in Runden eingeteilt, und Ihr könnt Euch nur während der sogenannten **Active Turn-Phase** bewegen und Aktionen durchführen

Manche mögen's **HEISS**
...Du auch?



NEWMAN HAASTM
Faszination indy car **RACING**



www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.





Na, erkennt Ihr die elf Jungs? Bertis Buben und auch die anderen Teams posieren vor jedem Spiel erst einmal für das Gruppenfoto



Da war er wieder einmal schneller. Der flinke Stürmer entkommt unserem Rotschopf Matthias Sammer



Pässe in die Sturmzone werden meist durch die rigorose Abwehrhaltung des Gegners zu nichts gemacht.

Bertis Buben gegen den Rest der Welt

Golden Goal '98

Mit der Devise „*Mittendrin statt nur dabei*“ will nun auch BMG bei der Vergabe der *Weltmeisterschaft* ein gewichtiges Wort mitsprechen

Schon immer haben hochkarätige Sportereignisse ihre Schatten nicht nur in der öffentlichen Medienlandschaft vorausgeworfen, sondern sie sorgen auch in der Videospielbranche für eine wahre Flut an Produkten. So auch in diesem Jahr, wo nach den Olympischen Spielen in Nagano nun die Fußball-Weltmeisterschaft vor der Tür steht und die einschlägigen Firmen mit diversen Fußballsimulationen um die Gunst der Käufer buhlen. Zum ersten Mal dabei ist die US-Softwareschmiede Z-Axis, die mit Golden Goal 98 neue Wege gehen will. So wird zu Identifikationszwecken in jedem Land der Titel anders lauten, z.B. in England heißt die Dribbelei Three Lions (nach dem englischen Wappen), und es werden

renommierte Spieler für das Produkt eintreten. In Deutschland werden dies keine geringeren als Golden Goal-Schütze Oliver Bierhoff und der Mann mit der No. 1, Andy Köpke, sein. Nun aber genug der langen Vorreden, kommen wir zum Wesentlichen. Dem ambitionierten Fußballfreund stehen ca. 50 internationale Teams zur Verfügung, die zum Großteil mit den aktuellen Spielernamen protzen können und aus 25 Mannschaftsmittgliedern bestehen. Darüber hinaus könnt Ihr nach dem Sieg einer WM nach und nach zehn versteckte Teams freischalten. Diese bestehen nicht nur aus der Weltauswahl der 90er Jahre, sondern können auch mit der deutschen Mannschaft von 1974 oder dem englischen Wembley-Team von 1966

aufwarten. Dadurch können auch Nostalgiker auf ihre Kosten kommen und zum Beispiel mit Paul Breitner, der seine voluminöse Löwenmähne zur

„Tore, Tore, Tore: Bei Golden Goal '98 könnt Ihr mit herrlichen Schlenzern und artistischen Fallrückziehern auf die Kiste ballern“

Schau trägt, über den Platz dribbeln. Die Spielmodi reichen vom ordinären Einzelspiel bis hin zu drei verschiedenen Varianten des WM-Turniers. So könnt Ihr die kommende WM mit den 32 Teams spielen, aber auch Euer eigenes Miniturnier erstellen. Obwohl die Golden Goal-Regel von der FIFA abgeschafft wurde, könnt Ihr diese bei der Bolzerei von Z-Axis

kraft bis zu Kondition und Aggression reichen. So ist zum Beispiel Paul Gascoigne ein begnadeter Techniker, aber durch sein Gewicht langsam, und mit seiner englischen Mentalität wird er wohl nicht in den Samarbiterbund aufgenommen. Für die realistischen Bewegungen der Spieler sorgt das Motion Capture-Verfahren, das nicht nur mit einheimischen Ama-



Standardsituationen, wie Freistöße und Eckbälle, sorgen immer für Gefahr für das gegnerische Tor

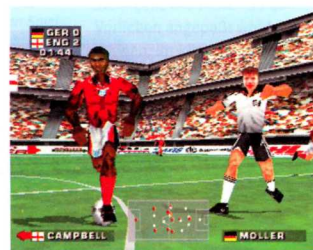
wahlweise an- oder abschalten. Jeder der Spieler verfügt über 18 Eigenschaftswerte, die von Gewicht, Sprung- und Schuß-



Wahre Soccerfanatiker sind die Jungs und Mädels von Z-Axis aus dem sonnigen Kalifornien



Mit der Tele-Kamera könnt Ihr Euer Spiel bestens gestalten und habt einen perfekten Überblick



Die Gesichter der Spieler entsprechen ihrem lebenden Pendant in hohem Maße. Rechts läuft gerade Andy „Heintje“ Möller



Wie immer wird Euer Spieler, den Ihr gerade steuert, von einem gelben Kreis gekennzeichnet - net



Nicht gerade die feine englische Art. Bei Golden Goal '98 könnt Ihr mit einem Ellenbogencheck die Gegner auf den Rasen schicken



Auf jedem Trikot stehen die Originalnamen der Spieler und deren (wahrscheinliche) Nummern im WM-Aufgebot

teurspieler durchgeföhrt wurde, sondern auch mit den beiden US-Boys Alexi Lalas und Eric Wynalda. Auf dem Feld werdet Ihr sofort mit einer Neuerung vertraut gemacht. Es gibt keinen Kommentator, der einem mit unnötigem Gebabbel auf die Nerven geht. Die Spieler selbst übernehmen die Konversation und helfen Euch, mit Ausrufen wie „Hintermann“ oder „langer Steilpaß“ das Match clever zu gestalten. Im Gegensatz zu anderen Games des Genres können nun auch

sehr nahe Kamerapositionen zu einem sauberen Spielspaß beitragen, denn hier ist man wirklich dicht am Geschehen, und

„Kein nervender Kommentator begleitet Euch während des Spiels, sondern Eure Teamkollegen machen sich lautstark bemerkbar“

durch die Zurufe der Kollegen seid Ihr früh gewarnt. Die wirkliche Innovation ist aber der Tor-schuß: Hier könnt Ihr mittels ei-

ner Zielscheibe den Ball nach Euren Vorstellungen versuchen zu versenken. Dies gestaltet sich zu Anfang natürlich etwas

schwer, weil Ihr nur einen kurzen Moment habt zwischen der Beinbewegung Eures Spielers und dem Schuß, um das Ziel-

kreuz genau zu positionieren. Keine Angst, nach einigen Trainingsspielen werdet Ihr mit dem System vertraut sein und schon die ersten brauchbaren Ergebnisse erzielen. Besonders effektiv ist dieses System, wenn Ihr schon im gegnerischen 16-Meter-Raum eingedrungen seid, denn dann könnt Ihr den Keeper herrlich verladen. Ebenfalls stehen Euch noch diverse taktische Maßnahmen zur Verfügung, mit denen Ihr tief in das Geschehen auf dem Rasen eingreifen könnt. (Frank F.)

TOURNAMENT RESULTS									
STANDINGS					GROUP G				
	P	W	D	L	GF	GA	PTS		
ENGLAND	3	2	1	0	3	1	7		
ROMANIA	3	2	0	1	4	3	6		
COLOMBIA	3	1	1	1	3	2	4		
TUNISIA	3	0	0	3	2	6	0		
RESULTS									
ROM COL	2	1						ROM ENG	0
ENG COL	1							ROM TUN	2
ENG TUN	2							COL TUN	0
TUN ENG	1							ENG COL	0

Wer wird diesmal Fußball-Weltmeister? Bei den drei Varianten des WM-Turniers wird diese heikle Frage hoffentlich von Euch erfolgreich beantwortet



Yes! Höher als alle anderen Spieler gesprungen und einen sauberen Kopfball hingelegt, das macht richtig Laune



Gerade noch rechtzeitig fängt der Keeper den Ball ab, bevor der her-anfliegende Stürmer einnetzen kann



Aktionslastige Szenen, wie dieser Flugkopfball, sorgen bei Golden Goal '98 für eine herrliche Atmosphäre. Mit der Zielscheibe, die von Euch kurzzeitig bewegt werden kann, nehmt Ihr Einfluß auf den Einschlagpunkt des Balles

INFO Golden Goal '98 Hersteller/Vertrieb: Z-Axis/BMG Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: 50 + GEPLANT FÜR 24.04.98 ERSTER EINDRUCK sehr gut	Action: ●●● Strategie: ●●● Abenteuer: ●●● Geschick: ●●● Simulation: ●●● „Golden Goal '98 wird um die Vergabe des Referenzthrones mitspielen“
---	---

Das Comeback des Jahres?

R-Type Delta

Auf der R-Types-CD war auch ein erstes **Demo** zum neuen Shoot 'em Up-Knaller von **IREM** zu sehen, daß wir es Euch natürlich nicht vorenthalten wollen

Für alle R-Type-Fans scheint dieses Jahr ein ganz besonderes zu werden. Nicht nur daß die beiden Oldies but Goldies noch einmal neu aufgelegt wurden, IREM kündigte mit R-Type Delta für diesen Sommer ein sensationelles Comeback in 3D an. Anhand eines längeren Videoclips konnten wir uns schon einen ersten Eindruck von der Qualität machen, und die scheint von überragendem Niveau zu werden. Im Prinzip kann man die Erläuterung sehr kurz halten, denn R-Type Delta bietet in etwa dieselben Spielelemente wie die beiden Vorgänger, diesmal jedoch im Polygon-Output und mit massig 3D-

Effekten. Bleiben wir zunächst bei den Spielelementen: Im Mittelpunkt steht wie schon bei dem Ur-Spiel die multifunktionale Waffendrohne, die Ihr per Power Ups aufrüstet und entweder vor dem Bug oder am Heck Eures R-9 an- und abkoppeln könnt. Auch



Der aufladbare **Plasmaschuß** sollte im richtigen Augenblick einsetzbar sein, um lästige Endgegner aus dem Weg zu räumen

der aufladbare **Plasmaschuß** verrichtet wieder seinen wertvollen Dienst. In technischer Hinsicht wurde hingegen das Konzept komplett umgekrempelt. Statt durch schnöde Bit-map-Levels in 2D düst Ihr durch plastische 3D-Welten, die sehr beeindruckende Tiefeneffekte bieten. In einer Szene schwebt Ihr vor einer Hochhäuserfront, als plötzlich ein riesiger **biomechanoider Wurm** hinten auftaucht und sich allmählich nach vorne windet. Sehr effektiv! wurde auch die Kameraperspektive eingesetzt. Mal schwebt Ihr in klassischer Manier horizontal durch die Areale, mal wird das Geschehen aus der 3/4-Per-

spektive dargestellt, oder das Scrolling wechselt permanent seine Route. Die Vielzahl an nicht minder beeindruckenden Feindkreationen und atmosphärischen Szenarien nährt die Hoffnung, daß R-Type Delta ein ganz großes Ding werden könnte. (Ulf S.)



Ein **biomechanoider Wurm** wühlt sich von hinten nach vorn und reißt dabei sämtliche Häuser nieder, die sich ihm in den Weg stellen

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
April
ERSTER EINDRUCK
super

INFO R-Type Delta

Hersteller/Vertrieb: Irem/k.A. Schwierigkeitsgrad : k.A. Levels: 8+



„Erleben wir dieses Jahr den vielleicht besten Shooter aller Zeiten?“

BEAT 'EM UP



P 1124 ULTRA RACER PSX
Echtes Fahrgefühl zum günstigen Preis
• Hand-Lenker für Sony PlayStation
• 14 Funktionstasten • Analoges Mini-Lenker
• 10 Tasten programmierbar als Feuerlöser
• Analoge Trigger-Steuerung
• Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempfehlung **DM 79,95**



SV 100 PIRANHA PAD
Das grifflose Pad
• Für Sony PlayStation
• Acht Tasten • Dauerfeuer
• Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 39,95**



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**

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

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**



P 107 SZ GAME PAD (SCHWARZ)



P 107 BU GAME PAD (BLAU)



P 107 GN GAME PAD (GRÜN)



P 107 GAME PAD
Bringt Farbe ins Spiel...
• Für Sony PlayStation
• Acht Tasten
• Vier Richtungstasten
• Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 29,95**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS
Jedes Rennen ein Genieß
• Analoge programmierte Lenkreaktion
• Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuerlöser
• Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
• Tisch- oder Aufsatzbedienung
• Beständige Spielbarfunktion
• Lenker verstellbar in Höhe und Neigung
• Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,00**

• 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 kostenfreien Katalogprospekt.

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

INTERACT
GAME PRODUCTS

Der Weltmeister kommt zu Euch nach Hause

World Rally Champion Tommi Mäkinen

Infogrames **V-Rally** scheint einen **Lawineneffekt** ausgelöst zu haben: Nach Codemasters Colin McRae Rally kündigt nun auch **Ubi Soft** eine Simulation rund um die materialfressenden Rennen an - und die haben sich sogar den aktuellen **Weltmeister** als Zugpferd gesichert

V-Rally gehört nach Formel 1 '97 zu den bestverkauften Rennspielen in Europa, insofern stellt diese wahre Rallye-Flut die logische Konsequenz dar, schließlich

möchte jede Firma am großen Rallye-Boom kräftig mitverdienen. Der jüngste Kandidat, der zu diesem Rallye-Kreis hinzugestoßen ist, wurde von der relativ unbekannten Firma Eu-

ropress produziert. Diesen minimalen Bekanntheitsgrad machten die Programmierer allerdings durch ein hochkarätiges Zugpferd wieder wett, denn kein geringerer als der aktuelle Rallye-Weltmeister Tommi Mäkinen präsentiert diese globale Hatz über staubige Pisten. Da die erste Version noch eher einen Demo-Charakter aufweist, können wir Euch derzeit noch nicht 100% sichere Angaben machen. Aber schon diese frühe Version hinterläßt einen sehr vielversprechenden Eindruck. Das fängt bereits beim Umfeld an, das dank der attraktiven Lizenz viel Authentizität aufkommen läßt. So stehen Euch beispielsweise neben der Weltmeisterkarre noch acht weitere original Rallye-Boliden zur Auswahl, inklusive Colin McRae's Subaru Impreza 555. Bei den



Netter Effekt: Die transparenten Windschutzscheiben reflektieren nicht die Umgebung, sondern erlauben zur Abwechslung einmal einen Blick ins Innere des Wagens



Die dezente Karte zeigt immer nur den unmittelbaren Streckenabschnitt und stellt eine sehr wichtige Orientierungshilfe dar

Spielmodi könnt Ihr Euch in actionreicher Manier entweder im Arcade-Modus oder per Split-Screen zu zweit austoben. Im Mittelpunkt steht je-

„Mittels eines Streckeneditors könnt Ihr Eure eigenen

doch eindeutig der Weltmeisterschaftsmodus. Hier absolviert Ihr wie bei den Original-Rennen die einzelnen Streckenabschnitte nacheinander, wobei Ihr zwischen den



In der Cockpit-Perspektive kommt das Renngefühl logischerweise am stärksten auf





Überholmanöver sind aufgrund der relativ wenigen Konkurrenten eher selten

Rennen die Möglichkeit habt, Eure persönlichen Fahrwerkabstimmungen vorzunehmen. Im Gegensatz zu Colin McRae wird sich diese PS-Simulation voraussichtlich nicht ganz so konsequent präsentieren, sprich zumindest gelegentliche **Überholmanöver** erfordern Eure höchste Konzentration. Bei der Streckenvielfalt sind momentan mindestens acht Strecken (keine Rundkurse) im Gespräch, verteilt auf ebenso viele Länder. Mit von der Partie sind unter anderem Australien, China oder die **Schweiz**.

(Warum eigentlich nicht Deutschland?) Es ist allerdings derzeit noch nicht bekannt, ob jeder Austragungsort noch eine mehrfache Streckenteilung bieten wird oder nicht - warten wir es ab. Vielleicht erübrigt sich die Frage ohnehin, wenn man der Ankündigung Glauben schenken mag, daß World Rally Champion einen Streckeneditor bieten wird, durch den Ihr anhand der grafischen Vorgaben Eure eigenen Pisten kreieren und anschließend absaven könnt (ähnliches war auch für V-Rally



In der **Schweiz** kämpft Ihr Euch auf vereisten Pisten durch die Alpen



Verschlungene Berg- und Talfahrten kennzeichnen die **USA-Strecke**

geplant, wurde jedoch leider nicht in die Tat umgesetzt). 100% sicher ist indessen, daß sich dieser Racer in grafischer Hinsicht sehr wacker schlägt. Sämtliche Kurse bieten zum Teil idyllische Szenarien, bei denen die blanke Natur den Pinsel schwang. Der Farbreichtum ist zwar nicht auf allerhöchstem Niveau, dafür gibt es nur selten einen erkennba-

ren Grafikaufbau, und das Scrolling ist angenehm weich. Hinzu kommen einige sehenswerte Effekte. Beispielsweise leuchtet während einer Nachtfahrt Euer Scheinwerfer die nächsten Meter aus, und durch **transparente Windschutzscheiben** könnt Ihr sogar Einzelheiten des Cockpit-Interieurs erkennen. (Ulf S.)

Action .. Strategie .. Abenteuer .. Geschick .. Simulation ..	INFO World Rally Champion ... Hersteller/Vertrieb: Europress/Ubi Soft Schwierigkeitsgrad: K.A. Levels: 8+ GEPLANT FÜR Mai ERSTER EINDRUCK sehr gut	„Noch eine Rallye-Simulation mit Hitzanspruch“
--	---	--



Fax 09721 / 189633

Telefonische Bestellannahme:

09721 / 185633

Von Mo-Fr 11.00-19.00 Uhr

Besuchen Sie unser Ladengeschäft in der Niederwerner Str. 2, 97422 Schweinfurt

B+E Games läßt es knallen: Sony Playstation:

Resident Evil 2....PAL....DM 89,90

Alundra.....PAL...84,90	GT (Gran Turismo)PAL...94,90	Sony Playstation.....PAL...289,90
Batman&Robin....PAL...79,90	Jet Rider 2.....PAL...74,90	Link Kabel.....PAL...19,90
Bloody Roar.....PAL...79,90	Lucky Luke.....PAL...79,90	Scart Kabel.....PAL...19,90
Bushido Blade....PAL...74,90	NBA'98, NHL'98 je...PAL...89,90	Controller (Roby Rob).PAL...29,90
Bust a Move 3D..PAL...59,90	Need for Speed 3..PAL...89,90	Mem. Card 1MB.....PAL...19,90
Com.+Conq. 2..PAL...94,90	Newman Haas....PAL...84,90	Mem. Card (orig.)...PAL...37,90
Crime Killer.....PAL...79,90	Pandemonium 2....PAL...69,90	
Dark Omen.....PAL...84,90	Plane Crazy.....PAL...79,90	
Deathtrap Dun..PAL...89,90	Powerboat Racing.PAL...79,90	
Destruc. Der. 2..PAL...44,90	Rascal.....PAL...84,90	
Diablo.....PAL...89,90	Riven-Myst 2.....PAL...99,90	
Dynasty Warriors..PAL...79,90	Skull Monkeys.....PAL...89,90	
Fifa '98.....PAL...89,90	Streetfighter Coll..PAL...79,90	
Formel 1'97.....PAL...94,90	Tomb Rai. 2.....PAL...89,90	
Forsaken.....PAL...79,90	VR 3000.....PAL...79,90	
Grand Theft A..PAL...79,90	WWF Warzone.....PAL...74,90	

rsandkosten: Nachnahme +DM 10,90 / Vorkasse (Scheck) +DM 9,90
Kreditkarte (Eurocard / Mastercard) +DM 9,90
Bei Bestellung von drei Titeln liefern wir versandkostenfrei!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

Händleranfragen erwünscht !!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem kompletten Playstation und Nintendo Angebot -> fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an.
Wir führen auch Hard- & Software für PC-CD
Wir versenden auch in alle EU-Länder gegen Vorkassezahlung zzgl. DM 20,-
WWW.BE-GAMES.DE
Email: info@be-games.de



Euer Co-Pilot sowie ein aufleuchtender Pfeil warnen Euch vor jeder Kurve



Die Grafik bietet keine spektakulären Objekte, dafür aber massenhaft malerische Landschaften



Während Ihr die insgesamt sechs Etappen absolviert, verändert sich auch die Tageszeit

Alleine gegen die Uhr

Colin McRae Rally

Codemasters neueste Rallye-Simulation entpuppt sich als die bislang **konsequenteste** seiner Art

PlayStation Games hatte direkt vor Ort die Gelegenheit, Codemasters neuesten Racer einem ersten Test zu unterziehen, und der erste Eindruck fiel recht zwiespältig aus. Auf der einen Seite haben wir es sicherlich mit der derzeit realistischsten Rallye-Simulation aller Zeiten zu tun, auf der anderen Seite könnte genau dieser Punkt bei einigen potentiellen Käufern auf wenig Gegenliebe stoßen - doch alles der Reihe nach... Nach Codemasters ersten Simulationsstreich TOCA entführt Euch dieses Rennspiel in die faszinierende Welt der World Rally Championship. Der Namensgeber Colin

McRae ist derzeit Englands heißester Rallye-Export, der sich sogar 1995 den Titel sicherte. Er war durch seinen reichhaltigen Fundus an Erfahrungen maßgeblich bei der Gestaltung des Gameplays beteiligt und gibt Euch bei der speziellen Rallye-Schule sogar eine ganze Reihe von wichtigen Tips, die Greenhorns unbedingt beherzigen sollten, denn in puncto Fahrgefühl ist Authentizität pur angesagt. Nur mit viel Erfahrung und Gefühl meistert Ihr das sensible Wechselspiel aus Bremsen und Gasgeben und driftet so elegant über die zu meist naturbelassenen Strecken. Auch beim Weltmei-

sterschaftsmodus ist Realismus angesagt. Wie in der Wirklichkeit besteht jedes Rennen aus mehreren Etappen. Zwischen den Strecken (keine Rundkurse!) habt Ihr die Gelegenheit, den Wagen zu tunen oder **Schäden** auszubessern. Solche Maßnahmen kosten jedoch empfindlich viel Zeit, die Euch bei der Endabrechnung um den Gesamtsieg bringen kann. Apropos Zeit, wie bei einer richtigen Rallye-WM fährt man stets alleine gegen die Uhr, sprich man überholt während der gesamten Fahrzeit kein anderes Fahrzeug. Ein konsequenter wie gewagter Schritt, der sicherlich nicht jedermanns Sache sein



Das Fahrverhalten muß logischerweise auch dem Untergrund angepasst werden: Besonders anspruchsvoll: die vereiste Strecke in Schweden

dürfte. Langeweile dürfte aber dennoch nicht aufkommen, dafür sorgen die mitreißende WM-Dramatik (auch der bloße Kampf gegen die Uhr kann spannend sein) sowie insgesamt 48 (fiktive) Strecken, verteilt auf acht Austragungsorte. Das Auge wird zudem durch eine HiRes-Optik und einen gehobenen Detailreichtum verwöhnt. Beispielsweise wurden sämtliche Rallyewagen (inklusive Colins Subaru Impreza 555) lasergescannt und mit bis zu 450 Polygonen nachmodelliert. (Ulf S.)



Kampf gegen die Uhr: Überholmanöver gibt es nur beim zwei-Spieler-Modus via Split-Screen (eventuell auch per Link-Kabel)



Schäden sind durch Beulen auch optisch sichtbar: Ferner soll der Bolide während des Rennens immer verschmutzter aussehen



Insbesondere bei engen Serpentinen sind präzise Manöver Pflicht, wenn man nicht die Leitplanke knutschen möchte

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

● ● ●
● ● ●
● ● ●
● ● ●

GEPLANT FÜR
Mai/Juni

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Colin McRae Rally

Hersteller/Vertrieb: Codemasters
Schwierigkeitsgrad: **schwer** Levels: 48 Strecken



„Rallye-WM mit hohem Realismusanspruch, die ohne Überholmanöver auskommt“

Super Match Soccer

Hurra, schon wieder ein neues **Fußballspiel**,
wer hätte das erwartet, so kurz vor
der **Weltmeisterschaft?**

Super Match Soccer sorgt für Verwirrung, denn vor kurzer Zeit sollte der Titel noch als Matchday 3 in die Läden kommen. Wenig verwirrend ist dagegen das geplante Gameplay, welches man schon von anderen Fußballspielen her kennen sollte. Ihr könnt mit Eurem Team, welches Ihr aus



Den von Euch kontrollierten Spieler erkennt Ihr durch einen roten Kreis, der ihn umgibt

24 Nationalmannschaften auswählen könnt, an der WM, einer Weltliga, einem Mikro-Cup oder einer Mikro-Liga teilnehmen. Das obligatorische Freundschaftsspiel darf natürlich auch nicht fehlen. Im Spiel steuert Ihr Euren Balkünstler wie gehabt über das Grün. **Durch einen roten Kreis** erkennt Ihr, welchen Sportler Ihr gerade kontrolliert. Eine innovative Idee bei der Steuerung, die schöne Kombinationen erleichtert, ist, daß Ihr **gleichzeitig auch einen zweiten Spieler bewegt**, der somit immer in Eurer Nähe ist. Grafisch kann das Spiel dagegen noch nicht völlig überzeugen, aber Acclaim



Es ist im Replay sehr gut zu erkennen, daß Ihr **gleichzeitig auch einen zweiten Spieler bewegt**, der die Bewegungen des ersten Sportlers imitiert

bleibt ja auch noch bis Ende März Zeit, die ganze Angelegenheit zu verfeinern, damit

sich Super Match Soccer gegen die illustre Konkurrenz behaupten kann. (Frank F.)

Action	••	INFO Super Match Soccer
Strategie	•••	
Abenteurer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	
GEPLANT FÜR Ende März		Hersteller/Vertrieb: Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt
ERSTER EINDRUCK durchschn.		
„Ein weiteres Fußballspiel im Vorfeld von Frankreich 1998“		

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation		Nintendo 64	
Abe's Odyssey	Dt 85	Konsolen-Spiel	Dt 369
Ace Combat 2	Dt 94	Antennenkabel	Dt 39
Analog Pad+Vibration	Dt 99	Blast Corps	Dt 119
Baphomets Fluch 2	Dt 94	Chameleon Twist	Dt 129
Bleifuß 2	Dt 89	Diddy Kong Racing	Dt 89
Bloody Roar	Dt 79	Extreme G	Dt 119
Bushido Blade*	Dt 99	F 1 Pole Position	Dt 119
Castlevania	Dt 94	FIFA '98	Dt 119
Crash Bandicoot 2*	Dt 94	Golden Eye	Dt 139
Cool Boarders 2*	Dt 99		
Croc	Dt 89		
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt 109		
Dynasty Warriors	Dt 94		
Exhumed	Dt 89		
FIFA '98	Dt 89		
Final Fantasy VII*	Dt 109		
Fighting Force	Dt 99		
G-Police*	Dt 109		
Gran Turismo	Dt 149		
Hercules*	Dt 94		
MDK	Dt 89		
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt 95		
NBA live '98	Dt 94		
NBA Pro '98	Dt 89		
Need for Speed 2	Dt 89		
NHL '98	Dt 89		
NHL Breakaway	Dt 79		
Nuclear Strike	Dt 89		
Porsche Challenge*	Dt 89		
Pandemonium 2	Dt 79		
Rage Racer*	Dt 89		
Resident E. Directors Cut	Dt 79		
Resident Evil 2	US 139		
Spiceworld	Dt 49		
Streetfighter Collection	Dt 85		
Streetfighter EX plus	Dt 89		
Suikoden	Dt 94		
Syndicate Wars	Dt 89		
Superstar Soccer Pro	Dt 99		
Tekken 3	Dt 89		
Test Drive 4	Dt 89		
Time Crisis + Gun	Dt 159		
Tomb Raider 2	Dt 95		
Transport Tycoon	Dt 89		
V-Rally	Dt 79		
Vandal Hearts	Dt 89		
Virtual Pool	Dt 79		
VR-Baseball '99	Dt 94		
Vs.	Dt 89		
Warcraft 2	Dt 95		
Z*	Dt 299		
SONY-PSX+Tasche	139		
Lenkrad für 3 Systeme	29		
Memory Card's ab	29		
RGB-Kabel	29		

Importspielprobleme?

Sony-Umbau zum Multigerät
in 24 h nur 49.90

Nintendo 64

Mario Kart	Dt 89
Multi Racing Championship	Dt 129
NBA Hang Time	Dt 119
Starfox 64	Dt 129
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 129
Waverace	Dt 99
Wild Choppers	JP 149

Bomberman 64 JP
Incl. Adapter 100.-

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgenommen (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Ulfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequ岸 per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als unbegrenzte NTSC-Version lieferbar!!!

Unsere Multimediale Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN 2 x
Marzahnner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

PRENZ' L BERG 2 x
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28

Vigilante 8

Erinnert Ihr Euch noch an die Autoschlacht *Twisted Metal*? Activisions neuester Streich greift diese actiongeladene Thematik noch einmal auf, poliert sie jedoch in technischer Hinsicht auf *Hochglanz* und versetzt seine Protagonisten in die tiefsten *70er Jahre*

Activision verbindet bei diesem Rennspiel/Bal-leration-Cocktail technisch Hochwertiges mit skurrilen Ideen. Statt bei dieser Materialschlacht erwartungsgemäß futuristische PS-Bestien oder andere furchteinflößende Boliden ins Rennen zu schicken, rekrutiert sich der **Fuhrpark** aus einem höchst illustren Kreis an Wagen aus den 70er Jahren. In dieser Zeit - 1975, um genau zu sein - finden nämlich die Auseinandersetzungen auf vier Rädern statt. Der knappen Hintergrundstory nach terrorisiert eine motorisierte Gang namens „The Coyotes“ den ganzen Südwesten Amerikas. Um diesen TÜV-feindlichen Auswüchsen nun ein Ende zu bereiten, hat sich eine Art Bür-

gerwehr namens „Vigilantes“ gebildet, die ihrerseits mit schwer bewaffneten Wagen in den Kampf zieht. Das Spielprinzip ist so banal wie unterhaltsam: Ihr sucht einfach eine der insgesamt acht Karren aus, wählt anschließend den Austragungsort aus, und schon kann die Schlacht beginnen. Anfangs nur mit einer MG ausgestattet, brettet Ihr durch sehr weitläufige Areale, nehmt die maximal drei weiteren Konkurrenten ins **Fadenkreuz** und versucht ferner, per **Power Ups** Euer Waffenarsenal stetig zu erweitern. Insgesamt könnt Ihr Eurer Karre sechs verschiedene Bleispritzen einverleiben, die allerdings jeweils nur über eine begrenzte Anzahl von Munition verfügen. Angesichts dieses geradezu



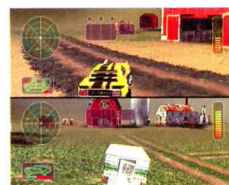
Die **Lichtreflexionen** am Himmel sind mittlerweile ein beliebtes grafisches Stilmittel geworden

minimalistischen Spielprinzips hängt der Gaudifaktor natürlich sehr stark von der technischen Gestaltung und der Spielbarkeit ab, und in diesen beiden Punkten sticht Vigilante 8 Twisted Metal locker aus. Jede Location bietet sehr viel Atmosphäre und witzige Details. In einem Areal düst Ihr beispielsweise einen Skiabhang hinunter und könnt Euch per Seillift sogar bis an die Spitze des Berges transportieren lassen. Jede Karre verfügt außerdem über ein individuelles und sehr kultiviertes Fahrgefühl, was man bei diesem Rennspiel/Shoot'em Up-Hybride nicht unbedingt erwartet hatte. Der größte Pluspunkt ist jedoch die grafische Gestaltung. Die HiRes-Polygongrafik fährt in puncto Spezialeffekte schwere Geschütze



Sobald sich ein Widersacher nähert, wird er per **Fadenkreuz** ins Visier genommen - das Zielen erfolgt somit semi-automatisch

auf. **Lichtreflexionen** in Echtzeit, coole Explosion mit Transparenz-Effekten oder Lichtspiegelungen im Metallack der Kampfwagen - bei Vigilante 8 wird das Auge regelrecht verwöhnt. Unter dem Strich stellt diese Actiongrate somit einen Spaßmacher allererster Kajüte dar, vor allem wenn Ihr Euch per **Split-Screen** mit einem Gleichgesinnten meßt. (Ulf S.)



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr zwischen einem horizontalen oder vertikalen **Split-Screen** wählen



Der **Fuhrpark** umfaßt sogar einen amerikanischen Schulbus aus der 66er Baureihe

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

GEPLANT FÜR
Milite Mai

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Vigilante 8

Hersteller/Vertrieb: Activision Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 10 Areale



„Optisch imposante Auto-Gefechte, die in puncto Spielspaß Twisted Metal deutlich übertrumpfen“

In den Locations liegen überall **Power Ups** verstreut herum, die Ihr schnellstmöglich einsammeln solltet, ehe es die Konkurrenz tut

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

"Z"	dt	79.00
Adidas Power Soc. 2	dt	89.00
Alphastorm	dt	89.00
Alundra	dt	84.99
Ark of Time	dt	89.00
Ayrtton Senna Kart 2	dt	84.99
Baphomets Fluch 2	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Blaze 'n' Blade	dt	94.99



Bloody Roar (Beast)	dt	89.00
Breath of Fire 3	dt	89.99



Broken Helix	dt	99.00
--------------	----	-------



Bug Riders	dt	79.99
Burning Road	dt	79.00
Bushido Blade	dt	79.00
Bust a Move 3	dt	69.99
Caesar's Palace	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Chili	dt	79.00



Clock Tower	dt	99.00
Colony Wars	dt	89.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Cool Boarders 2	dt	89.00
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00

Croc - T.Legend o.G.	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Discworld 2	dt	89.00
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
Excalibur	dt	89.00
Final Fantasy 7	dt	109.00
F1 '97 & Lenkad	dt	199.99
Fifa Soccer 98 WM G.	dt	89.00
Fighting Force	dt	99.00
Formula Kart	dt	107.00
Forsaken	dt	89.99
G-Police	dt	89.00
Gex 3D	dt	89.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
GT Gran Turismo	dt	99.99
Hercules	dt	89.00
Hugo 1	dt	89.99
Inoquid	dt	89.00
Jet Rider 2	dt	79.99
K-1 The Arena Fight	dt	99.00
Lucky Luke	dt	89.99
Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Match Day 3 Soccer	dt	89.00
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	69.00
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	99.00
Monopoly	dt	84.99
Moto Racer	dt	89.99



Nagano Olympics W.98	dt	109.00
----------------------	----	--------

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbündlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anordnungschein genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Ob Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CD, Video, CD, SNES, CDI, Video, CD, Mega Drive, Gameboy, PSX, Saturn und PS4. Spieltestes, Berichte und Lösungsaufgaben sind für eine Playcom Magazin Selbstverständlichkeit.

Nascar Racing 98	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	99.00
NBA Live 98	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	99.00
Newmann Haas Racing	dt	89.00
NHL Breakaway 98	dt	69.00
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Hockey 98	dt	89.00
NHL Open Ice	dt	99.00
NHL PowerHockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld: Abe's Odd.	dt	84.99
One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Pax Corpus	ml	89.00
Pitfall 3D	dt	89.99
Populous The 3rd C.	dt	89.00
Powerboat Racing	dt	94.99
Premier Manager 98	dt	89.99
Pro Pinball-Timesho.	dt	84.99
Quest for Fame	dt	94.00
Rascal	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	99.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Riven	dt	114.00
Road Rash 3D	dt	89.99
Rock n Roll Racing 2	dt	59.99
Shadow Master	dt	89.00



Skull Monkeys	dt	89.99
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Spawn	dt	79.99
Masters o.Teräs Käsi	dt	89.00
Steel Reign	dt	79.00
Streetsfighter Colle.	dt	89.00
Streetsfighter Ex Pl.	dt	84.99
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 2	dt	99.00
Turok	dt	89.00
Ukity	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00

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

Virtual Snooker	dt	89.00
VMX Racing	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt	89.00
Warcraft 2	dt	89.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt	89.00
WCW World Wrestling	dt	99.00
X-Men:Children o.LA	dt	84.00
X2 Project	dt	79.99

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	49.00
Alien Trilogy	dt	49.00
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	89.00
Bust a Move 2 Platt.	dt	109.00
Casper	dt	49.00
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49.00
Davis Cup Tennis	dt	44.99
Descent 2	dt	49.00
Destruction D.2	dt	49.00
Disruptor	uk	49.00
Int'l Supertiger Soccer	dt	39.00
Intern. Motorscross	dt	49.00
Iron & Blood	dt	44.99
Konami Open Golf	dt	29.99
Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	49.00
Micro Machines V3	dt	49.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Pond	dt	49.00
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Power Rangers Pinb.	dt	49.00
Rayman Platinum	dt	49.00
Revolution X	dt	29.99
Ridge Racer Revolt.Pl	dt	49.00
Road Rash Platinum	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Soviet Strike Platin	dt	49.00
Space Jam	dt	49.99
Space World	dt	49.00
Striker	dt	39.99
Tempest X3	dt	49.00
Thunderhawk 2	dt	49.00
Track & Field	dt	49.00
Track II	dt	49.00
Wipe Out 2097 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
Worms Platinum	dt	49.95

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt	69.00
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Infrared Joypad PSX	dt	69.00
Joypad PSX Blau	dt	29.99
Joypad PSX Rot	dt	29.99
Joypad PSX schwarz	dt	29.99
Joypad Sony grau	dt	39.99
Lenkmit Pedale	dt	119.99
Light Gun PSX	dt	39.99
LinkKabel PSX	dt	19.99
Maus Sony PSX	dt	49.99
Memory Card Sony PSX	dt	29.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Memory Card 48 Meg	dt	99.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Tasche für Sony PSX	dt	9.99
Memory Card & Joypad	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen 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.

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

Grüppchenstr. 42, 81675 München

Telefon: 152, 80333 München

Preise variieren

Square-News

Squaresoft, berühmt für ihre Rollenspiele à la Final Fantasy VII, sind momentan alles andere als faul. Während sich ihr Rollenspiel rund um das gelbe Vogelvieh Chocobo glänzend verkauft, hat die renommierte Firma zwei weitere Projekte angekündigt. Beim RPG Parasite Eve schlüpft Ihr in die Rolle des Privatdetektivs Aye Brea, der in Manhattan alles daran setzt, einer Alienbrut das Handwerk zu legen, bevor sie mit ihren höchst infektiösen Bakterien die gesamte Welt infiziert. Das Grusel-Adventure bietet ein

ähnlich hohes Grafikniveau wie Final Fantasy VII sowie spannende Gefechte, die rundenweise ausgetragen werden. Jedoch ein Unterschied bezüglich des Kampfsystems ist bereits schon jetzt bekannt. Ihr habt bei Euren Aktionen jeweils die Möglichkeit, entweder eine Attacke zu vollführen oder einen gegnerischen Schlag abzublocken, wodurch sich natürlich vielfältige taktische Möglichkeiten ergeben. Das zweite Projekt namens Brave Fencer Musashiden stellt hingegen ein lupenreines Action-Adventure dar, bei dem Euer Held in Form eines jungen Sa-

murais in klassischer Manier eine comic-artige Oberwelt durchkämmt und die Kämpfe gegen Monsterhorden in Echtzeit austrägt.



Aya 『発火しないのは...今のところ、私だけだもの。』

Kurioses aus Fernost



Die vor allem in Japan überaus beliebten Plüschier-Grabscher gibt es jetzt endlich auch im Miniformat, damit man zu Hause kräftig für den Ernstfall trainieren kann.

Chart Attack Japan



- ① (-) Xenogears
- ② (-) Resident Evil 2
- ③ (4) Gran Turismo
- ④ (-) Bust A Move
- ⑤ (4) Chocobo's Dungeon

Setzt Metal Gear Solid neue Maßstäbe?



stützt werden könnten. Neben dieser bahnbrechenden Authentizität und künstlichen Intelligenz bietet Metal Gear Solid unzählige und zum Teil situationsabhängige Aktionsmöglichkeiten, Hunderte von einsetzbaren Gegenständen sowie eine ungemein spannende Story, die durch zahlreiche Cut Scenes dokumentiert wird. Konamis Megaprojekt zählt ohne Zweifel zu DEN Highlights dieses Jahres. Laßt Euch überraschen.



Quietschvergnüges Rennspiel

Insider kennen vielleicht das putzige Rennspiel Choro Q von Takara, das sich zumindest in Japan großer Beliebtheit erfreut. Vor kurzem ist im fernen Osten Choro Q3 erschienen, und auch diesmal blieben die Designer dem bewährten Spielkonzept treu. Kräftig auf knuddelig getrimmte Wagen düsen in sehr schlichter Manier über mindestens sechs Rundkurse, die zumeist eine sehr enge Streckenführung bieten. Im Laufe der Raserei stoßt Ihr auf allerlei Extras, beispielsweise



weise auf neue Minikarren, eine große Werkstatt oder versteckte Rundkurse. Wie schon bei den beiden Vorgängern dürfte diesem Fun-Racer, der in technischer Hinsicht recht durchschnittlich ist, auch diesmal kein Release in Europa beschieden sein.



Die Sensation: PlayStation-Handheld im Anmarsch

In buchstäblich letzter Sekunde trudelte folgende

Information ein:

Sony plant für

Ende dieses

Jahres in Japan

(das

deutsche

Gerät folgt

im nächsten

Jahr) einen

sogenannten

„Personal Digital

Assistant“

(PDA) herauszu-

bringen, das eine Art Mischung

aus Memory Card, Handheld

und elektronischem Notizblock

darstellt. Das Herzstück bildet

ein leistungstarker 32 Bit RISC

Prozessor, der durch die ent-



sprechende Software, die über die PlayStation per Memory

Card-Slot übertragen wird, multifunktional aus-

baufähig ist. So kann

man den tragbaren PDA

nicht nur als Spielgerät

benutzen, sondern

auch als Terminplaner, digitaler Bild-

speicher oder Wörterbuch einsetzen.

Der Clou ist jedoch

die Möglichkeit der

Datenübertragung

per Infrarotstrahlen, durch

die zum Beispiel Wettkämpfe

gegen andere PDA-Besitzer möglich sind. Genauere Angaben

über Preis, Erscheinungstermin

und Möglichkeiten folgen in

Kürze.

Kräftig durchgeschüttelt

Die neuesten Informationen zu dem mit großer Spannung erwarteten Klopfer Tekken 3. Sony plant für den Japan-Release, das Spiel zusammen mit einem neuartigen Dual Shock-Controller herauszubringen, der das Spiel logischerweise auch unterstützen wird. Beim neuen Dual Shock-Controller handelt es sich um ein Joypad, das unserem Analog-Pad sehr ähnlich ist, jedoch mit einem Forcefeedback ausgestattet wurde, das diese Kontrolleinheit stark zum Vibrieren bringt. Wenn Ihr beispielsweise bei Tekken 3 einen kräftigen Tritt verpaßt bekommt, spürt Ihr diese Aktion durch ein heftiges Rütteln. Sony Deutschland hat sich vor kurzem entschieden, diesen Dual Shock-Controller auch hierzulande zu veröffentlichen. Wann das Gerät erhältlich sein wird und ob ein ähnliches Bundle-Set zustande kommen wird ist derzeit

aber noch nicht bekannt. Tekken 3 wird in Japan übrigens bereits am 26.

März erscheinen

(USA: 30.

April),

macht

Euch

daher

bei der näch-

sten Ausga-

be auf ein

umfassen-

des Preview

gefaßt.



M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

SONY PLAYSTATION:

NEU! SCHÜTTLEN FÜR PSX UND N64:

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist

Sony Playstation Konsole DV 289,95 Ace Combat 2 DV 89,95 Actua Ice Hockey DV 94,95 Actua Soccer 2 DV 89,95 Adidas Power Soccer 2 DV 89,95 Air Race DV 94,95 Alundra US 119,95 Ark of Time DV 89,95 Baphomet's Fluch 2 DV 89,95 Broken Helix DV 94,95 Bug Riders DV 84,95 Bushido Blade DV 89,95 Bust A Move 3 DV 69,95 Castlevania DV 89,95 Colony Wars DV 89,95 Command & Conquer 2 DV 99,95 Cool Boarders 2 DV 89,95 Crash Bandicoot 2 DV 89,95 Critical Depth DV 84,95 Croc DV 89,95 Darklight Conflict DV 49,95 Descent 2 DV 49,95 Diablo DV 89,95 Felony 11-79 DV 94,95 FIFA Soccer '98 DV 89,95 Fighting Force DV 94,95 Final Fantasy Tactics US 109,95	Final Fantasy 7 DV 99,95 Formel 1 '97 DV 99,95 Frogger DV 89,95 G-Police DV 99,95 Gran Turismo JP 139,95 Grand Theft Auto DV 89,95 Hercules DV 89,95 Judge Dredd DV 89,95 Machine Hunter DV 59,95 Madden 98 DV 89,95 Marvel Super Heroes DV 89,95 Maximum Force DV 89,95 Mechwarrior 2 DV 49,95 MDK DV 94,95 Monopoly DV 89,95 Moto Racer DV 89,95 Nagano Winter Olympics 98 DV 99,95 Namco Museum Vol. 5 DV 89,95 NBA Live 98 DV 89,95 NBA Fast Break DV 84,95 NHL 98 DV 89,95 Need for Speed 3 DV 89,95 Nightmare Creatures DV 89,95 Nuclear Strike DV 89,95 Oddworld: Abe's Odyssey DV 89,95 Outworld: Abe's Odyssey US 119,95 Pax Corpus DV 89,95	PGA Tour Golf 98 DV 89,95 Rampage World Tour DV 84,95 Reboot DV 89,95 Resident Evil - Director's Cut DV 89,95 Resident Evil 2 US 139,95 Risiko DV 89,95 Road Rash 3D DV 84,95 Rock'n Roll Racing 2 DV 94,95 Shadow Master DV 89,95 Skullmonkeys DV 89,95 Steel Reign DV 84,95 Street Fighter EX Plus Alpha DV 89,95 Test Drive 4 DV 89,95 Theme Hospital DV 89,95 Time Crisis, incl. Gun DV 139,95 Tomb Raider 2 DV 99,-- Total Drivin DV 94,95 Touring Car DV 89,95 Warhammer: Dark Omen DV 89,95 Wayne Gretzky Hockey 98 DV 84,95 WCW Nitro US 109,95 WCW vs the World DV 94,95 X-Men: Children of the Atom DV 89,95 Z DV 84,95
---	---	--

Fordern Sie unsere Preisliste 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

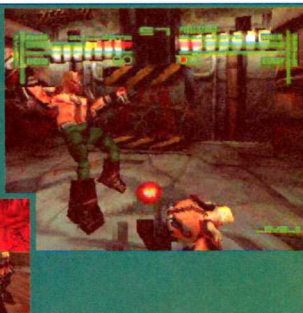
NEU! SCHÜTTLEN FÜR PSX UND N64.
 Staubabweisend und Wasserdricht.
 Nur DM 14,-! Lieferbar in schwarz, blau,
 grün, rot und gelb

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
 Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld
 Telefon: 05 21 6 42 34 · Fax: 05 21 6 42 35

Cyborg-Krieg

Midway hat derzeit ein interessantes Kampfspiel in der Mache. Bei **Bio FREAKS** brechen sich zur Abwechslung einmal Cyborg und Roboter ihre zumeist mechanischen Gliedmaßen. Gemäß ihren körperlichen Attributen kann man jeden der mindestens zehn Kämpfer mit diversen **Waffensystemen**, wie beispielsweise einem Granatwerfer, ausstatten und auf rund

20 **Special Moves** zurückgreifen. Es gibt ferner noch **Abschlußmoves**, die den benannten Widersacher besonders spektakulär ins ewige Nirwana schicken. Bei den Kampfarenen handelt es sich vermutlich um dreidimensionale Arenen, in denen Ihr Euch frei bewegen könnt. Ein deutscher Erscheinungstermin dürfte frühestens im **Herbst** zu erwarten sein.



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

Ascii Entertainment veröffentlicht im Mai eine Poolbillard-Simulation der ungewöhnlichen Art. Im **Story-Modus** müßt Ihr Euch nämlich wie im Film „Die Farbe des Geldes“ von rauchgeschwängerten Spielunken bis hin zu lukrativen Großveranstaltungen nach oben arbeiten. Mit über 40 möglichen Poolbillardtricks und einer realistischen Ballphysik dürfte diese Simulation sicherlich seine Fans finden.

Squaresoft kündigt an, nach dem Ablauf des Sony-Vertrages seine Produkte in den Staaten wieder in Eigenregie zu vertreiben.

Acclaims bislang noch unbekanntes Actionspiel **Bloodshot** basiert auf einem Comic-Buch und stellt ein sehr ballerlastiges 3D-Actionspiel dar.

Nach der **WWF** und **WCW** hat nun auch die **ECW** (Extreme Championship Wrestling) ein eigenständiges Wrestling-Spiel angekündigt.

Atari, verantwortlich für eine ganze Reihe von Arcade-Klassikern, kündigt eine Neuauflage des RPG/Shoot 'em Up-Cocktails **Gauntlet** an, das vermutlich auch für die PlayStation umgesetzt wird.

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

Neues vom Erfinder der Ego-Shooter

John Romero, ehemaliger Mitarbeiter von id Software und Begründer des Ego-Shooter-Genres, zu dem beispielsweise **Alien Trilogy** gehört, hat ein neues Projekt namens **Daiatana** in Angriff genommen, das sehr vielversprechend klingt. Zur Story: Ein Archäologe namens **Hiro Miyamoto** (eine offensichtliche Anspielung auf den Super Mario-Erfinder) entdeckt im Inneren des **Fujiyamas** ein mysteriöses Schwert namens **Daiatana**, das ihm zu einer

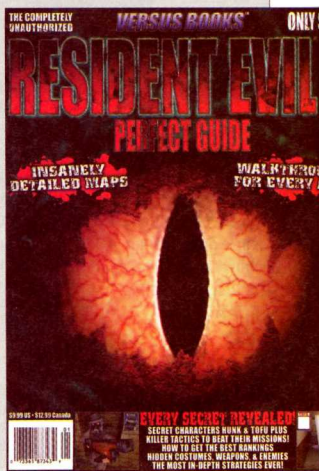
umfangreichen Zeitreise verhilft. In jeder Zeitzone, beispielsweise im antiken Griechenland oder im San Francisco nach dem verheerenden III. Weltkrieg, habt Ihr reichlich Gelegenheit, die Fähigkeiten des Zauberschwertes auszuprobieren, sprich in der **Ego-Perspektive** wandelt Ihr durch die dreidimensionalen Welten und verarbeitet die zahlreichen Widersacher per Klingenkraft in kleine Minusteaks. Da dieser actiongeladene Titel erst für den PC entwickelt wird, müssen wir uns bis zur fertigen PlayStation-Version wohl noch längere Zeit gedulden.

Alien Trilogy



Zombies töten, aber richtig

In den Staaten ist bereits eine umfangreiche Komplettlösung zum Horror-Hammer **Resident Evil 2** erschienen. Auf rund 130 Seiten werdet Ihr anhand von reichlich bebilderten Lösungswegen sicher zum finalen Endgegner geführt (gute Englischkenntnisse wären dennoch sehr hilfreich). Darüber hinaus erfahrt Ihr sämtliche Secrets, beispielsweise über die beiden versteckten Charaktere **Hunk** und **Tofu**, und bekommt **Game Shark-Codes** zum Cheaten en masse. Das Buch kostet ca. 35,- DM und ist unter anderem bei der Firma **Galaxy** beziehbar (Tel: 089/7605151).



Jetzt sind die College-Jungs dran

Electronic Arts hat auch ein Herz für die amerikanischen College-Ligen. Bei der Korbwerferei **March Madness '98** kämpfen die jungen Athleten aus der **NCAA-Liga** verbissen um Punkte. Erwartungsgemäß orientiert sich das Gameplay sehr stark an dem „großen Bruder“ **NBA Live '98**, bietet jedoch beim gesamten Drumherum ein paar Feinheiten mehr, wie zum Beispiel neue Spielstrategien. Da die NCAA-Liga hierzulande wohl gänzlich unbekannt ist, kann man nicht von einem Erscheinen in Deutschland ausgehen.



Chart Attack USA

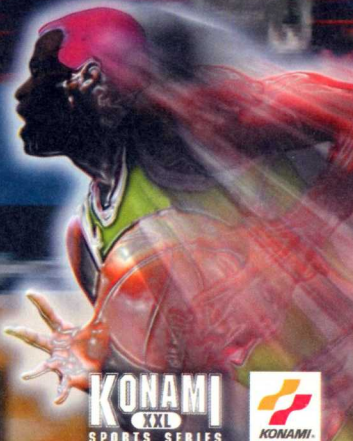
- ① (-) Resident Evil 2
- ② (-) Final Fantasy Tactics
- ③ (-) WCW Nitro
- ④ (+) Tomb Raider 2
- ⑤ (3) NBA Live '98

MAGIC ZONE



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950412-0 • Fax (069) 950612-74

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



WWW.KONAMI.COM



Deutschland (Quelle Karstadt)



- ① (1) Tomb Raider II
Eidos
- ② (-) Formel 1 '97
Psygnosis
- ③ (-) FIFA '98
Electronic Arts
- ④ (7) Rayman (Platinum)
Ubi Soft
- ⑤ (3) Final Fantasy VII
Sony
- ⑥ (8) Resident Evil DC
Virgin
- ⑦ (4) Hercules
Sony
- ⑧ (-) Crash Bandicoot 2
Sony
- ⑨ (6) Alien Trilogy (Platinum)
Acclaim
- ⑩ (9) International Track & Field (Platinum)
Konami

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

Lara Croft-Fans müssen sich einen PC kaufen, wenn sie in den Genuss eines „neuen“ Abenteuers mit der coolen Heroine kommen wollen. Bei **Tomb Raider Gold** wird noch einmal das Original Tomb Raider mit zwei brandneuen Levels angeboten sowie mit allerlei Goodies (zum Beispiel einem Bildschirmschoner) garniert. Für die PlayStation wurde derzeit kein neues Tomb Raider-Abenteuer angekündigt.

Soul Blade als Platinum-Version wurde leider auf unbestimmte Zeit verschoben. Frühester Termin: **Juli**.

Wer eine japanische Version von **Gran Turismo** besitzt, sollte sich

folgende Internet-Adresse einmal anschauen. Unter der Adresse **www.phosphors.com/** findet man eine komplette Übersetzung des Gran Turismo-Handbuchs.

Infogrames hat als neuer Kandidat sein starkes Interesse bei der Übernahme von **Virgin Interactive** bekundet.

Mal etwas ganz anderes: Für alle **WM-Fans**, die ihre Jungs direkt vor Ort anfeuern möchten, hat **Polyglott** einen sehr hilfreichen Reiseführer auf den Markt gebracht, der sogar erklärt, wie man den Satz „Der Schiedsrichter hat Tomaten auf den Augen!“ auf Französisch ausspricht.

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

Neuer Shooter von Gremlin

Das klassische Shoot 'em Up-Prinzip scheint sich in letzter Zeit doch wieder eines größeren Interesses seitens der Industrie zu erfreuen. Jüngster Beweis: Die englische Firma **Gremlin** hat mit **N2o** einen Shooter angekündigt, der in die Richtung des Arcade-Klassikers **Tempest** geht. Ihr fliegt mit Eurem Raumschiff mit High Speed durch das Innere eines Rohres und habt somit die Möglichkeit, **360-Grad-Loops** zu vollführen. Dies ist auch vonnöten, damit Ihr die zahlreichen Feindhorden reaktionsschnell ins Visier nehmt. Im Gegensatz zu

den tristen Vektor-Schächten bei **Tempest** bietet **N2o** natürlich eine komplette Texturierung, ein sauberes sowie ultraschnelles Scrolling und äußerst **beeindruckende Transparenzeffekte**. Der Veröffentlichungstermin ist für den **Spätsommer** geplant.



Psygnosis' Weihnachtspläne '98

Psygnosis ist schon immer dafür bekannt, daß sie sich relativ früh in die Karten schauen lassen. So wurde längst vor kurzem verlautet, daß der Konzern bereits eifrig an dem Nachfolger zu **Colony Wars** werkelt. **Colony Wars 2: Vendetta**, so der bisherige Arbeitstitel, verspricht, den Vorgänger in allen Punkten zu übertreffen. Das fängt bereits bei der Hintergrundstory an, die hundert Jahre später stattfindet. Statt eines Nobodys stehen Euch diesmal zwei ausgeworfene Charaktere zur Auswahl, jeder ausgestattet mit einer umfassenden Hintergrundstory. Beim

Gameplay dürfte das Wort „mehr“ kennzeichnend für das Sequel sein: **mehr Waffen** (über 22), **mehr Raumschiffstypen** (ca. 75 Objekte) sowie **mehr Levels** (19, um genau zu sein). Der Spielverlauf ist zudem nichtlinear aufgebaut und soll **insgesamt sechs unterschiedliche Abspänone** bieten. Einen weiteren Fortschritt stellt das **Raumschiff-Tuning** dar. Diesmal dürft Ihr Euren Raumgleiter nämlich durch vier verschiedene Bauteile, wie beispielsweise Waffensysteme, immer weiter ausbauen, was den Adventure-Charakter natürlich noch stärker unterstreichen

Konkurrenz für Air Race

Nachdem man bereits bei **Air Race** das Rennspielgenre in luftige Höhen verfrachtete, könnt Ihr bei **Europress' Flugzeughatz Plane Crazy** erneut Euer Pilotengeschick unter Beweis stellen. Wie bei **Air Race** müßt Ihr die insgesamt **fünf Rundkurse** in klassischer Checkpoint-Manier absolvieren, wobei die unterschiedlichen Barrikaden auch reaktions-schnelle Korrekturen der Flughöhe vonnöten machen, wenn man nicht als Feuerball an einer Mauer enden möchte. Im Gegensatz zum Produkt der THQ sind

bei dieser Jagd nach Bestzeiten allerdings auch heiße **Luftgefechte** möglich, indem Ihr Euren Flieger (es stehen acht unterschiedliche zur Auswahl) per Power Ups mit allerlei **Waffensystemen** ausstattet. Außerdem habt Ihr bei der Meisterschaft zwischen den Rennen die Gelegenheit, an Eurem Flugzeug Reparaturen durchzuführen bzw. kräftig zu tunen, vorausgesetzt Ihr habt genügend Geld eingeflogen. Die Luftschlacht wird von Ubi Soft vertrieben und soll im **2. Quartal** erscheinen.

dürfte, zumal **mindestens 26 FMV-Sequenzen** geplant sind. Auch in technischer Hinsicht soll **Colony Wars 2** mit einer **verbesserten 3D-Engine** glänzen. So wird der Nachfolger mehr farbliche Elemente bieten, zum Beispiel einen Asteroidengürtel, und noch aufwendigere Transparenzeffekte. Die aufwendige **Space Opera** soll im November dieses Jahres erhältlich sein. Das 3D-Adventure **Escape or Die Trying** beruht hingegen auf keinem Vorgänger. Es handelt sich um ein reinrassiges Action-Adventure in der dritten Person, garniert mit einigen RPG-Elementen. So könnt Ihr die vier zur Auswahl stehenden Helden mit bis zu **32 Zaubersprüchen** aus-

statten. Das Heldenquartett bewegt sich dabei ohne jegliche Einschränkung durch einen riesigen und ziemlich düsteren Turm, der vollgespickt ist mit allerlei Levels und Herausforderungen. Genauere Informationen dürfte es in Kürze geben. Zum Abschluß noch ein Wort zu **G-Police 2**. An dem Nachfolger des Helicopter-Shooters wird bereits gearbeitet, er soll aber erst im nächsten Jahr erscheinen.



Die Mechs sind wieder unterwegs

Die Programmierer von **Vertex Multimedia** haben für alle Fans von kriegerischen Shootern einen ganz besonderen Leckerbissen parat. Das 3D-Shoot 'em Up **Shadow Gunner** entführt Euch in eine High-Tech-Zukunft, in der gigantische Kampfbroboter an der Front für Recht und Ordnung sorgen. Das Spiel wird in zahlreiche Missionen unterteilt, wobei Ihr jeweils diverse Aufgaben durchführen müßt. Die Programmierer werden sich vor allem bei der Gestaltung der künstlichen Intelligenz viel

Mühe geben. Jeder Mech verfügt über ein bestimmtes Verhaltensmuster und paßt sich im Laufe der Auseinandersetzungen den neuen Gegebenheiten an - er lernt quasi durch Erfahrungen hinzu. Der Spielverlauf bietet neben taktischem Verständnis viel Action. Weit entfernte Mechs können beispielsweise mit einer Schulterflak empfindlich beschädigt werden, während Ihr im Nahkampf wehrlose Kampfbroboter einfach niedertrampelt. Die Mechschlacht wird von **Ubi Soft** vertrieben und wird im Laufe

des 2. Quartals erscheinen.



PlayStation 2 abwärtskompatibel?

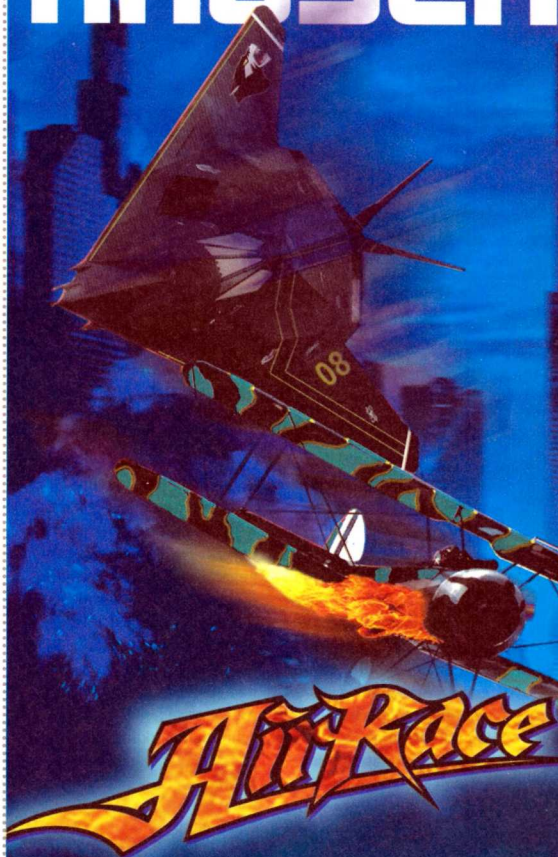
Sony möchte sich natürlich nicht das momentan exzellente Geschäft mit ihrem Millionenseller vermiesen, indem sie konkretere Angaben zum Konsolen-Nachfolger machen und so die potentiellen PS-Käufer verunsichern. Man muß aber wohl kein Prophet sein, um zu wissen, daß Sony bereits seit längerer Zeit an einem Nachfolger namens **PlayStation 2** werkelt. Gerüchten zufolge soll die Hardware sogar schon so gut wie fertig sein, so daß Sony den Erscheinungstermin variabel bestimmen kann. Dieser dürfte aber für den europäischen Markt nicht vor dem Jahre 2000 liegen. In puncto Hardware gibt es derzeit nur vage Gerüchte. Fest steht aber, daß der Nachfolger sehr sehr leistungsstark

sein wird, um dem Saturn-Nachfolger von Sega Paroli bieten zu können. Einen besonders interessanten Punkt stellt die anvisierte **Abwärtskompatibilität** dar, sprich laut Insider-Gesprächen sollen sämtliche PlayStation-Spiele auch problemlos auf dem Nachfolger laufen. Wenn das wirklich klappen sollte, dürfte dem Erfolg der PlayStation 2 wohl nichts mehr im Wege stehen. Wir halten Euch auf dem laufenden.



PlayStation

HÖHEN- RAUSCH



Das atemberaubende Race um die Fliegerkronen, dessen 3D-Grafik jeden aus dem Sitz schleudert!

Verschiedene spektakuläre Flugspektakeln - im Sturzflug durch Häuserschluchten, tückische Canyon oder schneebedeckte Gebirge.

Keine Verschnaufpause für die verführerische Aussicht. Waghalsige Flugmanöver, unerbittliche Gegner - bei diesem abenteuerlichen Rennen gegen die Uhr kommen alle 11 Flugzeugtypen runter - manche eben nur erbarmungslos.



Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 95 08 12-0
Fax (069) 95 08 12-74

Distributed by



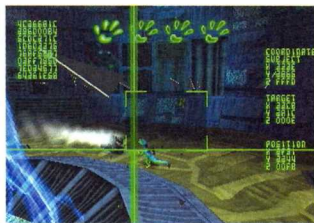
www.konami.com



Wenn Ihr einen Endgegner niederstreckt, erhaltet Ihr anschließend Zugang zu einer neuen Passage



In einem **Bonus-Level** müßt Ihr jeweils innerhalb von drei Minuten eine bestimmte Anzahl von Objekten einsammeln, damit Ihr eine goldene Fernbedienung erhaltet



Ins Visier genommen: Der letzte Endgegner bombardiert Euch mit wahren Missile-Salven

Guck mal, wer da hüpf!

Gex 3D: Enter the Gecko

BMGs muntere **Eidechse** ist endlich startbereit: Nach knapp zwei Jahren **Entwicklungszeit** schufen die US-Programmierer von Crystal Dynamics ein **Meisterwerk** in 3D, das vor allem in technischer Hinsicht neue **Maßstäbe** gesetzt hat

Dreidimensionale Jump & Runs gehören sicherlich zu den Genres, die noch relativ unerforscht sind, schließlich hüpfen die Polygon-Toons erst seit rund drei Jahren in der dritten Dimension. Man muß allerdings streng differenzieren zwischen 3D-Hopsereien mit völliger Bewegungsfreiheit und ohne. Zur letzteren Un-

terkategorie zählt beispielsweise Pandemonium, bei dem Ihr Euch auf streng vorgegebenen Pfaden durch die Levels wühlt. Gex 3D hingegen zählt zur technisch ungleich anspruchsvolleren Sorte der 3D-Hüpfereien, bei denen Ihr die großen Level-Areale ohne jegliche Einschränkung erkunden dürft. Erkunden ist dabei auch das richtige Wort, denn in jedem Level habt Ihr es nicht nur mit einem kunterbunten Haufen von Widersachern und derben Geschicklichkeitstests zu tun, es gilt außerdem noch, unterschiedliche Missionen zu er-

füllen, damit Ihr den Level wieder verlassen könnt. In der Regel bestehen die Aufgaben darin, diverse Pick-Up-Sorten einzusammeln, spezielle Sonderaufgaben zu erfüllen (Ausschalten von be-

stimmten Gegnern) sowie „einfach“ nur das Levelende zu erreichen. Damit das gelingt, verfügt Eure Eidechse über ein stattliches Repertoire an Aktionsmöglichkeiten. Lästige Aggressoren wer-

„In grafischer Hinsicht schlägt Gex 3D seine Genre-Konkurrenz um Längen“



In der Kung Fu-Dimension habt Ihr es unter anderem mit Wurfsterne werfenden Ninjas zu tun



Nur bestimmte Mauern könnt Ihr wieselflink **emporklettern**, am besten einfach ausprobieren



Im **Weltraum** führt Ihr vor allem einen ständigen Kampf um die Luftversorgung. Nur an einer Luftstation könnt Ihr den lebenswichtigen Stoff inhalieren



Dieser Alien-Level ist nicht so comicartig wie die anderen und wird zudem zur Abwechslung aus der Vogelperspektive präsentiert

den mit einem beherzten Schwanzschlag ausgeknockt, und bestimmte Mauern könnt Ihr dank seiner besonderen Physis sogar **emporklettern**. Mit seiner extralangen Zunge verschlingt der Gecko zudem schmackhafte Fliegen, die entweder als Lebensenergie, Extraleben oder Power Up-Lieferanten dienen. Solche kulinarischen Hochgenüsse liefern TV-Geräte, die vereinzelt in den Ecken stehen. Und

„Die zahlreichen Anspielungen auf Film- und TV-Produktionen sind immer wieder für einen Lacher gut“

warum eigentlich TV-Geräte? Das hängt mit der knappen, aber witzigen Hintergrundgeschichte zusammen. Gex hat gerade seine Paparazzi-Karriere an den Nagel gehängt und es sich im Unterhemd vor



Vor jedem Level sucht Ihr Euch eine der **Missionen** aus, die es zu erfüllen gilt. Damit keine Mißverständnisse aufkommen, erhaltet Ihr anschließend einen kleinen Hinweis

der Glotzkiste gemütlich gemacht, als zwei Regierungsagenten ihn plötzlich unsanft entführen. Als er wieder zu sich kommt, erzählt ihm das Duo, daß sein Erzrivale Rez wieder sein Unwesen treibt. Sein finsternes Ziel ist es diesmal, die komplette Medienwelt für sich zu vereinnahmen. Das kann der TV-Junky Gex natürlich nicht zulassen, und so macht er sich auf, direkt in die Medien-Dimension einzutreten, um dem Schlingel direkt vor Ort das Handwerk zu legen. Dementsprechend breitgefächert sind auch die einzelnen Levels, die Ihr allesamt durch eine Oberwelt erreicht. Gex 3D gleicht

Per Dreieck-Taste erkundet Ihr die nähere Umgebung sehr genau

einem Streifzug durch die komplette Film- und Fernsehgeschichte. In der Toon-Welt habt Ihr es beispielsweise mit amoklaufenden Zeichentrickcharakteren zu tun, während Ihr Euch im **Welt-raum** mit Laserschwertere schwingenden Gegnern auseinandersetzt. Die Macher umrahmten das ganze Konzept übrigens mit einer ausgetüftelten Dramatik, um den Spieler möglichst bei der Stange zu halten. Wie bereits erwähnt, könnt Ihr in jedem Level diverse Missionen erfüll-



Wenn Ihr einen Auftrag erfüllt habt, taucht eine **rote Fernbedienung** auf, über die Ihr den Level wieder verlassen könnt

len. Für jede Mission erhaltet Ihr jeweils zur Belohnung eine **rote Fernbedienung**. Diese Geräte benötigt Ihr, um auf der Oberwelt, die sämtliche Levels miteinander verbindet, verschlossene Tore zu öffnen (anfangs stehen Euch nur zwei Medien-Levels zur Auswahl). Außerdem gibt es in jedem Level noch zwei weiße Fernbedienungen zu ergattern. Drei von dieser Sorte transportieren Euch zu einem **Bonus-Level**, in dem Ihr die Gelegenheit habt, die goldene Sorte einzuhelmsen. Vier von diesen Dingen erlauben es Euch schließlich, den Geheimlevel zu betreten. (Ulf S.)

Der König der 3D-Jump & Runs!

Positiv: Gex 3D brennt ein technisches Feuerwerk ab. Eine derart perfekte 3D-Grafik habe ich bislang noch nicht auf der PlayStation gesehen. Komplett texturierte Polygon-Areale mit völliger Bewegungsfreiheit und tonnenweise grafischen Special Effects - da kann man nur sagen: Hut ab! Aber auch spielerisch haut das 3D-Gehopse voll rein. Mit ein bißchen Übung hangelt Ihr Euch ohne Probleme durch die Levels und könnt so das zum Teil sehr witzige Leveldesign, bei dem auch der Humor nicht zu kurz kommt, genießen. Sehr gut (wenn auch stark geklaut) hat mir auch der Spelaufbau gefallen, bei dem Ihr Euch Stück für Stück durch die große Oberwelt arbeitet. Da auch der Umfang keinerlei Wünsche offen läßt, kann ich nur sagen: eine absolute Top-Leistung!

Negativ: Die Kameraführung, immer ein heikles Thema bei 3D-Jump & Runs, wurde zwar gut, aber immer noch nicht optimal gelöst, da Ihr des öfteren tatkräftig die Perspektive verändern müßt, um im Bilde zu bleiben. Ansonsten fällt mir aber kein nennenswerter Schwachpunkt mehr ein.



Witzig: Als Mega-Gecko führt Ihr auch eine Schlacht gegen einen Godzilla-Ableger



Pentium Inside? Im Inneren eines Computers erhält der Begriff „Chipkrieg“ eine völlig neue Bedeutung

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST Gex 3D: Enter the Gecko

Entwickler/Vertrieb: Crystal Dynamics/BMG Int.

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 29

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Eigenimport

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK SOUND/FX

super gut

SPIELSPASS

90%





Ein **Magmaid** will Harrys Abenteuer ein Ende machen. Zwei Schläge mit der Spitzhacke überzeugen den Unhold jedoch vom Gegenteil



Was wäre Pitfall ohne **Lianen**: Glücklicherweise ist das Timing beim Absprung sehr einfach gehalten



Über blauen Lumineszenzpfützen schwebt Harry wie von Geisterhand getragen durch die Luft und rudert dabei wild mit den Armen

Ein Harry für alle Fälle

Pitfall 3D

Schatzsuche ist wieder in! Nachdem vor langer, langer Zeit ein gewisses Jump & Run auf dem Atari 2600 **Kullstalus** erlangte, ist heute die PlayStation an der Reihe, als **Abenteuerspielplatz** zu dienen

Und weil inzwischen so unglaublich viel Zeit vergangen ist, stürzt sich nicht Pitfall Harry selbst ins Abenteuer, sondern sein Sohn Harry Junior. Dieser steht nämlich seinem Vater in nichts nach, wenn es darum geht, in Schwierigkeiten zu kommen. Und Schwierigkeiten sind genau das, was die Story in Hülle und Fülle hergibt. Im Amazo-

nasgebiet unterwegs, entdeckt Harry einen leuchtenden Diamanten, der ihn in eine andere Dimension teleportiert. Dort lebt das Volk der Moku, das eine geheimnisvolle Substanz, die sogenannte Lumineszenz, als Energiequelle und Lebenselixier nutzt. Eine abtrünnige Moku mit finsternen Absichten mißbrauchte die mächtige Substanz, um sich eine

schreckliche Armee, die Crux, zu schaffen und das übrige Volk zu unterdrücken. So wurde sie zur Tyrannin. Doch wo es Tyrannen gibt, sind auch (hoffentlich) die Rebellen nicht weit. Die Anführerin des Aufstands, Mira, öffnete das Tor zu Harrys Dimension, um ihn um Hilfe zu bitten. Klarer Fall, daß sich das Harry nicht zweimal sagen läßt, schließlich winken ihm Ruhm und Ehre. Außerdem

bleme am Hals: Zu seinen Aufgaben gehört die Befreiung der Moku-Stadt Shenrak, wo er erst vier Schlüssel finden muß, um Zugang zu den Untergrundhöhlen zu erhalten. Dort angekommen, muß die Energieversorgung, eine Lumineszenz-Mine nämlich, reaktiviert werden. Dann muß der Moku-Tempel wieder instandgesetzt werden, ein Vulkan durchwandert und noch eine Vielzahl an anderen

„Und so rennt, springt und schlägt sich Harry durch die exotischsten Landschaften und begegnet allerlei gemeinen Kreaturen“

ist Mira sehr attraktiv, und ganz nebenbei planen die Crux noch eine Invasion der Erde. Mit dieser Entscheidung hat Harry sofort eine Menge Pro-

Aufgaben gelöst werden, bis Ihr am Ende der zwölf mächtigen Levels angekommen seid. Und so rennt, springt und schlägt sich Harry durch die



Der erste Levelboss ist ein mächtiger Gladiator mit Morgenstern, der Euch in einem Becken voller Lumineszenz erwartet



Diese sogenannten Erdsoldaten tauchen plötzlich aus dem Boden und werfen Felsbrocken nach Harry



Solche Markierungen zeigen Euch genau, an welcher Stelle Ihr stehen müßt, um beispielsweise eine Liane erreichen zu können



In der deutschen Version wird Harry seine witzigen Kommentare mit der Vol Kilmer-Synchronstimme von Thorsten Sense geben



Die Loading-Screens im Comicstil wurden vom Künstler Christian Gossit gestaltet, der auch durch die Star Wars-Comics bekannt wurde

exotischsten Landschaften und begegnet allerlei gemeinen Kreaturen. Neben



Tolle Aussichten: Harry Hals über Kopf in Problemen, und noch dazu mitten in einem Vulkan

äußerst gerissenen Skorpionen sind auch steinerwerfende Affen, Magmoids, Feuer-Dschinns und Erdsoldaten dabei, die jedoch unter beherztem Einsatz von Harrys Spitzhacke den Löffel abgeben. In den Levels liegen außerdem haufenweise Kristalle herum, die entweder in einer der vereinzelt **Energieduschen** Harrys Lebensenergie auffrischen oder am Ende in

der Score-Bilanz für Bonuspunkte sorgen. Dort gibt es dann nämlich für jeden Tausender an Punkten ein Extraleben. Solche Bonuslives finden sich jedoch auch innerhalb der Levels, oft an getarnten



In jedem Level solltet Ihr versuchen, Hintergrundgegenstände, wie solche Kristalle, mit der Hacke zu bearbeiten, da sie oftmals Bonussympole verbergen



Wenn Ihr im Lavalevel von fliegenden Feuerkugeln verfolgt werdet, solltet Ihr ein Schild-Extra parat haben

Habt Ihr trotz aller Gefahren einen Level hinter Euch gebracht, könnt Ihr auf der Memory Card abspeichern. Wer nicht genug Platz auf seinem Kärtchen hat, notiert alternativ

das Paßwort

Aufgrund

der

Größe

der Levels

bietet sich gelegentlich auch innerhalb einer Runde eine Speichermöglichkeit, gerade wenn Ihr einen größeren Bereich abgeschlossen habt. (Uwe K.)



Eine solche **Energiedusche** ist Euch nur von Nutzen, wenn Ihr genügend Heilungskristalle eingesammelt habt



Das Memory-Card-Symbol ermöglicht Euch, mitten im Level abzuspeichern, was aufgrund der gigantischen Größe der Abschnitte auch anzuraten ist

Plätzen, in Form von Wanderschuhsymbolen. Da die Stages oft weit verzweigt sind, geben Pfeile am Boden oft Hinweise, um den richtigen Weg zu fin-

„Um den **ursprünglichen Charakter** von Pitfall zu wahren, hat man natürlich auch die **Lianen**

den. Um den ursprünglichen Charakter von Pitfall zu wahren, hat man natürlich auch die Lianen eingebaut. An ihnen hin- und herschwingend könnt Ihr weite Abgründe überwinden, wobei Ihr auch die Pendelrichtung ändern könnt.

Gelungenes Comeback des Hüpfespektakels



Positiv: Mit exzellentem Gameplay und einem durchdachten wie herausfordernden Leveldesign schafft Pitfall elegant den Sprung in die dritte Dimension. Harry Jr. ist zudem bemerkenswert animiert (er balanciert gewagt an Abgründen und springt mit rudernden Armen durch die Luft) und hat per Sprachausgabe immer einen lockeren Spruch auf den Lippen. Auch die fairen Speichermöglichkeiten sind ein Pluspunkt für Pitfall 3D, so daß nächtelangen Abenteuern mit Harry eigentlich nichts im Wege steht.

Negativ: Durch den festen Kamerablickwinkel ist die Lage beziehungsweise der Abstand zweier Plattformen gelegentlich schwer einschätzbar. Dies kommt jedoch recht selten vor und beeinflusst den Spielspaß kaum.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
27. März

GRAFIK ●●● SOUND/FX ●●●
sehr gut sehr gut

SPIELSPASS

86%

TEST Pitfall 3D

Entwickler/Vertrieb: Activision/Activision

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 12

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Activision

Features: keine





Nach jedem Korb wird im TV-Stil gleich die Trefferquote eingeblendet



Da der Schiedsrichter recht selten Fouls abpfeift, sind Freiwürfe nicht allzu häufig



Beim Tip Off wird automatisch der längste Recke zum Mittelpunkt gebeten

Basketball Made in Japan

NBA Pro '98

Konamis Programmierer aus Osaka wollen es noch einmal wissen: Mit neuem Namen - strenggenommen müßte das Spiel *NBA In the Zone 3* heißen - möchten die Basketballfreaks aus Nippon an ihre alten Erfolge nahtlos anknüpfen



Die AI (künstliche Intelligenz) Eurer Mitspieler und Gegner ist sehr gut gelungen, zumal die Akteure keine stereotypen Handlungsmuster aufweisen

Da können die NBA-Profis sowie unser einziger deutscher Vertreter Detlef Schrempf noch so sehr klagen, daß die guten alten Zeiten vorbei sind und der Basketballzirkus nur noch von den Medien diktiert wird, der Sportball erfreut sich nach wie vor wie kaum eine zweite Mannschaftssportart einer weltweiten Beliebtheit. Auch im fernen Osten gibt es eine wöchentliche Sendung, bei der sich alles um die NBA dreht. Die Macher dieser Simulation zählen sogar zu der Kategorie „basketballsüchtig“. Seit NBA In the Zone (das Ur-

spiel dieser Serie) tauschten die Programmierer ihren Anzug gegen Nike-Turnschuhe und Sportdress (drei Nummern zu groß, versteht sich) ein und verfolgen mit hoher Bewunderung die Aktionen aus der Millionenliga. Diese völlige Hingabe kommt selbstverständlich auch dem Spiel zugute, da ein gutes Spielverständnis den Realismus merklich verbessert. Ihre Fachkenntnisse zeigen sich bereits im üppig gestalteten Strategie-

„Insbesondere für Simulationspuristen hat diese Korbwerferei einiges zu bieten“

bereich, durch den Ihr vor und während des Spiels die Marschroute Eurer Schützlinge sehr differenziert festlegen könnt. Die taktischen Möglichkeiten wurden in drei Gruppen eingeteilt: Das Deckungsverhal-

Im Vergleich: NBA FASTBREAK '98/NBA LIVE '98

NBA Fastbreak '98

Das Produkt von Visual Concepts ist momentan der größte Konkurrent für NBA Pro '98. Der Simulationsanspruch ist ähnlich hoch wie bei Konamis Produkt, insgesamt aber ein wenig actionlastiger. In puncto Grafik und Strategie hat diese Korbwerferei nicht so viel zu bieten, und auch die künstliche Intelligenz ist nicht ganz so ausgefeilt. Dafür spielt sich diese Simulation aber wie aus einem Guß und punktet zudem durch das unentbehrliche direkte Paßsystem. Wertung 85%



NBA Live '98

EAs Dunk-Schlacht hat vor allem technische Vorteile. Die Soundkulisse ist streckenweise mitreißend und die Grafik zwar ein wenig steril, insgesamt aber sehr ansehnlich. Einen weiteren Vorteil stellt die deutsche Sprachausgabe dar, wengleich die Kommentare sehr emotionslos vorgetragen werden. Bei der Spielbarkeit gibt es jedoch Abzüge aufgrund der schlechteren künstlichen Intelligenz und der daraus resultierenden Konsequenz, daß man selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die Teams abledert. Wertung 83%



Kein Porto oder NN!

> Lastschrift!

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillon 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

Actus Soccer 2 89.-
Actus Tennis (April) 89.-
Cool Boarders 2 89.-
Everybody's Golf (April) 84.-
IFA Soccer 98 89.-
Frankreich 98 Fußball-WM (Prof.) 89.-
Intern. Superstar Soccer (Prof.) 94.-
John Madden Football 98 84.-
Match Day 3 (März) 89.-
Nagano Winter Olympics 98 99.-
NBA Fast Break (März) 74.-
NBA Live 98 89.-
NBA Pro 98 (März) 94.-
HL Face Off 98 (27.3.) 84.-
HL Hockey 98 89.-
HL Powerplay Hockey 98 (März) 89.-
GA Tour Golf 98 84.-
Premier Manager 98 (April) 89.-
Power Soccer 2 89.-
Sensible Soccer 2000 (Mai) 89.-
Sensible Arena 2 (Mai) 89.-
Virtua Baseball 99 (März) 84.-
Wayne Gretzky Hockey 98 (27.3.) 74.-
WC vs. The World 94.-

Abenteuer & Rollenspiele

Dundra (Mai) 89.-
Ephoromets Fluch 2 89.-
Batman & Robin (April) 84.-
Breath of Fire 3 (April) 89.-
Deathtrap Dungeon (März) 94.-
Diablo (27.3.) 89.-
Discworld 2 89.-
Final Fantasy 7 109.-
Host in the Shell (Mai) 89.-
Jin Black (April) 89.-
Myst: Sequel to Myst 109.-

Geschicklichkeitsspiele

Jari Arcade Greatest 2 (Mai) 74.-
Just a Move 3 89.-
Museum Piece 5 84.-
Pro Pinball - Timeshock 89.-

Shoot-Action

Armoured Core (Mai) 89.-
Critical Depth 74.-
Deathtrap Dungeon (27.3.) 89.-
Judge Dredd (Für Pistole) 89.-
Lageslayer (März) 84.-
Maximum Force (Für Pistole) 89.-
DK 89.-
Nightmare Creatures 89.-
Pax Corpus 89.-
Reboot (27.3.) 89.-
Resident Evil D.C. 89.-
Resident Evil 2 (Mai) 99.-
Saw (24.4.) 79.-
Steel Reign 84.-
The Crisis (9.4.) 89.-
The Crisis with Lightgun 155.-
Tomb Raider 2 94.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau
direkt bei Cross Computer

zus. nur **49.-**

Ultra Racer
77.-

Wheel + Pedals
139.-

Sony Mouse 59.-
Action Replay Pro 84.-
Bag Bundle 79.-
(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box 69.-
Controller ab 24.-
Joysticks ab 49.-
Lichtpistolen ab 29.-

Infrarot Pads 2 Stück
79.-

Analog Pad
44.-

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 39.-

PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct 84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (März) 84.-
Cart World Series (April) 84.-
F1 '97 109.-
Grand Theft Auto 89.-
Gran Turismo (Japan) 149.-
Indy 500 (März) 89.-
Jet Rider 2 (3.4.) 84.-
Moto Racer 84.-
Motorcross feat. McGrath (Mai) 89.-
Motor Mash 79.-
Nascar Racing 98 88.-
Need for Speed 2 84.-
Need for Speed 3 (27.3.) 89.-
Newman Haas Racing (27.3.) 89.-
Powerboat Racing (März) 89.-
Rage Racer 99.-
Road Rash 3D (April) 89.-
San Francisco Rush (April) 84.-
Test Drive 4 84.-
Touring Car Championship 94.-
Twisted Metal World Tour 89.-
VMX Racing (April) 89.-
V-Rally 89.-

Beat'em Up

Battle Arena Toshinden 3 89.-
Bloody Roar 89.-
Bushido Blade 89.-
Dynasty Warriors 89.-
Fighting Force 89.-
Star Wars: Masters of T.K. (26.3.) 89.-
Streetworker Collection (März) 89.-
Streetworker Ex Plus 84.-

Strategiespiele

Command & Conquer 2 99.-
Monopoly 89.-
Ubik 84.-
Sim City 2000 84.-
Theme Hospital (20.3.) 89.-
Ubik (April) 84.-
War Games (Mai) 89.-
Warhammer-Dark Omen (20.3.) 89.-
Youngblood (April) 84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2 89.-
Air Race 94.-
Beast Wars (April) 84.-
Brahma Force (März) 89.-
Colony Wars 89.-
G-Police 109.-
Nuclear Strike 84.-

Jump'n Run

Crash Bandicoot 2 89.-
Croc 89.-
Ge3D (April) 94.-
Hercules oder Hercs Adventure 89.-
Hugo (April) 94.-
Lucky Luke (Mai) 89.-
Rascal (27.3.) 89.-
Skull Monkeys 84.-

Unsere Spiele des Monats:

Pax Corpus

Das neueste Action-Adventure wie Tomb Raider 2.
Ab sofort in deutsch erhältlich.

nur **89.-**

Resident Evil 2

Das wohl härteste Splatter-Adventure der Welt.
Bestellen Sie vor, bevor es indiziert ist.

nur **99.-**

Top-Angebote

Platin Edition 5

Formel 1, C & C, Crash Bandicoot,
Tomb Raider 1, Resident Evil,
Porsche Challenge
je nur **49.-**

Die Top-Hits

Warhammer
Dark Omen

89.-

Platin Edition 4

Rayman, True Pinball, Worms,
Alien Trilogy, Track & Field,
Soviet Strike
je nur **44.-**

Deathtrap
Dungeon

94.-

Platin Edition 3

Road Rash, Fade to Black, FIFA 96,
Bust a Move 2, Thunderhawk 2,
Chessmaster 3D
je nur **44.-**

Diablo

89.-

Platin Edition 2

Soul Blade, Micro Machines V3,
Disruptor, Panzer General 2,
Spice World
je nur **49.-**

Need for
Speed 3

89.-

Platinum Edition

Air Combat, Ridge Racer 2, Wipe
Out 2097, Toshinden 2, Tekken 2,
Destruction Derby 2
je nur **49.-**

Pitfall 3D

94.-

One 89.-

Premier Manager 98 99.-

Rascal (27.3.) 89.-

Reboot (27.3.) 89.-

Theme
Hospital

89.-

Alle 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 AGBs, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

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

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



Der Editor bietet sehr viele Instrumente zur Erstellung eigener NBA-Spieler. Insbesondere bei der Festlegung der spielerischen Attribute gibt es durch das variable Punktesystem unzählige Möglichkeiten

ten der einzelnen Akteure, die **Spielstrategie** des ganzen Teams sowie - und das ist brandneu - die sogenannte **Team Order**, durch die Ihr die Stärken des Teams nach Euren eigenen Bedürfnissen gewichtet. Bei den Spielmodi geht es hingegen sehr konventionell zu. Ein schnelles Freundschaftsspiel, Saison-Modus (mit der Möglichkeit, per Editor seinen eigenen Spieler zu kreieren), Direktentwurf in die Play Offs sowie die All Star-Paarung Ost gegen West als eigene Option -



Neu: Durch die **Team Order** könnt Ihr per Punktesystem die Spielstärken Eures gesamten Teams individuell gewichten



Die **Spielstrategie** verändert Ihr während der Bewegung blitzschnell durch die R2-Taste im Zusammenspiel mit einer Joypadrichtung

that 's all. Auch bei den allgemeinen Konfigurationsmöglichkeiten bietet diese Sim „nur“ den gehobenen Standard. Einzig die Möglichkeit des Heimvorteils fällt aus der Rolle. Wenn Ihr dieses Feature akti-

jungs einmal einen „Lauf“ haben. Diese zweckmäßige Gestaltung wird auch beim Gameplay fortgesetzt. Die durch Motion Capture animierten Recken werden mit einer kompakt gestalteten Steuerung über den

„Die künstliche Intelligenz der CPU-Teams ist auf allerhöchstem Niveau“

viert, hat die Heimmannschaft einen leichten Vorteil, der sich durch eine tendenziös bessere **Trefferquote** äußert, wenn die

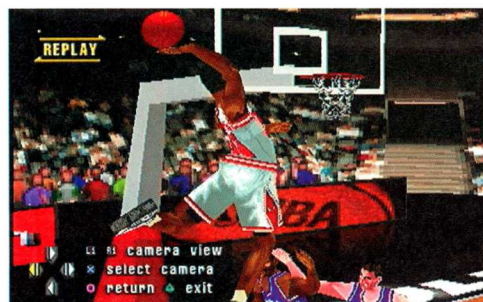
Court gejagt, wobei gejagt deutlich übertrieben ist, da das Spieltempo vergleichsweise gemächlich anmutet. Eine besonders wichtige Funktion kommt der Special-Taste zugute, die sich bereits bei anderen Basketball-Simulationen bewährt hat. Durch diesen Knopf vollführen die Spieler situationsabhängige Aktionen. Wenn Ihr beispielsweise unter dem Korb steht, windet sich der Spieler blitzschnell um seine eigene Achse, um auf diese Weise die Abwehr auszutunzen. Diese wiederum präsentiert sich aufgrund der hohen AI sehr ausgeschlafen und blockt vor allem sehr effektiv ab. Interessanterweise könnt Ihr auf Wunsch Eure Tätigkeiten nur auf das Coaching beschränken, sprich nur durch geschicktes Auswechseln der Spieler und Festlegen der Strategie den Spielverlauf zu Euren Gunsten münzen. (Ulf S.)

Konami mischt weiterhin ganz vorne mit

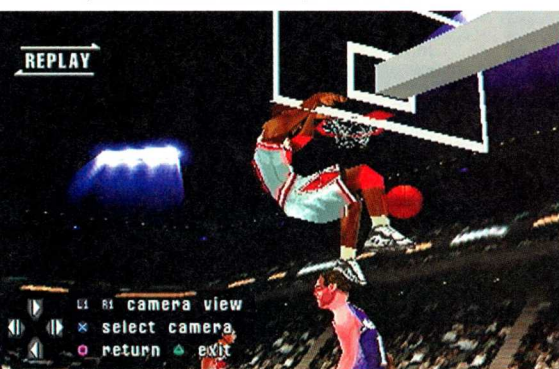


Positiv: NBA Pro '98 ist die realistischste Basketball-Simulation, die ich bislang gespielt habe. Die individuell aussehenden Spieler wurden nicht authentisch animiert, sie verhalten sich auch dementsprechend clever. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist es nämlich alles andere als einfach, das CPU-Team zu schlagen. Um so größere Bedeutung kommt der Wahl der geeigneten Strategie zu, die hier in sehr mannigfaltiger Form angeboten wird und sich stark auf den Spielverlauf auswirkt. Mir persönlich hat auch das gemäßigte Spieltempo sehr gut gefallen, da man dadurch ohne Hektik und mit viel Übersicht einen Spielzug aufbauen kann.

Negativ: Der sehr hohe Simulationscharakter gepaart mit dem reduzierten Spieltempo könnte Anhängern der flotten Sportaction, die mehr auf spektakuläre Aktionen stehen, nicht munden, das ist allerdings eine reine Geschmackssache. Negativ ist aber auf jeden Fall das Fehlen des direkten Paßsystems, durch dessen vielfältige Möglichkeiten eine Basketball-Simulation erwiesenermaßen mehr Spieltiefe erfährt. Außerdem könnte sich die Zuschauerkulisse viel lebhafter verhalten, wenn man den Ball durch die Maschen drischt. Negativ ist ferner ein kleiner Bug: Hin und wieder pfeift der imaginäre Schieler einen unerlaubten Rückpaß, wenn man ganz normal die Mittellinie überquert.



Die Wiederholungen bieten zwar keinen spielerischen Nutzen, schön anzusehen sind sie dennoch. Ihr könnt übrigens selber bestimmen, ob sämtliche Körbe (oder nur die spektakulärsten) noch einmal im Replay präsentiert werden oder nur die spektakulärsten



TEST NBA Pro '98	
Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation	Entwickler/Vertrieb: Konami Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: alle NHL-Teams Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl. Preis: DM 109,- /USK-Freigabe: ohne Einschränkung Testmuster: Konami Features: keine
ERSCHEINUNGSTERMIN Anfang April GRAFIK SOUND/FX SPIELSPASS 85%	PS2 Top Game

NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1. ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!

83% VIDEO GAMES 03/98

2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98



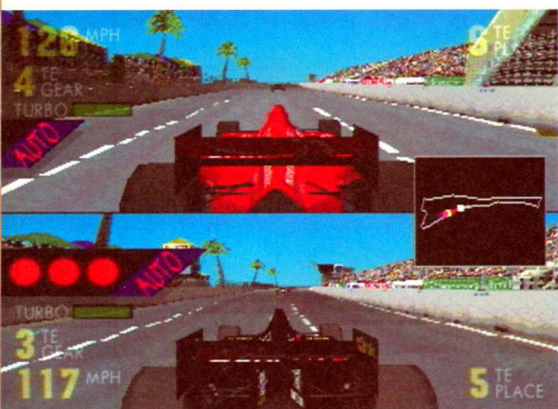
www.interplay.com

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

DISTRIBUTED BY
AKOM

Newman Haas Racing

Paul Newman ist nicht nur für Filme und Spaghettisauce berühmt. Sein Rennteam gehört zu den erfolgreichsten der **Indycar-Serie**. Auf Basis der **Formel 1 '97 Grafikengine** präsentiert Psygnosis sozusagen das Spiel zum Filmstar



Das Teilnehmerfeld im zwei-Spieler-Modus ist nicht auf zwei beschränkt, die Programmierer haben Euch vier Gegner spendiert, die von der CPU gesteuert werden

Neben NASCAR-Rennen zählt Indycar-Racing zu Amerikas beliebtesten Motorsportarten. Zwar ähneln sich Indycars und Formel 1-Boliden äußerlich sehr, im Inneren der amerikanischen Rennschlitten wird aber mit

ganz anderen Maschinchen gearbeitet als bei den vergleichsweise zahmen Formel 1-Schlitten. Da bei den Indycars Turbolader erlaubt sind, erreichen die Renner oftmals Geschwindigkeiten von weit über 300 km/h, ein Tempo, bei

dem den Sicherheitsbeauftragten der Formel 1 die Ohren rot werden würden. Auch sonst scheinen die Indy-Piloten aus anderem Holz geschnitzt zu sein, denn im Gegensatz zu ihren von High-Tech verwöhnten Kollegen schalten sie ihre Wagen noch manuell, was natürlich schweißtreibende Schwerarbeit bedeutet. So ist es denn auch nicht verwunderlich, daß aus der Indycar-Serie schon einige sehr erfolgreiche Formel 1-Fahrer hervorgingen. Das aktuellste Beispiel dafür ist natürlich Jacques Villeneuve, der ja bekanntlich in der letzten Saison Weltmeister wurde. Psygnosis, die vor einiger Zeit schon den Formel 1-Sport den PlayStation Besitzern nahegebracht haben, nahmen sich nun auch der Indycars an und bieten Euch jetzt die Möglichkeit die PS-starken Boliden auf insgesamt 15 Strecken zu steuern. Dabei bietet Newman Haas Racing neben den beson-

ders Rennfans schon lange bekannten Strecken auch neue Tracks, die, wie die Strecke in Houston, erst in der 98er Saison in der Meisterschaft befahren werden. Ihr habt also hier die Möglichkeit, diese neue Strecke schon vor den echten Fahrern auszutesten.

„15 abwechslungsreiche und brandaktuelle Strecken“

Aber jetzt zur Sache: In enger Zusammenarbeit mit dem Rennstall des Schauspielers Paul Newman (u.a. bekannt aus „Butch Cassidy and the Sundance Kid“) entwickelten External und Studio 33, die sich ja auch schon für die zwei Formel 1 Games verantwortlich zeichneten, den Indycar Racer, der mit den allseits bekannten und beliebten Features der bekannten Vettren aufwarten kann, der aber im Vergleich zu



Dieser Ovals stellt die Ausnahme dar, sonst sind alle Strecken sehr abwechslungsreich gestaltet



Die Bewegungen der Boxencrew sehen dank Motion Capture sehr realistisch aus. Vor dem Pitstop teilt Ihr per Funk mit, wo der Schuh denn eigentlich drückt



Auch so etwas kommt vor: Ein Schaden am Turbolader bedeutet das Aus für dieses Rennen



Nach einem Dreher erinnert Euch der rote Pfeil oben daran, wieder in die richtige Richtung zu fahren

VERGLEICH NEWMAN HAAS RACING/FORMEL 1 '97

	Newman Haas Racing	Formel 1 '97
Grafik	sehr gut	gut bis sehr gut
Strecken	11+4	18
Split-Screen	ja	ja
CPU-Gegner im 2er Modus	ja (6)	nein
Perspektiven	5	8
Ladezeiten	keine zwischen Training, Qualifikation und Rennen	10-20 Sekunden
Fahrerinfo	ja, sehr ausführlich	nein
Fahrgefühl	eher Arcade	eher Simulation



Diese Schikane ist natürlich unfallträchtig. Seid Ihr hier durch, ist das schon die halbe Miete



Nach harten Unfällen kommt es schon mal vor, daß Ihr einen schweren Schaden habt, der die Geschwindigkeit verringert und die Lenkbarkeit beeinflusst



Ein schwerer Crash kann Euch sogar die Fahrzeugschnauze abtrennen. Dies beeinflusst natürlich das Fahrverhalten Eures Boliden



Die Ladezeiten zwischen Training, Qualifikation und Rennen fallen völlig weg

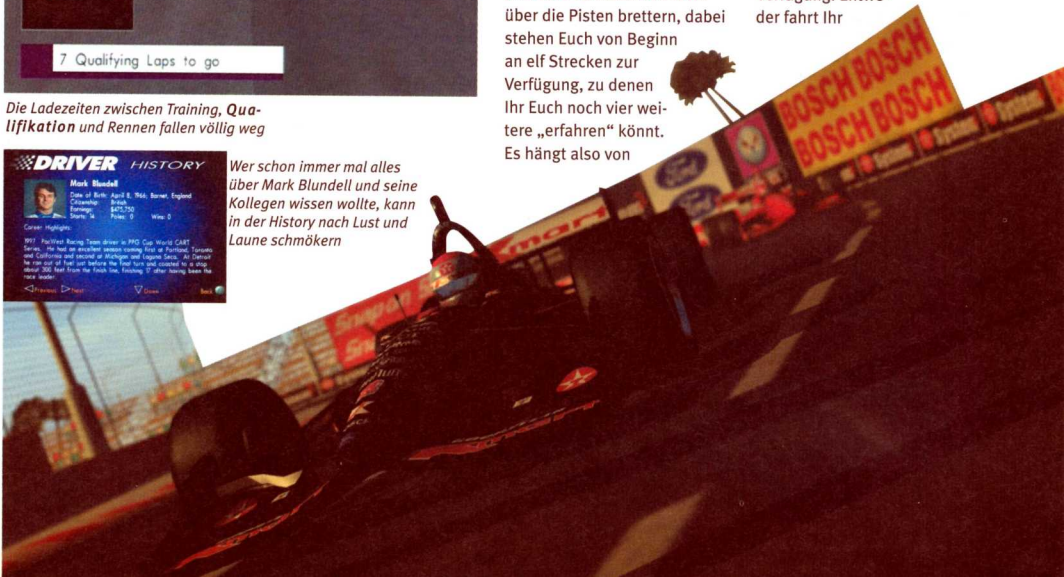


Wer schon immer mal alles über Mark Blundell und seine Kollegen wissen wollte, kann in der History nach Lust und Laune schmökern

Formel 1 '97 auch mit ein paar guten Neuigkeiten bestückt ist. So fallen beispielsweise Ladezeiten zwischen Training, Qualifikation und Rennen völlig weg. Ein Knopfdruck genügt, und Ihr seid in der nächsten Phase angelangt. Mit insgesamt 16 Original-Fahrern und deren Boliden könnt Ihr über die Pisten brettern, dabei stehen Euch von Beginn an elf Strecken zur Verfügung, zu denen Ihr Euch noch vier weitere „erfahren“ könnt. Es hängt also von

„Tolle Rennaction im Stil von Formel 1 '97“

Eurem Können und Euren Erfolgen ab, ob Ihr diese neuen Strecken seht oder nicht. Drei Renn-Modi stehen Euch zur Verfügung. Entweder fahrt Ihr





Die hochauflösende Grafik wartet auch mit solchen optischen Leckerbissen auf



Auch das Flaggensystem der Indycar-Serie wurde in das Game integriert



Da lacht das Auge: Die Farbenpracht und die Detailfülle der Boliden und Hintergründe sind wirklich toll

ein Einzelrennen gegen den Computer, nehmt an einer Meisterschaft teil (deren Länge Ihr festlegen könnt) oder versucht Euer Glück im Challenge-Modus, wo Ihr verschiedene Levels unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen absolvieren müßt. Jeder Level besteht hier aus vier Strecken. Um den nächsten Level zu erreichen, müßt Ihr natürlich den vorhergehenden erst einmal gewinnen. Dankenswerterweise könnt Ihr auch per Split-Screen gegen einen menschlichen

Gegner antreten. Dabei seid Ihr nicht alleine, sondern Euch wurden von den Programmieren insgesamt **vier Gegner spendiert**, die allesamt die CPU steuert. Da das Game allgemein Arcade-lastiger ist als Formel 1, reduziert sich die Zahl der Einstellungsmöglichkeiten. Wo Ihr früher u.a. Radstand und Bremsdruck wählen konntet, beschränken sich Eure Optionen nun auf Reifendruck und Anstellwinkel der Spoiler. Detaillierter wird die Angelegenheit dann im Ren-

nen bzw im Training, wo Ihr der **Boxencrew** die nötigen Veränderungen per Funk mitteilt, und diese sie dann beim

„Hochauflösende und flüssige Grafik, die kaum einen Wunsch offen läßt“

Einfahren in die Box ausführen. Trotzdem ist das Game nicht zu einfach und actionlastig. Dafür sorgt schon die AI der CPU-Fahrer, die sich je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (es gibt deren vier) als sehr ausgereift erweist. Gleich nach dem Start (bei der Indycar-Serie ist es übrigens ein fliegender) fallen Euch die Neuerungen gegenüber Formel 1 noch stärker auf. Die Grafik ist jetzt flüssiger, und das nervige Wegkloppen der Polygone wurde auf ein Minimum reduziert. Zwar wurde immer noch kein richtiger Rückspiegel eingebaut, dank der Rückschau habt Ihr aber trotzdem kein Problem damit Eure Gegner im Auge zu behalten. Ein sehr gelungenes Feature ist die Minikarte, auf der Ihr Euren Wagen und die Gegner immer beobachten könnt.

Die hohe Auflösung und die hohe Framerate lassen Newman Haas Racing insgesamt flüssiger und grafisch ansprechender als

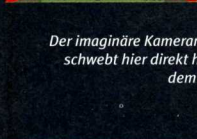
Formel 1 '97 erscheinen. Komplettiert wird der gute Eindruck durch nette Extras, wie die History. Hier könnt Ihr die teils launhaft geschriebenen Porträts der einzelnen Fahrer sowie die Geschichte der einzelnen Strecken einsehen. Ein Feature, das nicht nur für eingefleischte Rennfans interessant sein dürfte.

(Frank F.)

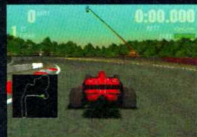
Rennaction in 5 Perspektiven



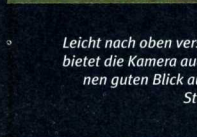
Die Cockpitperspektive ist wohl nur etwas für Profis



Der imaginäre Kameramann schwebt hier direkt hinter dem Auto



Auch hier von hinten, aber mit mehr Abstand



Leicht nach oben versetzt, bietet die Kamera auch einen guten Blick auf die Strecke



Die Vogelperspektive eignet sich besonders gut für Anfänger

Anspruchsvolles Rennspiel mit wenigen Schwächen

Positiv: Die im Vergleich zu Formel 1 '97 viel flüssigere und detailliertere Grafik fällt gleich zu Beginn positiv auf. Dazu kommen der innovative Challenge-Modus und die unglaublich kurzen bzw. nicht vorhandenen Ladezeiten, die das öde Warten vor dem Screen wegfallen lassen. Der schöne Sound rundet den guten Eindruck ab.

Negativ: Leider gibt es wieder keinen Rückspiegel. Zudem wird das Game auch bei hohem Schwierigkeitsgrad und eingeschalteten Crashes und Reifenabnutzung dem Simulationsanspruch nicht gerecht. Das Geld für die Stilblüten der Kommentatoren hätte man sich besser gespart.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
März

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
sehr gut ...

SPIELSPASS ...
85%

TEST Newman Haas Racing

Entwickler/Vertrieb: Studio 33/Psychosis
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 11 + 4 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine Beschränkung

Testmuster: Psychosis
Features: Fahrer-History



second to none

Tel: 07171-928892

Computer- und Videospiele

HTTP:

/WWW.2ND2NONE.COM



SONY PLAYSTATION

Alundra (us)	115.-
Biohazard 2 (jp)	139.-
Bloody Roar (us)*	115.-
Breath Of Fire 2 (us)*	115.-
Bushido Blade 2 (jp)*	139.-
Cart World Series (us)	115.-
Castlevania (us)	115.-
Dead or Alive (us)*	115.-
Deathtrap Dungeon (us)	115.-
Diabolo (us)*	115.-
Einhänder (jp)	129.-
Final Fantasy 7 (us)	129.-
Final Fant. Tactics (us)	115.-
Gex 3 D (us)	115.-
Gran Turismo (jp)	139.-
Nightmare Creat. (us)	115.-
ONE (us)	115.-
Resident Evil 2 (us)	125.-
Skull Monkeys (us)*	115.-
Spawn (us)	115.-
Tekken 3 (jp)*	a.A.
WCW Nitro (us)	115.-
Wild Arms (us)	115.-
X-Men vs. St. Fi. EX (jp)*	139.-

Batman & Robin (dv)*	95.-
Bloody Roar (dv)*	89.-
Bushido Blade (dv)*	89.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	95.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	85.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-
Diabolo (dv)*	89.-
Fifa 98 (dv)	85.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-
Indy 500 (dv)*	89.-
Megaman 8 (dv)*	85.-
Metal Gear Solid (dv)*	89.-
Nagano Olympics (dv)	109.-
NBA Live 98 (dv)	85.-
Paxcorpus (dv)*	89.-
Pitfall 3D (dv)*	89.-
RE:Director's Cut (dv)	85.-
Skullmonkeys (dv)*	89.-
Test Drive 4 (dv)	85.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-
Tomraider 2 (dv)	89.-

Analog Controll.(jp)	89.-
Analog Controll.(dv)	55.-
Boot Chip PSX	25.-
Game Buster (dv)	79.-
Gun + Laser (us)	99.-
Joypadverlängerung	19.-
Link Kabel	19.-
Memory Card 360PSX	79.-
PSX Console (dv)	289.-
PSX Console Multi	350.-
RGB Kabel PSX	20.-
RGB Kabel AUDIO	30.-

PSX Multinorm 350 - DM
Incl. RGB Kabel 350 - DM

Ab 2 Spielen
liefern wir

versandkostenfrei!

Händlerfax:

07171-928898

Sonderangebote:

Ace Combat 2 (us)	79.-
Crash Bandicoot 2 (us)	79.-
Discworld 2 (us)	79.-
G-Police (us)	79.-
Herc's Adventure (us)	79.-
Hercules (us)	79.-
Madden 98 (us)	99.-
NBA Live 97 (us)	39.-
NHL Breakaway (us)	79.-
Pandemonium 2 (us)	79.-
Porsche Challenge (us)	79.-
Rampage World Tour (us)	79.-
VMX Racing (us)	59.-
Warcraft 2 (us)	79.-
WCW vs World (us)	79.-
Wing Commander 4	59.-

Nintendo 64 und
PC CD-Rom auf
Anfrage !!!

Öffnungszeiten von :
Mo-Fr: 10:00 - 19:00 Sa: 10:00 - 14:00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM + 1 DM MwSt Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
Ladenpreise können abweichen!
Inh.: Greiter/Stübenvoll - Versandmode GbR -
Postgasse 9 - 73525 Schwäbisch Gmünd

Ladenlokale

FUN Computer
Schwesterstr. 20
87700 Memmingen
08331-47499

GAME OVER!
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd
07171-928893

**Space for
rent**

I'm a poor lonesome Cowboy...

60

Lucky Luke

Nicht ohne **Stolz** präsentieren wir Euch als eine der ersten Videospielzeitschriften überhaupt, den **Testbericht** zu Lucky Lukes erstem **Jump & Run-Vergnügen** in 3D, das in puncto **Abwechslungsreichtum** die meisten **Konkurrenten** an die Wand spielt

Lucky Luke, der Cowboy, der schneller zieht als sein Schatten, zählt sicherlich zu den bekanntesten europäischen Comic-Figuren. Es ist daher nicht verwunderlich, daß das französische Softwarehaus Infogrames sich bereits frühzeitig um eine Videospiel-Adaption bemühte, schließlich verdankt die Firma einen Großteils des Ruhm ihren umsatzstarken Comic-Umsetzungen, zu denen bereits die Schlümpfe, Tim & Struppi oder Asterix gehören. Das besondere beim Lucky Luke-Projekt ist diesmal vor allem technischer Natur, denn statt durch flache Bitmap-Grafiken zu stolzieren darf sich der sympathische Gesetzeshüter in dreidimensionalen Polygon-Gefilden breitmachen. Die passende Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Die **Daltons** sind dank eines einfältigen Gefängniswärters und

vielen Dynamitstangen mal wieder entwischt, so daß Lucky Luke seine gemütliche Siesta abrupt unterbrechen muß, um drohendes Unheil zu verhindern. Der restliche Teil der Story wird zwischen den einzelnen Levels durch sogenannte **Cut Scenes** weitererzählt. Der erste Level führt Euch



Infogrames spielt gekonnt mit den optischen Möglichkeiten der Polygon-Grafik; in dieser Szene wird das gesamte Geschehen beispielsweise um einige Grade gedreht

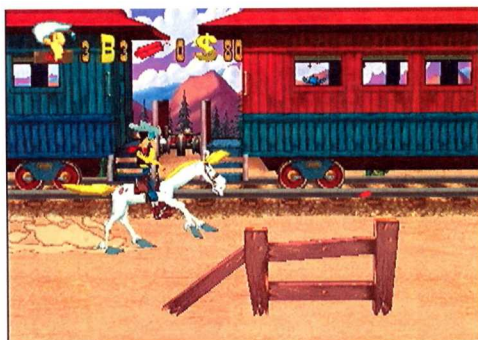
zunächst einmal in Lucky Lukes Heimatstadt, und bereits dort hat der Kuhhirte alle Hände voll zu tun. Gesetzlose und Barrikaden werden durch elegante Kunstschüsse elegant aus dem Weg geräumt, Kisten verschoben, um größere Hindernisse zu überwinden, und hin und wieder müßt Ihr auch

Eure grauen Zellen bemühen, damit kleinere Knobelaufgaben gelöst werden. In der Wüste

So amüsant kann der Wilde Westen sein!

Positiv: Man muß Infogrames zunächst einmal für den tollen technischen Rahmen gratulieren. Die Musikuntermalung ist ungemein witzig und stilvoll und die überaus liebevolle Polygon-Grafik kommt dem Comic-Original sehr nahe. In spielerischer Hinsicht hat mich der Silberling schnell durch seine klug designten Levels und dem überragenden Abwechslungsreichtum überzeugt. Die Idee mit dem käuflich erwerbenden Paßwort ist zwar hart, meines Erachtens aber sehr gut, da sie einen dazu zwingt, sich intensiv mit dem Spiel auseinanderzusetzen und ein allzu schnelles Durchspielen verhindert. Ich habe mich jedenfalls mit dem Cowboy prächtig amüsiert.

Negativ: An der etwas hakeligen Steuerung hätte man noch etwas feilen können, da sie ein blitzschnelles Ausweichen erschwert. Ich verstehe zudem nicht, warum man während eines Sprunges nicht schießen kann. Etwas merkwürdig wurde zudem der Schwierigkeitsgrad gelöst. Wenn man ein Leben verloren hat, fängt man zwar wieder beim letzten Checkpoint an, doch die bisher besiegten Gegner und Barrikaden tauchen nicht wieder auf, so daß im Spiel etwas Leerlauf herrschen kann.



Auf den Rücken von Jolly Jumper müßt Ihr einen vorbeifahrenden Zug von allerlei Gesindel befreien



Cut Scenes unterbrechen den Spielfluß, um die Geschichte weiterzuerzählen, sie bestehen aber im Gegensatz zu FMV- oder CG-Sequenzen aus der normalen Spielgrafik



Lucky Lukes treuer Vierbeiner Rantanplan dient als Rücksetzpunkt



In den **Bonusrunden** werdet Ihr immer wieder mit einer anderen Aufgabe konfrontiert; zunächst müßt Ihr im Saloon per Fadenkreuz möglichst viele Flaschen treffen, ehe Euch Jolly Jumper beim nächsten Bonusspiel zum Armdrücken herausfordert



„Infogrames schuf sicherlich eines der schönsten Comic-Adaptionen überhaupt!“

beispielsweise müßt Ihr erst einmal darauf kommen, daß Ihr die Rauchwolken des Medizinmannes auch als Plattform mißbrauchen könnt, um den beschwerlichen Weg fortsetzen zu können. Doch mit bloßem

Ballern und Hüpfen ist es bei Lucky Luke noch lange nicht getan. Immer wieder bieten vereinzelt Levels reichlich Abwechslung. Beispielsweise säubert Ihr via Fadenkreuz in Shoot 'em Up-Manier eine mit Gangstern verseuchte Stadt oder liefert Euch im Saloon mit einem Lokalschläger einen zünftigen Faustkampf. Wem das immer noch nicht ausreicht, sollte tunlichst in jedem

Level die vier B-Symbole einsammeln, um anschließend zu einer von vielen **Bonusrunden** zu gelangen. Dort könnt Ihr neben dem Spielspaß Extraleben oder harte Dollar ergattern. Letzteres ist besonders wichtig, wenn Ihr im **Shop** Frei-

leben und - besonders wichtig - ein Paßwort erwerben wollt. Interessanterweise gibt es bei Lucky Luke keine Absavermöglichkeit per Memory Card, so daß Ihr Euren Spielstand lediglich über das erworbene Paßwort sichert. (Ulf S.)



Witzig: Beim ersten Endgegner haut Ihr die herbeifliegenden Holzstücke mit der Bratpfanne zurück



Spielstandsicherung ist teuer: Eure eingesammelten Dollars solltet Ihr im **Shop** ausschließlich für das Paßwort verwenden



Die **Daltons** tauchen einzeln als gefährliche Endgegner auf; der erste ist jedoch noch relativ einfach zu besiegen, indem Ihr seine Bomben durch Schüsse zurückbefördert

TEST Lucky Luke

Entwickler/Vertrieb: Infogrames/Laguna
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: 17
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Laguna
Features: keine

85%

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN
15. April

GRAFIK
sehr gut

SOUND/FX
sehr gut

SPIELSPASS
85%

PSG
Top Game

Hint Shop Lösungshäfte

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist von

montags bis freitags

von 10 bis 18 Uhr.

Ansonsten steht unser

Anrufbeantworter für Sie bereit.

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

Adresse:

Am Hollerbrock 36

51503 Röseroth

Tele: 02205.9103-13/-63

Fax: 02205.910314



1 Stündig Neubeniten!

Wir führen zu fast allen

Spiele Komplettlösungen.

Fordern Sie die Gesamte an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9,50 DM

Per Vorkasse nur 9,50 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 Seftingen-Tel/Fax: 033/345700-1/4

Handelanfragen erwünscht

- 7th Guest/11th Hour & C.
- Alban
- Alman Trilogy
- Alone in the Dark 1-3
- Amber, Shine & Chronos
- Atlantis: Des sagenhaften Ab.
- Baphomet's Fluch 1 und 2
- Betrayal in Antara
- Biografie
- Black Mirror
- Blazing Dragons
- Casper
- Chronicles of the Sword
- Command & Conquer
- C&C - Sammlung (19.80)
- Dark Earth
- D.Schweizer Auge 1-3 (25,-)
- Diablo
- Dig, The
- Discworld 1 und 2
- Dragon Lord 1 oder 2
- Dungeon Master 1 oder 2
- Earth 2140
- Earth's End
- Excalibur 2555 A.D.
- Exhumed (PlayStation)
- Fable
- Fade to Black
- Fallout
- Final Fantasy 7 (29.80,-)
- Flint und Voodoo Kid
- Florknackel's Through Eyes
- Galactic Knight 1 und 2
- Haven 1
- Haven 2 (18,-)
- Indiana Jones 3 und 4
- Ishtar 1 bis 3
- Jagged Alliance 1 und 2
- Jack O'Clock/Private Eye
- Jack Knight
- Jewels of Oracle
- King's Quest 1 bis 7
- KIND
- Kyrodin 1 bis 3
- Land of Lure 1 oder 2
- Last Express, The
- Legacy of Kain-Blood Omen
- Leisure Suit Larry 1-7
- Lighthouse
- Little Big Adventure 1 oder 2
- Lost Vikings 2 (8,-)
- LucasArts Sammlung (19.80)
- Mancian Mansion 1 und 2
- MDK
- Might & Magic 3 bis 5
- Monkey Island 1 bis 3
- Monty, Nachpolski, Last Eden
- Oberwelt: Alex's Odyssey
- Outlaw
- Overload
- Pandora's Box & Under Moon
- Phantasmagoria 1 und 2
- Police Quest-SWAT
- Ravenhill 1-2 & Menzob.
- Realities of the Hunt
- Raiden Assault and Privateer
- Resident Evil im Walraum
- Resident Evil - Director's Cut
- Haven 1
- Resident Evil 2
- Riddle of Master Lu, The
- Ripper
- River - Sequel to Myst
- Sam & Max and Volleys
- Secrets of the Lazar
- Shamora
- Shellock Holmes 1 und 2
- Shivers 1 oder 2
- Shinobi the Sorcerer 1 und 2
- Spies Quest 1 bis 6
- Star Trek: Star Trek
- Star Trek - Generations
- Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
- Stonewall
- Schiffen
- Tekken 2 & Battle Arena 2
- Timepiece
- Tomb Raider 2 (19.95 DM)
- Ultima 8 - Pagan
- Warcraft 1-2 & Expansion
- Warhammer - Gehörnte Ratte
- Wild Arms
- Wing Commander 3 und 4
- Wizardry 6 und 7
- Wizardry Adventure: Nemesis
- X-Files: Apocalypse & Temes
- Zak McKracken & R.I.T.
- Zak

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

Hardware & Software

Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??

Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

Angebot des Monats:

Interactor Rumble-Pack

(alle Systeme)

für den Rücken

nur 79,99DM

ENDLICH!!!

!!N64 dt. RGB!!

Umbau 139,99

100% Bildqualität

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel

mit Top-Bildqualität 424,44

N64 Adapter für Importspele 44,44

Yoshi's Story dt. 99,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio 399,99

Resident Evil 2 dt. 99,99

Street Fighter EX Plus dt. 89,99

Resident Evil

Kleidung

Sweats, T-Shirts, Flight

Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die

Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und

keine schwarzen Balken am Rand

Wolfsort, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei

für Importspele um.

Dauer bei uns nur 48h!!!

Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt.us.jp mit Chip 77,77

Nintendo 64 dt.us.jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am

Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video

Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage

4-fach Umschalter 119,99

7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in

Top-Qualität für fast alle

Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

Sony PSX RGB Besser!!! 39,99

N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99

Joyadvorlängerungen für alle Systeme

Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten



Dieser ballende Gleiter hat wirklich genervt. Nun geht er in lodernen Flammen auf, um ein paar Bonussympole freizugeben



In einem merkwürdigen grünen See im zweiten Level haust ein gieriges Schlangenwesen, das durch gezielte Schüsse aus der Distanz erledigt werden sollte



Mit Eurem Zipboard surft Ihr durch die Lüfte und könnt den Schußsalven garstiger Droiden durch Seitwärtsdriften elegant ausweichen

Sand im Getriebe

Reboot

Wie wäre es wohl, wenn man **persönlich** in seinen Computer steigen müßte, um sich eines **Virus** zu entledigen, der versucht, das ganze System lahmzulegen?

Bei Reboot bekommt Ihr die Chance, Euch selbst als Virenkiller in einem Computer zu betätigen. Doch handelt es sich hier nicht um irgendeinen popeligen Rechner, sondern um Mainframe, der buchstäblich eine ganze Datenwelt beherbergt. Und genau diese Welt will sich der fiese Megabyte untertan machen (seltsam, ich habe den Eindruck, als ob dieser Begriff tatsächlich die Computerwelt registert...). Zu diesem Zweck speist er überall in Mainframe

Viren ein, die die Datenwelt infizieren und schließlich in Megaframe umwandeln sollen. Aber da ist noch Bob, Wächter von Beruf und Mainframes letzte Hoffnung auf Befreiung. Dessen Rolle übernimmt selbstverständlich Ihr und schwingt Euch sogleich auf das Zipboard, eine Art Antigrav-Skateboard, mit dem Ihr knapp über dem Boden schwebt. Marty McFly (Zurück in die Zukunft) nicht unähnlich, gleitet Bob so elegant durch die Welt von Mainframe,

um dem Schurken Megabyte das Handwerk zu legen. In der Praxis sieht dies so aus: Bob slidet durch die 3D-Levels der Datenwelt und ballert gegnerische Gleitfahrzeuge, Droiden und ähnliches Gesindel ab. Seine Handwumme läßt sich zu diesem Zwecke (mit den richtigen Extras) noch etwas aufmöbeln, und auch andere Waffensysteme, die man jedoch erst finden muß, unterstützen ihn bei seinem Job. Doch ein reines Ballerspiel ist Reboot deswegen noch nicht, denn die Hauptaufgabe besteht darin, die Viren, die Megabyte eingesetzt hat, zu beseitigen. Wird ein solcher Virus in Bobs Umgebung festgestellt, muß Bob losflitzen und ihn innerhalb eines Zeitlimits aufspüren und neutralisieren. Dafür besitzt er eigens einen „Reparaturstrahl“, der die Erreger einfach auflöst. Um ei-

nen Level abzuschließen, müssen mehrere dieser Computerbazillen (im Spiel als blaue Glitzerkugeln dargestellt) vernichtet werden. Darüber hinaus muß Bob außerdem mindestens einen Schlüssel für den Levelausgang finden. Dies ist nicht immer ganz einfach, denn die Levels sind teilweise labyrinthartig gestaltet und erfordern auch ein gutes Maß an Jump & Run-Akrobatik, um so manche Ecke zu erreichen. (Frank F.)

Solide Actionkost mit frischen Ideen



Positiv: Mit Reboot liegt dem Actionfan eine gelungene Mischung aus Shoot 'em Up und Jump & Run vor. Das coole Hoverboard verleiht dem Gameplay noch dazu eine eigene Dynamik, die reichlich Laune macht. Darüber hinaus zeigt sich Reboot auch technisch von hoher Qualität: Die Levels erinnern teilweise an den Film Tron, sind nur etwas bunter und frei von Ruckelei oder Texturblitzern.

Negativ: Gelegentlich zeigt sich die Steuerung des Zipboards etwas schwammig und erfordert daher eine lange Eingewöhnungsphase. Aus diesem Grund kommt auch an fiesen Stellen leicht Frust auf, wenn ein schwieriger Sprung zur Plattform gegenüber zum zehnten Mal danebengeht.



Erst mit dem richtigen Schlüssel, der jeweils als farbige Codekarte im Level verteilt ist, öffnet sich das Ausgangsfenster



An einigen Stellen sind auch solche Jump & Run-Fähigkeiten gefragt, um etwa schwierige Plattform-Passagen zu meistern

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
27. März

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
spiel gut

SPIELPASS

80%

TEST Reboot

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 5+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Electronic Arts

Features: keine



AUSGEBRÜTET!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ayrtton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Baphomets Fluch 2	89,99
Brooklyn Force *	88,00
Broken Helix	99,99
Bushido Blade *	89,99
Bust-A-Move 3 *	59,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99
Constructor *	89,99
Cool Banders 2	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Croc: Legend of the Gobboos	89,99
Dark Omen *	89,99
Fifa 98 – Die WM-Qualifikation	89,99
Final Fantasy VII	109,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken *	89,99
Gex 3D *	88,00
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo *	109,99
Int. Superstar Soccer PRO	99,99
Lucky Luke *	89,99
MDK	89,99
Monopoly	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98	99,99
NBA Pro '98	99,99
NHL Breakaway '98	79,99
Nightmare Creatures	89,99
Ninja *	99,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Oddysee	89,99
One *	88,00
Pandemonium 2	89,99
Pax Corpus *	99,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Resident Evil 2 *	88,00
Resident Evil 2 *	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's) *	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Skull Monkeys	89,99
Steel Reign	79,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital *	89,99
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Warcraft 2	99,99
WarCraft 2	89,99

Preishefts (solange der Vorrat reicht)

adidas Power Soccer (Platinum Edition) *	49,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99
Bust-A-Move 2 (Platinum Edition)	39,99
Casper	AKTION! 39,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition) *	49,99
Destruction Derby 2 (Platinum Edition)	49,99
Dynator	AKTION! 39,99
International Track & Field (Platinum Edition)	49,99
Lost Vikings 2	AKTION! 39,99
Portische Challenge (Platinum Edition) *	49,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum Edition)	49,99
Robotron X	AKTION! 39,99
Soul Blade (Platinum Edition) *	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Sukcoer	AKTION! 49,99
Tekken 2 (Platinum Edition) *	49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
WipeOut 2007 (Platinum Edition) *	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation-Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Analog Control Pad	59,95
Antennenkabel	39,99
Dominator-Joystick	59,99
JoyPad	ab 29,99
Kabel-Gesamtpaket incl. Pedale	139,99
Memory Card	ab 29,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scan-Kabel	29,99

Neues Futter
für die Playstation:

Pitfall 3D

Sony Playstation *

99,–

Need for Speed 3

Sony Playstation *

88,–

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!

Sony Playstation *

88,–

Antons Schnäppchenecke:

Descent 2

Sony Playstation

39,99

Vandal Hearts

Sony Playstation

49,99

Micro Machines V3

Sony Playstation

39,99

Tomb Raider 1

Sony Playstation *

49,99

Das wird ein Fest!

Pro Pinball Timeshock

Sony Playstation *

88,–

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Sony Playstation *

99,–

Die neuesten Hits
aus dem Hause Acclaim:

Batman & Robin

Sony Playstation *

88,–

Powerboat Racing

Sony Playstation *

88,–

Ankauf

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

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das
ausgewählte Media Point-
Standardortiment)

Die Media Point Stores: (Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Stiglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Neu ab März! Berlin-Charlottenburg im Europa-Center	Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Hamburg – Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Stiglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Berlin – Spandau Nonnenandstraße 82 Tel.: (030) 383 02 191	Berlin – Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Bremen Hanseat. Hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonastraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Bernau Zempemicker Chaussee im "Forum Bernau"	Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (030) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. 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 Versandbestellung! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Alundra

Kaum ist Final Fantasy VII durchgespielt, da erwartet uns schon der nächste **Nippon-Knüller**, diesmal aus dem Hause **Matrix**

Die klassischen Nippon-Abenteuer vereinen ein paar grundlegende Ideen: Möglichst viel Spiel-

„Viel Spiel und wenig Grafik, das gilt für nahezu alle klassischen Nippon-Abenteuer“

tiefe und unspektakuläre Grafik - die Ausnahme zu letzterem ist natürlich Final Fantasy VII. Doch vor allem wegen

des ersten Punktes sind sie nicht totzukriegen. Diesmal haben wir es mit Matrix' neuestem Werk Alundra zu tun. Der kleine Elf Alundra ist ein sogenannter Dreamwalker. Er ist in der Lage, in die Träume anderer Leute einzudringen. Dadurch kann er ihnen aus Alpträumen heraus helfen. Und nun erhält er die Aufgabe, sich gegen einen bösartigen Dämon namens Melzas zur Wehr zu setzen.



Matrix' Action-Adventure knüpft nahtlos an Klassiker wie Landstalker und Zelda an. In der Welt um Inoa - das ist ein Dorf, in dem Alundra seine Basis aufgeschlagen hat - könnt Ihr frei herumlaufen, zumindest so weit, bis Ihr auf Hindernisse stoßt, die Ihr erst später, wenn Ihr die passende Ausrüstung gefunden habt, überwinden könnt. So könnt Ihr Locations, die nur über

Dieser unangenehme Bursche hat den fixen Gedanken, die Welt des Lichts, in der die Menschen leben, mit Hilfe von tödlichen Alpträumen zu übernehmen. Es ist wohl klar, daß Alundra den bösen Geist wieder in seine Welt der Dunkelheit zurückdrängen muß.

Wasser erreichbar sind, erst betreten, wenn Ihr Schuhe gefunden habt, mit denen Ihr schwimmen könnt. Da sind wir schon mitten im Spiel: Die meiste Zeit verbringt Ihr in Dungeons und in ähnlich aufgebauten Träumen. In ihnen müßt Ihr neben den unvermeidlichen Kämpfen vor allem Rätsel lösen. Pro Dungeon sind das zirka ein Dutzend und mehr, eins knackiger als das andere. In einem Traum müßt Ihr beispielsweise Säulen geschickt plazieren, so daß sie auf Schaltern zum Stehen kommen. Das ist gar nicht so einfach, wenn diese Säulen über Eisflächen schlittern und erst stoppen, wenn sie gegen ein Hindernis



In der Wüste müßt Ihr einen Schrein betreten. Dort werdet Ihr von Sandstürmen „abgeholt“, die Euch in einen Tempel bringen



Solange, wie Alundra auf der Leiter ist, können ihm die Monstermassen nichts anhaben - aber wenn er springt hinunter!



Um **schwimmen** zu können, benötigt Ihr zunächst ein paar Stiefel, die Euch diesen Luxus ermöglichen



Gut versteckt: Ein Brunnen führt Euch unter der Erde zu einem Bereich, den Ihr sonst nicht erreichen könnt



Nette Sache: Im **Gras** findet Ihr, wenn Ihr es mit Euren Waffen niedermäht, Heilungspunkte und vor allem Geld

Knackig und absolut motivierend

Positiv: Alundra ist ein Action-Adventure, das zu fesseln vermag, und das nicht zuletzt wegen der Geschichte. Mir haben es vor allem die Rätsel angetan. Einfach mal so den Dungeon durchzuspielen, damit wir nichts. Sehr aufwendig gestaltet, bieten diese nämlich zumeist ein Dutzend Knobelien, die geknackt werden wollen. Selbst mit Komplettlösung solltet ihr mindestens 50 Stunden benötigen, bis ihr Euch die Endsequenz antun könnt.

Negativ: Das auffälligste Problem von Alundra ist sicherlich das grafische Niveau, das die 16-Bit-Ebene des SNES kaum übersteigt. Doch genommen ist das die einzige wirkliche Schwäche. Daß ein wenig bei anderen Spielen geklaut wurde, ist nur ein Innovationsmangel, der sich nicht auf den Spielspaß auswirkt. Allerdings kann einigen Rollenspiel-Fans die Story etwas zu linear vorkommen.

prallen. Am Ende wartet natürlich ein Endgegner auf Euch, der Euch die letzten Reserven kostet. Für die **Speicheroption** hat sich Matrix etwas Besonderes einfallen lassen: Dort könnt ihr nämlich



Im Inventar könnt ihr eine Reihe von Gegenständen ablegen - leider sind die Räumlichkeiten in Alundras Rucksack mehr als begrenzt



Wenn wir den kleinen Nestus so reden hören, dann geben wir unsere gesamte Kraft, um das Dorf Inoa vor dem Bösen zu retten

Eure Lebens- und Magiepunktzahl wiederauffüllen. An manchen Stellen allerdings wurde von den Programmierern bei anderen Action-Adventures, wie Zelda oder Story of Thor, frech abgeklippt. So werden Euch Hardcore-Zockern einige Ideen von Alundra natürlich bekannt vorkommen: Ihr findet im Gras, wenn Ihr es mit Euren Waffen mäht, Heilungspunkte und Geld. Erfahrungspunkte sind in Alundra nicht vorgesehen, dementsprechend auch keine Erfahrungsstufen - ein Feature, das in Spielen wie Shining Wisdom

zu finden ist. Euer Charakter wird nämlich dadurch besser, indem er außer durchschlagkräftigeren **Waffen** bestimmte

Items findet, die ihm einen zusätzlichen Lebens- oder Magiepunkt beschern. Das hat den Vorteil, daß Ihr unnötigen Kämpfen aus dem Weg gehen könnt. Das unbedingt nötige Kleingeld, das es üblicherweise bei den Kämpfen gibt, liegt ja auf der Straße, äh im Gras. Laut Psychognosis wird Alundra komplett ins Deutsche übertragen. Allerdings werdet Ihr bis Mai darauf warten müssen. Eine englische PAL-Version wird für die Ungeduldigen unter Euch - schon einen Monat eher in den Läden stehen. (Ulf S.)

„Gut geklaut ist halb gewonnen: Alundra vereint die ansprechenden Seiten vergleichbarer Action-Adventures“



Manga vom Feinsten: Im Intro bekommt ihr ein paar gezeichnete Szenen aus der Handlung zu Gesicht



Im Spiel bekommt Ihr einige **Waffen** zur Auswahl: Die Bombe ist eine besondere, mit der Ihr nicht nur die Monster ärgern könnt, sondern auch den Weg freisprengt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mai 98

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
Durchschnitt ...

SPIELSPASS

86%

TEST Alundra

Entwickler/Vertrieb: Matrix/Pygnosis
Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine

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

Testmuster: Psychognosis

Features: keine



Besonders gut ist die Idee mit der **Speicheroption**, bei der Ihr vorher Eure Lebens- und Magiepunkte wiederauffüllen könnt



Ständig begegnen Euch grafische Leckerbissen. Auf den Chromtexturen von den Ritttern wird sogar das unmittelbare Umfeld gespiegelt



Endbosse, z.B. dieser Knuddeldrache, wollen durch eine gute Strategie besiegt werden. Bleibt Ihr längere Zeit auf einer Stelle stehen, speit das Ungetier seinen heißen Atem auf unseren coolen Helden



Die Jumpelagen sind durch die oftmals schlechte Kameraperspektive nicht immer ganz leicht zu bewältigen. Auch die einstellbare Winkeleränderung bringt leider keine Abhilfe

Zeitloses Jump & Run

Rascal

Einer der größten Träume der Menschheit scheint dank der Mannen von **Traveller's Tales** wahr zu werden: Ihr dürft mit **Rascal**, dem neuen Helden von **Psygnosis**, auf der Suche nach dessen entführten Vater durch sieben Zeitepochen hüpfen

Die seit 1990 bestehende Softwareschmiede Traveller's Tales ist bekannt für grafisch aufwendige Konsolenprodukte, wie Sonic 3D, Toy Story oder Mickeymania. Daher ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß sie den Charakter für ihr neuestes Machwerk von keinem geringeren als dem Jim Henson's Creature Workshop (Muppets) designen ließen. Herausgekommen ist dabei der kleine Naseweis Rascal, den Ihr durch seine grafisch aufwendige dreidimensionale Zeitreise

begleiten dürft. Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Der Vater des außerordentlich coolen Jünglings ist ein ziemlich erfolgloser Wissenschaftler, dessen neueste Errungenschaft - eine Zeitmaschine - jedoch zu funktionieren scheint. Daraufhin wird der Akademiker vom bösen **Time Overlord** entführt, und Ihr müßt Rascal natürlich helfen, den zerstreuten Professor zu befreien. Bei seiner unfreiwilligen Entdeckungsreise erlebt der Jüngling zahllose Abenteuer mit skrupellosen Piraten, un-

freundlichen Ritttern und wegwegenen Cowboys. Zunächst hüpfet Ihr bei einer völlig uneingeschränkten Bewegungsfreiheit in einem mittelalterlichen Schloß umher, in dem Ihr farblich unterschiedliche Schlüssel finden müßt, um neue Wege für den kleinen Helden zu öffnen. Jeder Level birgt zusätzlich noch Segmente für eine Zeituhr, die zusammengesetzt eine Zeitblase entstehen lassen, die Euch zum nächsten Zeitabschnitt führt. Natürlich werden Schlüssel und Zeitsegmente von diversen Bösewichtern bewacht, die Ihr jedoch mit Hilfe Eurer Bubble-Gun besiegen könnt. Um diese Wumme aufzuladen, findet Ihr in den Levels Luftblasen, die diverse Goodies (Lebensenergie + Bubble-Munition) enthalten. Rascal verfügt neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten

des weiteren über einen für den Gegner ungesunden „Superhopper“, der durch zweimaliges Aktivieren der Sprungta- ste ausgelöst wird. (Ulf S.)

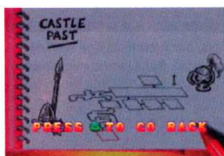
Ein 3D-Jump & Run, das sich grafisch abhebt

Positiv: Augenfällig ist erst einmal die geniale 3D-Engine dieses Hoppers, durch welche die Levels wirklich sehr räumlich erscheinen. Die Grafik läuft mit 50 Bildern pro Sekunde auch bei großer Anzahl von Objekten unglaublich flüssig, und ständig begegnen Euch beeindruckende Effekte, wie beispielsweise spiegelnde Chromtexturen (metallische Oberflächen), Echtzeit-Light-Sourcing und atmosphärische Licht- und Schatteneffekte. Motivierend ist auch die enorme Größe der Levels, die mit Hilfe der Karte hervorragend zu meistern sind.

Negativ: Der Schwierigkeitsgrad des Spiels wird leider durch zwei Mängel unnötig erhöht. Die Kameraperspektive ist häufig sehr unübersichtlich, und Gegner werden dadurch zu spät erkannt. Ein Ausweichen ist aufgrund der unpräzisen Steuerung dann oftmals nicht mehr möglich. Ebenso demotivierend ist der langweilige Soundtrack, der leider keine Atmosphäre aufkommen läßt. Summa summarum fehlt der gesamten 3D-Hopserie zudem das gewisse Extra in puncto Einfallsreichtum.



Das technisch hochwertige Renderintro erzählt die Vorgeschichte des 3D-Hüpfers. Der schreckliche **Time Overlord** ist der Entführer des Vaters unseres kleinen Helden Rascal



Die Karte kann zu jeder Zeit des Spiels eingeblendet werden und zeigt die bereits durchhüpften Räume an. Dadurch bleiben die großen Levels immer übersichtlich

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

27. März

GRAFIK ...

SOUND/FX ...

sehr gut ...

SPIELSPASS

78%

TEST Rascal

Entwickler/Vertrieb: Traveller's Tales/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 21

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine



Wo tul's denn heute weh?

Theme Hospital

Erst die Geschichte mit dem Vergnügungspark und nun ein paar **Doktorspielen** – mit den witzigen Wirtschaftssimulationen der **Designer Series** setzen sich die Altmeister von **Bullfrog** wieder ins Rampenlicht



Immerhin schon zwei Chirurgen stehen für den OP bereit, Gottseidank werden ihre Dienste nicht in Anspruch genommen

Das Entwickler-Studio Bullfrog gehört zu den Alteingesessenen in ihrer Branche. Ihre ersten Hits reichen über Syndicate und Magic Carpet bis hin zum Urgestein Populous. Auch der erste Titel

der Designer Series Theme Park ist inzwischen ein Klassiker. Das neueste Werk Theme Hospital schlägt in eine ähnliche Richtung. Statt eines großen Freizeitparks ist es hier Eure große Aufgabe, ein Kranken-

haus zu leiten. Das Spiel ist in Missionen untergliedert: Im Auftrag der Theme-World-Gesundheitsbehörde sollt Ihr dabei bestimmte Aufträge erfüllen. Angefangen mit der Heilung Eures ersten Patienten bis hin zur Erforschung von **diversen Krankheiten**, wie Fernseh-sucht und Unsichtbarkeit, – Ihr werdet dabei richtig viel Arbeit haben. Ihr bekommt natürlich viele Hilfsmittel zur Verfügung gestellt: Diagnose-Zentren, Operationssäle, eine **Forschungsabteilung** und Behandlungszentren. Diese Räume müßt Ihr mit neu eingestellter Arbeiterschaft füllen: Krankenschwestern, Rezeptionsdamen, Hausmeister und nicht zuletzt eine umfangreiche Ärzteschaft. Bei letzterer müßt Ihr auf die Qualifikationen achten. Es gibt Chirurgen, Psychiater, Forscher und noch andere Fachbereiche. Das hat spezielle Auswirkungen auf die einzelnen Räume. Ein OP kann eben nur von einem



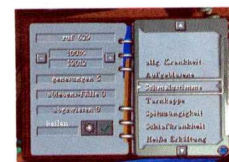
Auch für so etwas wird Geld benötigt: Die blauen Grundstücke gehören uns schon, das rote wollen wir gerade kaufen



Der Ruf ist gut und der Bedarf ist groß: Beim Allgemeinarzt herrscht schnell ein Heidenandrang



Unser Krankenhaus füllt sich so langsam. Nun wird es Zeit, ein paar Bänke für die wartenden Patienten in die Korridore zu stellen



Über die **diversen Krankheiten** könnte man glatt ein Buch schreiben...



Beieilung, Beieilung: Die Notfall-Operer treffen mit dem Hubschrauber ein



Eine neue Krankheit ist entdeckt worden. Jetzt läuft unsere Forschungsmechaniker in Gang und sucht nach einem Gegenmittel

VERGLEICH WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

Theme Hospital ist nicht das einzige WiSim-Spiel auf der PlayStation. Besonders der Vorgänger Theme Park steht in harter Konkurrenz zu diesem Spiel. Ebenso witzig und mit gleichwertiger Spieltiefe könnt Ihr dort selbst entscheiden, ob Ihr lieber ein Krankenhaus oder einen Vergnügungspark leiten wollt. In eine etwas andere Richtung gehen Transport Tycoon und A-Train. Hier versucht Ihr vorrangig, Geld zu scheffeln, und müßt dabei besonders auf die Infrastruktur Wert legen. In Transport Tycoon seid Ihr der Chef eines Transportunternehmens und sichert Euch günstige Routen zwischen Fabriken und deren Absatzmärkten. A-Train geht noch einen Schritt weiter: Ihr müßt zudem die Industrie gleich mit ansiedeln. Als fünfter und letzter Vertreter soll SimCity 2000 angeführt werden. Als Bürgermeister einer Kleinstadt müßt Ihr Euch mit typischen Problemen herumärgern und Eure Stadt zu einer Metropole machen.

	Theme Hospital	Theme Park	Transport Tycoon	A-Train	SimCity 2000
Arbeit als	Manager	Manager	Geldhai	Geldhai	Bürgermeister
Einfluß der Computergegner	indirekt	indirekt	direkt	indirekt	indirekt
Stärke der Computergegner	mittel	mittel	schwer	mittel	mittel
Realitätsnähe	sehr gut	sehr gut	durchschn.	sehr gut	super
Künstliche Intelligenz	super	super	gut	gut	gut
Dauer eines Spiels	kurz	mittel-lang	mittel-lang	lang	mittel-lang
Schwierigkeitsgrad	mittel-schwer	mittel-schwer	schwer	schwer	mittel-schwer
Steuerung	sehr gut	sehr gut	gut	geht so	gut
Grafik	gut	gut	durchschn.	gut	gut
Sound	gut	gut	durchschn.	gut	gut
Spielespaß	sehr gut	sehr gut	durchschn.	gut	sehr gut



Alles aus dem Weg! Besonders zahlungskräftige Notfall-Opfer kommen!

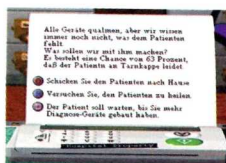
Das Herzstück des Spitals: In der **Forschungsabteilung** werden nicht nur neue Behandlungsmethoden entwickelt, sondern auch die bereits bestehenden extrem beschleunigt

Chirurgen benutzt werden. Allerdings können sich die Qualifikationen überschneiden. Ein Chirurg kann auch als Wissenschaftler in der Forschungsabteilung tätig werden, wenn er ein helles Köpfchen ist – angezeigt durch eine Glühbirne. Bei der Wahl Eurer Mannschaft soll-

Vergnügliche sowie gut recherchierte WiSim

Positiv: Bullfrog hat es wieder geschafft! Theme Hospital besitzt eine hohe Spieltiefe. Jede Figur reagiert einzeln und für sich allein auf die Bedingungen der Umwelt. Gerade durch den großen Stellenwert des Rufes Eures Hauses bleibt die Spannung vorhanden. Eure Aktionen lösen immer unterschiedliche Reaktionen aus. Der Vorteil von Theme Hospital ist außerdem die witzige Umsetzung (inklusive der gelungenen Ansagen der Rezeption) – gerade Kinder können damit leicht in die Arbeitsweise eines Managers eingeführt werden. Aber laßt Euch davon nicht täuschen, der Anspruch des Spiels ist höher, als es auf den ersten Blick aussieht!

Negativ: Trotz des sehr guten Eindrucks und der witzigen Umsetzung gibt es leider auch etwas auszusetzen: Wie so oft bei Wirtschaftssimulationen und Strategiespielen ist auch bei Theme Hospital die grafische Leistung eher spartanisch ausgefallen. Zudem suchen wir eine brauchbare Musik vergebens. Theme Hospital erinnert sehr stark an Theme Park. Die Idee des Vorgängers ist komplett übernommen worden, ohne daß wesentlich Neues dazugekommen ist, und an das Thema Krankenhaus angepaßt worden – zum Glück macht das keine Abstriche am Spielspaß.



Hin und wieder taucht ein Patient auf, dessen Krankheit nicht identifiziert werden kann - Ihr habt die Wahl, ihn heimzuschicken, aufzunehmen oder eine Medizin zu verabreichen, die ihn killen kann



Stellt Ihr eine Einladung für eine VIP aus und diese ist mit Eurem Krankenhaus zufrieden, so könnt Ihr mit einer kleinen hilfreichen Finanzspritze rechnen

tet Ihr noch etwas anderes beachten. Eure Kunden, sprich die Halbtoten, richten sich nach dem Ruf des Hospitals. Bei fauler und unfreudlicher Besetzung gehen sie eben zur Konkurrenz. So machen sich leider auch Patienten, die in Eurem Krankenhaus das Zeitliche seg-



Zwischen den einzelnen Missionen bewegt sich ein Spielstein symbolisch von einem Auftrag zum nächsten



Das war wohl nichts: Wie uns die Oberschwester mitteilt, hat es ein eher zahlungsunfähiger Kunde wohl nicht geschafft



nen, nicht sonderlich gut. Doch wenn Ihr Euch nicht abschrecken laßt, dann werden auch die Notfälle, die übertra-



Klickt Ihr auf eine beliebige Person, so erhaltet Ihr entweder eine Info über deren Befinden oder bei Eurer Mannschaft eine Info über die Arbeitsleistung

schend eintreffen, gesund und munter aus Eurer Obhut entlassen und werden Euch glücklich weiter empfehlen. (Frank F.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
20. März
GRAFIK SOUND/FX
(durchschnittlich) (durchschnittlich)

SPIELSPASS
80%

TEST Theme Hospital

Entwickler/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 25
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine





Damit Ihr als zweiter Starter auch wißt, wie Euer Gegner zu jeder Zeit im Rennen lag, seht Ihr seinen **halbtransparenten Sportler** neben Euch auf der Piste



Das coole Intro stimmt Euch mit der rasanten Fahrt von **Boarder** und **Skifahrer** schon einmal auf die heiße Rennaction ein



Um auf den schneebedeckten Hängen nicht die Orientierung zu verlieren, sind vor engen Kurven und Abgründen **Hinweisschilder** angebracht

Slip-slidin' away

Extreme Snowbreak

Nagano ist zwar schon vorbei, das ist aber kein Grund, mit dem **Skifahren** und **Snowboarden** aufzuhören, oder? Auch auf **virtuellen Pisten** rutscht es sich noch gut

Am Freitag auf 'd Nacht montier' i die Schi und dös Snowboard und dann begeb' i mi ... Leicht abgewandelt könnte Wolfgang Ambros' Kultsong locker auch für die neuen Wintersportarten herhalten. Da bei den coolen Boardern derzeit eher australische Kultinstrumente angesagt sind, wird aus einer Umtextung sobald wohl nichts. Daß sich **Boarder** und **Skifahrer** auf der Piste aber auch gut vertragen können, das stellen sie zumindestens in Extreme Snowbreak unter Beweis. Einträchtig schlittern hier die Ein- und die Zweibrettrigen in Rich-

tung Tal. Ganz so idyllisch, wie das hier klingt, geht es bei Extreme Snowbreak aber auch nicht zu. Schließlich und endlich geht es in dem Game darum, den endgültigen Beweis anzutreten, was denn nun die schnellste Art ist, den Hang hinabzugleiten, Brett oder Bretter? Dazu könnt Ihr von je zwei Boardern und Skifahrern einen auswählen und mit diesem in den Modi Arcade (hier könnt Ihr zwischen Training und Meisterschaft wählen), Time Race, Time Trial oder Zwei-Spieler-Modus die Pisten hinabdüsen. Während Euch bei den ersteren Disziplinen Com-

putergegener oder die Uhr gegenüber treten, fahrt Ihr bei letzterer gegen den Ghost eines menschlichen Gegners, d.h., Ihr müßt abwechselnd fahren und dabei besser sein als Euer Vorgänger, der als **halbtransparenter Sportler** gegen Euch fährt. Dabei hat jeder Boarder bzw. Skiläufer seine Vorzüge und Nachteile. Wo der eine schneller ist, ist die andere weniger. Von Beginn an stehen Euch vier Strecken und vier Athleten zur Verfügung. Durch gute Zeiten könnt Ihr noch einmal zwei Bonusstrecken und einen versteckten Charakter herausfahren. Die einzelnen Pisten führen durch unterschiedliche Landschaften, wie z.B. einen Wald oder vorbei an Liftmasten und Häusern. Damit Ihr auch den Weg findet, stehen vor besonders scharfen Kurven und vor Schluchten **Hinweisschilder** mit Pfeilen oder der Aufforde-

rung: Jump! Begleitet wird Eure rasante Fahrt von poppiger Musik und dem Knirschen des Neuschnees sowie von Ausrufen und Schmerzensschreien Eurer Akteure. (Frank F.)

Rasante Pistenhäh, jedoch zu wenig Optionen

Positiv: Streckenweise atemberaubende Geschwindigkeit verlangt höchste Konzentration und schnelle Reflexe. Die schönen Hintergrundgrafiken versetzen den Spieler zurück in seinen letzten Skiurlaub. Die Möglichkeit, sich zwei weitere Strecken und einen Secret Character zu erfahren, motiviert für längere Zeit.

Negativ: Fangen wir mit der spärlichen und farbarmen Grafik an, arbeiten wir uns zum einfallslosen Sound vor und hören wir bei der mageren Strecken- und Sportlerzahl auf. Extreme Snowbreak ist eigentlich nur Sammlern zu empfehlen, die jedes Game haben wollen, oder echten Wintersportfans, für die zum Glück schon ein bißchen Schnee reicht.



Alles im Blick: Rechts oben Eure momentane Position, rechts unten die Geschwindigkeit

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut (durchschnittlich)

SPIELSPASS

71%

TEST Extreme Snowbreak

Entwickler/Vertrieb: Microids/Laguna

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Levels: 4+2 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine Einschränkung

Testmuster: Laguna

Features: keine



HASTA LA VISTA,

SONY PLAYSTATION

BABY!

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	85,90
BALLBLAZER CHAMPIONS (03/98)	DA	85,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN (03/98)	KD	89,90
BUG RIDERS	KD	89,90
BUSHIDO BLADE	KD	79,90
BUST A MOVIE 3	DA	85,90
CHILL (03/98)	KD	79,90
CLOCK TOWER	KD	89,90
COLONY WARS	KD	85,90
C&C: ALARMSTUFF ROT	KD	89,90
COOL BOARDS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CRITICAL DEPTH	DA	69,90
CROC	DA	89,90
DARK OMEN (03/98)	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON (03/98)	KD	99,90
DUNGEON KEEPER (04/98)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
EXTREME SNOWBREAK	KD	85,90
FIFA 98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
FORMULA KARTS	KD	89,90
FORMEL 1 '97	KD	99,90
G-POLICE	KD	99,90
GEX 3D	DA	89,90
GRAN TOURISMO (05/98)	KD	99,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HERCULES	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
INDY 500 (03/98)	KD	79,90
INOCUUD	KD	89,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
KI - THE ARENA FIGHTERS	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MADDEN NFL 98	DA	89,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MONOPOLY	KD	85,90
MOTO RACER	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC GAMES	KD	99,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWORD: ABE'S ODDYSEE	DA	85,90
ONE	KD	89,90
PANDEMONIUM 2	KD	85,90
PAX CORPUS	DA	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
PITFALL RACING (03/98)	DA	89,90
PIRE RACER	KD	89,90
REBEL ASSAULT 2	DA	89,90
REBOOT (03/98)	KD	89,90
RESIDENT EVIL 2 (04/98)	KD	99,90
RESIDENT EVIL 2 NTSC-VERSION	E	139,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RISIKO	KD	85,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D (03/98)	KD	89,90
ROCK'N'ROLL RACING 2	KD	49,90
SAN FRANCISCO RUSH (02/98)	DA	89,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKILL MONKEYS	KD	89,90
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL REIGN	KD	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
THEME HOSPITAL (03/98)	DA	89,90
THE CRISIS INCL. LIGHTGUN	DA	139,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOCA + PSX LENKRAD	DA	179,90
TOURNAIDERS II	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	KD	85,90
UBIK	KD	89,90
VERGESSENES WELT: JURASSIC PARK	KD	89,90
VIRALLY	KD	89,90
WAKERSAFT II	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

GAMES DES MONATS



KOMPL. DT.
89,90 DM



DT. ANL.
85,90 DM



DT. ANL. (03/98)
179,90 DM



KOMPL. DT. (04/98)
89,90 DM

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>

E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo., Fr. 9 - 13 Uhr und 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	29,90
CAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	29,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INERAROT PADS (2 STÜCK.)	DA	59,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL	DA	29,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	DA	79,90
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-BÖGEN)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRÜN/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA	29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

Jetzt gibt's
den neuen
Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung
angerechnet !!!

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
+ DIESER ABSCHNITT
= **4,90 DM**
Versandkosten
ab 100 DM für die Verpackung
ab 200 DM für die Verpackung
gilt nicht bei einem Katalog

PLATINUM RANGE

ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	49,90
BUST A MOVIE 2 PLATINUM	DA	49,90
RESIDENT 2 PLATINUM	KD	49,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	49,90
INCL. TRACK & FIELD	DA	49,90
LOST VIKINGS 2 PLATINUM	KD	49,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	49,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	49,90
RAYMAN PLATINUM	KD	49,90
THE SIMS PLATINUM	DA	49,90
ROAD RASH PLATINUM	KD	49,90
SOVIET STRIKE PLATINUM	KD	49,90
TOMB RAIDER I	KD	49,90
WIPACIT 2002 PLATINUM	KD	49,90
WORMS PLATINUM	KD	49,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisrüttler 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 8,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestell-
wert beträgt 30,00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland
versandkostenfrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

NHL Powerplay '98

Der immer wieder verzögerte **Erscheinungstermin** des Vorgängers sorgt dafür, daß **Virgin** knapp ein halbes Jahr später bereits diesen **Nachfolger** präsentiert



Bei der 98er Auflage gibt es ein paar Perspektiven mehr zur Auswahl, die allesamt sehr praktikabel sind

Mittlerweile buhlen bereits eine Reihe von hochkarätigen Eishockey-Simulationen um die Gunst der Käufer (siehe Vergleich). Um so schwerer wird es für jeden Produzenten, ihre Puckjagd mit irgendwelchen Besonderheiten auszustatten. Bei NHL Powerplay '98 halten sich - soviel sei einmal vorausgeschickt - die Anzahl der besonderen Features zwar in Grenzen, dafür bietet der Silberling einen hohen Simulationsanspruch. Eine Raffinesse, die bereits den Vorgänger auszeichnete, ist die Kombination aus NHL-Liga und Nationalmannschaften. Ihr könnt somit nicht nur eine komplette Saison erleben oder

direkt ins Play Off einsteigen, sondern auch eine fiktive Weltmeisterschaft ins Leben rufen. Bei den Optionen gibt es nur wenige Neuheiten gegenüber dem Vorgänger zu vermelden. Die Spielstrategien wurden etwas erweitert, und im Spieler-Editor dürft Ihr auch Eure eigenen Puckjäger kreieren, um so beispielsweise den aktuellen Spielertransfer in der NHL nachzueifern. Den bereits erwähnten Simulationsanspruch auf dem Eis kriegt man sehr schnell zu spüren, da die CPU-Teams recht ausgeschlafen agieren und die Aktionsmöglichkeiten umfangreich ausgefallen sind. In der Offensive könnt Ihr zum Beispiel per hohen Paß oder



Beim Replay könnt Ihr den Blickwinkel völlig variabel einstellen - inklusive Extremzoom

Wenig Innovation, aber gutes Gameplay

Positiv: Diese Puckjagd richtet sich eindeutig an die Simulationsfreunde, bei denen Authentizität vor Action kommt. Das vergleichsweise gemächliche Spieltempo gibt einem die Gelegenheit, in Ruhe einen Spielzug aufzuziehen, und die clever aufspielenden CPU-Teams, allen voran die kaum überwindbaren Torhüter, dürften auch die ausgeschlafenen Eishockey-Cracks noch fordern. Kurzum: Die Spielbarkeit ist nahezu ohne Fehl und Tadel.

Negativ: Wer bereits den Vorgänger besitzt, erlebt beim Nachfolger nur geringfügig Neues. Dies gilt nicht nur für die Spielbarkeit, sondern auch für die Grafik, die diesmal zwar ohne das Ruckelscrolling auskommt, insgesamt aber kaum verbessert wurde. Für Freunde rasanter Sportaction dürften das Spieltempo und die schwer überwindbaren Schlußmänner nicht das Gelbe vom Ei sein.

schnellen **One Timer** die Abwehr austricksen, die sich ihrerseits nicht zu schade ist, sich in den Torschuß zu werfen, sobald es brenzlich wird, oder per elegantem Rückwärts-skaten den angreifenden Spieler in Schach zu halten, bis sich die Gelegenheit für einen kraftvollen Bodycheck bietet. (Ulf S.)

Im Vergleich:

Die größte Konkurrenz kommt erwartungsgemäß aus dem Hause EA. **NHL '98**, bei dem vor allem die hyperrealistische Soundkulisse heraussticht, bietet eine sehr gute Technik und ist eine exzellente Mischung aus Sportaction und Simulation (87%). **Acclains NHL Breakaway '98** bietet hingegen einen weitaus geringeren Simulationsanspruch, dafür aber eine luxuriöse Grafik und motivierende Managerfunktionen (83%). Sonys Vertreter **NHL Face Off '98** ist in jeglicher Hinsicht durchschnittlich, was vor allem an der mäßigen künstlichen Intelligenz liegt (69%).



Die letzten Schlußmänner überwindet Ihr am besten mit einem **One Timer**. Lauft an der Bande entlang und paßt unverzüglich, sobald ein Mitspieler frei vor dem Tor steht. Wichtig: Drückt die Schußtaste, bevor der Mitspieler den Puck empfängt!



Bei der Festlegung der Spielstrategien dürft Ihr diesmal auch die Taktik beim Überzahl- und Unterzahlspiel bestimmen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

März

GRAFIK SOUND/FX

SPIELSPASS

85%

TEST NHL Powerplay '98

Entwickler/Vertrieb: Virgin/Virgin
Schwierigkeitsgrad: hängt vom gewählten Team ab
Levels: 16 Nationalteams + NHL-Liga
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Virgin Features: keine



Warhammer is back

74

Dark Omen

Mit **Dark Omen** zeigt **Electronic Arts**, daß man für **gute Echtzeitstrategie** nicht immer Roboter braucht, sondern auch im Mittelalter hervorragend taktieren muß

Mit **Dark Omen** bringt Euch EA einen Echtzeitstrategien, der den Gamer in die Fantasywelt des Warhammersystems entführt. Folglich trefft Ihr auf jede Menge fantastischer Ungeheuer und Magie. Die Story ist folgende: Eine magische Welle, ausgelöst durch eine dunkle Mondenkonjunktion und mit der Pyramide des **Dread King** als Zentrum, erfaßt das Imperium, und der dunkle Herrscher erhebt sich aus seiner Gruft! Sein Ziel ist es, das ganze Land mit Hilfe seiner Untoten-Legionen und den immer kampfbereiten Goblins zu verwüsten und die Macht an sich zu reißen. Ihr schlüpft in die Rolle des Söldners Bernhard und müßt auf dem jeweiligen Kriegsschauplatz Euer ganzes taktisches Geschick aufbringen, um die Truppen des machtbesessenen Skelettkönigs zu besiegen. Vom Aufbau her ist das Game ein typisches Echtzeitstrategiespiel im Stile von **Command & Conquer**. Dem-

nach teilt sich **Dark Omen** in zwei Hauptaktionen: Die Schlachtfelder, in denen Ihr gegen Truppen des **Dread Kings** antretet, sowie die Feldlager-Sequenzen, wo Ihr, falls genügend Credits vorhanden sind, Eure Truppen aufrüsten bzw. neue Männer anwerben könnt. Um den **geschichtlichen Hintergrund** zu vertiefen seht Ihr ferner FMV- oder CGI-Sequenzen, die Euch immer über die Handlung auf dem laufenden halten sollen. EA hat sich diesmal bei der Ausklügelung des Spielsystems mehr Mühe als beim Vorgänger gegeben, so werden zum



Über den **geschichtlichen Hintergrund** Eures Abenteuers werdet Ihr durch CG- und FMV-Sequenzen auf dem laufenden gehalten und trefft immer wieder auf alte Freunde



In der Schlacht werdet Ihr Verluste erleiden, die Ihr im Lager durch frische Truppen ersetzen könnt, falls Ihr das nötige Kleingeld besitzt



Falls Ihr im Schlachtgetümmel mal den Überblick verliert, solltet Ihr Euch immer an der Farbe der Banner orientieren. Eure Truppen sind grün und der Gegner ist rot!



Damit hat unsere Krähe wohl nicht gerechnet, als sie sich diesen Leichenschmaus einverleiben wollte - der Tote ist ein Untoter!



Der **Dread King** ist aus seiner finsternen Pyramide gestiegen, um die Macht über das Land an sich zu reißen

Beispiel auch Gelände-Unebenheiten berücksichtigt. Bogenschützen, die auf Bergen stehen, können verständlicherweise weiter sehen und auch besser agieren, und Euch werden zudem Zusatzpunkte auf Eure Trefferquote gegeben. Auch das nichtlineare Gameplay ist eine Besonderheit in diesem Genre. **Dark Omen** ist an dem aktuellen Spielgeschehen orientiert, wodurch das mehrfache Spielen von schweren Missionen verhindert wird, vorausgesetzt Ihr seid lebend aus der Schlacht herausgekommen. Ist das der Fall, geht das Game einfach weiter. Ihr habt es dann aber in der nächsten Schlacht schwerer, Euren Gegner zu besiegen. Ferner könnt Ihr für besonders gute Fights Zusatzmissionen erledigen, die Ihr eigentlich immer ausnutzen solltet, da Gold und magische Waffen als Belohnung winken. (Frank F.)

Technisch stark verbesserter Nachfolger

Positiv: Ein Lob an EA für diesen durchaus sehenswerten Nachfolger von **Warhammer**. Die Story ist gut geschrieben und ist eng an das **Warhammer-Universum** angegliedert. Außerdem hat mir endlich mal jemand meinen Herzenswunsch erfüllt und mit dem nichtlinearen Geschichtsablauf das häufige Wiederholen von schwierigen Levels überflüssig gemacht. Der Sound ist zudem spitze, und die grafische Überarbeitung hat sich meiner Meinung nach voll gelohnt. Mit **Dark Omen** hat EA somit ein Game für absolute Echtzeitstrategie-Fans auf den Markt gebracht und endlich mal gezeigt, daß auch ein mittelalterliches Setting mit C&C-Blechbüchsen konkurrieren kann!

Negativ: Die unangenehme Seite des Games ist der hohe Schwierigkeitsgrad, und es ist deshalb auch nur eingefleischten Echtzeitstrategen zu empfehlen. Auch die allzu seichten deutschen Synchronisationsstimmen haben mich ein wenig zum Schmunzeln verleitet.

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELPASS

81%

TEST Dark Omen

Entwickler/Vertrieb: **Electronic Arts & Games**

Workshop/Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 10+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: **Electronic Arts**

Features: keine





Die merkwürdige Kameraführung trägt dazu bei, daß man nur schwer die nächste Anspielstation ausmachen kann

Leider nicht olympiareif

Actua Ice Hockey

Die **Winterspiele** sind zwar vorbei, wer aber **Deutschland** doch noch zum **Sieg** führen möchte, hat durch diese Sim die Gelegenheit dazu

Nix war's mit den vermeintlichen Dream-Teams aus den Vereinigten Staaten und Kanada - die Tschechen sicherten sich aufgrund ihres überragenden Schlußmannes den Titel. Wer den Turnierablauf verändern möchte, kann dank offizieller Olympia-Lizenz jetzt aktiv ins eisige Geschehen eingreifen. Der Silberling bietet die gängigen Spielmodi: Freundschaftsspiel, olympisches bzw. eigenes Turnier. Im Trainingsraum habt Ihr zudem die Gelegenheit, Eure Schützlinge auf den Ernstfall vorzubereiten. Da es keinen Managementbereich gibt, konzentrierten sich die Macher auf den Coaching-Sektor, in dem Ihr jedem einzelnen Block eine individuelle Taktik zuweist. Die Steuerung ist ungewohnt simpel: Neben den vier Grundtechniken (Schuß, Paß, Bodycheck,

Sprint) gibt es keinerlei Aktionsmöglichkeiten. Tore werden durch Disco-Mucke und Laser-show übrigens sehr merkwürdig zelebriert. (Ulf S.)

Atraktive Lizenz, lausige Spielbarkeit

Positiv: Durch die Olympia-Lizenz stehen Euch sämtliche Superstars zur Auswahl. Für ambitionierte Trainer bietet die Puckjagd zudem einen rekordverdächtig umfangreichen Coaching-Bereich. Lobenswert ist außerdem die komplette „Eindeutschung“ mit einem redseligen Kommentator ...

Negativ: ... der aber schon bald durch seine permanenten Wiederholungen nervt, doch das ist lange nicht so schlimm wie die völlig verkorkste Spielbarkeit. Keine Perspektive bietet eine optimale Übersicht, die Spieler wuseln wie Insekten über das Eis, und nach einem Bodycheck erinnert das Abprallverhalten an Gummibälle, und das sind nur einige Beispiele von vielen.



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

ERSCHEINUNGSTERMIN

emäßig

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt gul

SPIELSPEED

48%

TEST Actua Ice Hockey

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 20 Nationalmannschaften

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Funsoft

Features: keine



MEDIA ATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation **Neu- und** → Nintendo 64
- Sega Saturn **Gebraucht-** → Super Nintendo
- Sega Mega Drive **Spiele** → PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Aus unserem PSX-Angebot:



PlayStation
Iznogoud
Deutsch 89,90



PlayStation
Clock Tower
Deutsch 89,90



PlayStation
Devil's Deception
Deutsch 89,90



PlayStation
WCW vs. The World
Deutsch 89,90



PlayStation
Steel Reign
Deutsch 79,90



PlayStation
BugRiders
Deutsch 89,90



PlayStation
Resident Evil 2
US-Version 139,90



PlayStation
Skullmonkeys
Deutsch 89,90

Umbau (PAL/NTSC) DM 39,90 ♦ Sofortumbau DM 59,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand

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

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

Komplettlösungen - Hintbooks

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen aus den Bereichen Adventure, Action, Strategie und Rollenspiel. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der Konsolenhintbooks (wir führen auch Lösungen zu Computerspielen - insgesamt über 400 verschiedene Artikel): Preis pro Heft 9,95 DM:

LÖSUNGSHFT



HEXEN I
- PC & PLAYSTATION -

- Alien Trilogie
- Alone in the Dark
- Ark of Time
- Raphanets Fluch 1 + 2
- Blasting Dragons
- Broken Helix
- Capcom
- Castlemania
- Cheatbuch - 14,80 DM
- Chronicles of the Sword
- Clock Tower
- Command & Conquer 1
- Command & Conquer 2
- Cyberia
- Discworld 1 + 2
- Excalibur
- Exhumed
- Fate to Black
- Final Fantasy VII
- G-Police
- Hercules Adventure
- Hercules
- Kings Field

- Little Big Adventure
- MDK
- Moves & Secrets zu über 20 Beat 'Em Ups
- Myst
- Nightmare Creatures
- One
- Overblood
- Psychic Detective
- Rebel Assault
- Resident Evil (1,2&DC)
- Riven
- Stadt der verli. Kinder
- Sulkons
- Swagman
- Syndicate Wars
- The Note
- Time Commando
- Tombravler 1
- Tombravler 2
- Warcraft
- Vandal Hearts
- Z

LÖSUNGSHFT



RESIDENT EVIL
(PC & PSX)

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 DM an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

MAGIC LINE

Ladenverkauf

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07

Inhaber: Markus Müller

Provinzstr. 60

Fax: 030/491 17 85

Internet: www.magic-line.de

13409 Berlin

Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Die Wanne ist voll

Powerboat Racing

Von der Straße aufs Wasser. **Rennspiele** erobern langsam, aber sicher auch das **nasse Element**

Von Interplay kommt ein weiterer Vertreter der Gattung Rennbootspiele, die eine Alternative zu den Asphalt-Boliden bieten wollen. Rapid Racer hat meiner Meinung nach die Meßlatte ja schon recht hoch gelegt. Da muß ein Neuling schon einiges bieten, um nicht wertungsmäßig durchzufallen. Powerboat Racing bietet Euch die Möglichkeit, mit aufgemotzten Rennbooten in neun Ländern der Erde herumzudüsen. Dabei werden nicht nur „typische“ Wassersportgebiete berücksichtigt, auch im sonst eher trockenen Nevada

könnt Ihr auf einem durch einen Canyon fließenden Fluß Eure Runden drehen. Auch mit dabei sind der Amazonas, England, New York, Australien, Norwegen, Japan, Rußland und Monaco. Alle diese Strecken sind grafisch lan-



Monaco wartet mit mondäner Jachthafenatmosphäre auf, da hört man fast das Rattern der Roulettekugel



Im sommerlichen England düst Ihr vorbei an Häusern und Windmühlen



In Japan könnt Ihr Tempel und blühende Kirschbäume am Rand der Strecke sehen



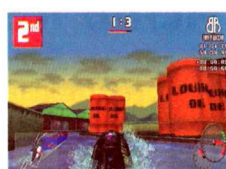
Die Rußland-Strecke wird schwer bewacht, irgendwie sieht das alles sehr bedrohlich aus



Auch im sonst eher trockenen Nevada schippert Ihr mit Eurem Bötchen durch die Gegend, dabei müßt Ihr auf die Felswände achten

destypisch gestaltet. So rast Ihr in New York an der Freiheitsstatue vorbei, und in Japan erwarten Euch Tempel und blühende Kirschbäume. Damit Ihr bei der wilden Rassei nicht den Überblick über Eure Position und Eure Gegner verliert, gibt es unten links auf dem Bildschirm eine kleine Übersichtskarte. Ganz nach dem Motto „Schneller, höher, weiter!“ gibt es auf jedem Track auch zahlreiche Sprungschanzen, die auch schon einmal für einen Überschlag oder ein tiefes Eintauchen ins Wasser sorgen können. Solche Aktionen kommentiert ein Sprecher mit Sprüchen wie „Wow“ oder „Sind sie ein U-Boot?“ Ansonsten gibt es nur Motordröhnen und leise Musik zu hören. Die Strecken verändern sich nach der zweiten Runde leicht, was für einige Verwirrung sorgen kann, besonders wenn Ihr Euch gerade ein heißes Duell mit einem Gegner liefert. Mit insgesamt fünf verschiedenen Modi braucht sich Powerboat Racing nicht vor der Konkurrenz zu verstecken, ob Training, Time Trial, Challenge, Shootout oder Arcade, jeder Modus stellt andere Anforderungen an Euch. Damit Ihr Euch auch nach län-

gerem Zocken nicht langweilt, könnt Ihr durch besonders gute Leistungen Paßwörter ergattern, mittels derer Ihr dann schnittigere Boote und andere Extras erhaltet. (Frank F.)



Unten links im Bild seht Ihr die kleine Übersichtskarte, durch die Ihr wißt, wo Ihr und Eure Gegner sich auf der Strecke befinden

Fade Rennaction mit lahmem Grafikaufbau



Positiv: Die farbenfrohe Grafik, die große Zahl der Strecken und die Möglichkeit, mittels Paßwörtern Extras herauszuholen, fallen positiv auf. Dazu gibt es fünf verschiedene Modi und ein paar nette Gags, wie Abkürzungen und Streckenveränderungen.

Negativ: Das Wort langsam beschreibt den Grafikaufbau nur ungenügend. Irgendwie sieht es wenig beeindruckend aus, wenn die Freiheitsstatue erst aus nächster Nähe und dann nur sehr widerwillig und zähflüssig ins Bild fließt. Der dröge Motorensound und die faden Sprüche nerven schon nach Sekunden. Auch schlecht ist, daß zwei Spieler nur über Direct Link möglich sind.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

30. März

GRAFIK SOUND/FX

gut schlecht

SPIELPASS

65%

TEST Powerboat Racing

Entwickler/Vertrieb: Interplay/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer

Levels: 9+ Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine Altersbeschränkung

Testmuster: Acclaim

Features: keine



Der Klassiker nun zum Sonderpreis

Tekken 2

Law, Nina & Co sollen mit **knallharten Infights** vor dem Release des 3. Teils nochmals die Massen begeistern

Nachdem der Nachfolger des wohl am meisten geliebten Beat 'em Ups in den Startlöchern steht, wird auch Tekken 2 in die Platinum-Reihe aufgenommen.

Zu Beginn stehen dem ambitionierten Prügfelz zehn unterschiedliche Kämpfer zur Verfügung, von denen z.B. Law, Yoshimitsu und King regelrechte Legenden sind. Je-

desmal, wenn Ihr mit einem der Charaktere im Arcade-Mode gegen den Endboß Devil gewonnen habt, bekommt Ihr einen von 15 Extra-Kämpfern, die z.B. neben dem Sumo-Ringer Ganryu solche Exoten wie das Känguruh Roger oder den Raptor Alex zu bieten haben. Zahlreiche Spiel-Modi, wie Time Attack und Survival Mode, sorgen darüber hinaus für Abwechslung, und in der Übungsrunde können die vielen Schlag- und Trittkombos geübt werden. Diese bestehen vor allem aus effektvollen Special Moves, als da wären Blizzard Combo, Slap-U-Silly oder Shaolin Spin Kick. (Uwe K.)

Nach 2 Jahren ist Tekken 2 immer noch ein Spiel wert



Positiv: Die große Zahl an unterschiedlichen Prüglern kann auch noch heute begeistern, und die schnellen Infights sind gegenüber der guten Konkurrenz immer noch bares Gold. Die zahlreichen Griff-techniken werden neben den Special Moves durch Nahaufnahmen besonders gut in Szene gesetzt.

Negativ: Die kantigen Figuren sind gegenüber der Top-Konkurrenz nicht mehr zeitgemäß, wie auch das Fehlen der dritten Dimension. Durch schnelles Tastengedächtnis kommen selbst Anfänger schnell zu Erfolgen, was aber durch den veränderbaren Schwierigkeitsgrad ein wenig relativiert werden kann.



Marshall Law sorgt mit seinem berühmtes Schwitzkasten für reichlich Energieabzug

Action

Strategie

Absenteur

Geschick

Simulation

TEST Tekken 2

Entwickler/Vertrieb: Namco/Sony

Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Levels: 25 Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 49,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK

SOUND/FX

gut

gut

SPIELSPASS

85%

MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

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

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

<http://www.mlc-moers.de>

Anschriß Ladenlokal: Neuer Wall 2 (Im Wallzentrum) 47441 Moers

Multinorm Playstation

Finanzierung 12 x 39,-

359,-

!!! mit voller Garantie !!!

Original Playstation mit komplettem Multinorm Umbau* und voller Garantie.

PSX Multinorm Umbausatz

Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Baustein Kabel für ANTICIPAL

54,-

1 Meg Memory Card 24,95

8 Meg Memory Card 49,95

48 Meg Memory Card 99,95

Gamebuster 79,95

Scarf/RGB Kabel 19,95

Ultra Racer Pad 79,95

PSX Controller Pad 24,95

Laser Gun + Redlight 89,95

Original Playstation Tasche

Original Tasche incl. Pad und 1M Memory Card

59,-

GAMEBUSTER Mogel Modul

länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

79,-

Multinorm* Chip

incl. Einbaueanleitung

39,-

* Fragen Sie nach den Leistungen des Multinorm Chips

PSX Multinorm Umbau Aktion!

Der komplette Multinorm Umbau kommt jetzt endlich als Spielzeug Import Games aus Japan. Komplette Umbauanleitung und 24Std. Geduld aufpassen.

59,-

RESIDENT EVIL 2 104,-

NIGHTMARE CREATURES 94,-

MEGA MAN 8 89,-

RESIDENT EVIL D.C. 89,-

FIFA, NBA, NHL 98 89,-

TOMB RAIDER 2 99,-

GRAN TURISMO 109,-

SKULL MONKEY'S 89,-

NEED FOR SPEED 3 89,-

MASTER OF TERAS KASI 94,-

BLOODY ROAR 89,-

COOL BOARDERS 2 89,-

RIVEN: THE SEQUEL OF MYST 99,-

LUCKY LUKE 94,-

TIMESHOCK 94,-

V3-RACING WHEEL 139,-

ANALOG PAD, BARACUDA 69,-

PLAYSTATION HF-ADAPTER

Mit Auto Switch, schaltet autom. von TV auf PSX um. 29,-

Abe's Odyssey 94,95

Alien Colony 2 (Oddworld) 94,95

Ace Combat 2 99,95

Ark of Time 94,95

Atlantis Great 94,95

Althorn 94,95

Ayden Senna Kart Duel 2 94,95

B-Movie (King of Jungle) 94,95

Baphomets Fluch 1 94,95

Baphomets Fluch 2 94,95

Batman & Robin 94,95

Battle Arena Toshinden 94,95

Battle Arena Toshinden 3 94,95

Beast Wars 94,95

Beast Wars: The Beyond 94,95

Bio Freaks 94,95

Blasto 94,95

Blood & Blade 94,95

Bluelius 2 94,95

Shooby Roar 94,95

Brainstorm Force 94,95

Broadside 94,95

Broken Hell 94,95

Bugby 94,95

Bushido Blade 94,95

Butt & Move 3 94,95

Suzzak 94,95

Coil Boarders 2 94,95

Colony Wars 94,95

Command & Conquer 2 94,95

Construtor 94,95

Crash Bandicoot 1 94,95

Crash Bandicoot 2 94,95

Croc 94,95

Crow: City of Angels 94,95

Dark Omen 94,95

Devils Decapition 94,95

Diablo 94,95

Dodger Arena 94,95

Dreams 94,95

Duke Rader 94,95

Dungeon Keeper 94,95

Dynasty Warriors 94,95

Estalita 94,95

FFIX 98 - Die WM Quali. 94,95

Fighting Force 94,95

Final Fantasy VII 94,95

Formula 1 17 94,95

Formula Kart 94,95

Conan 94,95

Gran Turismo 94,95

Grand Theft Auto 94,95

Infelice 94,95

Island of Dr. Moreau 94,95

Jersey Devil 94,95

Judge Dredd 94,95

K-1: The Arena Fighters 94,95

Klonoa 94,95

Krazy Ivan 94,95

Kumite: Fighter's Edge 94,95

Madwell 94,95

Men in Black 94,95

Metal Gear Solid 94,95

Monopoly 94,95

Moto Racer 94,95

Motocross 1 McGrath 94,95

NCO-Natural Challenge 94,95

NBA 98 89,95

NBA 99 94,95

NHL 98 94,95

NHL 99 94,95

NFL Quarterback Club 98 94,95

NHL 98 94,95

NHL 99 94,95

Powerplay Hockey '98 94,95

Nascar 98 114,95

Nascar 99 94,95

Need for Speed 2 94,95

Need for Speed 3 94,95

Nightmare Creatures 94,95

Off Road Challenge 94,95

PGA Tour 98 94,95

Pandemonium 2 94,95

Parasite 94,95

Plan Corpus 94,95

Portland 94,95

Populous - The 3rd Coming 94,95

Power Soccer 2 94,95

Powerball Racing 94,95

Premiere Manager 98 94,95

Reboot 94,95

Resident Evil 2 94,95

Resident Evil 2 (US) 139,95

Resident Evil Directors Cut, Risiko 94,95

Riven: Siehe Sequel of Myst 94,95

Road Rash 3 94,95

Rockin' Hot Racing 2 94,95

Samurai Showdown 3 84,95

San Francisco Rush 94,95

Sensible Soccer 2000 94,95

Sign of the Sun 94,95

Skull Monkeys 94,95

Soviet Strike 94,95

Space World 94,95

Spiral Saga 104,95

Steel Reign 89,95

Streetfighter Collection 94,95

Super Pang Collection 94,95

Tekken 1 2 94,95

Tekken Platinum 49,95

Test Drive 4 94,95

Test Drive Off Road 94,95

The Fallen 94,95

The Note 94,95

Theme Hospital 94,95

Time Crisis inkl. Gun 159,95

Tom's Racer 2 94,95

Toshinden 3 94,95

Total Driving 94,95

Touring Car Championship 94,95

Utek 94,95

Viva Football 94,95

WCW vs. The World 94,95

Wayne Gretzky Hockey 98 94,95

World Soccer 94,95

PRO TV-BOX

199,-

plus FORMEL 1 97

FINANZKAUF* 12 x 26,-

Endlich können Sie Ihre Playstation oder Nintendo Konsole an jedem hochauflösenden PC-Monitor betreiben und zusätzlich noch dank eingebautem Kabel-TV, Video oder TV schauen.

Spawn

Spätestens nach der Kinoversion von **Todd McFarlane's** Comic-Helden war ein Spawn-Video-spiel einfach fällig. Und da der Meister **höchstpersönlich** (wie auch schon beim Film) an der Produktion beteiligt war, sollte das Game ganz den Fan-Geschmack treffen

Der Superagent Al Simmons ist Opfer einer Verschwörung geworden und hat einen grauenhaften Tod gefunden. Er landet in der Hölle, wo er unvorstellbare Qualen erleidet. Doch viel schlimmer wiegt für ihn die Tatsache, daß er seine geliebte Frau Wanda nie wieder sehen soll. Und um dies zu ändern und sich an seinen Mördern zu rächen, geht er einen fatalen Handel mit Malebolgia, dem Herrscher der achten Höllen-Sphäre, ein: Er wird zu Spawn, einer übermächtigen Höllenkreatur, und soll die teuflischen Heerscharen in die Armageddon-Schlacht anführen. Er weigert sich jedoch und zieht statt dessen gegen den Leibhaftigen persönlich. Sein Weg führt ihn durch drei Reiche, die sich in jeweils anderen Zeiten befinden. Da wäre zunächst das Street Realm, wo Ihr Euch durch dunkle Gassen in heruntergekommenen Slums, durch schmierige Abwasserkanäle und U-Bahn-schächte schlagen müßt. Im Medieval Realm warten ein düsteres Dorf, ein Burghof und fin-

stere Katakomben auf Euch, und im Primitive Savage Realm sind Wildnis, ein uralter Tempel und ein sinistrierender Schrein angesagt. Zum großen Finale geht es dann noch in die Hölle selbst, um Malebolgia entgegenzutreten. All diese Orte durchwandert Spawn in der Third-Person-Perspektive und versucht jeweils, den Warp-Nebel zu erreichen, der ihn in den nächsten Level teleportiert. Zahlreiche Gegner, darunter Schläger, Mafiosi, Werwölfe und natürlich auch der **Violator**, inklusive seinen Brüdern Vandalizer und Va-



In den **Beat 'em Up**-Sequenzen könnt Ihr natürlich auch Spawns Umhang und Kette als Waffen einsetzen. Jene Special Moves sind jedoch nicht gerade leicht auszuführen

porizer, stellen sich dem finsternen Helden in den Weg. Sobald Ihr in die Reichweite einer solchen Kreatur gelangt, schaltet die Kamera in eine Seitenansicht des Kampfschauplatzes. Wie im hinlänglich bekannten **Beat 'em Up** schlägt, trittet und blockt Ihr Euer Gegenüber, bis dieser ins Gras beißt. Neben gesunder Schlagkraft fordern die Levels jedoch auch des öfteren

die Beschaffung bestimmter Gegenstände, um damit kleine Aufgaben zu erledigen. Außerdem muß Spawn seine Sprungfähigkeiten unter Beweis stellen, um beispielsweise Fallen zu entgehen oder einfach Plattformen zu erreichen. (Uwe K.)



Eine üble Falle: Behutsam müßt Ihr durch diesen Raum schleichen, damit Euch die herabfallenden Spitzen nicht durchbohren

Für einen Tip in die Hölle äußerst spielbar



Positiv: Obwohl die Filmversion eher als Flop zu bezeichnen ist, trifft dies auf keinen Fall auf **Spawn - The Eternal** für die PlayStation zu. Die Kombination von **Beat 'em Up** und Action-Adventure-Elementen mit einer reichlich düsteren Atmosphäre kommt dem Comic viel näher als der Kinofilm und motiviert dauerhaft. **Spawn**-Fans holen sich das Teil sowieso, aber auch Unbedarfte sollten ruhig einen Blick in die Hölle riskieren.

Negativ: Bei den hektischen **Beat 'em Up**-Sequenzen stehen **Spawn** viele Zauber und Combos zur Verfügung, die jedoch meist schwierig anzuwenden sind. Nur äußerst flinke Finger kommen mit der anspruchsvollen Steuerung der wirksameren Moves zurecht.



Der berühmt-berüchtigte **Violator** stellt einen Endgegner dar und macht mit seiner großen Reichweite und seinem Feuerhauch das untote Dasein schwer



Auf dem Friedhof der Mittelalter-Welt solltet Ihr die Gräber schützen und die Grabsteine zertreten, da sie oft Bonussymbole verbergen

Action	••	TEST Spawn
Strategie	•••	
Abenteuer	••••	
Geschick	•••••	
Simulation	•••••	Entwickler/Vertrieb: Todd McFarlane Productions/Sony
ERSCHEINUNGSTERMIN		Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
24. April		Levels: 6+
GRAFIK	SOUND/FX	Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
gut	gut	Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
SPIELSPASS		Testmuster: Sony, Features: keine
79%		

N 64

PSX

PC

Running Games

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads + Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	79,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Blody Roar *	89,90
Bugriders	79,90
Bushido Blade *	79,90
Bust a Move 3 *	59,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Diablo *	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90
Discworld 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Forsaken *	89,90
Hercules	89,90
Lucky Luke *	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US	129,90
Skull Monkeys	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	89,90

3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
Analog Controller	59,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät

mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation

349,90

3 Jahre Garantie !!!

49,90

Playstation Grundgerät

und ein Platinumspiel nach freier Wahl 333,90

Platinum Box

3 Spiele aus der Platinumserie nach freier Wahl

129,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96
Alien Trilogie	Int. Track & Field
Crash Bandicoot *	Micro Machines V3 *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *
Fade to Black	Rayman

Soul Blade *
Soviet Strike *
Tomb Raider *
Wipeout 2097 *
Worms

49,90



Yoshi's Story *

89,90

Nintendo 64 Grundgerät

mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90



Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Cruis'n USA	89,90
Dark Rif	129,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position 64	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90
Hexen 64	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Lamborghini 64	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Championship	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Snowboard Kids	89,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Tetrisphere *	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW Wrestling *	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Rumble Pack-Verstellbar

24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomets Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyssey	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen!
Einfach mal nachfragen!

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Ware, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht/Aufschlag Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64
PSX
Running Games
New Generation of Entertainment
PC

Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

EIDOS

hat Euch lieb!

Das ultimative Deathtrap Dungeon-Gewinnspiel

Nicht nur „uns“ Guildo Horn hat ein Herz für Euch, auch das renommierte Softwarehaus Eidos sorgt sich stets um das Wohlergehen seiner Videospielerchar. Den besten Beweis lieferte dieses geniale Preisausschreiben, bei dem Ihr ziemlich wertvolle Preise abstauben könnt. Insbesondere die Sieger der drei Hauptpreise dürfen sich freuen, oder wer wäre nicht stolz darauf, eine streng limitierte Deathtrap Dungeon Airbrush-PlayStation oder die sehr wertvolle und überaus coole Deathtrap Dungeon-Lederjacke sein Eigen nennen zu dürfen? Ihr müßt aber natürlich mal wieder etwas tun. Beantwortet folgende Frage richtig, damit Ihr die Eintrittskarte zum Glück erhaltet:

Wie heißt der in Rollenspielkreisen bekannte Geschäftsführer von Eidos?

- a. Rex Gildo
- b. Shigeru Miyamoto
- c. Ian Livingstone
- d. Ken Kutaragi

Und das könnt Ihr gewinnen:

1. bis 2. Preis: eine Airbrush-PlayStation mit obercoolem Deathtrap Dungeon-Motiv



3. Preis: eine wertvolle Deathtrap Dungeon-Lederjacke



4. Preis: ein Rollenspielbuch, handsigniert von Ian Livingstone höchstpersönlich



5. bis 9. Preis: jeweils eine Deathtrap Dungeon-Tasche

10. bis 19. Preis: jeweils ein Deathtrap Dungeon-Kartenspiel



20. bis 24. Preis: jeweils ein Deathtrap Dungeon-T-Shirt



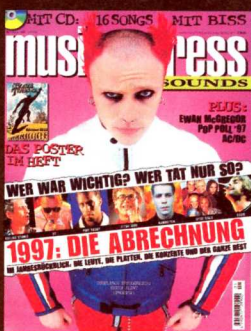
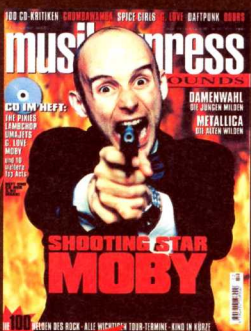
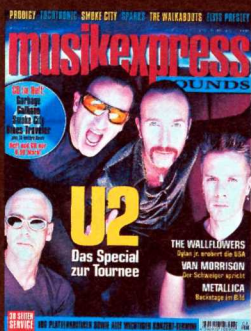
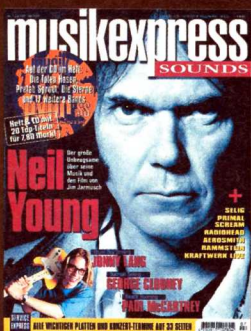
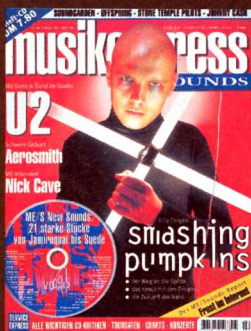
Schickt Eure Lösung an folgende Adresse:
Redaktion PlayStation Games
Stichwort Deathtrap Dungeon
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der 15. April. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computer Verlages und der Firma Eidos dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Viel Glück!



das **ohr** am puls der zeit

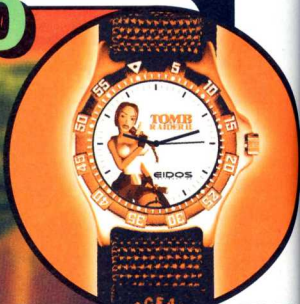
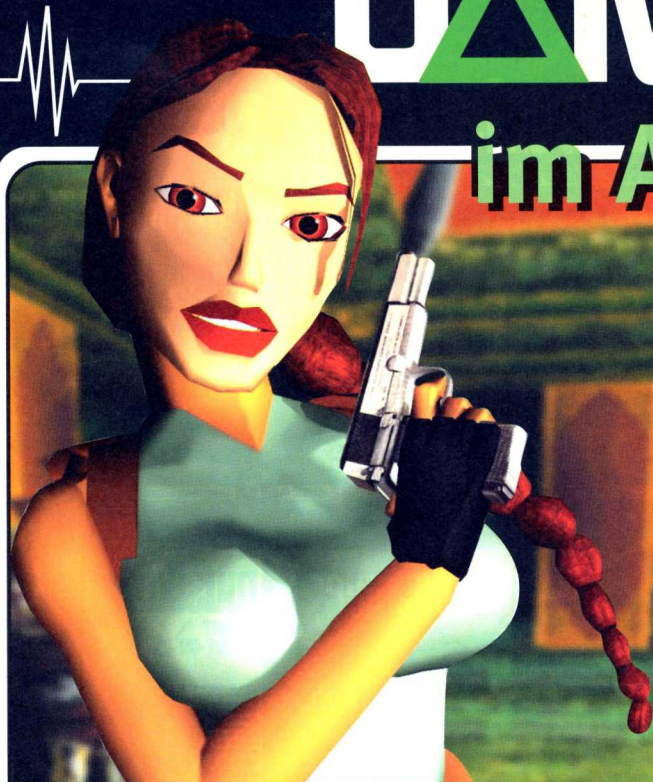


Jeden
Monat
neu!

musikexpress
SOUNDS

PlayStation GAMES

im Abo



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



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 Prämiempfänger 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 8 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.

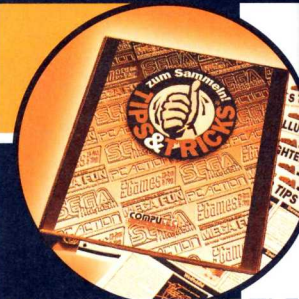
BLZ

- ☐ 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

Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation 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!

PlayStation
4/98

Tips & Tricks

GAMES

zum Raustrennen und Abheften

Resident Evil 2

Einstiegshilfen in das Reich des Bösen. 1. Teil ab #056

Tips & Tricks

Battle Arena Toshinden 3	Freie Sicht/Eigene Ansicht	#051
Blood Omen - Legacy of Cain	Cheats und FMV	#054
Bloody Roar	Diverses	#052
Broken Helix	Munition und Energie	#052
Carnage Heart	Manuelle Kontrolle	#052
Castlevania	Als Richter spielen	#054
Command & Conquer	Orkas mit Laser	#051
Descent 2	Paßwörter/Cheats	#054
Destruction Derby 2	Tracks anwählen	#050
Disruptor	Waffencheat/Godmode	#055
Dragon Heart: Fire & Steel	Paßwörter	#052
Excalibur 2555 A.D.	Cheats/Paßwörter	#050
Fifa '97	Schatten	#053
Fifa & Klawd	Paßwörter	#054
Grand Theft Auto	Paßwörter zum Cheaten	#050
Hardcore 4x4	Power Up/Froschregen	#053
Jet Rider	Alle Strecken	#050
K-1 The Arena Fighters	Diverses	#052
King of Fighters '95	Bosscode/Zusätzliche Optionen	#052
Lomax	Level überspringen	#054
Lost Vikings 2	Paßwörter	#052
Marvel Super Heroes	Anderes Outfit	#053
Namco Museum Vol.2	Großpa Level Select	#055
NBA Hangtime	Geheime Spieler	#052
NBA in the Zone 2	All Star Team	#053
Need for Speed 2	Zusätzliche Perspektive	#052
NHL Breakaway '98	Zusätzliche Teams	#050
NHL Face Off	Super Spieler	#054
NHL Face Off '97	Spitzenspieler	#053
NHL Face Off '98	Bonus-Spieler	#054
Nightmare Creatures	Cheats	#050
Pitball	Endsequenzen/Verstecktes Spiel	#050

Porsche Challenge	Cheats	#055
Resident Evil D.C.	Doppelte Itemanzahl	#054
Skullmonkeys	Cheats/Paßwörter/FMV	#053
Slamscape	Unverwundbarkeit	#055
Soviet Strike	Lustige Paßwörter	#050
Spot goes to Hollywood	Cool Menü	#055
Star Wars - Master of Teräs Käsi	Diverses	#051
Street Reign	Cheat/Panzer/Marsmission	#055
Street Fighter - Ex Plus Alpha	Diverses	#055
The Crow - City of Angels	Paßwörter	#051
The Incredible Hulk	Paßwörter	#053
Time Commando	Lebensenergie	#053
Twisted Metal	Diverses	#055
WipeOut 2097	Cheats	#051

Milmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tips, Tricks, Cheats, Pokes, Paßwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten Euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze. Je nach Umfang bis zu 100,- DM! Von einer kurzen Notiz bis zur aufwendigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die Pal-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten Eure Einsendungen auch sein, und notiert bitte Eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben. Schickt Eure Beiträge an:
Redaktion: PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
email: uk0001@wuerzburg.baynet.de

Soviet Strike

Lustige Paßwörter

Mit dem Paßwort **MIDNIGHOIL** oder **FUGAZI** erlebt Euer Heli ein Power Up. Waffenstillstand wird durch die Eingabe von **QUACKER** als Paßwort erreicht. Gebt Ihr allerdings **ANGRYLOCAL** ein, marschieren Euch brav alle Tiere und Soldaten im Level hinterher.

Destruction Derby 2

Tracks anwählen

Markiert zunächst die Rennart und bestätigt. Nun den Race Mode „**Wrecking Race**“ auswählen. Im Race Type „**Championship**“ anwählen. Als Name Entry trägt Ihr nun **MACSRPOO** ein. (Beachtet die Groß- und Kleinschreibung!) Bestätigt mit End. Verläßt den Screen. Jetzt sollte die Option für die Strecken ein rotes X aufweisen. Geht erneut auf die Rennart. Wählt wieder das „**Wrecking Race**“ an, dann „**Practice**“. Dann solltet Ihr ins Mainmenü zurückgelangen und fortan alle Bahnen befahren dürfen.

Excalibur 2555 A.D.

Cheats/Paßwörter

Gebt folgendes in einer Spielpause ein:
Schwertenergie:

△, △, □, □, ○, ○, □, □, X.

Lebensenergie:

△, △, △, □, □, □, □, X.

Level beenden:

□, ○, □, △, ○, △, △, △, X.

Kollisionskarte:

○, ○, ○, ○, □, ○, ○, □, X.

Hier noch die Paßwörter:

Gruft des Todes: △□×○○△

Insignien: ○□×○○△

Kanalisation: □×△△×○

Öko-Bereich: ○×○△□×

Fabianische Wasserquelle: ×○△□○○

Fabianische Zentrale: □□○○×△

Gefängnis: ○×□△△□

Labyrinth: △△×○○△

Subterranean: △○○□△×

Gruft: ×□□△□

Unterschlupf: ○△×○○□

Eden: □○××××

Jet Rider

Alle Strecken

Stellt den Schwierigkeitsgrad auf Amateur und den Trophy Presenter auf Male. Betätigt die X-Taste, um in den Mainscreen zurück zu gelangen. Gebt hier schnell folgende Kombination ein: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Geht erneut in die Optionen. Setzt nun die Schwierigkeitsstufe auf Professional und den Trophy Presenter auf Rider's Joice. Kehrt erneut in den Main-

Final Fantasy VII

WANTED DEAD OR ALIVE: Das Golden Chocobo!

Wer von Euch hat einen sicheren Weg erspielt, wie man bei Final Fantasy VII an das goldene Chocobo gelangt? Und zwar suchen wir einen Weg, wie JEDESIMAL ein solches Federvieh zusammengekreuzt werden kann. Dieser Lösungsweg MUSS definitiv funktionieren. Wer von Euch ZUERST (es gilt der Poststempel) eine genaue Gebrauchsanleitung einschickt, die auch funktioniert (und wir werden dies natürlich nachprüfen), bekommt von uns eine Prämie von 100,- DM. Wie immer ist der Rechtsweg bei solchen Aktionen ausgeschlossen. Und vergesst nicht, auf dem Schreiben Eure Anschrift anzugeben!

Pitball

Endsequenzen/Verstecktes Spiel

Die Endsequenzen: Geht in die Optionen und markiert die Option FMV Test. Jetzt gebt Ihr schnell ←, →, □, ○ ein. Wählt die FMV an, und Ihr dürft die Endsequenzen anwählen. (Anmerkung: Sollte es nicht auf Anhieb funktionieren, gebt Ihr den Code mehrmals schnell hintereinander ein!)

Verstecktes Spiel: (Erst die Endsequenzen anwählen!) Markiert nun eine Endsequenz und drückt zusammen ○ + □. Haltet die Tasten und drückt X. Brecht die Endsequenz ab und markiert sie erneut. Drückt wieder ○ + □. Nun dürft Ihr ein verstecktes Mini-Game zocken.

NHL Breakaway '98

Zusätzliche Teams

Im Auswahlscreen für die Mannschaften (VOR DEM SPIEL, nicht im Rooster!) gebt Ihr sehr, sehr schnell die angegebenen Kombinationen ein, um die entsprechenden Mannschaften zu erhalten.

New York Americans: R1, L2, ○.

Vancouver Millionaires: R2, L2, ○.

Seattle Metropolitanians: L2, R1, □.

Montreal Maroons: L1, R1, □.

Hamilton Tigers: L1, R2, □.

Toronto St. Pats: L1, L1, ○.

Cleveland Baroons: R1, R1, ○.

Kansas City Scouts: R2, R2, □.

Oakland Seals: L2, L2, ○.

Portland Rosebuds: L2, R2, □.

Nightmare Creatures

Cheats

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmenü ein. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Level Select:

L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select.

Leben und Items: Gebt zunächst den Level

Select Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2,

Select.

Cut Cheat:

Gebt erst den Level Select Cheat ein und

dann L1, R1, L2, R2, Select.

Play as Monster Cheat: Gebt zuerst den Level

Select Cheat ein und dann L2, R1, L1,

R2, L1, R1, Select.

Hier das Paßwort, welches die Cheats auch aktiviert: X, ↑, ○, ○, ○, X, □, △.

Grand Theft Auto

Paßwörter zum Cheaten

Entweder **BSTARD** oder **THESHIT** oder **MADEMAN** oder **GROOVY** als Paßwort eingeben. Hiermit werden alle Levels, alle Waffen, unendlich Munition, etc. anwählbar. Beachtet, daß die Stärke der ergaunerten Fähigkeiten quasi der Reihenfolge der Paßwörter entspricht.

EATTHIS: Wanted-Level auf Stufe 4

BLOWME: Koordinaten anzeigen

CHUFF: keine Polizei

TURF: alle Städte

WEYHEY: 9999990 Punkte

Star Wars - Masters of Teräs Käsi

Diverses

Alternatives Outfit: Drückt in der Kämpferauswahl L1, bevor Ihr den Fighter bestätigt.

Level Select: Chewbacca als Prügelaffen nehmen und mit folgenden Einstellungen durchklopfen: Schwierigkeit Normal, Player Change auf No und Continue auf No. Nun im Practice oder Arcade Mode das Spiel durchzocken. Daraufhin erhaltet Ihr im Versus Mode einen Levelselect.

Full Screen: Haltet, nachdem Ihr Euren Kämpfer ausgesucht habt, L1 + R2 + Select gedrückt, bis der Kampf beginnt.

Als Stormtrooper spielen: Mit Han Solo und folgenden Einstellungen den Arcade Mode durchprügeln: Schwierigkeit Normal, Player Change No, Continue No. Durchzocken und der Stormtrooper wird anwählbar.

Als Darth Vader spielen: Mit Luke Skywalker und folgenden Einstellungen den Arcade Mode bestreiten: Schwierigkeit Standard, Player Change No, Continue No. Durchzocken und Darth Vader wird anwählbar.

Als Mara Jade spielen: Schwierigkeit auf Jedi stellen. Player Change und Continue auf No. Team Mode wählen und L1 + L2 + R1 gedrückt halten, bevor das erste Match beginnt. Nun müßt Ihr das Imperium besiegen, und Mara Jade wird anwählbar.

Als Jodo Kast spielen: Player Change und Continue auf No stellen. Im Survival Mode mit diesen Einstellungen sieben Gegner bezwingen. Daraufhin wird Jodo Kast anwählbar.

Als Leia Slave spielen: Player Change und Continue auf No stellen. Schwierigkeit auf Jedi setzen. Und mit Leia den Arcade Mode durchspielen. Nun wird ihr Gegenstück anwählbar.

Kleine Kämpfer: Versus Mode oder Practice Mode wählen. Nachdem Ihr Euch einen Kämpfer ausgesucht habt, haltet Ihr R2 + Select + ↑ + × gedrückt, bis das Game startet.

Deformierte Kämpfer: Versus Mode oder Practice Mode wählen. Nachdem Ihr Euch einen Kämpfer ausgesucht habt, haltet Ihr Select + ↑ + × gedrückt, bis das Game losgeht.

Big Head Mode: Versus Mode oder Practice Mode wählen, und nachdem der Fighter ausgesucht wurde, Select so lange halten, bis es losgeht.

Big Head, Feet, Hands, Legs Mode: Versus Mode oder Practice Mode wählen, und nachdem der Fighter ausgesucht wurde, Select + ↓ + × gedrückt halten, bis der Kampf startet.

Battle Arena Toshinden 3

Freie Sicht/Eigene Ansicht



Freie Sicht: Haltet im Spiel × + ○ + Δ + □ gedrückt und betätigt bei gehaltenen Tasten Start. Dies pausiert das Spiel. Bei immer noch gehaltenen Tasten können nun mit Select verschiedene Bereiche des Screens freigeschaltet werden. Beim ersten Mal verschwindet der Optionsscreen, beim zweiten Mal wird die Lebensanzeige weggeschaltet, und beim dritten Mal ist wieder alles vorhanden. Habt Ihr die gewünschte Sicht gefunden, laßt Ihr × + ○ + Δ + □ wieder los und kehrt mit der Starttaste ins Spiel zurück.

Eigene Ansicht: Pausiert einen Fight und geht in die Optionen. Hier stellt Ihr die Camera Action auf Player. Verlaßt dieses Menü und schaut in die Option Controller. Hier klickt Ihr so lange durch, bis Camera Action für Tasten L1 + L2 + R1 + R2 eingestellt ist. Im Spiel kann nun mit den Tasten fleißig die Perspektive verändert werden. Dies könnt Ihr so lange machen, bis die Fighter auf dem Kopf stehen. Sieht recht lustig aus.

screen zurück und gebt schnell diese Kombination ein: ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Habt Ihr alles richtig gemacht, sollte ein Jingle zu hören sein. Startet Ihr nun ein Rennen, werdet Ihr feststellen, daß im Track Selection Screen alle Strecken anwählbar sind.

Command & Conquer

Orkas mit Laser

Mit dem Paßwort **PATSUX** eröffnet Ihr Euch einen speziellen Entwicklerlevel (funktioniert NUR mit der GDI CD). Spielt den Level ein wenig. Brecht dann ab und gebt ein Paßwort ein, mit welchem Ihr in einen Level der GDI-Seite gelangt, in welchem die Orkas bereits verfügbar sind. Die Orkas behalten die Laserbewaffnung, welche nur für den Entwicklerlevel gedacht war.

WipeOut 2097

Cheats

Phantom Class: In der Option „Class and Track“ die Tasten L1 + R1 + Start halten und Δ, Δ, Δ, Δ, ○, ○, ○ eingeben.

Waffen: Haltet im Spiel die Tasten L1 + R1 + Select gedrückt und gebt ×, ×, □, □, ○, ○, Δ ein.

Energieschild: Haltet im Spiel die Tasten L1 + R1 + Select gedrückt und gebt ○, ×, □, ○, Δ, ×, □, ○ ein.

Zeit einfrieren: Haltet während des Spiels L1 + R1 + Select gedrückt und gebt Δ, □, ○, ×, Δ, □, ○, × ein.

Mini Gun: Pausiert ein aktuelles Rennen. Haltet L1 + R1 + Select gedrückt und gebt □, ○, ×, □, ○, ×, □, ○, ×, Δ ein.

The Crow - City of Angels

Paßwörter

Paßwörter zum Cheaten

Unverwundbarkeit: □○○□○○□

Credits: □Δ○×□Δ○×□Δ

Debug: □×□○ΔΔ○○×□

Stickman: ΔΔ×○○□×□ΔΔ

Giraffe: ×○Δ○○□Δ○×○

FMV: ΔΔ○○○○○○ΔΔ

Levelpaßwörter

Pier: Δ×ΔΔ○○□Δ×○

Boat: ××××Δ□×××○

Tomb: Δ○Δ□○○ΔΔ○○

Grave: Δ×ΔΔ□××Δ□○

Church: ΔΔΔΔ○□Δ□□○

Day o Dead: ×Δ×Δ○○□○○○

Club: Δ○○○○Δ×○○○

Tower: ××○×□□×ΔΔ○

Borderland: Δ×××○○□Δ○○

Finale: ×××○○□××Δ○

Natürlich können die Paßwörter kombiniert werden. Hierzu gebt Ihr zunächst ein Paßwort zum Cheaten ein, und danach sucht Ihr Euch einen Level aus.

Need for Speed 2**Zusätzliche Perspektive**

Sucht Euch ein Rennen aus. Während des Ladevorganges haltet Ihr folgende Tasten gedrückt: L1 + L2 + R1 + R2 + ○ + × + □ + △. Im Rennen steht nun eine zusätzliche Kameraperspektive zur Verfügung.

Carnage Heart**Manuelle Kontrolle**

Drückt während eines Battles schnell 12mal hintereinander die Select-Taste. Sobald das Wort Manual auf dem Screen erscheint, wählt Ihr die Option an. Wiederholt Ihr die Prozedur, wird der Trick rückgängig gemacht.

Dragon Heart: Fire & Steel**Paßwörter**

Crypt Camelot: XK6DLJTXCT6TBXH
Battleground: PJXWKL34WHK4TZS
Einonoch: XTGJC4G4WG34DHB
Tower Of Caer: BBXMQZPCQWCMRZQ
Courtyard: RVHDSLX7QP37CJX

NBA Hangtime**Geheime Spieler**

Gebt den entsprechenden Namen sowie die dazugehörige PIN-Nummer ein, um an den gewünschten Spieler zu gelangen.

Dan Amrich: AMRICH 2020.
Dan Roan: DANR 0000.
Sal Divita: DIVITA 0201.
Larry Munday: MUNDAY 5432.
Scottie Pippen: PIPPEN 0000.
John Root: ROOT 6000.
Sheridan Oursler: SNO 0103.
Mark Turmell: TURMEL 0322.

Lost Vikings 2**Paßwörter**

Level 05: SW1M Level 20: D4RK
Level 10: WZRD Level 25: HOM3
Level 15: R3T0 Endlevel: D4DY

King of Fighters '95**Bosscode/Zusätzliche Optionen****Bosscode**

In der Charakterausswahl haltet Ihr die Starttaste gedrückt und gebt sehr schnell ↑ + ○, → + □, ← + ×, ↓ + △ ein. Daraufhin werden die beiden Bosse Saishu Kusanagi und Omega Rugal anwählbar.

Zusätzliche Optionen

Markiert das Wort Configuration und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Drückt nun zusätzlich die ×-Taste. Nun erscheint ein neues Menü.

K1 The Arena Fighters**Diverses****Alternatives Outfit:**

Haltet im Titelscreen L1 + L2 + R1 + R2 solange gedrückt, bis ein Jingle dreimal ertönt ist.

Master Ishii:

Selektiert den Team Battle Mode. Sobald die Kämpferauswahl erscheint, gebt Ihr schnell ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start ein. Die Ansage stellt den Meister nun vor, und er wird auf der rechten Seite anwählbar.

Stärkeneinstellung:

Pausiert ein Match und gebt L2, R1, L1, R1, L2, R1 ein. Es erscheinen unten im Screen Zahlen. Verstellt diese, um die Stärke des Fighters zu verändern.

Endsequenz: Schließt zwei Controller an die PlayStation an und haltet folgende Tasten auf BEIDEN Controllern gedrückt, während Ihr die Konsole einschaltet: ← + ○ + △ + L1 + L2 (die CD muß selbstverständlich eingelegt sein). Haltet die Tasten, bis das Demo anfängt.

Broken Helix**Munition und Energie**

Pausiert ein Spiel und drückt △. In diesem Menü markiert Ihr die Option Hilfetext. Nun haltet L1 + R2 gedrückt und betätigt gleichzeitig △ + ×. Hierdurch wird der Munitionsvorrat aufgestockt. Um an mehr Lebensenergie zu gelangen, markiert Ihr auch hier die Option Hilfetext und haltet L1 + R2 gedrückt. Betätigt nun gleichzeitig × + ○. Ein Jingle bestätigt, und Ihr erhaltet Schutz und Lebensenergie.

Bloody Roar**Diverses**

Big Head Mode: Bevor Ihr Euch einen Fighter erwählt haltet Ihr die L2-Taste gedrückt und bestätigt mit ○.

Kleine Fighter: Bevor Ihr einen Fighter bestätigt haltet die R2-Taste gedrückt und bestätigt mit ○.

Big Arm Mode: Spielt den Arcade Mode auf Stufe 4 ohne Continue durch.

No Gauge Mode (keine Energieleisten im Screen): Spielt auf Stufe 4 mit Yugo durch.

Camera Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Alice durch.

No Lightning Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Long durch.

No Guard Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Gado durch.

No Wall Mode: Spielt auf Stufe 4 mit Fox durch.

Vitality Recover: Spielt auf Stufe 4 mit Bakuryu durch.

Small Stage: Spielt auf Stufe 4 mit Greg durch.

Big Stages: Besiegt mindestens 10 Gegner hinter einander im Survival Mode.

Afterimage Mode: Mit den entsprechenden Charakteren auf Stufe 4 durchzocken.

Outfit Alice: Besiegt alle gegner im Time Attack Mode unter zehn Minuten.

Skullmonkeys

Cheats/Paßwörter/FMV



Extra Halo:

Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓.

Maximale Leben:

Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein L1, Δ, ↓, ←, O, Select, □, →.



Paßwörter:

Monkey Tempel: R2 R2 □ ×

Hartgekocht: R2 □ R2 R1 □ × R1 × × R1 Δ

Schnee: O Δ □ Δ O R1 R2 L1 × R1 □

Terror über den Wolken: L1 L1 □ L1 □ R1 □ L1 □

YNT Garten des Todes: □ R1 O L1 O R1 O L1 × × R2

YNT Minen: × □ × Δ × × O L1 □ □

YNT Getrüb: Δ R2 Δ Δ □ × O L1 □ Δ □ □

Engine Nr. 9: × Δ × × R1 □ O × L1 ×



FMV Paßwörter:

Gebt die folgenden Paßwörter ein um die Filmsequenzen zu Gesicht zu bekommen.

1.) O L1 × Δ □ × × L1 R1

2.) O R1 □ Δ L1

3.) × R2 □ ×

4.) □ R1 □ × × × O

5.) × Δ × × R1 □ O × L1 ×

Marvel Super Heroes

Anderes Outfit



Um mit dem alternativen Outfit der Helden in die Arena zu treten ist folgendes zu tun. Für Hulk, Wolverine, Spider-Man, Magneto oder Juggernaut haltet Ihr das Steuerkreuz nach oben gedrückt bevor Ihr den gewünschten Helden auswählt. Für Iron Man, Psylocke, Captain America, Shuma-Gorath oder Blackheart hingegen muß das Steuerkreuz nach unten gedrückt gehalten werden bevor die Kämpferwahl erfolgt.

NBA In the Zone 2

All Star Team

Markiert im Startmenü die Option Game Start. Haltet nun L1 + R2 + Select + Start gedrückt. Klickt in den nächsten Screen. Wählt dort Exhibition. Hier wird nun ein All Star Team anwählbar.

Hardcore 4x4

Power Up/Froschregen

Rennoptionen folgendermaßen einstellen: Rennart = Zeitfahrt, Wetter = **rauh**. Nun ein Rennen auf Zeit beginnen und als Fahreramen **MAINLINE** eingeben. Hierdurch wird das Fahrzeug aufgewertet. Gebt Ihr jedoch als Fahreramen **RAINFROG** ein, regnet es grüne Laubfrösche!

Fifa '97

Schatten

Im Spiel pausieren (Starttaste). Wiederholung auswählen. R1-Taste gedrückt halten und das Steuerkreuz bewegen. Dadurch verändern sich die Schatten der Spieler. Kehrt Ihr in das Spiel zurück, bleibt diese Einstellung erhalten.

The Incredible Hulk

Paßwörter

Level 1: 10c80b7c7c Level 3: 80d82e206e

Level 2: 10c82e5e54 Level 4: 00d02702ba

NHL Face Off '97

Spitzenspieler

Gebt einen der unten aufgeführten Namen ein, gebt ihm die Nummer 1 und die Position F. Der Gewichtswert wird auf 150 gesetzt. Die anderen Werte beläßt Ihr. Rekrutiert den entsprechenden Spieler mit der Option Sign Free Agent. Ihr werdet feststellen, daß es sich um hervorragende Deals handelt. Hier nun die Namen (es sind übrigens Mitglieder des Entwicklerteams):

Tom Braski
Raja Altenhoff
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales

Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander

Time Commando

Lebensenergie

Mit folgender tasteneingabe kann beliebig oft die Energieleiste gefüllt werden. Pausiert hierzu das Game und markiert die Option Sound FX. Nun gebt folgendes ein: ×, Δ, Δ, O, ×, Δ, Δ, O, □, □, ×.

NHL Face Off '98

Bonus-Spieler

Ähnlich wie schon bei der 97er Edition sind hier Spieler versteckt, welche mit dem Namen der Entwicklercrew aktiviert werden können. Kreiert einen neuen Spieler und gebt ihm einen der unten stehenden Namen. Verändert ansonsten nichts. Rekrutiert den Spieler und bestaunt seine Fähigkeiten.

Hier die Namen:

Raja Altenhoff	Steve Braski
Tom Braski	Craig Broadbooks
Dave Brickhill	John Rehling
Tawn Kramer	Kelly Ryan
Alan Scales	Peter Dille
Craig Ostrander	

NHL Face Off

Super Spieler

Kreiert einen Spieler und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Setzt nun alle Werte erst auf 40 herab und dann auf 99 hinauf. Ein Jingle sollte die richtige Eingabe bestätigen. Kreiert nun einen neuen Spieler und Ihr erhaltet zusätzliche Punkte, welche Ihr ihm spendieren dürft. (Hinweis: Funktioniert nicht immer.)

Firo & Klawd

Paßwörter

Back Alleys: MOOMIN
Back Street: MOONPIG
Back Street B: MOONPINEON
Back Roofs: SNUFFKIN
Main Street: LITTLE MI
Main Street B: LITTLE MO
Vinnie's Scrap Yard: SOUP DRAGON
Vinnie's Scrap Yard B: SUPER DRAGON

Castlevania

Als Richter spielen

NACHDEM Ihr die Scheibe durchgespielt habt, solltet Ihr ein neues Game starten und Euch mit dem Namen **RICHTER** eintragen. Somit wird dieser anwählbar. Nur scheint er keinerlei Zauber einsetzen zu können.

Resident Evil D.C.

Doppelte Itemanzahl

Geht in das Hauptmenü und markiert die Option Advance. Holtet nun das Steuerkreuz so lange nach rechts gedrückt, bis sich die Schrift verfärbt. Nun erhaltet Ihr im Spiel für diesen Mode mehr Items.

Descent 2

Paßwort/Cheats



Paßwort für den letzten Level:

2R*8H-9YMBL-3JGCS-NF#WR-WHKG97

Gebt das Paßwort ein. Spielt ein wenig. Brecht Ihr nun ab und startet ein neues Spiel können alle Level angewählt werden.

Cheats:



Gebt die folgenden Tastenkombinationen während des Spiels ein, **OHNE** zu pausieren. Eine entsprechende Anzeige im Screen informiert jeweils über die erfolgreiche Eingabe.

Waffen, Energie, Schild:

□, △, ○, □, △, □, X, □, ○, △, □, X.

Waffen, Energie, Schild, Schlüssel, Level

Select:

△, □, ○, X, △, □, △, X, △, □, X, ○.

Schlüssel:

□, △, X, △, ○, △, X, △, X, △, □, X.

Unverwundbarkeit (Toggle):

△, X, △, ○, X, △, □, X, △, X, ○, △.

Schild:

△, X, ○, □, □, X, ○, △, □, X, ○, □.

Cloak (Toggle):

X, △, ○, □, ○, △, □, X, △, X, △, ○.

Alle Gegenstände:

□, △, ○, X, X, △, □, X, ○, □, X, ○.

Turbo:

△, □, ○, X, □, X, ○, □, △, ○, X, X.

Zusatzleben:

△, X, □, ○, △, X, □, X, ○, X, △, ○.

Wingnut:

△, □, ○, △, X, □, △, ○, □, △, X, ○.

Schnelle Robos:

△, X, □, □, △, ○, □, X, ○, □, △, ○.

Farben:

△, X, ○, △, □, ○, X, △, X, △, ○, X.

Acid:

□, △, ○, □, △, □, X, △, X, △, ○, X.

Minnie:

X, ○, X, ○, X, ○, X, ○, X, ○, X, ○.

Blood Omen - Legacy of Kain

Cheats und FMV



Im Spiel Blut auffüllen: ↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

Magie auffüllen: →, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

FMV anwählen: ←, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←. Schaut nun in Eurem Tagebuch (Dark Diary) nach. Hier sind die Filmchen nun anwählbar.

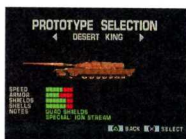
Lomax

Level überspringen

Im Spiel drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten und dann die Starttaste. Jetzt müßte der kleine Lemming in geduckter Haltung am Bildschirm eingefroren sein. Drückt und haltet nun ↑ + L1 und gebt bei gehaltenen Tasten △, ○, X, □ ein. Daraufhin erscheint in der Mitte des linken Bildschirmes eine kleine weiße Zahl. Drückt erneut die Starttaste um ins Game zurück zu kehren. Drückt Ihr nun gleichzeitig die folgenden Tasten L1 + Start + Select + ↑ springt Ihr einen Level weiter. Ist dieser Levelskip aktiviert drückt Ihr L1 + □. Nun wird der Helm des Lemmings zum Rotor und es kann der Level abgefliegen werden. Durch Eingabe von Start + L1 + ↑ kehrt Ihr an den normalen Levelbeginn zurück.

Steel Reign

Cheat/Panzer/ Marsmission



Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptscreen ein, in welchem die Optionen für One/Two-Player sowie Load und Options anwählbar sind. Bei der Eingabe solltet Ihr nicht zu schnell die Tasten drücken.

Unverwundbarkeit: L2, L1, R2, O, □, O, O, L1, L2, L1. (Effekt: Es wird keine Energie des Schutzschildes mehr abgezogen)

Zusätzliche Tanks: L1, L2, L1, O, □, O, O, L2, L1, R2. (Im Panzerauswahlscreen werden folgende Fahrzeuge anwählbar: Venom, Viper, Cobra, Rattler, Fang, Death Adder, Python, Desert King, Anaconda)

Marsmission: L1, L2, L1, L2, R2, R1, O, □, O, □. (Die Mission wird automatisch eingeladen. Als Fahrzeug steht ein bekanntes Gerät zur Verfügung. Achtet darauf, daß Ihr schon bald von aggressiven Ufos attackiert werdet).

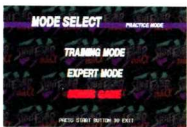


Street Fighter - Ex Plus Alpha

Diverses



Markiert im Mode Select Screen die Option Practice. Gebt nun schnell folgendes ein: Select, ↑, →, ↓, →, Select. Nun ertönt eine Stimme mit der Mitteilung „Here comes a new Challenger“. Fortan stehen Euch zusätzliche Prügelknaben zur Auswahl.



Mini Game: Markiert im Mode Select Screen erneut die Option Practice. Gebt nun schnell folgendes ein: Select, ↑, ↑, →, ↑, →, Select. Eine Stimme kündigt folgendes an: „Here comes a new Game Mode“. Startet den Practice Mode. Hier ist nun die neue Option Bonus Game hinzu gekommen. Wählt Ihr diese an dürft Ihr ein wenig Fässer zerschlagen üben.

Disruptor

Waffencheat und Godmode

Drückt während des Spiels die Selecttaste um in den Kartenscreen zu gelangen. Drückt L1 um die Echtzeit abzustellen. Nun gebt Ihr die folgenden Codes ein.

Alle Waffen und Psykräfte: □, △, □, □, O, □, O, △.

Godmode: O, O, □, O, △, X, X, O.

Als Bestätigung ist jeweils ein Knacken zu hören.

Porsche Challenge

Cheats

Gebt die folgenden Cheats im Main Screen ein.

Jumping Car: □, O, □.

All Jumping Cars:

↑ + □, ↑ + O, ↑ + □, ↑ + O, ↑ + □, ↑ + O.

Hyper Car:

Select + □, Select + O, Select + □ + O.

Invisible Car:

□ + O, L2 + R2, □ + O, L1 + R1, □ + O.

Mad Racer: ↑, ←, → + Select.

Mirror Mode: ← + O, ↓ + △, → + □.

Interactive Track:

↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start.

Long Tracks:

↑ + Select, ↓ + Select, Start, Select.

Test Drive Black Porsche:

→ + □, ← + O + Select.

Tune Test Driver:

← + O, → + Select + □.

View Ending:

□, O, ← + Select, → + Select.

Fish Eye: △ + □ + O, L1, L2, R2, R1.

High Voices: ↑, △, ↑, △.

Twisted Metal

Diverses

Gebt folgende Paßwörter ein um den entsprechenden Effekt zu erzielen. (Um die Leerstelle besser kenntlich zu machen steht für diese ein Strich).

Unendlich Munition: △ - □ O O

Unzerstörbarer Wagen: □ △ X - O

Minion on Rooftop: △ X O △ △

Und wer im Spiel Start + □ + X drückt erhält eine Liste aller Gegner die noch am Leben sind eingeblendet.

Slamscape

Unverwundbarkeit

Haltet während eines Spiels die Selecttaste gedrückt und gebt □, □, O, O, □, △ ein. Ein roter Strich am Screenrand zeigt die richtige Eingabe an.

Spot goes to Hollywood

Cool Menü

Gebt folgendes im Anfangsscreen ein: △, ↑, →, ↓, ←, △, ←, ↓, →, ↑, △. Daraufhin wird der zusätzliche Menüpunkt Cool Menü anwählbar.

Namco Museum Vol.2

Gropda Level Select

Wählt Gropda als Spiel. Im Startscreen haltet Ihr L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und betätigt einmal die Starttaste. Jetzt könnt Ihr die Levels anwählen.

Resident Evil 2

Raccoon City ist nun das Heim einer riesigen **Armee von Zombies**. Massenhaft Locations müssen erkundschaftet, **zahlreiche Rätsel** gelöst und haufenweise Gegner getötet werden. Um mit **Leon Kennedy** (Normal-Modus/US-Version) dieser Hölle sicher zu entkommen sollten Euch die folgenden Karten und Tips helfen. Nächstes mal wird es mit Claire weitergehen

Allgemeine Tips zum Überleben

1. Nehmt alle **Farbbänder** mit, die Ihr finden könnt, und speichert so oft, wie Ihr es für nötig erachtet. Es gibt ca. 30 Farbbänder im Spiel zu finden. Aber je öfter Ihr abspeichert, desto mehr wird Eure Wertung am Schluß negativ beeinträchtigt.

2. Nicht alle **Gegner** müssen von Euch getötet werden. Lauft ruhig an einigen vorbei, um Munition zu sparen.

3. Sammelt so viele Pflanzen wie möglich ein und hortet sie in den Kisten. Nehmt für leichte Verletzungen immer einzelne grüne Pflanzen anstatt eines Health-Sprays.

Die Bedeutung:

Grüne Pflanzen: Heilen Eure Wunden.

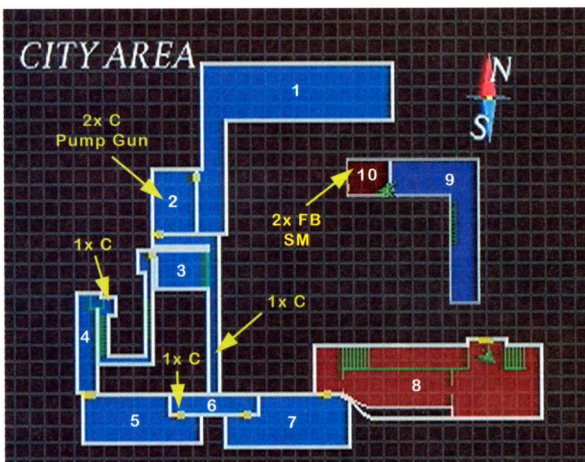
Rote Pflanzen: Kombiniert mit grünen Pflanzen verstärken sie die Heilwirkung um ein Vielfaches.

Blaue Pflanzen: Seid Ihr vergiftet, schütten sie Euch vor dem sicheren Tod.

4. **Waffen** wirken unterschiedlich auf die einzelnen Gegner. Auf Distanz könnt Ihr bei Zombies getrost die 9mm-Pistole nehmen. Seid Ihr eingekreist, nehmt die Pump-Gun oder die Desert Eagle, um die Köpfe zu zerschießen (ein Schuß, ein Toter!). Gegen Licker wirkt die Pump-Gun aus nächster Nähe wahre Wunder.

5. Nicht erschrecken! Oft werdet Ihr an schon **„gereinigte“ Stellen** zurückkommen, die auf einmal wieder mit Monstern besetzt sind, welche weit schwieriger sind. So z.B. tötet Ihr drei Hunde (PS 34), und bei Eurer Rückkehr halten sich dort zwei Licker auf.

6. Bemerkung zu den Karten und den Bildern: Die Pfeile zeigen nur manchmal die exakte Lage der zu findenden Gegenstände, und im Text sind nur einige genaue Stellen beschrieben. Auch konnte, wegen des Platzmangels, nur auf wenige Gegner konkret eingegangen werden. Dieser Players Guide ist nur ein Lösungsvorschlag, und es können natürlich bei anderer Vorgehensweise unterschiedliche Ergebnisse erzielt werden. Bei expliziten Problemen könnt Ihr uns einen Brief oder eine Email schreiben.



Legende

SM	Schreibmaschine
FB	Farbband
K	Kiste
S	Schlüssel
GP	Grüne Pflanze
RP	Rote Pflanze
BP	Blaue Pflanze
HS	Health-Spray
C	Clip für 9mm-Pistole
PM	Munition für Pump-Gun
MM	Munition für Magnum



1. Nachdem der Vorspann beendet ist, befindet Ihr Euch in der **City Area (CA)** auf der linken Seite des brennenden Tanklastzuges (CA 1). Lauft an den acht Zombies vorbei und öffnet die Tür zum Waffenladen (CA 2). Nach dem kurzen Gespräch mit dem Händler könnt Ihr Euch im Laden umschauen und findet hinter der Theke zwei Clips für Eure Pistole. Tötet die vier hereinströmenden Zombies und nehmt die Pump-Gun bei der Leiche des Händlers mit (zweimal untersuchen). Verlaßt nun den Laden durch die Hintertüre.



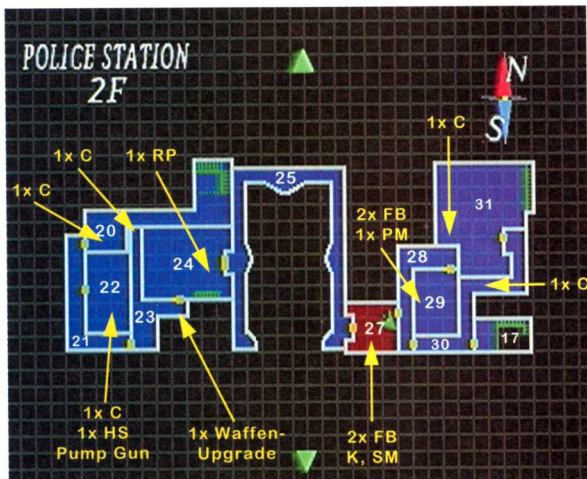
2. Tötet zwei der vier Zombies (CA 3) und lauft anschließend die Gasse hinunter, bis Ihr den Transporter erreicht. Sammelt dort den Clip ein und schießt die anrückenden Zombies nieder, lauft an ihnen vorbei und überquert den Basketballplatz. Sammelt bei der Mülltonne (CA 4) einen Clip ein.



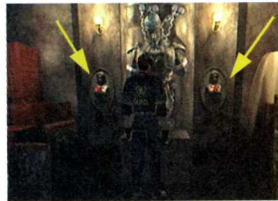
3. Stellt Euch auf den Container und tötet die vier Zombies mit Hilfe Eures Messers. Lauft nun durch das Eisenrot und Ihr gelangt zum nächsten Szenario (CA 5), wo vier Zombies sich an einer Leiche laben. Lauft an diesen einfach vorbei und klettert in den Bus.



9. In der Bibliothek (PS 24) lauft Ihr zunächst die Treppe zur Empore (PS 32) hinauf und begeben Euch an die Stelle mit dem fehlenden Geländer. Dort kracht Ihr nach unten und verschiebt mit dem Schalter das rechte Regal, damit Ihr vor die vier Regale treten könnt. Nun die beiden linken Regale nach rechts verschieben und Ihr könnt die Bishop-Plug mitnehmen. Geht nun über den Freigang (PS 25) (laßt auch die Feuerleiter herunter) in das Büro (PS 27). Den Small-Key benutzt Ihr am Tischchen in Raum (PS 23) wo Ihr Gun-Parts findet, die Ihr mit Eurer Pistole sofort kombiniert.



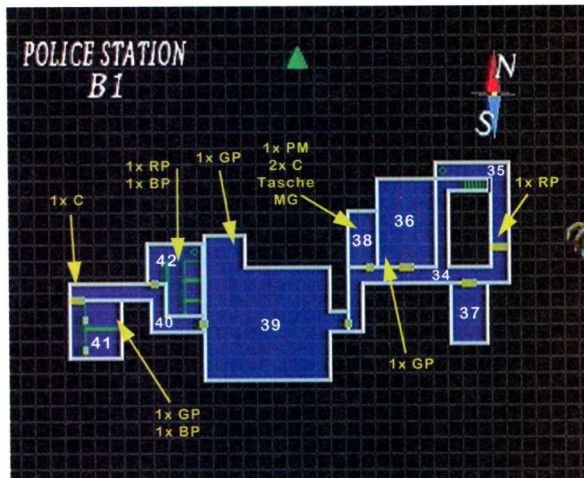
10. Um das Feuer am Helikopter (PS 31) zu löschen, braucht Ihr das Valve Handle (Ventilrad), das Ihr in Raum (CA 10) findet. Diesen Bereich der Stadt erreicht Ihr, wenn Ihr die Treppe hinter dem Helikopter hinunterlauft. Das Ventilrad an der gezeigten Stelle (Bild) benutzen, und schon wird der Helikopter von den Wassermassen gelöscht. In seinem Inneren findet Ihr einen Clip. Weitere Gegenstände, die Ihr unbedingt jetzt mitnehmen solltet: 3x grüne Pflanzen beim Treppenaufgang (PS 17). Je einen Clip bei den Leichen im Gang (PS 30) und (PS 16) vor der Tür zu (PS 17).



11. Begeben Euch auf den Dachboden (PS 29) und setzt die beiden roten Juwelen in die Büsten an der Wand ein: Der Lohn ist die King-Plug. Auf einer Kiste findet Ihr den Diamond-Key (Räume PS 9 und PS 14), in der Vase sind zwei Farbbänder und hinter den Leinentüchern (rechts) findet Ihr die Pump-Munition. Im Verhörzimmer (PS 14) findet Ihr neben der Rook-Plug ein Health-Spray und einige Kabel, das Ihr am Kasten im Gang (PS 3) verwendet, um die Rolläden zu schließen.

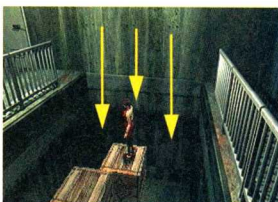


12. Als nächstes geht Ihr in das zweite Archiv (PS 9), wo Ihr in den hinteren Schubladen einen Film findet, den Ihr im Fotolabor (PS 8) entwickeln könnt, und in den vorderen Schubladen findet Ihr Pump-Munition. Achtung vor den Zombies! Weiter in Raum (PS 10), wo Ihr neben einem Clip im Wandschrank einen Zettel und eine grüne Pflanze finden könnt. Im kleinen Office findet Ihr auf dem Schreibtisch den Heart-Key für den Gang (PS 3) (PS 18). Am Ende dieses Ganges kommt Ihr über die Treppe in den Keller des Polizeipräsidiums.





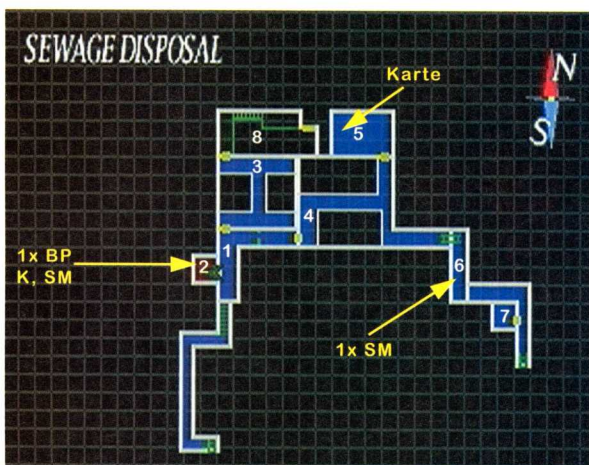
13. Nachdem Ihr die drei Hunde (PS 34) gekillt habt, geht Ihr in den Energieraum (PS 37), um dort die Energie für die Waffenkammer wiederherzustellen (PS 38). Legt die Schalter folgendermaßen um: hoch, hoch, runter, hoch, runter. Die Karte im Regal wird Euch ebenfalls gute Dienste leisten. Nun zum Parkdeck (PS 39), wo Ihr Ada helft, den Wagen wegzuschieben. Als nächstes in den Zelltrakt (PS 41), wo Ihr Ben trifft. Nehmt den Manhole Opener aus dem Regal und öffnet mit ihm die Bodenplatte in Raum (PS 42).



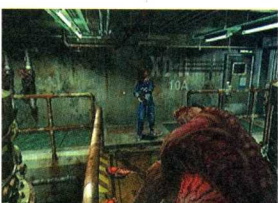
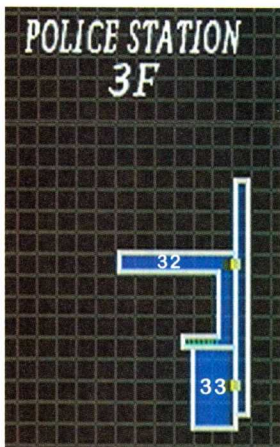
14. Im Sewage Disposal (SD) begebt Ihr Euch nun in den Raum (SD 3), verläßt ihn auch gleich wieder und trifft abermals auf Ada (SD 1). Sie klettert mit Eurer Hilfe durch den engen Luftschacht; nun habt Ihr die Kontrolle über Ada. Lauft in Raum (SD 5), wo Ihr zunächst die Kisten in der Grube an die Wand schiebt (siehe Bild), damit eine Reihe entsteht. Danach das Wasser an der Konsole einströmen lassen und über die Kisten-Brücke auf die andere Seite gehen: Club-Key im Regal mitnehmen. Bevor Ihr zu Leon zurückgeht, nehmt Ihr noch die Munition im Gang (SD 6) mit.



15. Zurück ins Polizeipräsidium. Als erstes geht Ihr in die Leichenkammer (PS 37) und holt Euch dort die rote ID-Karte für die Waffenkammer (PS 38). Dort (PS 38) nehmt Ihr nur die Munition mit und laßt (wichtig!!!) die MG und die Tasche für Claire zurück. Danach in Raum (PS 19) wo Ihr die Gegenstände einsammelt und die Desert Eagle (Magnum) mitnehmt. Im Presserraum (PS 15) den Kamin in der Ecke anzumachen und die Lampen in der Reihenfolge 12, 13 und 11 entzünden. Der Lohn ist das Zahnrad. Des weiteren findet Ihr hier noch einen Film und ein Health-Spray.



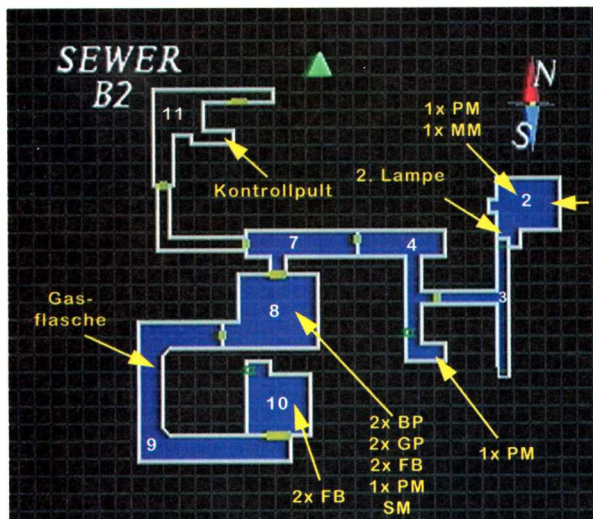
16. Besorgt Euch nun die vierkantige Kurbel und begebt Euch mit dem Zahnrad in den Glockenturm (PS 33). Dort benutzt Ihr die Kurbel an der dafür vorgesehenen Stelle an der rechten Wand, um die Treppe herunterzulassen. Als nächstes setzt Ihr das Zahnrad auf der zweiten Ebene ein und drückt anschließend den Startknopf. Nun habt Ihr auch die Knight-Plug und könnt den Schacht hinunterrutschen, wo Eure Fahrt bei (PS 40) endet.



17. Nachdem Ihr Ben nochmals aufgesucht habt (und seinen Tod mitbekommen habt), begebt Ihr Euch zu (SD 2) bewaffnet Euch und speichert. Danach in Raum (SD 3) und tötet den Mutanten und seine kleinen Freunde. Tip: Zu erst die kleinen Würmer mit der Pistolet erledigen und dann den großen mit der Pump-Gun killen. Nach getaner Arbeit die Tür zu Raum (SD 8) mit folgender Reihenfolge öffnen: King-Plug, Rook-Plug, Bishop-Plug und Knight-Plug. Auf geht es nun in die Abwasserkanäle.



18. In den Abwasserkanälen (Sewer S) kommt Ihr zunächst in einen Kontrollraum (S 1). Hier findet Ihr im Kästchen in der Ecke Munition für Eure gmm, ein Heilspray im Schrank neben dem Aufzug und einen Report auf dem Tisch. Des weiteren könnt Ihr die Kiste und Schreibmaschine benutzen. Laßt den Aufzug auch auf der rechten Seite stehen und schiebt den großen Schrank zur Seite. Dort könnt Ihr über eine Leiter in den Lagerraum (S 2) gelangen.



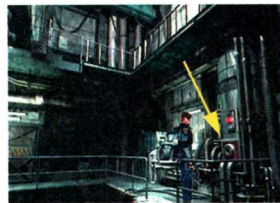
19. Laufen in der Dunkelheit zunächst zur ersten Petroleumlampe und benutzt das Feuerzeug, um Licht in den Raum zu bringen. Sammelt die Pump-Munition im hinteren Regal ein. Als nächstes zur zweiten Lampe und wieder Euer Feuerzeug benutzen. Nehmt die Magnummunition mit und verläßt den Lagerraum wieder. Bevor Ihr nun den Aufzug benutzt, solltet Ihr noch das Ventilrad mitnehmen.



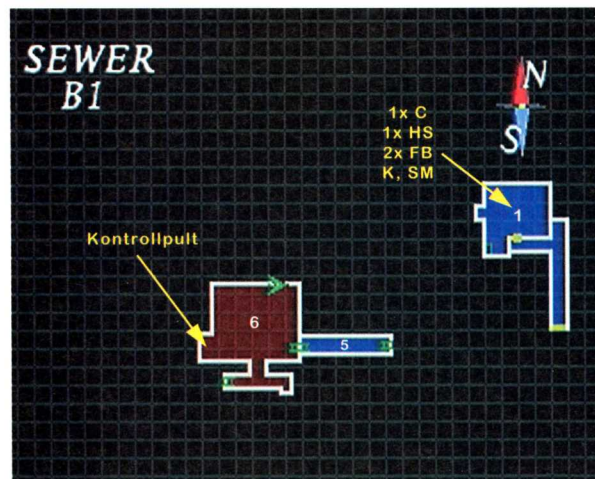
20. Nachdem Ihr in den Gang (S 3) hinuntergefahren seid, übernimmt Ihr nach einer kurzen Zwischensequenz die Rolle von Ada. Verfolgt die Frau und lauft durch die Ventilationsröhre (S 5), ohne die Käfer anzugreifen. Nachdem Ihr Euch der Professorin entledigt habt, begeben sich Ihr in den hinteren Teil von Raum (S 6) und klettert die Leiter hinunter. Nun schlüpfen Sie wieder in die Rolle von Leon.



21. Zuerst nehmt Ihr die Karte in den Gang (S 3) mit und begeben sich in Abschnitt (S 4). Erst einmal links herum zur kleinen Nische, wo zwei Leichen liegen. Hier findet Ihr die Wolfsmünze und Schrotmunition. Danach an den zwei Spinnen vorbei in Abschnitt (S 7) wo Ihr ebenfalls die beiden Arachniden tötet. Am Wasserfall setzt Ihr die gefundene Münze in die Apparatur (siehe Pfeil) ein und geht danach in Raum (S 8).



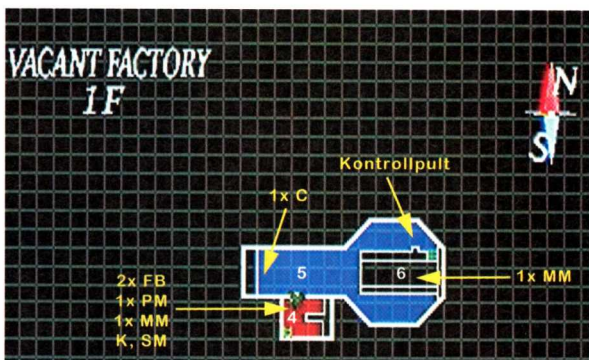
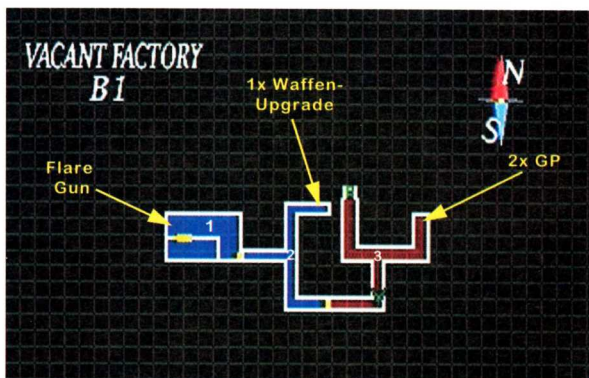
22. Hier findet Ihr gleich zu Anfang zwei blaue Pflanzen, mit denen Ihr Euch entgiften könnt, falls dies nötig ist. Benutzt nun das Ventilrad, um die Brücke herunterzufahren. Laufen rüber und laßt die Brücke wieder hochfahren. Hier findet Ihr zwei grüne Pflanzen, Schrotmunition und eine Schreibmaschine mit zwei Farbbändern. Abspeichern.



23. Laufen bis an das Ende von Gang (S 9) - nach der ersten Biegung kommt Ihr an einer Gasflasche vorbei- und Ihr stoßt auf einen riesigen Alligator. Laufen vor ihm weg bis zur Gasflasche, die Ihr aus der Wand nehmt, damit sie auf dem Boden liegt (Pfeil!). Das gefräßige Reptil versucht nun, diese zu verschlucken. Schießt auf die Flasche und der Alligator ist schnell passé. Nun zurück zur Müllkippe (S 10). Die Elektrik für das Tor könnt Ihr rechts davon einschalten. Mit Ada nun die Leiter hoch in Raum (S 6).



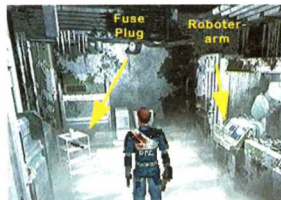
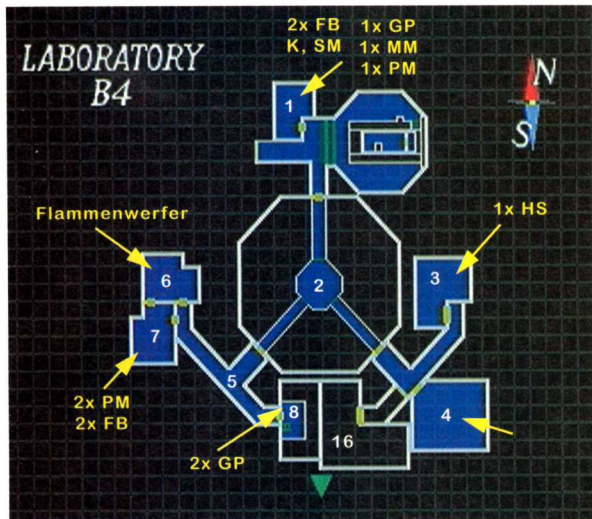
24. Nachdem Ihr die Adlermünze und den Report am Kontrollpult mitgenommen habt, benutzt Ihr das Ventilrad, um den Ventilationsschacht (S 5) begehbar zu machen. Begeht Euch als nächstes direkt zum Wasserfall in Abschnitt (S 7), wo Ihr die Adlermünze einsetzt, um ihn abzuschalten. Lauft durch die Tür, um zur Seilbahn (S 11) zu gelangen. Am Kontrollpult (rechts neben der Bahn) könnt Ihr die Elektrizität wiederherstellen. Betretet nun die Gondel und Ihr fahrt automatisch los. Während der Fahrt werdet Ihr von einem Gegner außerhalb der Gondel attackiert. Seine Klauenhand versucht Euch durch zwei Löcher zu treffen. Bewegt Euch umher und laßt Ada einige male auf den Arm schießen, worauf sich der Feind erstmal verzieht. Ihr kommt nun wohlbehalten in der Vacant Factory (VF) an.



25. In der Vacant Factory geht Ihr als erstes zur Flare Gun (VF 1). Dort benutzt Ihr Euer Feuerzeug, was dazu führt, daß Ihr einen Schuß abgibt. Nun könnt Ihr einen Schlüssel rechts auf dem Boden sehen, den Ihr erst einmal einsammelt und in einer Kiste lagert. Laft nun in den Gang (VF 2), tötet die Zombies und geht links herum, bis Ihr an das Ende des Ganges gelangt. Dort seht Ihr eine Leiche, wo Ihr ein weiteres Waffen-Upgrade findet. Kombiniert dies mit Eurer Pump-Gun und Ihr bekommt die Super-Pump-Gun. Mit ihr habt Ihr nun sieben Schuß und eine größere Durchschlagskraft. Auf dem Weg zum Kontrollraum (VF 5) trefft Ihr im Gang (VF 4) auf eine weitere Horde Zombies, an denen Ihr die neue Waffe erst einmal ausprobieren könnt.



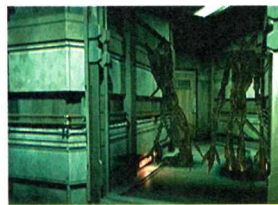
26. Auf der Plattform findet Ihr neben dem Clip auch eine Karte an der rechten Wand. Geht in das Innere der Lok, sammelt den Schlüssel im hinteren Teil ein und benutzt diesen am Kontrollpult außerhalb. Drückt den Startknopf und Ihr fahrt hinunter. Euer Freund aus der Seilbahn ist zurück und lädt Euch auf der Plattform zu einem Tänzchen ein. Bleibt immer in Bewegung, da dieser Mutant nicht zu den Schnellsten gehört. Aus sicherer Entfernung könnt Ihr ihn dann auch mit einigen Schüssen aus der Pump-Gun und Eurer Magnum locker erledigen. Nehmt Euch aber dennoch vor seinen Klauen in acht, mit denen er eine große Reichweite hat.



27. Nun habt Ihr das geheime **Laboratory (L)** erreicht. Nachdem Ihr Ada in den Sicherheitsraum (L 1) gebracht habt, sammelt Ihr die Gegenstände ein und begeben Euch in den Kühlraum (L 3). Sammelt dort neben dem Health-Sprey, auch die leere Fuse-Plug (linker Pfeil im Bild) ein und benutzt diese am Roboterarm (rechter Pfeil im Bild). Die Main-Plug wird nun in den Powergenerator in der Mitte von Raum (L 2) eingesetzt, um die Energie für dieses Stockwerk wiederherzustellen.



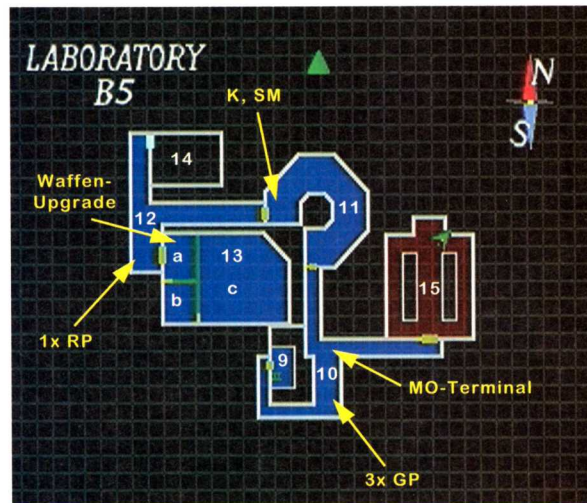
28. Bevor Ihr in die Schlafquartiere (L 6) geht, solltet Ihr mindestens drei freie Plätze in Euren Taschen haben. Dort findet Ihr neben einem Report und einer Zugangsberechtigung (GUEST), den Flammenwerfer im Schrank und drei blaue Pflanzen. Benutzt den Computer, um das Anti-B.O.W.-Gas zu aktivieren. Danach brennt Ihr mit dem Feuerzeug die Ölpfütze unterhalb der Pflanze an, um diese zu rösten.

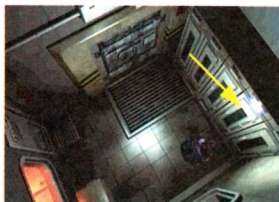


29. Dort tötet Ihr die beiden Licker und sammelt die Gegenstände im Schrank und auf der Ablage ein. Dann öffnet Ihr das Tor im Gang (L 5) und tötet die beiden Killer-Pflanzen (Flammenwerfer oder Pump-Gun sind bestens geeignet). Auf der Plattform von (L8) attackiert Euch nochmals eine Killer-Pflanze. Hier findet Ihr auch zwei grüne Pflanzen und eine Leiter nach unten.



30. Im Abschnitt (L 10) greifen Euch drei Licker an. Nachdem Ihr sie getötet habt, nehmt Ihr die drei grünen Pflanzen mit und lauft den Gang hinunter (am MO-Terminal vorbei), um in das Kontrollzentrum (L 11) zu gelangen. Dort findet Ihr am linken Ende der Videowand eine Karte des Laboratoriums. Nachdem Ihr gespeichert habt, macht Ihr Euch auf, um in das Labor (L 13) zu gelangen. Nehmt noch den Schlüssel, den Ihr bei der Flaire Gun (VF 1) gefunden habt, mit.





31. Im Raum (L 13a) könnt Ihr am Schrank mit dem blauen Licht ein weiteres Waffen-Upgrade finden. Kombiniert diese mit Eurer Magnum, und ihre Effektivität wird gesteigert. Im großen Raum (L 13c) attackieren Euch einige Zombies, die aber mit der Magnum keine Probleme darstellen dürften (Headshots!). Im hinteren Teil findet Ihr auf dem Tisch eine Zugangskarte für die Räume (L 4) und (L 14).



32. Geht nun in den Computerraum (L 14) und tötet den Riesenfalter (der Flammenwerfer macht hier einen exzellenten Job!). Die Larven auf der Konsole müssen ebenfalls gekillt werden. Danach aktiviert Ihr die Konsole und gebt als Code „GUEST“ ein. Dann werden Eure Fingerabdrücke gescannt und Ihr macht Euch auf den Weg zum Raum (L 16). Die Tür bekommt Ihr zwar nicht auf, Claire aber kann im folgenden Spiel in den Raum gelangen.



33. Mittels der Codekarte gelangt Ihr in den Versuchsraum (L 4). Sammelt die Gegenstände auf dem Bett ein und tötet die Zombies (siehe Bild). Danach könnt Ihr mit einem Lichtschalter den hinteren Teil des Raumes erhellen und die MO-Disk einsammeln.

Die letzten Schritte und das Finale (Teil 1)



34. Nachdem Ihr den Versuchsraum (L 4) verlassen wollt, werdet Ihr von Dr. Birkin aufgehalten. Diese versucht Euch über die wahre Identität von Ada aufzuklären. Als das Gebäude anfängt einzustürzen, könnt Ihr in den Besitz des G-Virus gelangen und macht Euch zum MO-Terminal (L 10) auf. Auf dem Weg dorthin gilt es noch so einige Zombies zu töten. Mit dem Einsatz der MO-Disk gelangt Ihr nun auch in Abschnitt (L15).



35. Ruft den Aufzug mit dem Schalter rechts von Euch und bereitet Euch auf die finale Schlacht vor.



36. Den humanoiden Tyrant erledigt Ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus Eurer Pump-Gun. Bei der ekelhaften Hundemutation müßt Ihr Euch schon bewegen und mehr Blei reinpumpen

als bei seinem Vorgänger. Versucht seinem riesigen Maul auszuweichen, denn einmal erwischt, kostet Euch das viel Energie. Laufen-Schießen-Laufen-Schießen lautet hier die Devise. Nachdem auch dieses Problem aus der Welt geschafft ist, müßt Ihr nur noch in den Aufzug einsteigen, den Gang hinunterlaufen und Euch auf die Schlußsequenz freuen.



Zum Schluß: Die Extra-Charaktere und einige Bonusgegenstände

Der vierte Überlebende des Horrorspekakels ist der **erste Geheimcharakter Hunk**. Er war Mitglied der S.W.A.T.-Einheit von Umbrella, die Dr. William Birkin umgebracht hat. Um ihn zu erlangen, müßt ihr das zweite Szenario eines Spiels durchspielen und ein A-Ranking bekommen. Dann habt ihr die Wahl entweder als normale Spielfigur mit unendlicher Munition abzuspielen, oder ihr speichert als anderes Szenario ab und spielt als Hunk. Eure Mission ist es, mit dem G-Virus zu entkommen. Ihr startet in den Sewers und müßt auf das Dach des Polizeipräsidiums gelangen, um dort einen rettenden Helikopter anzufunken.

Der wohl skurrilste und abgedrehteste Spezial-Charakter, den man je gesehen hat, ist **Tofu**. Dies ist ein wandelnder Tofu-Block, der einige Aussprüche auf Lager hat. Um ihn freizubekommen, müßt ihr einige Zeit zocken: Denn es gilt, sechs verschiedene Szenarien durchzuzocken (alle drei Spiele) und obendrein muß noch Hunk spielbar sein. Im Klartext heißt das, daß ihr das erste Szenario durchzockt, dann das Zweite, danach wieder eins und zwei, und nochmals eins und zwei. (Am Ende der ersten oder zweiten Runde des zweiten Szenarios müßt ihr Hunk bekommen.) Nur mit einem Messer bewaffnet müßt ihr die gleiche Tortur wie Hunk durchmachen, um auch dieses Extra-Game zu bestehen.



Um an die **anderen Klamotten** zu gelangen, müßt ihr die gesamte City Area (CA 1-8) durchlaufen, ohne einen Gegenstand aufzunehmen. In der Unterführung bei (CA 8) trifft ihr dann auf einen Zombie, dem ihr am besten mit der Pump die Rübe runterschießt, da er einiges einstecken kann. Bei ihm findet ihr einen Schlüssel, mit dem ihr den Schrank in der Dunkelkammer öffnen könnt.



Dort könnt ihr als Leon dann eure Kleidung gegen zwei alternative Outfits austauschen. Claire kann nur auf ein neues Gewand zurückgreifen, bekommt aber dafür einen sechs-schüssigen Colt dazu.



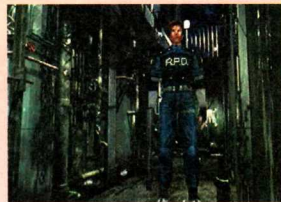
Entweder lauft ihr als ultracooler Leon mit Muskelshirt und Cappy durch die Gegend oder mit einer schweren Lederjacke bekleidet. Cool ist auf jeden Fall die neue Schußhaltung mit der Pistole.



Die **drei Spezial-Waffen** mit jeweils unendlich Munition:

Wenn ihr das erste Szenario mit einem A- oder B-Ranking unter zweieinhalb Stunden durchspielt, bekommt ihr den Raketenwerfer. Beim zweiten Szenario gibt es zwei Alternativen. Wenn ihr unter drei Stunden bleibt und ein A- oder B-Ranking bekommt, könnt ihr Euch über die Submachine Gun freuen. Schafft ihr es jedoch in weniger als zweieinhalb Stunden, dann winken Gatling Gun, Submachine Gun und Raketenwerfer.

Das **Ranking System**. Jeweils, wenn ihr ein Szenario mit Claire oder Leon durchspielt, werdet ihr mit Noten zwischen A und E bewertet. Ihr bekommt ein A-Ranking, wenn ihr unter drei Stunden durchspielt, ein B-Ranking zwischen drei bis fünf Stunden, ein C-Ranking zwischen fünf und sieben Stunden und bei mehr als sieben Stunden gibt es ein D-Ranking. Wenn ihr mehr als zwölfmal speichert, werdet ihr nochmals um eine Stufe heruntergesetzt. Ebenfalls geschieht dies bei der Benutzung einer Spezialwaffe (Gatling Gun, Submachine Gun und Raketenwerfer) mit jeweils unendlich Munition.



Wie **erschleie** ich die Kamera? Begebt Euch im Keller des Polizeipräsidiums in den Gang (PS 35) und lauft in Richtung der Kanalöffnung, bis die Kamera herum-schwenkt. Nun könnt ihr mit der Pump-Gun Löcher in die Kamera schießen.



Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**



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.



Fragen über

100



Fragen ...

nem so niedrigen Heftpreis zu produzieren kommt natürlich aus dem Hause Computer.

Ralf Schon, Bensheim

Es ist natürlich verständlich, daß dieser Demo-CD-Kuddelmuddel für etwas Verwirrung gesorgt hat, deshalb werden wir an dieser Stelle noch einmal ausführlich dieses Thema behandeln. Um Deine Frage gleich vorweg zu beantworten: Wir wußten von Anfang an, daß wir zu mindest bei der zweiten Ausgabe (3/98) keine Demo-CD haben werden, da es da noch einige rechtliche Dinge zu klären gab. Diesen Punkt genauer zu erläutern, das wäre zu kompliziert und würde auch diesen Rahmen sprengen. Nur soviel: Wir haben uns während der Nürnberger Spielwarenmesse mit Sony zusammengesetzt, um dieses Thema durchzusprechen, da nur sie uns die Erlaubnis erteilen können.

Demo-CD-Dilemma

Um bei der Wahrheit zu bleiben, bitte ich Euch um Beantwortung meiner Frage: War es wirklich nicht Eure Absicht, jeder Ausgabe eine Demo-CD zu spendieren? Eure Entschuldigung sei angenommen, klingt aber in meinen Ohren mehr als unglaublich. Ist nicht böse gemeint, nur ehrlich empfunden. Nun denn, ein so gutes Heft bei ei-

„Herzlichlichen Glückwunsch zu Euren ersten beiden Ausgaben! Ihr gehört auf Anhieb zu den Besten. Euer Preis von 3,90 DM ist wirklich überragend, da verzichte ich getrost auf eine Demo-CD.“

Christian Gertges, Erkrath

nen. Das Gespräch verlief für uns sehr positiv, sprich PlayStation Games hat eine Freigabe für Demo-CDs erhalten, allerdings mit der Einschränkung, daß unsere Demo-CDs „nur“ Spiele von Drittherstellern beinhalten dürfen (Eidos, Konami, Electronic Arts, etc.). Da so etwas für viele Firmen Neuland darstellt bzw. weil Demo-CDs einen recht langen Vorlauf benötigen, braucht eine CD sehr viel Planung. Kurzum: Die Produktion der Dritthersteller-Demo-CDs muß sich erst einmal einspielen, damit sie regelmäßiger das Cover der PlayStation Games zieren können. Da wir nun aber von den Drittherstellern in gewisser Weise ein wenig abhängig sind, können wir keine Garantie für eine monatliche Demo-CD geben, zumal wir nicht auf Zwang unser Heft mit solch einem Silberling ausstatten wollen. Und nun zur Preisfrage: Wie wollen ein optimales Preis/Leistungsverhältnis und können wohl auch behaupten.

ten, daß ein qualitativ hochwertiges Heft wie die PlayStation Games für 3,90 DM ein mehr als faires Angebot darstellt. Wenn wir das Heft wieder mit einer Demo-CD ausstatten werden, wird das Preis/Leistungsverhältnis ebenfalls top sein, oder um konkreter zu werden: Eine PSG mit CD wird wahrscheinlich künftig 9,90 DM kosten, was auch vergleichsweise günstig ist. Aber egal ob mit oder ohne Demo-CD, die Qualität des Inhalts bleibt dadurch ohnehin unberücksichtigt.

PC beleidigend?

Da ich mich erst vor kurzem entschieden habe, mir eine PlayStation zuzulegen, mußte ich mir natürlich das entsprechende Magazin raussuchen, und ich fand mit Euch das beste. Einzig ein bißchen beleidigt war ich, als ich das Comic in Eurer letzten Ausgabe (3/98) las, da ich auch ein PC-Fan bin (das Bild der PC-Spieler wird hier völlig verarscht - wir sind nicht solche bie-



deren Spießer, zumindest nicht alle). Nun aber genug gelabert, ich habe da noch eine wichtige Frage: Mich würde interessieren, ob der Leveleditor bei den PC-Versionen von Command & Conquer 2 und Warcraft 2 auch bei den PlayStation-Umsetzungen seinen Platz gefunden hat?

Simon Kramhöller, Bischofmais

Na, wer wird denn so schrecklich empfindlich sein! Die PC-User sind nun auch nicht gerade zimperlich, wenn es um die Beurteilung der Konsolen-Besitzer geht (diese Erfahrung habe ich zumindest durch viele Gespräche gewonnen). Wir wollten mit diesem Comic gewiß nicht die PC-User allesamt schlecht machen, sondern den Streit Konsole vs. PC ein wenig mit einem Augenzwinkern betrachten. Daß dabei der PC-Besitzer das Opfer sein mußten, das ist bei einem PlayStation-Magazin wohl logisch, oder? Ich denke ohnehin, daß auch die meisten PC-User über diesen Comic ein wenig schmunzeln konnten, oder etwa nicht? Deine Frage kann ich im übrigen sehr schnörkellos mit einem klaren Nein beantworten.

Fragen-Allerlei

Ich schreibe an Euch, weil ich ein paar fachkompetente Antworten auf meine Fragen brauche:

- Würdet Ihr mir empfehlen, die PlayStation mit einem Multinorm-Chip umzubauen?
- Warum wird der Termin von Spice World immer wieder verschoben, und wann kommt das Spiel denn nun endlich?

- Zu meinem Geburtstag möchte ich mir ein Lenkrad zulegen und daher gerne wissen, welches das beste ist?
- In der Einleitung zu TOCA Touring Car Championship werden die Lenkrad-Funktionen nur anhand eines MadKatz-Lenkrades erklärt. Ich frage mich deshalb, ob man auch andere Lenkräder verwenden kann?
- Wie kann man eigentlich den Sound der PlayStation ein wenig aufpeppen?

Christoph, Warlow

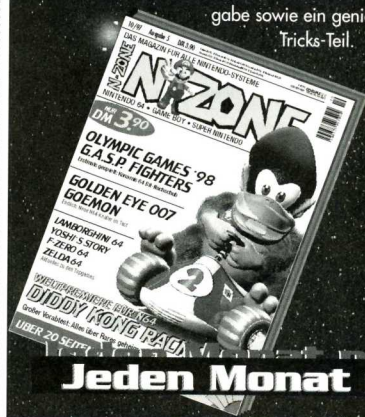
- Ein Multinorm-Chip hat natürlich den großen Vorteil, daß Du damit auch Spiele aus Japan und den USA spielen kannst. Wenn Du Dich zu diesem Schritt entscheiden solltest, mußt Du Dir aber über folgende Punkte im klaren sein: Ein Umbau hat mit rund 100 DM seinen Preis. Durch diesen Umbau geht Deine PlayStation zwar nicht kaputt (es sei denn, der Umbau wurde schlampig durchgeführt), dafür hast Du aber keinerlei Garantiesprüche mehr, wenn Deine geliebte Konsole nicht mehr funktionieren sollte. Importspeile sind außerdem in der Regel deutlich teurer als die deutschen Versionen. Die Entscheidung liegt somit ganz allein bei Dir.
- Verspätungen sind bei Videospielen leider an der Tagesordnung, was tausende Ursachen hat. Meistens liegt es daran, daß die Programmierer noch mehr Zeit benötigen, damit das Spiel noch besser wird, oder es sind eben produktionstechnische Gründe. Die genauen Gründe für die Verspätung von Spice World kenne ich leider nicht, der letzte mir bekannte



Command & Conquer 2: Der Gegenschlag wird erst im September erscheinen, dafür aber mehr bieten als „nur“ eine Reihe von neuen Missionen

N-ZONE

- N-ZONE ist das Magazin für alle N 64-Fans mit brandaktuellen News und exklusiven Previews!
- Prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig
- 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe sowie ein genialer Tips & Tricks-Teil.



CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES

Je Hft 14,80 DM

LÖSUNGSHEFTE:

Je Hft nur 14,80 DM
Abes Odyssey
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Casper
Castlevania
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
G-Police
Goldeneye (N64)
Grand Theft Auto
Heros Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
LifeForce Tenka
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
SOTE (N64)
Sukoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turk (N64)
Vandal Hearts
WCW vs. NWO*

PLAYSTATION CHEATHEFT 1

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!

NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.

NEU & TOP AKTUELL!

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

PLAYSTATION 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, Total 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

NINTENDO 64 CHEATHEFT

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

G Resident Evil 2*

99,-
Resident Evil DC inkl. Ls. 99,-
Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch 114,-
inkl. Codeheft 99,-

G Resident Evil 2*

99,-
Resident Evil DC inkl. Ls. 99,-
Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch 114,-
inkl. Codeheft 99,-

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 8 Hefen liefern wir Portfolio! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

www.spieleloesungen.de Handhelfer drängen 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

Veröffentlichungstermin ist jedenfalls Mai.

3. Mit dem guten alten MadCatz-Lenkrad machst Du nichts verkehrt. Sehr interessant ist auch das V3-Lenkrad von dem Marktführer in der Zubehörbranche Interact, vor allem wegen der reichhaltigen Ausstattung.

4. Auch mit anderen Lenkrädern dürften keinerlei Probleme auftreten.

5. Das ist äußerst simpel: Du kaufst Dir einfach ein Cinch-Kabel (der rot und weiß markierte Ausgang an der Rückseite der PlayStation) und schließt sie darüber an die Stereoanlage an.

Das Ende der PlayStation-Ära?

Erst einmal ein großes Lob für Eure Zeitung. Vor allem der Preis hat mich im positiven Sinne umgehauen. Doch jetzt will ich gleich zu meinem Problem kommen. In der Ausgabe 2/98 habt Ihr beim Tekken 3-Bericht geschrieben, daß es das letzte Spiel für die PlayStation sein wird. Soll das heißen, daß es danach keine PS-Spiele mehr geben wird und die Ära der PlayStation damit zu Ende geht? Außerdem: Was hat es eigentlich mit dem im Text erwähnten Nachfolger zur PlayStation auf sich?

F.T.

Um Gottes Willen, natürlich stellt Tekken 3 nicht das letzte PlayStation-Spiel dar. Angesichts der momentanen Marktlage wäre das so, als würde man einen Geldhahn freiwillig zudrehen. Wir wollten damit nur zum Ausdruck bringen, daß Tekken 4, oder wie immer der Nachfolger auch heißen mag, höchstwahrscheinlich nur für die PlayStation 2 umgesetzt werden kann, da das Arcade-Vorbild auf einer neuen, wesentlich leistungsfähigeren Hardware-Plattform entwickelt wird. Vage Vermutungen zum PlayStation-Nachfolger findest Du in den News-Seiten.

BPJS & Co

Herzlichen Glückwunsch zu Euren ersten beiden Ausgaben! Ihr gehört auf Anhieb zu den Besten. Euer Preis von 3,90 DM ist wirklich überaus, da verzichte ich getrost auf eine Demo-CD. Mein Tip: Laßt den Preis so, wie er ist, und vergeßt die Demo-CD, gute Zeitungen brauchen das nicht. Nun habe ich ein paar Fragen:

1. Wie wäre es jeden Monat mit einem Diskussionsthema, wie zum Beispiel: Brauchen wir eine BPJS?
2. Wie wäre es mit Importtests?
3. Müssen so viele Tips & Tricks sein?
4. Kann man bei C&C 2: der Gegenangriff eigentlich auch per Link-Kabel gegeneinander spielen, und



Tekken 3: Der Nachfolger von Nancos Prügelserie ist höchstwahrscheinlich ein Fall für die PlayStation 2

sind für die Zukunft noch weitere Echtzeit-Strategiespiele geplant?
Christian Gertges, Erkrath

Bei der Demo-CD stimme ich Dir zum Teil zu. Natürlich braucht ein gutes Heft keine Demo-CD, aber eine PlayStation Games mit Demo-CD für schlappe 9,90 DM ist auch nicht schlechter, oder? Zu Deinen Fragen:

1. Ein vorgegebenes Diskussions-thema finde ich unnötig und sogar ein bißchen „lehrerhaft“. Uns ist es lieber, wenn die Diskussionen durch Briefe und deren Beantwortungen entstehen.
2. Wir stellen sämtliche wichtigen Importspele mehr oder weniger ausführlich vor, auch wenn sie nicht in Deutschland erscheinen sollten. Da wir uns aber als ein rein deutsches Magazin verstehen, wer-

den wir auch in Zukunft keine Importtests durchführen. Falls Du auf so etwas nicht verzichten möchtest, empfehlen wir Dir die Mega Fun als Ergänzungsmagazin.

3. Der umfangreiche Codeteil kommt im allgemeinen sehr gut an und stellt auch unserer Meinung nach einen wichtigen Bestandteil des Videospielbereiches dar. Aus diesen Gründen werden wir diesen Sektor nicht kürzen.

4. C&C 2: der Gegenangriff wurde zwar auf den September verschoben, soll dafür aber richtig genial werden und den Link-Modus unterstützen, was allerdings noch nicht 100% sicher ist. Darüber hinaus ist uns derzeit kein reinnassiges Echtzeit-Strategiespiel bekannt, daß in nächster Zeit für die PlayStation erscheinen wird.

KURZ & BÜNDIG

Wo hat die BPJS eigentlich ihren Sitz?
Die Bundesprüfungsstelle für jugendgefährdende Schriften hat Ihr Büro in Bonn.

Ich suche Leute für meinen PlayStation Fan Club. Meine Adresse lautet: André Paltian, Parkstr. 13, 34587 Gensungen.

Hat ein Multinorm-Umbau eigentlich eine Auswirkung auf die Sprachausgabe, beispielsweise bei Resident Evil 2?

Nein. Durch den Multinorm-Chip könnt Ihr jede CD in der Version abspielen, wie sie programmiert wurde, sprich NTSC-Spiele bleiben NTSC-Spiele und eine japanische Sprachausgabe eine japanische.

Warum stimmen die Releasedaten bei den Tests manchmal nicht mit denen in der Coming Up-Rubrik überein?

Die Coming Up-Daten holen wir kurz vor Re-

daktionsschluß ein und stellen somit den allerletzten Stand dar. Da zu diesem Zeitpunkt die meisten Seiten bereits belichtet wurden, können solche unterschiedlichen Angaben passieren.

Was ist eigentlich an den Nacktcodes für Tomb Raider I und II dran?

Gar nichts. Das dumme Gerücht haben wir einem englischen Magazin zu verdanken, das als Aprilscherz eine nackte Lara Croft dargestellt hat (durch eine simple grafische Nachbearbeitung eines Screenshots) und behauptete, daß es einen derartigen Cheat geben würde.

Wozu ist das NeGcon-Pad eigentlich gut?

Das NeGcon-Pad von Namco wurde speziell für Rennspiele produziert und stellt eine sehr interessante und vor allem preiswertere Alternative zu einem Lenkpad dar.

Wofür ist der Startstecker mit der Bezeichnung „Parallel I/O“ hinten an der PlayStation?

Mit einem Startstecker hat dieser Ausgang nichts zu tun. Mittels dieses Ausgangs hielt sich Sony die Möglichkeit offen, auch andere Geräte zur Erweiterung an die PlayStation anschließen zu können. Das einzige Gerät, das diesen Anschluß derzeit nutzt, ist jedoch nur ein Video-CD-Spieler.

Ist es eigentlich legal, PlayStation-Spiele zu brennen, und was braucht man dazu?
Es gibt da den unverfänglichen Ausdruck „Sicherheitskopie“, der in diesem Zusammenhang immer wieder gerne verwendet wird. Doch wer kopiert für sich alleine schon ein Spiel, das er ohnehin schon besitzt? Kurzum: Sobald ein kopiertes Spiel den Besitzer wechselt, macht man sich 100% strafbar, daher werden wir uns hüten, Dir irgendwelche Tips dazu zu geben.

HIGHSCORE

Die erste Runde des Highscore-Wettbewerb geht in die entscheidende Runde. Bis zum 06. April habt Ihr noch die Gelegenheit, Eure Bestzeiten einzusenden, um ein Siegerpaket einzuheimsen. Zwei Anmerkungen noch: Formel 1 '97: Es zählen nur Bestzeiten mit deutschen Bildschirmtexen und wenn Ihr ein Bild mitliefert, das die Bestzeit außerhalb des Renngeschehens dokumentiert (Bestzeitenliste). Soul Blade: Da man hier auf vielfältige Weise tricksen kann, zählt hier ganz einfach die schnellste Zeit. Schick Eure besten Ergebnisse an:

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 **Namen des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit**.
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der **Wettbewerb läuft noch bis zum 6. April**. Bis zu diesem Datum muß Eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siegereppchen steht, der erhält von uns ein cooles **Über-raschungspaket**.

Total Drivin



1. 1,05,24 Minuten Marcel Klinge, Kritzmow
2. 1,06,40 Minuten Stefan Parstens, Stralsund
3. 1,06,56 Minuten Michael Kolberg, Marktredwitz

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 Bildschirmtexen** und ein Bild von der **Bestzeitenliste**!

Formel 1 '97



1. 0,57,863 Sekunden Klaus Knepporges, Neuss
2. 0,58,567 Sekunden Alexander Giese, Hamburg
3. 0,58,685 Sekunden Matthias Skiba, Stade

Wer absolviert die schnellste Rundenzeit auf dem **Estoril-Circuit** im Spielmodus **Arcade/Time Attack**? Welches Team Ihr wählt spielt keine Rolle. Verwendet bitte **deutsche Bildschirmtexen** und ein Bild von der **Bestzeitenliste**!

Soul Blade



1. 1,16,39 Minuten Matthias Zinke, Worms
2. 1,27,76 Minuten Sebastian Wolf, Magdeburg
3. 1,59,16 Minuten Andy Eutlitz, Falkenberg

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 Odyssey	89,90
Ace Combat 2	99,90
Auto Destruction	89,90
Alarmstufe Rot	99,90
Alundra	99,90
Ayrton Senna 2	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Bushido Blade	99,90
Broken Helix	99,90
Bloody Roar	99,90
Corn & Conquer	99,90
Crash Bandicoot ab 3/98	49,90
Crash Bandicoot 2	99,90
Croc	89,90
Colony Wars	99,90
Cool Boarders 2	99,90
Dest. Derby 2 ab 13.02.	49,90
Discworld 2	89,90
Disney's Hercules	99,90
Dynasty Warriors	99,90
Diablo	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
Grand Turismo US	139,90
Herc's Adventure	99,90
Judge Dredd	99,90
Jet Rider 2	89,90

WORLD OF GAMES

von C. Markschütz

COMPUTER & VIDEOSPIELE

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation Spiele CD's

Lucky Luke	99,90
Masters of Terra's Käsi	99,90
Maximum Force	89,90
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
Nascar 98	99,90
Need for Speed 3	99,90
Nightmare Creatures	99,90
Nuclear Strike	99,90
Pax Corpus	99,90
Pandemonium 2	99,90
Powerboot Racing	99,90
Porsche Challenge ab 20.03.	49,90
Rascal	99,90
Rapid Racer	79,90
Riven: Myst	99,90
Resident Evil 2 US/Dt.	139,-/99,-

R.Evil: Directors Cut	89,90
Rosco Mc Queen	89,90
Road Rash 3D	89,90
Shadow Master	89,90
Skull Monkeys	89,90
Soul Blade ab 27.03.	49,90
Street Fighter EX Plus	99,90
Superstar Soccer Pro	89,90
Suikoden	49,90
Tekken 2 ab 09.04.	49,90
Tekken 3 US ca. Ende 3/98	139,90
Test Drive 4	99,90
Theme Hospital ab 27.03.	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 ab 27.03.	49,90
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 Mehrspieleadp.	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

Nur solange Vorrat

Resident Evil: Dir.Cut/engl.

Ridge Racer Revolution-Contro

Soviet Strike-Road Rash-Tekken 2

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-PCCDROM

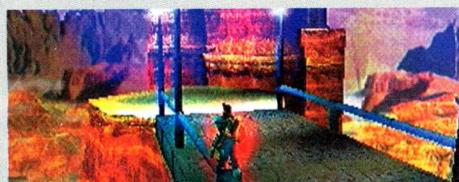
Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-15.00

Besuchen Sie unser Ladengeschäft Zwischen Turn & Sedansplatz!

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

MÄRZ

Anfang März	Micro Machines v3 (Platinum)
07. März	Pro Pinball Timeshock
09. März	Pax Corpus
13. März	Adidas Power Soccer (Platinum)
13. März	Porsche Challenge (Platinum)
13. März	Crash Bandicoot (Platinum)
16. März	One
20. März	Chill
20. März	Tomb Raider (Platinum)
20. März	Ayrton Senna Kart Duell 2
27. März	Pitfall 3D Beyond the Jungle
27. März	Deathtrap Dungeon
27. März	Dark Omen
27. März	Diablo
27. März	Reboot
27. März	Theme Hospital
27. März	Need for Speed III
27. März	NBA Fastbreak '98
27. März	NBA Pro '98
27. März	Rascal
27. März	Newman Haas Racing
Mitte März	Powerboat Racing
Ende März	Snow Racer '98



One

Visual Concepts' furioser 3D-Shooter ist endlich in greifbare Nähe gerückt. In Rambo-Manier durchkämpft Ihr mit Eurem lolesome Söldner futuristische

3D-Welten, die streckenweise an Blade Runner erinnern. Die Programmierer brennen bei diesem Meisterwerk ein wahres technisches Feuerwerk ab. **Spielespaß: 85%**



Tomb Raider (Platinum)

Überraschung! Laras ersten Auftritt bringt Eidos sehr kurzfristig in einer Platinum-Version für schlappe 49,- DM heraus. Auch wenn die Technik nicht mehr dem neuesten Stand entspricht, macht es nach

wie vor viel Spaß, mit der flotten Lara die großen Dungeons zu erforschen, Rätsel zu knacken und die vorwiegend tierischen Feinde zu erledigen. Ein wahres Kultspiel! **Spielespaß: 87%**

APRIL

Formel 1 (Platinum)

Okey, Schumacher fuhr bei Psynosis' erster Formel 1-Simulation noch bei Benetton (da war er aber immerhin noch Weltmeister), die Ladezeiten sind grausam, die Technik noch

verbesserungsbedürftig, und die AI ließ noch stark zu wünschen übrig. Dennoch lohnt sich angesichts des verlockenden Preises der Kauf dieses Oldies. **Spielespaß: 81%**



Anfang April	VMX Racing
Anfang April	Buggy
Anfang April	Super Pang Collection
Anfang April	Star Wars - Masters of Teräs Käsi
Anfang April	Mega Man 8
Anfang April	Mega Man Battle & Chase
03. April	Jet Rider 2
06. April	Gex 3D: Enter the Gecko
09. April	Tekken 2 (Platinum)
10. April	Road Rash 3D
15. April	World League Basketball
15. April	Lucky Luke
17. April	Wayne Gretzky 3D Hockey '98
17. April	NHL Face Off '98
24. April	Men in Black
24. April	Wrecking Crew
24. April	Alundra (englische Version)
24. April	Spawn
30. April	Ninja
April	Supermatch Soccer
April	Perfect Assassin
April	Xenocracy
April	Street Fighter II Collection
Mitte April	Premier Manager '98
Mitte April	Beast Wars Transformers
Mitte April	F1 (Platinum)
Ende April	V-Ball
Ende April	Extreme Snowboarding



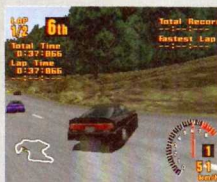
MAI

Frankreich '98:
Die Weltmeisterschaft

Brandaktuell! EA bietet für DAS Fußballreignis dieses Jahres eine spezielle Fußball-Version von FIFA '98 an, bei der Ihr die komplette WM nachspielen könnt. Gerüchten zufolge bietet der Silberling zudem einen History-Modus,

in dem Ihr auch alte WMs noch einmal erleben könnt, um so zum Beispiel Deutschland 1986 doch noch zum Sieg zu führen. Wir hoffen, daß wir Euch bereits in der nächsten Ausgabe die ersten Bilder präsentieren können.

Anfang Mai	Golden Goal '98
Anfang Mai	Kick Off World
01. Mai	Atari Arcade Greatest Hits II
12. Mai	Resident Evil 2
15. Mai	Frankreich '98: Die WM
15. Mai	San Francisco Rush
21. Mai	World League Soccer '98
22. Mai	WarGames
Mai	Supercross '98 feat. Jeremy McGrath
Mai	Forsaken
Mai	Batman & Robin
Mai	Dodgem Arena
Mai	Konami-Überraschung
Mai	Circuit Breakers
Mai	Adidas Power Soccer '98
Mai	Kula World
Mai	Point Black
Mai	Spice World
Mai	Time Crisis (ohne Gcon-45)
Mai	VR 3000
Mai	World Rally Champion Tommi Mäkinen
Mai	NHL Powerplay '98
Mai	Shadow Gunner
Mai	Gran Turismo
Mitte Mai	Vigilante 8



Gran Turismo

Bereits im Mai soll Sonys Superracer in einer speziellen europäischen Version erhältlich sein. Deutsche Fabrikanalysen sind aus rechtlichen Gründen zwar nun doch nicht enthalten, dafür wird der Fuhrpark noch einmal

deutlich erweitert, kleinere technische Fehler ausgebügelt sowie ein völlig neuer Soundtrack hinzugefügt. Wir hoffen natürlich, daß wir in der nächsten Ausgabe, bereits eine fertige Version dieses Megahits in den Händen halten dürfen.

NÄCHSTE AUSGABE

Resident Evil 2

Noch eine Granate der nächsten Ausgabe: Capcoms Horror-Adventure der Spitzenklasse unterzieht sich endlich dem ultimativen Härtestest. Wir werden in diesem Zusammenhang klären, inwieweit sich die deutsche PAL-Version von dem Original unterscheidet. Freut Euch schon auf einen spannenden Test.



Tekken 3

Die Zeit der Vorabberichte ist vorbei: Am 27. März erscheint endlich Namcos brillantes Prügelfest mit der aufwendigen 3D-Grafik, und wir werden natürlich das Beat 'em

Up durch ein Mega-Preview bis in seine kleinsten Bestandteile auseinandernehmen, damit Ihr bereits jetzt schon wißt, was Euch im September erwartet. Das dürft Ihr nicht verpassen!



Ausgabe
5/98
erscheint
am 22.
April

Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Die **Leserbefragung** erfüllt seit dieser Ausgabe eine **doppelte Aufgabe**. Zum einen erhalten wir durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte, zum anderen bildet die Angabe Eures Lieblingsspiels die Grundlage für die neue **Lesercharts**, die es ab der nächsten Ausgabe dann **regelmäßig** gibt

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
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. Wie wichtig ist Dir eine Demo CD, bei einem Preis von DM 9,90?

nicht wichtig ☐
egal ☐
wichtig ☐
7. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
8. Du bist _____ Jahre alt.
9. Welche anderen Magazine liest Du noch? _____

Angaben zur PSG:

1. Wie hat Dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben Dir die Spieletests gefallen?

kleiner ☐
größer ☐
3. Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
6. Habt Ihr Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Wollt Ihr Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Wollt Ihr mehr Hardware News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software News? ☐ Ja ☐ Nein

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: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann

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
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144
Disposition: Andreas Klopfer 0911 / 2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diet 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: Laguna/Infogrames

Abonnement:
Die PlayStation Games kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-).
Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911 / 53 25 179
Fax: 0911 28 72-250

Abonnement Österreich:
Die PlayStation Games kostet im Jahresabonnement ÖS 348,-.
PSV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen

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 PlayStation Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inserentenverzeichnis

2nd zone.....59	M.C. Game43
Accclaim55	Magic Line75
ActivisionU4	Media Attack75
B&E Games37	Media Point.....63
BMGU2	MLC77
CD-ROM Shop29	MVG.....81
CDG.....101	Okay Soft35
Computec Verlag82, 99	Playcom41
Cross53	Psygnosis31, U3
Eidos14, 15	Running Games.....79
Game It73	Video & Game39
Gamers Point11	Videospiele Kraschl.....21
Hint Shop61	Virgin4, 5, 19
Interact34	Wial71
Joysoft67	Wolf Soft.....61
Konami25, 45, 47	World of Games103



**Bleib cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise**



ACTIVISION

MANCHMAL MUSS MAN EINFACH ZUPACKEN

Mit der Stimme
von Val Kilmer!

PITFALL — 3D —

BEYOND THE JUNGLE™



DYNAMIC
SYSTEMS

ABC
SOFTWARE

NBS
VERLAG

Tel. 09471-70170

www.maxsupport.de/activision

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

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

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