

PlayStation **GAMES**

nur **9⁹⁰**
DM

Das unablässige PlayStation-Magazin
05/98

AKTUELL

Tekken 3

Das beste Tekken aller Zeiten

GAMESTESTS

Resident Evil 2

Der Gruselschocker im Härtestest

MIT CD-ROM

DEMO AUF CD
Forsaken



360°-Shooter der
Extraklasse:
schwindelerregend gut

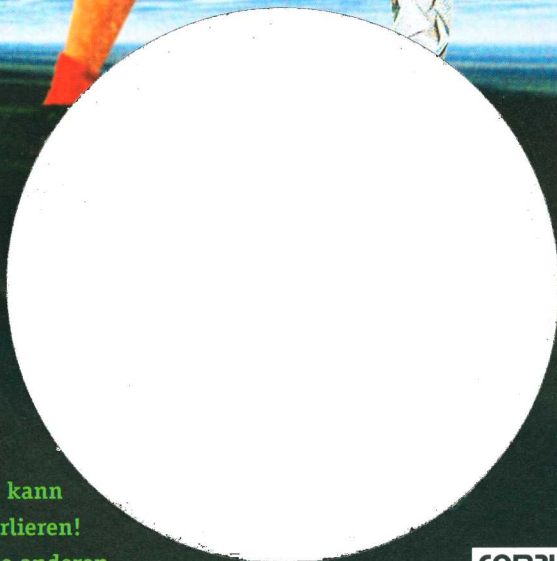
16 Seiten Tips & Tricks: 9 Seiten Resident
Evil 2, Diablo und Dark Omen

COMPUTEC
GERMANY



Denke nie, es ist nur ein **Spiel!**

COMPUTEC Verlag



NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR ab nur 5,90 DM 5,90

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIEL-LEITFADEN

Forsaken PS
→ Der neue Action-Shooter mit 100 Levels

Iguana-Special MSX
→ 1. Iguana-Special mit 100 Levels

Resident Evil 2
→ Mehr Action, mehr Spannung, mehr Terror und Komplexität als je zuvor

5 Jahre Mega Fun

→ Mega-Spezialspiel plus 16 weitere Nintendo-Specials

Abdruck, S. 30:
TOCA Touring Car Championship,
Broken Hell, Pandemonium 2

Denn
wer so
denkt, kann
nur verlieren!
Für alle anderen
gibt es MEGA FUN!
Für nur DM 5,90.

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine.

Dreimal U for You!

Die zugegebenermaßen etwas skurrile Überschrift ist schnell erklärt. Seit dem ersten April verstärkt unser neuer Mann in der Runde, Udo Lewalter, unsere Redaktionscrew. Mit Udo, Uwe und Ulf sind damit wohl sämtliche Variationen eines Namenthemas ausgeschöpft. Zu seiner Person: Udo als Videospielefreak zu bezeichnen wäre fast noch untertrieben. Legendäre Geschichten ranken sich um seine Person. So bezahlte der „Kölscher Junge“ beispielsweise für eine der ersten PlayStations in Deutschland überhaupt sage und schreibe 2400 DM (kein Witz!). Dagegen mutet der Kauf der Import-Saturn-Konsole mit 1800 DM geradezu wie ein Schnäppchen an. Seine Videospiel Leidenschaft wurde ihm allerdings nicht nur in finanzieller Hinsicht zum Verhängnis. Nachdem er seine Freundin wochenlang mit seiner PlayStation „betrogen“ hatte, verabschiedete die sich ihrerseits nach über sechs Jahren Partnerschaft wutentbrannt mit einem beherzten Tritt auf die Saturn-Konsole (glücklicherweise nicht die PlayStation!) und verschwand für immer in den Vereinigten Staaten. Ihr merkt also, Udo geht bei seinem neuen Job voll auf und stellt somit eine kompetente Verstärkung der PSG-Mannschaft dar. Die hatte ihrerseits wieder alle Hände voll zu tun, die neuesten PlayStation-Erregenschaften zu sichten. Ein klares Highlight von vielen dieser Ausgabe stellt sicherlich das geniale und zudem exklusive **Forsaken-Demo** dar, daß wir nicht ohne Stolz vor dem offiziellen Erscheinungstermin präsentieren

können. Aber auch der Heftinhalt ist alles andere als langweilig. Ulf stattete der britischen Edelschmiede **Psygnosis** einen informativen Besuch ab und berichtet bereits jetzt über die kommenden Software-Knaller dieses Jahres, wie beispielsweise **Colony Wars 2**. Mit **Resident Evil 2**, **Need for Speed 3** oder **Deathtrap Dungeon** können wir Euch zudem im Test-Teil absolute Software-Granaten präsentieren. Last but not least haben wir für alle Prügel spiel-Liebhaber noch einen absoluten Oberhammer. Auf insgesamt sechs Seiten lüften wir in unserem Mega-Preview nahezu alle Geheimnisse zu **Tekken 3** plus einem Interview mit den Entwicklern. Einziger Wehrmutstropfen: Sony hat es leider nicht geschafft, uns rechtzeitig eine Test-Version zum Über-Rennspiel **Gran Turismo** zu schicken, so daß Ihr Euch bis zum großen Härte-test noch eine weitere Ausgabe gedulden müßt. Dennoch denken wir, daß in dieser Ausgabe wieder eine Menge Gutes steckt, oder... ?

Viel Spaß beim Lesen!

Ever PlayStation Games-Team



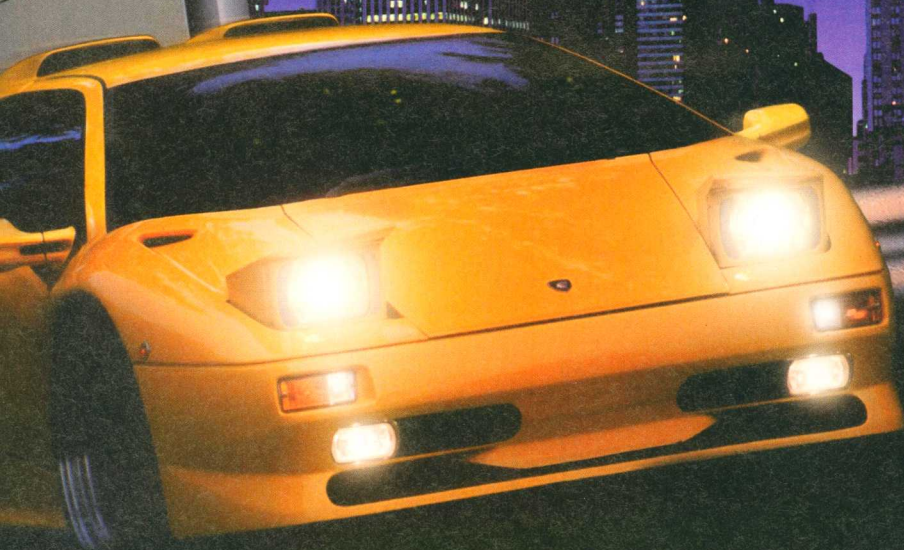


HEAVENLY
CREATURES

SuperB

SuperBra and all associated logos are trademarks of

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved. Automobile Lamborghini, Diablo SV and all associated logos are trademarks of Automobile Lamborghini S.p.A.

AKTUELL

Adidas Power Soccer '98	26
Psygnosis im WM-Fieber	
Batman & Robin	42
Terror in Gotham City	
B-Movie	50
Scurriler Kampf gegen die Aliens	
Blast Radius	20
Der neue Wing Commander?	
Brave Fencer Musashiden	40
Squaresofts neuestes Action-Adventure	
Bushido Blade 2	48
Eine Frage der Ehre	
Colony Wars 2	22
Die Space-Opera geht weiter	
Constructor	46
Schaffe, schaffe, Häusle baue	
Crystal Dynamics-News	14
Legacy of Kain 2, The UnHoly War, Akuji the Heartless	
Ed Hunter	50
Iron Maidens Maskottchen in Light-Gun-Action	
Frankreich '98: Die WM	59
Das offizielle Spiel zur Fußball-WM	
International Superstar Soccer Pro '98	58
Konami legt den Fußball-Klassiker neu auf	
MediEvil	52
Ungemein stilvolles 3D-Beat 'em Up	
O.D.T.	28
3D-Action mit Rollenspieleinslagen	
Parasite Eve	36
Squaresofts Konkurrenzprodukt zu Resident Evil	
Phat Air	56
Ab in den Schnee	
Psybadek	24
Jump & Run-Hybrid für WipeOut-Fans	
Psygnosis Special	18
Alles über Englands größtes Softwarehaus	
Super Cross	44
Schlamm Schlacht oder Simulation?	
Tekken 3	8
Rückkehr der Fistfighter	
Tenchu	38
Fernöstlicher 3D-Klopfer	
Tomorrow Never Dies	34
Mein Name ist Bond, James Bond	
V2000	48
Der Klassiker im neuen Gewand	
Viper	32
Futuristische Helikopter-Action	
X-Men vs Street Fighter EX Edition	54
Capcom holt zu einem neuen Rundumschlag aus	
Xenocracy	56
Weltraumschlacht, ohne wenn und aber	
Zero Pilot	32
Kampf um den Pazifik	

TEST



Forsaken Seite 72 Mit enorm guter Spielbarkeit und herausragender Technik setzt sich der 3D-Shooter an die Spitze der Ballerorgien. Schnelle Beats und heiße Infigths lassen das Blut des Piloten gefrieren

Armored Core	103
Virtuelle Panzerschlacht	
Beast Wars Transformers	101
Die Nachfolger der Transformer geben ihren Einstand auf der PlayStation	
Bombberman World	80
Spaßiges Bombenlegen - endlich auch auf der PlayStation	
Chill	104
Silicon Dreams Snowboard -Sim im Pulverschnee	
Deathtrap Dungeons	68
Im Labyrinth des Todes gegen Orks, Trolle und Drachen	
Diablo	78
Mit Blizzards RPG-Hack-&Slay-Mixtur durch die Dungeons der Dämonen	
Forsaken	72
3D-Shoot 'em Up der besonderen Art	
Ghost in the Shell	76
Manga goes PlayStation	
Kula World	102
In dem fesselnden Geschicklichkeitsspiel dreht sich alles um einen Ball	
Need for Speed 3	70
Acht Rennschlitten der Superlative wollen über den Asphalt gejagt werden	
Pax Corpus	81
Die goldene Zitrone unter den Lara Croft-Klonen	
Resident Evil 2	74
Mit heißen Wummern gilt es, Raccoon City vor der Monsterbrut zu bewahren	
Snow Racer '98	102
Lagunas frühsummerliche Snowboard -Sim	
Steel Reign	76
Futuristische Panzerschlacht	
Super Pang Collection	81
Capcom hat alle drei Klassiker auf eine CD gepreßt	
Total NBA '98	66
Mit Sony geht's auf Jordans Spuren	
V-Ball	100
Witzige Beach-Volleyball -Simulation mit RPG-Elementen	



Coming Up S. 112 Das wird Euch in den nächsten drei Monaten beschäftigen

EXTRA

Coming Up	112
Game Mail	108
Gex 3D Gewinnspiel	106
Highscore	111
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
Start	3

INDEX

Adidas Power Soccer '98	26	MediEvil	52
Andretti Racing	86	Mega Man X3	84
Armored Core	103	Need for Speed 3	70
B-Movie	50	O.D.T.	28
Batman & Robin	42	One	85
Beast Wars Transformers	101	Parasite Eve	36
Blast Radius	20	Pax Corpus	86
Bomberman World	80	Phat Air	56
Brave Fencer Musashiden	40	Psybadek	24
Bushido Blade 2	48	Psygnosis Special	18
Bust a Move 3 DX	86	Rebel Assault II	84
Chill	104	Resident Evil 2	74
Colony Wars 2	22	Resident Evil 2	90
Constructor	46	Shadow Master	84
Contra - Legacy of War	86	Snow Racer '98	102
Critical Depth	85	Spider	85
Crystal Dynamics	14	Steel Reign	76
Dark Omen	88	Super Cross	44
Deathtrap Dungeons	68	Super Pang Collection	81
Destruction Derby 2	84	Tekken 3	8
Diablo	78	Tenchu	38
Diablo	87	Time Commando	86
Disrupter	86	Titan Wars	84
Ed Hunter	50	TOCA Touring Car Championship	84
Forsaken	72	Tomorrow Never Dies	34
Frankreich '98: Die WM	59	Total NBA '98	66
Gex 3D - Enter the Gecko	85	V-Ball	100
Ghost in the Shell	76	V2000	48
International Superstar		Viper	32
Soccer Pro '98	58	WWF In Your House	84
Iron & Blood	86	X-Men vs Street Fighter EX Edition	54
Iznogoud	85	X2	84
Kula World	102	Xenocracy	56
Madden '97	86	Zero Pilot	32
Madden '98	86		
Mass Destruction	84		

CODES

Andretti Racing	86
Bust a Move 3 DX	86
Contra - Legacy of War	86
Critical Depth	85
Dark Omen	88
Destruction Derby 2	84
Diablo	87
Disrupter	86
Gex 3D - Enter the Gecko	85
Iron & Blood	86
Iznogoud	85
Madden '97	86
Madden '98	86
Mass Destruction	84
Mega Man X3	84
One	85
Pax Corpus	86
Rebel Assault II	84
Resident Evil 2	90
Shadow Master	84
Spider	85
Time Commando	86
Titan Wars	84
TOCA Touring Car Championship	84
WWF In Your House	84
X2	84



Resident Evil 2
Komplettlösung
Seite 90 Unsere
Zombie-Hatz geht in
die zweite Runde.
Nun erlöst Claire Ra-
coon City von der
Monsterbrut

The King Of Iron Fist Tournament

Tekken 3

Sie sind zurück! Die legendäre **Faustkämpferriege** um Prügelvater **Heihachi Mishima** geht bald auch auf der heimischen PlayStation in die dritte Runde. Was die japanische Version von **Tekken 3** zu bieten hat, verraten wir Euch natürlich schon jetzt

Was war das ein Tag! Am Morgen flatterte die japanische Verkaufsversion eines Spiels ein, dessen beide Vorgänger ich mittlerweile schon vergöttere. Die Rede ist vom neuesten Teil der Tekken-Serie, den ich bereits in der Spielhalle ausgiebig gespielt hatte. Ein erhöhter Puls schlag war festzustellen, als die schwarze CD in das Laufwerk der PlayStation glitt, und sofort war ich im Bann der brandaktuellen Prügelorgie von Namco - They're back! Schon die Introsequenz läßt dem

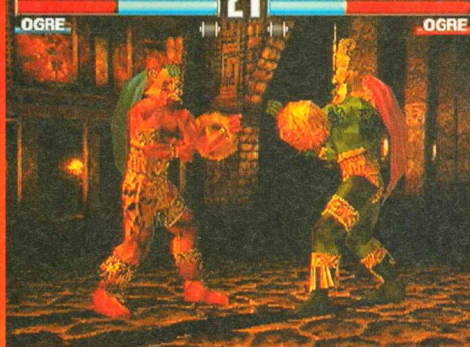
Spieler förmlich das Wasser im Mund zusammenlaufen. Hier werden Euch die einzelnen Kämpfer und ein Teil der Story in einem superben Renderfilm vorgestellt. 15 Jahre sind seit dem letzten Aufeinandertreffen vergangen. Der

Machtkampf um die Vorherrschaft im mächtigen Mishima-Konzern zwischen Vater und Sohn (Heihachi und Kazuya) wurde zugunsten des älteren Fistfighters entschieden. Doch dann macht dieser einen mysteriösen Fund: In alten Ruinen wurden Hinweise auf einen Gott des Kampfes gefunden. Diese Hoheit ist auf der Suche nach den Seelen und der Kraft von großen Kriegerern. So verschwinden wenig verwunderlich als bald zahlreiche

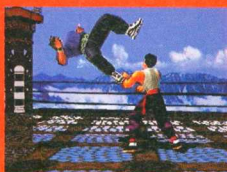
„Tekken 3 könnte grafisch und spielerisch den Prügel-Zenit erklimmen“

Kämpfer. Auch Jun, die Mutter vom neuen Helden Jin, wird von den Seelenräubern heimgesucht und schließlich getötet. Ihr Sprößling erfährt daraufhin seine wahre Herkunft: Sein Vater war kein geringerer als der von Heihachi getötete Kazuya Mishima. Sofort reist der 15 Jahre junge Sprößling zu dessen Großvater, der mittler-

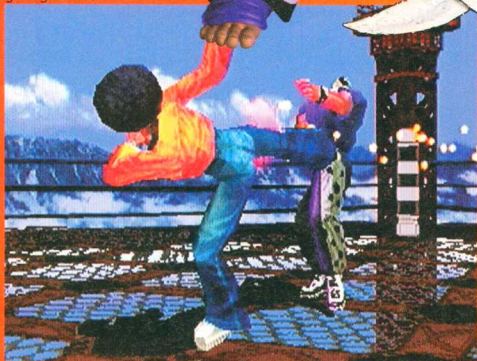
True Ogre hat die dumme Angewohnheit, Feuer auf seinen Widersacher zu speien. Ansonsten ist das fliegende Ungetüm aber recht langsam in seinen Bewegungsabläufen



Die Fightertexturen sind wirklich sehr detailliert. Außerdem verfügt jeder Faustkämpfer über mindestens 2 unterschiedliche Kampfanzüge



Mit genügend Übung können ellenlange Combos ausgeführt werden. Um sie zu erlernen, bietet der Trainingsmodus wieder die Command-Option, in der kleinere Combos grafisch angezeigt werden



Die Moves der Kämpfer gleichen denen des Spielhallenvorbildes. Auch die tollen Transparenzeffekte bei kritischen Treffern wurden übernommen und lassen Euch die Gewalt des Kicks förmlich spüren



Einer der herausragenden neuen Helden im Kämpferfeld ist der Afro-Amerikaner **Tiger**. Auch er beherrscht den dem Breakdance ähnlichen Capoeira-Kampfstil

VERGLEICH DIE NEUEN PRÜGLER



Gameplay

Auch der Herausforderer besticht durch seine Spielbarkeit. Alle Attribute, die Tekken auf geniale Art und Weise aufweist, kann auch Dead or Alive vorzeigen. Die Fights laufen sogar noch einen Hauch schneller ab. In diesem Bereich steht der Tecmo-Prügler seiner Konkurrenz also in nichts nach.

Tekken 3 brilliert durch seine hervorragende Spielbarkeit, seine enorme Geschwindigkeit, die geniale Kollisionsabfrage und die Unterstützung des Dual Shock-Controllers.

Grafik

Grafisch kann sich das Game wirklich sehen lassen. Höchste Auflösung, geniale Kämpferanimationen und -darstellung (wallende weibliche Rundungen!) lassen richtige Prügelstimung aufkommen. Die Handkantenprügler sind insgesamt größer geraten als die des dritten Tekken-Teiles. Leider sind die wunderschönen Hintergründe nur zweidimensionale Hi-Res-Bilder ohne Tiefenwirkung.

Die Grafik von Namcos Wunderprügler ist einfach phantastisch. Die Texturen der Handkantenschläger wirken wirklich sehr sauber und detailliert. Zwar sind die Prügler noch immer etwas kantig, doch die Polygonanzahl, aus denen die Helden zusammengestellt sind, wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich erhöht. Tekken 3 bietet zudem die deutlich schönere (Pseudo-3D-)Hintergrundgrafik. Tolle Licht- und Transparenzeffekte verleihen dem Klopfer den letzten Schliff.

Umfang/ Modi

Vom Umfang her hebt sich Dead or Alive nicht sonderlich vom Feld des Genres ab. Die Modi kennt man bereits aus den meisten Handkantenschlägereien, und der Bonuskampfumfang beläuft sich nur auf zwei müde Recken.

Tekken 3 staubt in dieser Rubrik die meisten Punkte ab. Was hier an versteckten Kämpfen und abwechslungsreichen Modi geboten wird, ist schon der helle Wahnsinn. Motivation pur!

Fazit

Dead or Alive ist sicherlich ein überdurchschnittlicher Prügler, den allerdings sein Schwierigkeitsgrad manchmal selber etwas einbremst. Dem Spieler wird einfach zu wenig Neues geboten, und das Kampferfeld ist erschreckend klein.

Klarer Sieger des Preview-Vergleiches ist sicherlich der Vertreter von Namco. Er toppt in allen Belangen die gesamte Konkurrenz und bietet durch die vielen Charaktere, Moves, Modi und die motivierende spielerische Substanz Spielspaß für einige Wochen.



Auch der neue **Dual Shock-Controller** wird hervorragend unterstützt. Man spürt dadurch förmlich jeden Schlag am eigenen Leib



Jeder Kämpfer besitzt eine eigene **Endsequenz**. Für Abwechslung sorgen neben den FMVs auch Comicstreifen im Manga-Stil

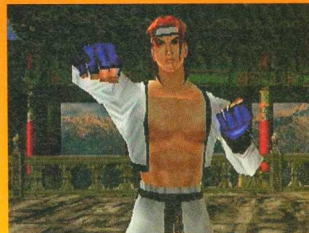
„Die Kämpfe wurden noch schneller und die Texturen auf den Polygonprüglern noch detaillierter“

weile 73 Lenze zählt. Jin kennt nur noch ein Ziel: Er will den Tod seiner Mutter rächen und beginnt daher, die Kampftechniken seiner Eltern zu erlernen. In Heihachi findet er einen her-

vorragenden Lehrmeister, der den Naseweis in nur vier Jahren zu einem ernstzunehmenden Kampfsportler trainiert. Nun ist die Zeit der Rache gekommen. Heihachi veranstaltet das dritte

Iron Fist-Turnier, um dem böartigen Gott eine Falle zu stellen. Neben den schon bekannten Charakteren Paul Phoenix, Nina Williams, Yoshimitsu, Lei Wulong und King reißen sich zu Anfang fünf neue Gesichter in die Kämpferriege. Da wäre beispielsweise die 16jährige Chinesin Ling Xiaoyu, die durch ihre außergewöhnlichen Kung-

Fu-Fähigkeiten besticht. Sie möchte unbedingt das Turnier gewinnen, um von Heihachi einen Vergnügungspark als Preisgeld zu erhalten. Der zweite neue Faustkämpfer ist der 19 Jahre alte Koreaner Hwoarang, dem Altmeister Baek seine gesamten Tae Kwan Do-Kenntnisse vermittelt hat. Er war Anführer einer Streetgang und verdiente sich dort blutiges Geld. Sein Ziel ist es, den Gott des Kampfes auf dem Turnier zu vernichten, um so den Tod seines Meisters Baek zu rächen, den das gleiche Schicksal ereilte wie Jun. Auch der Sohn eines weiteren Ex-



Hwoarang ist einer der neuen Kämpfer. Er besticht durch seinen Tae Kwan Do-Kampfstil und gibt dem Gegner durch seine schnellen Bewegungen kaum eine Chance



Ganz besonders gut gelungen ist der **Tekken Force Mode**. Hier gilt es, sich durchzuprügeln, um drei unterschiedliche **Schlüssel** zu ergattern



An der Stage von Law läßt sich anhand der **Hintergrundgrafik** gut der Unterschied zur Arcade-Version feststellen. Die Straßenzüge wirken nicht so räumlich wie die im Automatenbild



Auch der altbekannte **Team Battle-Modus** steht in Tekken 3 wieder zur Verfügung



Im **Trainingsmodus** wird auch die Effektivität der einzelnen Tritte und Schläge auf dem Bildschirm angezeigt



Im **Survival-Modus** gilt es, mit dem Kämpfer Deiner Wahl möglichst viele Runden zu überstehen

Helden spielt in Tekken 3 eine wichtige Rolle: Forest Law, der den Kampfstil seines Vaters, Marshall Law, perfekt übernommen hat. Er reist gemeinsam mit dem großen Fighter King zum Event des Jahrzehnts. Als letzter und überaus interessanter Charakter findet sich der ehemalige Student Eddy Gordo in der Kämpferriege ein. Er ist ein 27-jähriger Brasilianer, der durch Schicksalsschläge im Gefängnis landete. Dort lernt er während seines achtjährigen Aufenthaltes von einem alten Mann die Capoeira-Technik perfekt in Kämpfen anzuwenden, die einem tödlichen Breakdance ähnelt. Er

„Tekken 3 steht seinem Automaten Vorbild in fast nichts nach - einfach unglaublich“

erscheint beispielsweise der 29-jährige Amerikaner Bryan Fury. Er ist von Beruf Polizist, der das Kickboxen als Kampfstil bevorzugt. Auch die geistesgestörte Kampfmaschine Gun Jack ist nach nochmaligem Durchspielen wieder mit von der Partie. Sein Stil hat sich innerhalb der vergangenen 15 Jahre nicht sonderlich geändert. Noch immer

sind seine gewaltigen Arme die durchschlagendste Waffe des im Labor entwickelten Roboters. Nach weiterem erfolgreichen Durchfighten mit einer anderen Figur steht Euch mit Heihachi Mishima der wohl bekannteste Charakter der Tekken-Trilogie zur Verfügung. Der Konzernleiter beherrscht seinen Kampfstil Karate noch wie zu besten Zeiten. Der nächste Knochenbrecher ist die Amerikanerin Julia Chang. Die erst 18-jährige Archäologin versucht das Turnier mit ihrem flotten Kenpo-Kampfstil für sich zu entscheiden. Ein weiterer Zusatzfighter ist der ehemalige Leibwächter Heihachis, Kuma (bzw. Panda). Der mächtige Bär vermag noch immer, mit seinen gewaltigen Prankenschlägen seine Gegner einzuschüchtern.

Die nächsten und letzten drei Bonuskämpfer

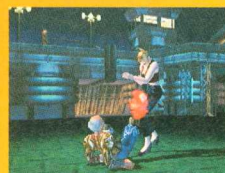
sind extrem außerge-wöhnlich, da sie

sich vom gesamten Fighterfeld stark abheben. So ist das Wesen Mokuji ein Baumstumpf, der den Kampfstil eines jeden Tekken 3-Helden beherrscht und auch anwendet. So kann es Euch passieren, daß der Holzprügler in der ersten Runde noch Lee imitiert, während er in der darauffolgenden Stage den Kampfstil von Heihachi verwendet. All seine Fähigkeiten hat sich Mokuji im Trainingsraum von den Kämpfern abgeschaut, die ihn so gnadenlos ver-möbelt haben.

Weniger lustig treten da schon die beiden Ogre-Wesen auf, die Euch zu guter Letzt begegnen. Viel weiß man nicht über sie, doch laßt Euch eines gesagt sein: Diese zwei sind wirklich harte Brocken. So kann Ogre II (True Ogre) sogar in guter Drachenmanier kurzzeitig fliegen und Feuersalven auf Euch katalpieren. Habt Ihr all diese Anstrengungen erfolgreich über-

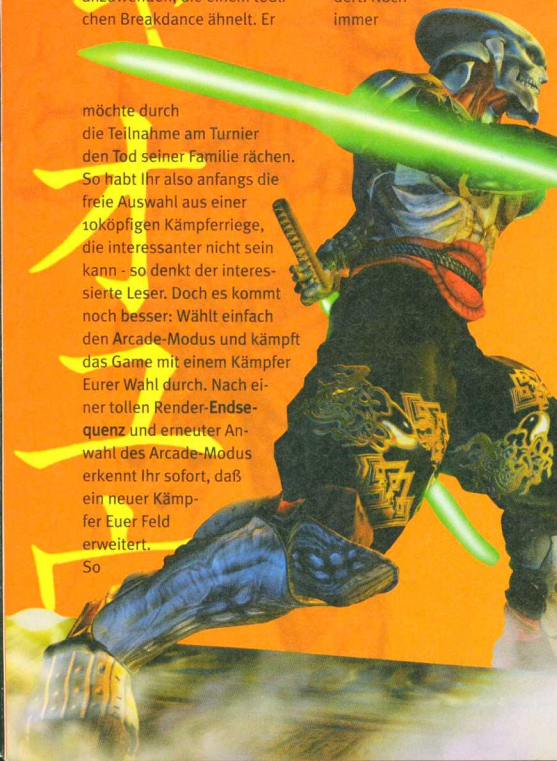
„Durch versteckte Kämpfer und Modi sorgt Tekken 3 für enorme Langzeitmotivation“

wunden, so stehen Euch 19 Kämpfer zur Verfügung, eine Zahl, die durch erfolgreiches Durchprügeln weiterer Modi zu einem späteren Zeitpunkt nochmals erweitert werden kann. Doch nicht nur die Masse an Kämpfern kann überzeugen, sondern auch das Gameplay strotzt mal wieder voller Superlative. Die Moves und Grundcombos der alten Recken haben sich kaum verändert. Alte Tekken-Hasen werden sich also sofort in das Game hereinfinden. Doch auch Anfänger dürften keinerlei Anlaufschwierig-



Wie schon in dem Vorgänger, so sind auch im dritten Teil des Epos wieder einige **Bonuskämpfer** versteckt

möchte durch die Teilnahme am Turnier den Tod seiner Familie rächen. So habt Ihr also anfangs die freie Auswahl aus einer 10köpfigen Kämpferriege, die interessanter nicht sein kann - so denkt der interessierte Leser. Doch es kommt noch besser: Wählt einfach den Arcade-Modus und kämpft das Game mit einem Kämpfer Eurer Wahl durch. Nach einer tollen Render-Endsequenz und erneuter Auswahl des Arcade-Modus erkennt Ihr sofort, daß ein neuer Kämpfer Euer Feld erweitert. So



DIE ZEHN HAUPT- UND IHRE BONUSCHARAKTERE

II



Eddy Tiger

Nationalität: Brasilien
Kampfstil: Capoeira
Alter: 27
Größe: 188 cm

Gewicht: 75 kg
Blutgruppe: B
Beruf: keiner



Kuma/Panda

Nationalität: keine
Kampfstil: Heihachi-Stil + eigene Moves
Alter: 18-20/16-17
Größe: 280 cm/277cm

Gewicht: 210 kg/200 kg
Blutgruppe: ?
Beruf: Heihachis Leibwächter/
Xiaoyus Leibwächter



Ling Xiaoyu

Nationalität: China
Kampfstil: Bagua Fist
Alter: 16
Größe: 157 cm

Gewicht: 42 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Studentin



Julia Chang

Nationalität: USA
Kampfstil: Kenpo
Alter: 18
Größe: 165 cm

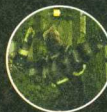
Gewicht: 54 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Archäologin



Yoshimitsu

Nationalität: Japan
Kampfstil: Manji (Ninja-Stil)
Alter: ?
Größe: 178 cm

Gewicht: 63 kg
Blutgruppe: o
Beruf: Anführer der Manji



Gun Jack

Nationalität: ?
Kampfstil: Power Fighting
Alter: 7
Größe: 220 cm

Gewicht: 170 kg
Blutgruppe: plutonium
Beruf: unbekannt



Nina Williams

Nationalität: Irland
Kampfstil: Aikido
Alter: 22
Größe: 161 cm

Gewicht: 49 kg
Blutgruppe: A
Beruf: ?



Mokujin

Nationalität: ?
Kampfstil: Kunst der Verwandlung
Alter: ?
Größe: 178 cm

Gewicht: 95 kg
Blutgruppe: Baumharz
Beruf: Trainings-Dummy



Forest Law

Nationalität: USA
Kampfstil: Martial Arts
Alter: 25
Größe: 177 cm

Gewicht: 66 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Lehrer der Kampfkunst im Dojo



Anna Williams

Nationalität: Irland
Kampfstil: Aikido
Alter: 22
Größe: 161 cm

Gewicht: 49 kg
Blutgruppe: A
Beruf: ?



Hwoarang

Nationalität: Korea
Kampfstil: Tae Kwan Do
Alter: 19
Größe: 181 cm

Gewicht: 68 kg
Blutgruppe: o
Beruf: Anführer einer Streetgang



Bryan

Nationalität: USA
Kampfstil: Kickboxen
Alter: 29
Größe: 186 cm

Gewicht: 80 kg
Blutgruppe: ?
Beruf: Polizist



Paul Phoenix

Nationalität: USA
Kampfstil: Judo
Alter: 46
Größe: 187 cm

Gewicht: 81 kg
Blutgruppe: o
Beruf: keiner



Heihachi Mishima

Nationalität: Japan
Kampfstil: Karate
Alter: 72
Größe: 179 cm

Gewicht: 80 kg
Blutgruppe: B
Beruf: Geschäftsführer des Mishima-Konzerns



King

Nationalität: Mexiko
Kampfstil: Wrestling
Alter: 28
Größe: 200 cm

Gewicht: 90 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Profi-Wrestler



Ogre

Nationalität: k.A.
Kampfstil: k.A.
Alter: k.A.
Größe: k.A.

Gewicht: k.A.
Blutgruppe: k.A.
Beruf: keiner



Lei Wulong

Nationalität: China
Kampfstil: Wu Xing Fist
Alter: 45
Größe: 175 cm

Gewicht: 65 kg
Blutgruppe: A
Beruf: Polizist



True Ogre

Nationalität: k.A.
Kampfstil: k.A.
Alter: k.A.
Größe: k.A.

Gewicht: k.A.
Blutgruppe: k.A.
Beruf: keiner



Jin Kazama

Nationalität: Japan
Kampfstil: Karate, Kazama
Alter: 19
Größe: 180 cm

Gewicht: 75 kg
Blutgruppe: AB
Beruf: keiner



...weiter geht's, aber wie...?



Tolle Ansichten des Kampfes werden Euch im Replay geboten. Die Kamerafahrten sind beeindruckend fließend



Wie detailliert die Kämpfer texturiert wurden, zeigt auch der Bambusbär Panda, der sogar kleine Glöckchen am Handgelenk trägt



Gewaltige Kicks, die den Gegner beinahe aus dem Bildschirm jagen, begegnen dem Spieler ständig

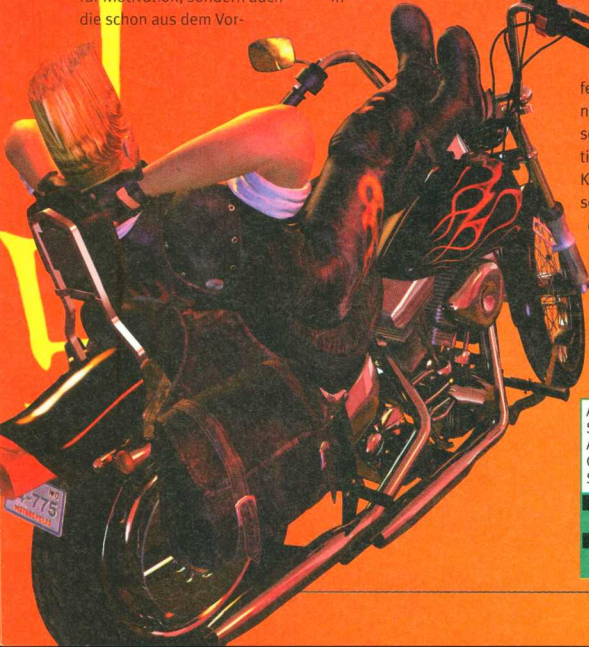
keiten befürchten, so leicht gehen die simplen Grundcombos von der Hand. Aber auch der Profi braucht keine Angst zu haben. Die Motivation, alle Moves zu erlernen, ist riesengroß. Aber Achtung - dabei kann es zu Verstauchungen der Fingerkuppen kommen, da beispielsweise sieben unterschiedliche Tasten gedrückt werden müssen, um mit Jin den „Hell Sweep“ zu vollziehen. Die Moves lassen sich im Trainingsmodus ohne gegnerische Gegenwehr zur Genüge einüben. Außerdem können kleinere Grundcombos jederzeit grafisch angezeigt werden, wodurch aufbauend komplizierte Varianten von Spielerprofilen entwickelt werden. Doch nicht nur der Trainingsmodus sorgt für Motivation, sondern auch die schon aus dem Vor-

gänger bekannten Modi (Time Attack Mode, Team Battle Modus, Survival Modus) sorgen für Spielspaß. Das Bonbon an frei anwählbaren Modi schlechthin ist aber zweifelsohne der **Tekken Force Mode**, der unglaublich anspruchsvoll ist. Hier scrollt Ihr im Stile des zweidimensionalen Prügelklassikers Final Fight von links nach rechts durch die Landschaft und erwehrt Euch einer immer größer werdenden Masse von Gegnern. Der Gesamtweg, der von Euch zurückzulegen ist, wird unterteilt in vier Abschnitte. Diese sollten in einem bestimmten Zeitlimit absolviert sein. Jeder verprügelte Gegner schenkt Euch zwei bis vier Sekunden kostbarer Zeit - Time Crisis läßt grüßen. In

Kämpfen verlorene Energie kann durch diverse Köstlichkeiten wieder aufgefrischt werden. Am Ende eines jeden Abschnitts wartet dann ein Kämpfer aus der Heldenriege auf Euch. Auch für dessen Beseitigung habt Ihr nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Diese läuft sichtbar über dem Kopf des Gegners ab. Habt Ihr alle Stages erfolgreich durchprägt, bekommt Ihr einen kuppelfernen **Schlüssel**. Nach kompletten viermaligem Durchspielen dieses coolen Modus habt Ihr noch die silberne und goldene Variante eingestrichen, und der Weg zu einer neuen Stage ist freigelegt. Diese birgt eine Überraschung besonderer Art in sich ... Nach so vielen Modi interessiert Euch sicherlich auch die technische Seite brennend: Der Name Tekken steht für geniale Kämpferanimationen, flotte 3D-Engine, versteckte Helden, superschnelles Gameplay und - wichtig für dieses Genre - saubere Kollisionsabfragen. Genau diese Aspekte werden auch vom dritten Teil strikt eingehalten. Steigt Ihr also das erste Mal in den Ring, so könnt Ihr Euren Augen kaum traumen. Die Kämpfer sehen wirklich phantastisch aus. Ihre Ecken und Kanten wurden gegenü-

ber dem Vorgänger noch einmal minimiert (aber leider nicht gänzlich ausgemerzt), die Outfits stark verbessert, und die Animationen wirken noch fließender. Es ist schon faszinierend, den herumwirbelnden Beinen des Afrofighters Tiger zuzuschauen, die mit enormer Wucht die Gegner reihenweise von der Platte putzen. Im Vergleich zur Automatengrafik müssen wir in diesem Bereich also auf nichts verzichten. Anders sieht es da schon bei der **Hintergrundgrafik** aus. Sie wirkt zwar nicht so räumlich wie die Polygonhintergründe der Arcade Prügelei, doch im Gegensatz zum Vorgänger ist diese grafisch und atmosphärisch einfach viel schöner anzusehen. Fazit: Tekken 3 gehört aufgrund der brillanten technischen Qualität und der superben Spielbarkeit auf den Thron der 3D-Prügler. Dank der Unterstützung des neuen **Dual Shock-Controllers** spürt Ihr zudem die Gewalt eines jeden Treffers förmlich am eigenen Körper. Es werden einfach keine Wünsche offen gelassen, so daß wir nur hoffen können, daß Frühjahr und Sommer schnell vorbeiziehen ... (Udo L.)

Muster von: Galaxy, 0 89 - 77 50 03



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

GEPLANT FÜR
September '98

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Tekken 3

Hersteller/Vertrieb: Namco/Sony
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: 21 Kämpfer



„Namco setzt sich mit dem neuesten Meisterwerk in allen Belangen positiv von der Konkurrenz ab“

... mit Masanori Yamada

Tekken 3

Wir hatten die Gelegenheit dem Programmierer von Namco, Masanori Yamada, einige Fragen zum neuesten Prügelhit und zu den Zukunftsvisionen des Unternehmens zu stellen

PlayStation Games: Wofür steht der Name Tekken?

Yamada: Tekken steht für Eisenfaust. Ein würdiger Name für dieses Spiel, finden Sie nicht?

PSG: Das Tekken 3-Team ist nur eines von vielen Entwicklungsteams bei Namco. Es wäre einmal interessant zu wissen, wie viele Menschen in welchen R & D-Abteilungen für die Softwareschmiede insgesamt arbeiten.

Yamada: Bei Namco arbeiten im Bereich Home-Entertainment/Videogames circa 200 Menschen in verschiedenen Teams an der Entwicklung von Spielen und anderen Projekten. Hauptverantwortlich haben an Tekken 3 in der Abteilung R & D sieben Leute gearbeitet, die von einem großen Team unterstützt wurden.

PSG: Verglichen mit Tekken 2 dauerte die Arcade-Umsetzung des dritten Teils für die PlayStation sehr lange. Gab es dabei technische Probleme?

Yamada: Für die Umsetzung des Tekken 3 Automaten auf PlayStation haben wir uns die Zeit genommen, die für einen Referenztitel angemessen ist. Wir haben im Sommer '97 mit

der Programmierung für die PlayStation begonnen. Im Vergleich zu Tekken 2 wurde die Datenmenge allein bei den Charakteren um das Dreifache erhöht. Um Tekken 3 so realistisch zu machen, haben wir alle Moves von bekannten Kämpfern im Motion-Capturing eingespielt und auch die Ergebnisse auf dem Screen perfekt durchtesten lassen. Tekken 3 ist im Vergleich zu seinen Vorgängern von der Story und von der Grafik her eine neue Beat 'em Up-Dimension.

PSG: Auf welchem Zeitraum belief sich die gesamte Entwicklungszeit?

Yamada: Die Programmierung der Automatenversion und die Umsetzung auf PlayStation haben insgesamt über ein- und einhalb Jahre in Anspruch genommen.

PSG: Wie sieht es mit einem möglichen vierten Teil der Tekken-Serie aus?

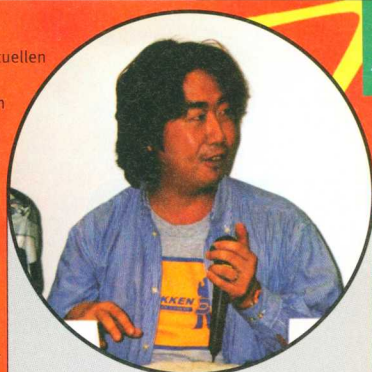
Werden dort die aktuellen Kämpfer weiterentwickelt, oder planen Sie einen kompletten Neubeginn?

Yamada: Tekken 3 ist eine Fortsetzung der bekannten Tekken-Geschichte. Die Charaktere sind reifer geworden, neue sind hinzugekommen. Wie es weitergehen könnte, werden wir Ihnen heute nicht verraten.

PSG: Haben Sie denn schon Ideen für den möglichen Nachfolger?

Yamada: Wir freuen uns über Tekken 3 auf PlayStation, das im Spätsommer auch nach Europa kommen wird. Das Warten auf die PAL-Version lohnt sich, glauben Sie es mir. Die wichtigste Frage ist deshalb, ob wir in der Gunst der Kampfsport-Fans den Erfolg von Tekken 2 noch übertreffen können. Alles andere ist sekundär!

PSG: Beat 'em Ups sind ein Genre, das nicht soviel Platz für revolutionäre Neuerungen zulässt, wie beispielsweise das Jump & Run-Genre. Wie stellen Sie sich denn die Zukunft der Handkantensschläger vor?



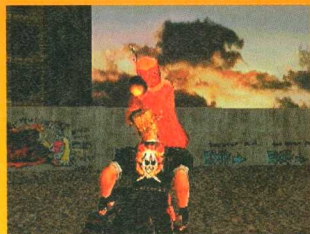
„Tekken steht für Eisenfaust. Ein würdiger Name für dieses Spiel, finden Sie nicht?“

Yamada: Spielen Sie Tekken 3, dann sehen Sie, wie wir die Zukunft von Kampfsportspielen sehen. Neben den klassischen Modes finden Sie den neuen Tekken Force Mode, wo der Spieler Teil einer horizontal scrollenden Action wird. Vier Stages mit jeweils einem superstarken Boss-Charakter machen speziell diesen Modus zu einem Genuß.

PSG: Die Welt wartet auf eine neue Arcade-Hardware von Namco. Können Sie uns etwas darüber sagen?

Yamada: Der Arcade-Bereich nimmt bei Namco knapp 30 Prozent aller Aktivitäten ein. Sicher werden wir auch hier weitere Hardware-Entwicklungen haben, aber dazu können wir im Moment nichts sagen.

PSG: Die letzte Frage: Was ist momentan Ihr Lieblingsspiel? **Yamada:** Ich liebe sportliches Autofahren: Gran Turismo!



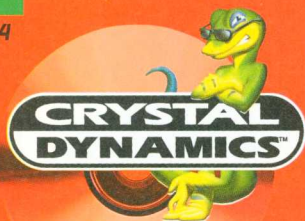
Einer der witzigsten Charaktere ist das Baumwollens Mokujin. Es hat die Angewohnheit, den Kampfstil eines bestimmten Kämpfers zu imitieren



Es ist schier unglaublich, mit welcher Geschwindigkeit die Kämpfe ablaufen. Eine Rundenzeit von unter 20 Sekunden ist die Regel



Jin hat in nur vier Jahren sehr viel von seinem Großvater gelernt. Dadurch ist er zu einer mächtigen Kampfmaschine geworden



Crystal Dynamics greift nach den Sternen

Mit ihrem **98er Line-Up** will **Crystal Dynamics** an die Erfolge von **Gex**:

Enter the Gecko und Pandemonium 2 an-

knüpfen. Die **ersten News** über das Sequel zu **Legacy of Kain** und zwei weitere Titel erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten

Kampf der Voodoo-Priester

Akuji the Heartless

In einer Welt voller **Voodoo-Magie** müßt Ihr Euch auf die Suche nach den **Geistern** Eurer Vorfahren machen

Das Leben der Bewohner der Welt Mamora wird wie das ihrer Götter von Verrat, Intrigen und Kämpfen beherrscht. Seit Angedenken befinden sich die mächtigen Familien im Krieg und kämpfen um die Vorherrschaft auf dieser Welt. Ein endloser Konflikt, bis der Voodoo-Priester Murat seinen Stamm an die Spitze eines Imperiums führte. Durch geschickte eingefädelte Heiraten und Allianzen konnte er seine Machtbasis immer erweitern und festigen. Die bevor-

stehende Heirat seines jüngsten Sohnes **Akuji** mit der Tochter eines konkurrierenden Stammes sollte für einen langen Frieden sorgen. Jedoch wurde **Akuji** von seinem neidischen Bruder **Orad** umgebracht. Die Gefolgsleute von **Orad** haben kurzerhand das Herz von **Akuji** herausgerissen, der somit in die Hölle verbannt wurde. Tot ist er jedoch nicht, muß aber die Geister seiner Vorfahren finden, um wieder in die Welt Mamora zu gelangen. Ihr übernehmt natürlich die Kontrolle über **Akuji** und müßt mit Euren Voodoo-Kräften wieder in die Welt der Lebenden eintreten. Technisch gesehen haben die Jungs von **Crystal** die 3D-Engine von **Gex 3D** um ein Vielfaches verbessert. Der Hauptcharakter besitzt 50 Prozent mehr Animationen als die grüne Echse. Daher wirken seine Bewegungen noch realistischer und geschmeidiger. Auch das **Motion-Capture**-Verfahren ist hier zum Einsatz gekommen. Die Gestaltung der einzelnen Levels ist jetzt schon überaus detailliert. Große Tem-



Das **True-Lightsourcing** sorgt meist für eine gespenstische Stimmung

planlagen, Urwald oder unterirdische Labyrinth sind mit dabei. Mittels **True-Lightsourcing** wird das Geschehen in eine düstere und gespenstische Atmosphäre getaucht. Der Held **Akuji** besitzt neben seinen klauenartigen Waffen eine ganze Reihe von Zaubersprüchen, mit denen er in den rund 14 Levels gehörig aufräumen kann. Neben Geistern und Untoten werdet Ihr von Dämo-

nen und von vielen wilden Tieren bei Eurer Suche attackiert. Bei den Kämpfen wird es rund zehn verschiedene Angriffsvarianten geben, die in Kombination tödliche Spezial-Moves erzeugen. Die tierischen Gegner zeigen ihre natürlichen Verhaltensweisen. So reagiert z.B. ein Bär auf Eure Präsenz erst dann, wenn Ihr in sein Territorium eindringt.



Unser Held **Akuji** befindet sich gerade in einer harten Auseinandersetzung mit einer Spinnenmutation. Neben den Klauen besitzt er noch Zaubersprüche, wie diese Feuerballsalve



Nur noch dieser Gorilla steht zwischen uns und dem Portal im nächsten Abschnitt



Skurille Gegner aus dem Reich der Toten werden Euch bei **Akuji the Heartless** erwarten



Unfair ist der Kampf einer flugfähigen Einheit gegen die Bodentruppen

Strategie und Action

The UnHoly War

Eine Mixtur aus **strategischer Kriegsführung** und **actiongeladenen Kämpfen** in Arenen
à la Archon

Anfang der achtziger Jahre wurde die actiongeladene Schachvariation Archon zu einem wahren Kultspiel. Nicht nur das Ziehen der Figuren war entscheidend, sondern ein siegreicher Kampf in einer Arena, wenn man mit seiner Figur auf ein besetztes Feld des Gegners gezogen ist. The UnHoly War ist nur in einem Bereich eine Art Remake des Klassikers. Die strategische Komponente findet hier auf keinem Schachbrett statt, sondern in einem natürlichen Terrain. Wir befinden uns auf dem Planeten Xsarra, wo zwei verschiedene Rassen in Frieden zusammenleben. So gibt es die Teknos, die ein hochtechnologisierter Stamm sind, und die Arcanes, die die Ureinwohner des Planeten sind und technisch gesehen im Mittelalter leben. Der Friede dauerte tausende Jahre,

weil sich die beiden Rassen nicht miteinander vermischt haben. Tja, überall gibt es halt zwei Individuen, die ihrer Lust nicht widerstehen konnten. So wurden aus einer Beziehung zwischen den beiden Rassen Zwillinge geboren. Diese beiden verhalten sich wie Romulus und Remus aus der römischen Sagenwelt und bekämpfen sich nun bis aufs Blut. Bei The UnHoly War wird es zwei Spielvarianten geben, die zusammen gespielt werden können, aber auch getrennt. So könnt Ihr für die Strategievariante acht verschiedene Einheiten wählen,

die auf einem Zufallsschlachtfeld gegeneinander antreten. Dieses ist in Waben unterteilt und bietet auch unterschiedliche Terrains, wie z.B. Hügel, Flüsse oder Moorlandschaften. Auf beiden Seiten soll es 14 unterschiedliche Figuren geben, die ihre eigenen Waffen und

Fähigkeiten haben. So gibt es z.B. Panzer, Hovercrafts, Magier und Drachenreiter. Hier müssen die Kämpfe nicht vom Spieler ausgetragen werden. Soll dies jedoch geschehen, werdet Ihr mit Eurer Figur in eine Arena „teleportiert“. Dort müßt Ihr dann, mit einer **Nah- und Fernkampfwaffe** ausgerüstet, in einem actionlastigen Kampf gegeneinander antreten. Die Grafik ist auch hier wieder beeindruckend. Licht- und Spezial-Effekte werden für die richtige Stimmung sorgen.

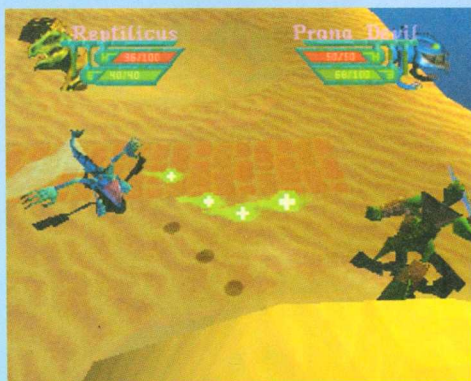


Mystische Magie ist gegen technisches Know-How sehr wirksam

Ein Magier läßt gerade einen mächtigen Zauber wirken. Dieser Drache wird mit seinem Gegner wohl kurzen Prozeß machen



Bombastische Lichteffekte könnt Ihr bei The UnHoly War fast überall erwarten



Jede Figur verfügt über eine **Nah- und Fernkampfwaffe**, mit denen Ihr in den Kampf zieht



Der unterschiedliche Technologiestand wird durch die Magiekenntnisse der Arcanes wieder ausgeglichen



Die Fähigkeit des Fliegens hat Raziel zwar verloren, von erhöhten Positionen kann er aber immer noch herabschweben



Der Hauptcharakter Raziel ist mit rund 550 Polygonen gestaltet worden und wirkt nicht nur im Aussehen realistisch, sondern auch durch seine Bewegungen

Seelenräuber

Legacy of Kain: Soul Reaver

Der Nachfolger des Horror-RPGs hat nun auch den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Als Vampir begeben Ihr Euch in einer brillant gestalteten Welt auf die Jagd nach Seelen und Eurem größten Feind

Auch der Nachfolger von Blood Omen Legacy hat den Sprung in die dritte Dimension gewagt, und schon die erste spielbare Version konnte aus technischer Sicht überzeugen. Aber erst einmal alles der Reihe nach. Tausend Jahre sind ins Land gezogen, und Lord Kain hat die Herrschaft über die Welt Nosgoth erlangt. Seine Armee von Vampiren hat fast die gesamte Menschheit getötet, und die wenigen Überlebenden werden von den Blutsaugern geduldet. Als Sklaven mußten sie die Pläne der Vampire durchführen und konstruierten monumentale Bauwerke. Riesige Maschinen wurden entwickelt, die unablässig Rauch in die Atmosphäre pumpen und somit die tödlichen Sonnenstrahlen



Die leistungsfähige 3D-Engine sorgt bei Soul Reaver für realistische Lichteffekte, die den Spielfuß keineswegs mindern



Das Design der Mauern ist sehr detailliert und wirkt selbst aus nächster Nähe nicht pixelig

abwehren. Mit der Zeit wurde es den niederen Vampiren äußerst langweilig, was man auch verstehen kann: Ohne menschliche Opfer gibt es halt kein frisches Blut. So kam es sehr schnell zum Streit unter den zahlreichen Gruppen. Größere Kämpfe waren die Folge. Lord Kain und seine sechs Kanzler störte dies nur wenig. Sie waren auf der Suche nach etwas Größerem. Durch den Raub von Seelen erwarben sie sich die Gunst eines dunklen

Gottes, der ihnen überirdische Fähigkeiten verlieh. Raziel, der stärkste der Untergebenen, wurde mit Flügeln ausgestattet. Er wurde deshalb in den unendlichen Strudel geschickt, wo er auf ein uraltes Wesen traf, das sich von Seelen ernährt. Kurzerhand wurde Raziel zu einem Untergebenen dieses Wesens und diente nur noch seinem Willen. Auf der Suche nach Seelen muß auch er letztendlich gegen Kain antreten. Auch bei Soul Reaver

soll die leistungsfähige 3D-Engine von Crystal Dynamics für eine flüssige Bewegung in der riesigen 3D-Welt Nosgoth sorgen. Raziel wurde mit über 550 Polygonen erstellt und wirkt schon jetzt äußerst plastisch. Die HiRes-Grafik sorgt mit einer Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten für eine detaillierte Levelgestaltung. So sind schon jetzt verzierte Mauern ein Augenschmaus. True-Lightsourcing und Z-Buffering sorgen für realistische Lichteffekte und schwadenhafte Nebelbänke, die eine wahrlich schauerliche Atmosphäre aufbauen. Nach Aussage von Scott Steinberg ist die Engine so leistungsfähig, daß es eigentlich keine Ladezeiten während des Spiels geben wird. Ihr könnt die gesamte Welt bereisen und müßt knackige Rätsel lösen. Auch könnt Ihr Euch in die Welt der Geister begeben, um dort auf Jagd zu gehen. Um leben zu können, müßt Ihr aber Seelen rauben und Euch mit allerlei Untoten und Menschen herumschlagen. So wird es rund 20 verschiedene Gegner und ca. 12 Bosse geben.



Wasser ist anfangs für unseren untoten Krieger sehr gefährlich. Später wird er aber durch Zaubersprüche gegen das kühle Naß gewappnet sein

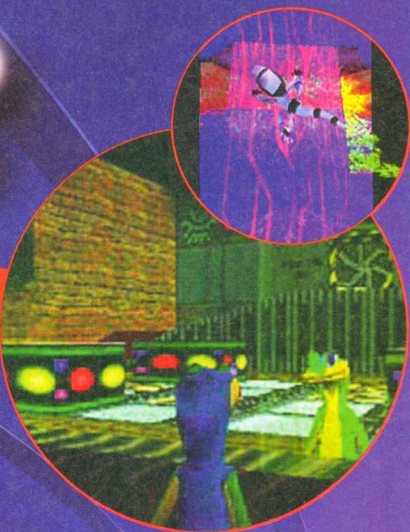
GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



Play Tip
playstation
5/98

1,6

10 von 10

Top
Game
90%

play
alive
10 von 10

88%





Modern-elegant: In der Europazentrale in Liverpool laufen sämtliche Fäden zusammen



Keep Smiling: Andy Satterthwaite, unter anderem verantwortlich für WipEout und Colony Wars gehört zu den renommiertesten Designern von Psygnosis

Software-Leckereien aus Liverpool

Psygnosis

Die Stadt **Liverpool** war lange Zeit nur bekannt für ihren renommierten **Fußballclub** und ihre vier **Beatles-Buben**. Doch mittlerweile verbinden immer mehr **Branchenkenner** die Industriestadt auch mit ihrem weltweit erfolgreich agierenden Softwarehaus **Psygnosis**, das wie kaum ein anderer Third Party-Publisher mit ihrem technisch hochwertigen Produkten sensationelle **Verkaufserfolge** feiert und in finanzieller Hinsicht auf kerngesunden Beinen steht. Wir haben die britische **Erfolgsfirma** besucht, um sie Euch einmal näher vorzustellen

Ausländische Besucher haben es nicht leicht. Liverpool hat trotz seiner beachtlichen Größe keinen eigenen Flughafen, so daß man vom nächstgelegenen Landeplatz in Manchester erst einmal rund eine Stunde Autofahrt in Kauf nehmen muß, ehe man die imposante Europazentrale erblickt. Bereits das futuristische Haus mit der grün

getönten Glasfront und dem eleganten Fahrstuhl im Zentrum zeigt deutlich, daß hinter den Mau-

ern eine Softwarefirma agiert, die in keinerlei finanziellen Nöten steckt. Mega-Hits wie Lemmings, Formel 1 oder WipEout verkauften sich weltweit viele Millionen Male und verschafften dem Konzern eine sehr hohe Reputation. Der Psygnosis-Trip war klein, aber fein: Zusammen mit dem deutschen PR-Mann Michael Paul hatte ich zwei Tage die Gelegenheit, einige Software-Neuheiten, allen voran Colony Wars 2: Vengeance, einmal aus der Nähe zu betrachten. Die strengen Sicherheitsvorkehrungen machen einen lockeren Spaziergang durch das drei Etagen hohe Firmengebäude natürlich nicht möglich. Ein Kamerasystem überwacht akri-

bisch genau das gesamte Gelände, und Zugang zu den heiklen Passagen, wie dem Entwicklungslabor und der Kantine (soll keine Anspie-

lung auf die kulinarische Qualität sein), ist nur mit einer speziellen ID-Card möglich. Auch hinter den verschlossenen Türen bot sich

SPIELGROFIE (KONSOLE)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1991 Fatal Rewind (MD) | 1996 Defcon 5 (PS) |
| 1991 Galahad (MD) | 1996 Formel 1 (PS) |
| 1992 Lemmings (SN, MD) | 1996 Krazy Ivan (PS, SAT) |
| 1992 Dracula (MD, MCD, SN) | 1996 Lomax (PS) |
| 1993 Beast 2 (MCD) | 1996 Myst (PS) |
| 1993 Pugsy (MD, MCD) | 1996 WipEout 2097 (PS, SAT) |
| 1993 Sensible Soccer (MCD) | 1997 adidas Power Soccer International '97 (PS) |
| 1993 Wiz 'n Liz (MD) | 1997 Colony Wars (PS) |
| 1994 Lemming 2: The Tribes (MD, SN) | 1997 Destruction Derby 2 (PS) |
| 1994 Flink (MD, MCD) | 1997 Discworld II (PS, SAT) |
| 1994 Second Samurai (MD) | 1997 Formel 1 '97 (PS) |
| 1995 Novastorm (PS) | 1997 G-Police (PS) |
| 1995 3D Lemmings (PS, SAT) | 1997 LifeForce: Tenka (PS) |
| 1995 Destruction Derby (PS, SAT) | 1997 Monster Trucks (PS) |
| 1995 Discworld (PS, SAT) | 1997 Overboard! (PS) |
| 1995 Super Dropzone (SN) | 1997 Riot (PS) |
| 1995 Toy Story (MD, SN) | 1997 Sentient (PS) |
| 1995 Mickeymania (MD, SN, PS) | 1997 Speedster (PS) |
| 1995 WipEout (PS, SAT) | 1997 Stadt der verlorenen Kinder (PS) |
| 1996 Adidas Power Soccer (PS) | 1998 Newman Haas Racing (PS) |
| 1996 Assault Rigs (PS) | 1998 Rascal (PS) |
| 1996 Chronicles of the Sword (PS) | 1998 Shadow Master (PS) |



Art Director und Military-Fan Dave Crook erläutert das Designkonzept von Colony Wars 2

Was kommt demnächst?

- Juni '98 Adventures of Alundra
- Juni '98 adidas Power Soccer '98
- Juli '98 Blast Radius
- Juli '98 Sentinel Returns
- September '98 Salvation (Arbeitstitel)
- Oktober '98 Global Domination
- Oktober '98 O.D.T.
- November '98 Psibadek
- November '98 Colony Wars 2
- 1999 G-Police 2
- 1999 Kingsley

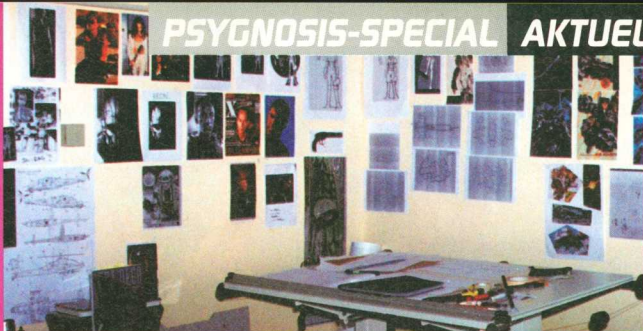
ein durchweg professionelles Bild. Abgesehen von den obligatorischen Wandverzierungen durch ein Potpourrie aus Postern, Zeitungsschnipseln oder persönlichen Utensilien wirken die geheiligten Räu-



PSYGNOSIS™



In der Arbeit versunken: Ein Colony Wars-Programmierer beim Gameplay-Check

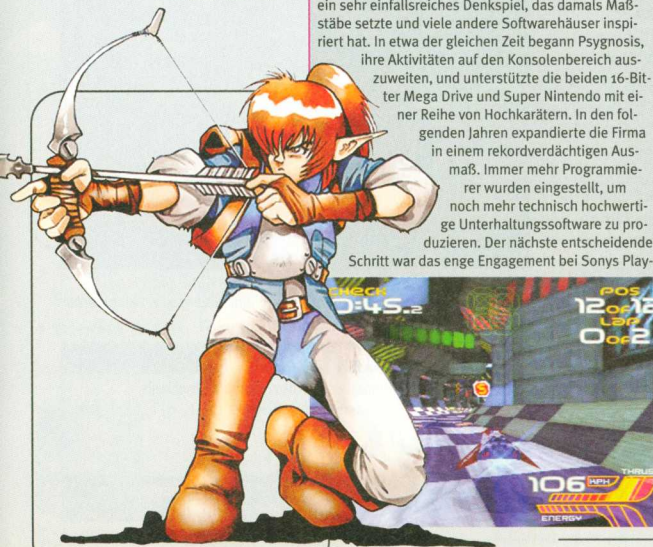


Gesammelte Werke: Sämtliche Grobentwürfe zu Colony hängen übersichtlich und überaus dekorativ an den Wänden



PR-Recke Michael Paul steht erst kurzer Zeit bei Psygnosis im Söld

me, in denen die kreativen Prozesse durchgeführt werden, ungewohnt aufgeräumt. Das perfekte Umfeld also, um sich die diesjährigen Psygnosis-Knaller zu Gemüte zu führen, und davon gibt es in den kommenden Monaten einige... (Ulf S.)



HISTORY Psygnosis - Europas größtes Softwarehaus

Verglichen mit anderen Softwarehäusern, vor allem mit den japanischen und amerikanischen, gehört Psygnosis zu den jüngeren Branchen-Vertretern. 1984 gründeten die beiden computerbesessenen Briten Jonathan Ellis und Ian Hetherington die Firma Psygnosis und erkoren die großäugige Eule als ihr Wappentier, die bekanntlich die Weisheit symbolisiert. Der Name setzt sich aus den beiden Wörtern „Psych-“ und „gnosis“ zusammen und bedeutet dem Sinn nach „weises Vorausblicken“. Die ersten Jahre dienten der Orientierung und können im nachhinein als reine Experimentierphase bezeichnet werden. 1986 erblickte schließlich das erste Psygnosis-Spiel das Tageslicht. Es handelte sich um ein Action-Adventure namens Barataccus, das für den Amiga und Atari ST erschien. Der Erfolg war zwar nicht spektakulär, aber die Fachwelt nahm sie erstmals anerkennend zur Kenntnis. Den ersten wirklichen Achtungserfolg erzielte Psygnosis 1989 mit ihrem grafisch opulenten Plattform-Adventure Shadow of the Beast. Obwohl es spielerisch alles andere als richtig innovatives bot, verkaufte sich der Amiga-Hit vor allem wegen der grandiosen Optik exzellent. Dieses Spiel war in einer Hinsicht typisch für Psygnosis. Es bot, wie fast alle Titel des britischen Softwarehauses, eine wegweisende Grafik. Ein Umstand, den Psygnosis lange Zeit den Ruf einbrachte, reine Grafikorgien ohne spielerischen Tiefgang zu produzieren. Daß dem nicht so ist, bewies Psygnosis überaus eindrucksvoll mit ihrem Mega-Hit Lemmings (1991), ein sehr einfallsreiches Denkspiel, das damals Maßstäbe setzte und viele andere Softwarehäuser inspiriert hat. In etwa der gleichen Zeit begann Psygnosis, ihre Aktivitäten auf den Konsolenbereich auszuweiten, und unterstützte die beiden 16-Bit-Mega Drive und Super Nintendo mit einer Reihe von Hochkarättern. In den folgenden Jahren expandierte die Firma in einem rekordverdächtigen Ausmaß. Immer mehr Programmierer wurden eingestellt, um noch mehr technisch hochwertige Unterhaltungsssoftware zu produzieren. Der nächste entscheidende Schritt war das enge Engagement bei Sonys Play-



Station. Mit ihren frühen PlayStation-Hits WipEout und Destruction Derby gelang ihnen bereits das Kunststück, weltweit über 1 Million Silberlinge abzusetzen (PS/PC zusammengerechnet). Der bislang größte Software-Clou der PlayStation war jedoch Formel 1, das als erster Titel in Deutschland die Schallmauer von 200.000 Einheiten durchbrach (Formel 1 '97 wurde sogar bislang über 350.000 mal hierzulande verkauft). Dieser enorme Erfolg wurde natürlich auch von Weltfirmen beachtet. So entwickelte Psygnosis beispielsweise Walt Disney's Toy Story-Spiele und konnte adidas als Präsentator ihrer Fußball-Simulation gewinnen (Adidas Power Soccer). Was sich alleine seit dem Jahr 1993 intern getan hat, ist äußerst beeindruckend. Psygnosis konnte bis zu diesem Zeitpunkt die Anzahl der Mitarbeiter auf 700 erhöhen (18 arbeiten derzeit in der Deutschland-Zentrale in Frankfurt), hat weltweit acht Vertretungen und blickt mittlerweile auf über 120 produzierte Spiele zurück. Damit gehört Psygnosis zu den weltweit größten Softwarehäusern, ohne dabei jemals eine andere Firma aufgekauft zu haben - und auch für die Zukunft wurden ehrgeizige Ziele gesteckt. Alleine in diesem Jahr sind sage und schreibe über 50 Titel für den PC und die PlayStation geplant. Außerdem soll sich innerhalb der nächsten zwei Jahre die Beschäftigtenzahl noch einmal verdoppeln, und viele weitere Niederlassungen sollen entstehen (Spanien, Benelux, mittlerer Osten).





Bei den vier auswählbaren Raumschiffen gibt es unterschiedliche Werte bezüglich der Panzerung, Geschwindigkeit und Wendigkeit



Das CG-Intro bietet eine gewohnt hohe Psygnosis-Qualität



Ein Fadenkreuz zeigt zwar die Schußrichtung an, dennoch erfordert das Anvisieren der feindlichen Raumschiffe durch Laserwaffen und Missiles sehr viel Geschick

In den Tiefen des Weltraums

Blast Radius

Noch bevor die Weltraum-Saga Colony Wars fortgesetzt wird, dürfen **Möchtegern-Luke Skywalkers** in einem weiteren **Weltraum-Shooter** von Psygnosis die **Laserwaffen** sprechen lassen

Bislang ohne eine größere Ankündigung nähert sich ein weiterer Space-Shooter unaufhaltsam dem CD-ROM-Laufwerk der PlayStation. Es handelt sich dabei um keine Inhouse-Produktion, sondern um eine Auftragsarbeit, für deren Realisierung sich das Programmiererteam Camden verantwortlich zeigt. Da Presstexte derzeit noch nicht vorliegen, muß ich mich bei meinem Text auf eine reine Spielbeschreibung beschränken. Das Gameplay stellt einen geradlinigen 3D-Weltraum-Shooter dar, garniert mit einem Hauch kriegerischer Taktik. Der Einstieg in die Welt der Planeten und Laserwunden ist durch eine kompakte Gestaltung selbst für Science Fiction-Novizen sehr einfach.

Zunächst einmal sucht Ihr Euch eins von insgesamt vier wendigen Raumschiffen aus. Da-

nach solltet Ihr Euch das Briefing zu Gemüte führen, um zu erfahren, welche Primär- und Sekundär-Aufträge Ihr erfüllen müßt. In der Regel bestehen die Missionen daraus, vorgegebene Zielobjekte zu zerstören. Und dann geht der Ballerspaß auch schon los. In der Außenperspektive betrachtet, manövriert Ihr Euren Weltraumgleiter durch das Areal, um die feindlichen Raumschiffstypen geschickt ins Visier zu nehmen. Eine 3D-Karte sowie ein Pfeilsymbol erleichtern Euch das Finden der Aggressoren, bevor sie Euch als Kanonenfutter ausgemacht haben. Das Dezimieren der feindlichen Raumschiffklassen lohnt sich in doppelter Hinsicht, denn nach ihrem Ableben hinterlassen sie lebenswichtige **Energiekugeln**, die Ihr unbedingt aufsammeln solltet. Sobald Ihr die vorgegebenen Missionsziele erfüllt habt, erscheint ein sogenanntes Debriefing. Hier werden Eure Leistungen, wie Zeit oder Anzahl der getroffenen Gegner, in Geldeinheiten aufge-



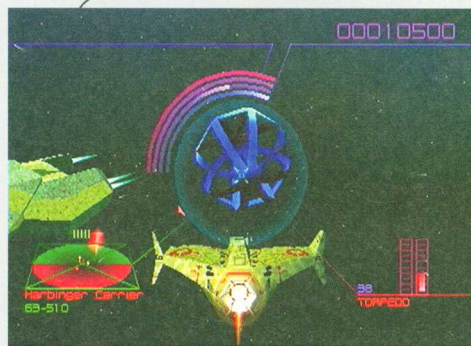
Im Briefing wird die Hintergrund-story weitergeführt, und es werden Euch die Missionsziele erläutert



Star Wars-Fans lieben es: Mit einem Kampfflieger fegt Ihr über die Oberfläche eines gigantischen Raumschiffes hinweg und erleichtert das Ungetüm dabei um seine Waffenstellungen

schlüsselt. Dieses intergalaktische Geld ist wichtig, um zwischen den Missionen im Shop neue Waffensysteme erstehen zu können. Erster Eindruck: So unkompliziert wie dieser Text ist, so spielt sich auch der Space-Shooter. Ohne größeren Schnick-

schnack und Story begeben Ihr Euch auf Raumschiffhatz. Die Ballerei lebt dabei vor allem durch die gewohnt ansprechende Grafik, die durch eine HiRes-Optik und aufwendige Transparenz-Effekte an das Niveau von Colony Wars herankommt. (Ulf S.)



Aufgeschnappte **Energiekugeln** haben je nach Farbe eine andere positive Wirkung, wie beispielsweise volle Tankfüllung oder verbesserter Schutzschild

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Mitte Juli
ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Blast Radius

Hersteller/Vertrieb: Camden/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 16 +



„Kompakt gestalteter Weltraum-Shooter mit gewohnt hohem technischen Niveau“



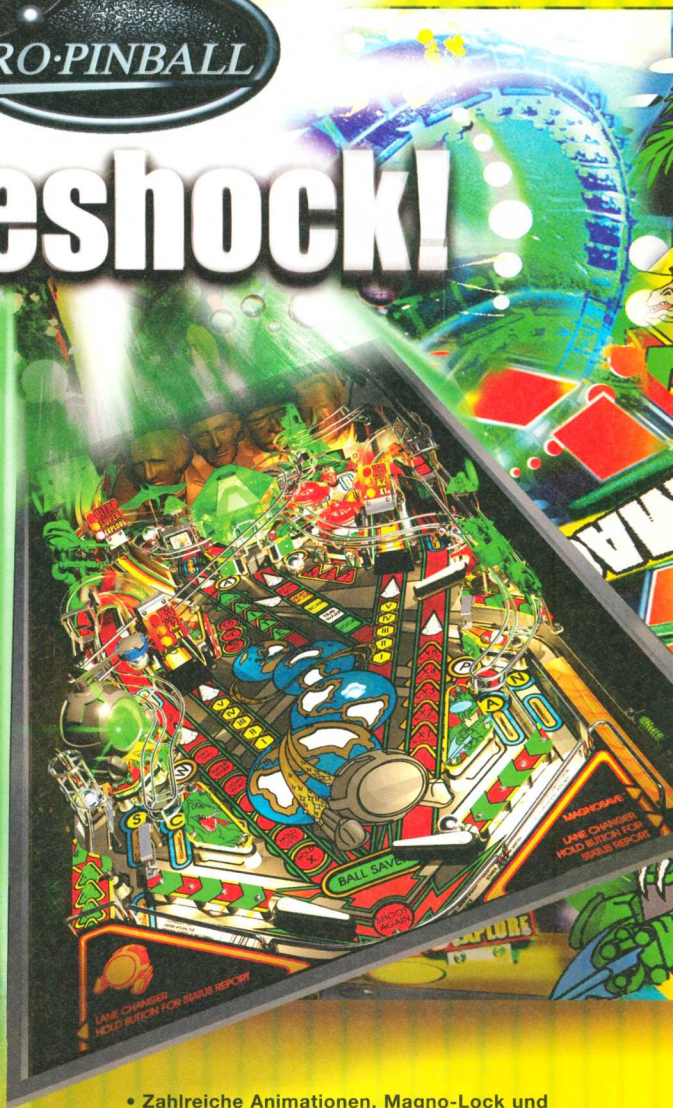
PSYGNOSIS



timeshock!

Sobald der
Zeitkristall
zerspringt,
finden Sie sich im
Alten Rom.

Ihre Mission: Setzen
Sie den Zeitkristall
wieder zusammen - dazu
reisen Sie durch vier
verschiedene Zeitzonen, in
denen einige Aufgaben auf
Sie warten!



- Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
- Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
- Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
- Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
- Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
- Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround

Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?



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

empire
INTERACTIVE

www.empire.co.uk



timeshock!



Durch ein Upgrade-System verbessert Ihr die Qualitäten Eures Weltraumflitzers systematisch



Um die Schußrichtung der feindlichen Raumschiffe besser orten zu können, verfügen auch sie über ein Fadenkreuz



Schwere Schäden am Raumschiff wirken sich spürbar auf die Manövrierfähigkeit aus

Die Space Opera geht weiter

Colony Wars 2: Vengeance

Psygnosis verirrt sich erneut in die Tiefen des Weltraums: Nachdem *Colony Wars* letzten November viele *Wing Commander*-Herzen erfreute, machte sich ein leicht verändertes Team ohne eine größere *Verschnaufpause* daran, den verzweifelten Kampf der *Weltraum-Kolonisten* nahtlos fortzuführen. Als erste deutsche Fachpresse durften wir den *Programmierern* bei ihrer Arbeit über die Schultern gucken

schnelle Durchstarten sind einleuchtend. Viele Mitglieder des Original-Teams sind auch an der Fortsetzung beteiligt. Als technische Grundlage verwendete man eine überarbeitete 3D-Engine von *Colony Wars*, und da man viele Features aus *Zeitgründen* nicht mehr in den ersten Teil stopfen konnte, mangelt es zudem nicht an der schöpferischen Kraft. Diese Punkte wirken sich auch auf die Länge der Produktionszeit aus. Benötigte man für Teil 1 noch

„Die insgesamt 19 Missionen sind nicht-linear aufgebaut“

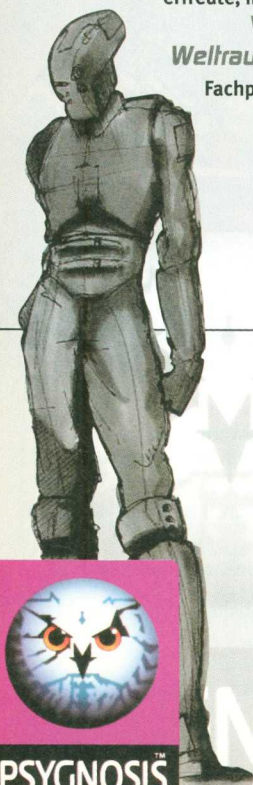
Was haben *Colony Wars* und *Wing Commander* gemeinsam? Natürlich handelt es sich bei beiden Titeln um kriegsgerische Weltraum-Shooter, bei denen neben viel Geschick auch eine gehörige Portion Strategie vonnöten ist. Mit der angekündigten Fortsetzung *Colony Wars 2: Vengeance* haben beide Space Operas nun eine weitere Gemeinsamkeit, da bringt auch das immer wieder gerne zitierte Konkurrenzprodukt *Wing Commander* mittlerweile fünf Teile auf die Waage. Inwiefern *Colony Wars* jedoch als eine digitale Endlos-Serie geplant ist, bleibt derzeit noch offen. Schließlich hat es bislang noch kein Psygnosis PlayStation-Spiel über den zweiten Teil hinaus gebracht (*Destruction Derby*, *Discworld*, *WipEout*...). Einzige Ausnahme: *adidas Power Soccer*, aufgrund der bevorstehenden Fußball WM.

Anyway, *Colony Wars 2* wurde auf jeden Fall rekordverdächtig schnell in die Tat umgesetzt, vergegenwärtigt man sich, daß der erste Teil noch nicht einmal ein halbes Jahr in den Verkaufsläden steht. Die Gründe für das

geschlagene 22 Monate bis zur Fertigstellung, begnügen sich die Macher diesmal mit läppischen 12 Monaten. Für den zweiten Teil hat sich das rund 14köpfige Team sehr viel vorge-



Auch am Missionsdesign wurde gefeilt: Bei der Fortsetzung wird der Weltraumpilot mit größeren Herausforderungen konfrontiert, die mehr bieten als nur simples Abballern von Objekten



PSYGNOSIS



Über 22 Waffensysteme kommen diesmal zum Einsatz, vom simplen Laserschuss bis hin zur ultimativen Plasmabombe



Auf den Planetenoberflächen sollen in dieser Fortsetzung sogar einzelne Wetterlagen erkennbar sein



Transparenz-Effekte werden bei Colony Wars 2 noch stärker eingesetzt

nommen. Zunächst soll Colony Wars 2 nicht mehr so anonym sein wie der Vorgänger. Statt einem namenlosen Weltraum-Jockey sollen Euch nun zwei Helden mit einer umfassenden Vita zur Wahl stehen, so daß man sich stärker mit seinem ausgesuchten Charakter identifizieren kann. Den weiblichen Part übernimmt eine harte Lady namens Sue, die von der Mentalität her Rambo alle Ehre macht. Dementsprechend umfangreich gestaltet sich auch die Hintergrundgeschichte, die rund 100 Jahre später stattfindet und die reformierte Liga der Freien Welten vor eine noch größere Herausforderung stellt. Colony Wars 2 soll überhaupt mehr Abenteuer versprühen als das Original. Dafür sorgen insgesamt 19 anspruchsvolle Missionen, untergliedert in über 70 Levels, die ähnlich wie bei Wing Commander nicht-linear aufgebaut sind. Der Fortgang des Spiels wird dabei stets nach

dem Schema Erfolg oder Mißerfolg entschieden, was sich gegenüber dem Vorgänger noch stärker auf den Spielverlauf auswirken soll. Wer jedoch zu oft an einer Aufgabe scheitert, hat logischerweise keinerlei Chance einen der insgesamt sechs unterschiedlichen Abspanne zu erleben. Colony Wars 2 wird dem Spieler zudem mehr Entscheidungsfreiheiten und einen ausgeprägteren Rollenspiel-Charakter bieten. So erhält man mit

„Mehr Story- und Rollenspiel-Elemente erhöhen den spielerischen Tiefgang“

zunehmender Spieldauer als Belohnung immer weniger Weltraumschüsseln mit noch mehr Feuerkraft. Außerdem hat man die Möglichkeit, seinen Kampfflieger durch ein

Upgrade-System systematisch zu verbessern, beispielsweise durch wirkungsvollere Waffensysteme oder einen leistungsstärkeren Schutzschild. Durch solche RPG-Elemente wird die Motivation natürlich zusätzlich geschürt. Denn wer träumt nicht davon, gegen Ende des Spiels mit einem Super-Gleiter die feindliche Armada gehörig aufzumischen? Neue Raumschiffe oder Bauteile stellen reine Belohnungen für die erfolgreiche Bewältigung einer Mission dar und sind somit nicht käuflich erwerbbar. Solche Belohnungen oder andere Ereignisse werden wie beim Vorgänger durch computergenerierte Zwischensequenzen dokumentiert mit einer Gesamtlänge von über 26 Minuten. Wer jedoch befürchtet, daß die Fortsetzung zum bloßen Weltraumabenteuer verkommen ist, liegt völlig daneben. Auch diesmal bilden heiße Weltraumgefechte das Herzstück von Colony Wars 2, und zwar noch adrenalingeladener. Psynosis läßt die Fortsetzung durch Sonys Performance Analyzer stets überprüfen, um das Optimum aus der 3D-Engine herauszukitzeln. Die Mühe lohnt sich: Bei der Fortsetzung wird es möglich sein, rund 50 % mehr Feindobjekte darzustellen als beim Vorgänger. Apropos Objekte, Colony Wars 2 wird



So sieht das neue Logo der reformierten Liga der Freien Welten aus. Die neun Punkte symbolisieren die teilnehmenden Planeten

mindestens 75 unterschiedliche Raumschiffstypen bieten, angefangen vom kleinsten wendigen Kampffjet bis hin zu mächtigen Weltraumbasen, die majestätisch durch die Lüfte schweben. Auch das Waffenarsenal kann sich sehen lassen. Momentan sind 22 unterschiedliche Waffensysteme geplant. Eine besondere Rolle kommt dabei dem neuartigen Fangarm zugute, der sich an feindliche Raumschiffe andockt und sie so zur leichten Beute für Euren Phaser macht. In technischer Hinsicht ist man um mehr grafische Abwechslung bemüht, was angesichts des tristen Weltraum-Szenarios keine leichte Aufgabe darstellt. Planeten glühen beispielsweise genauso beeindruckend wie beim ersten Teil, verfügen diesmal aber über eine definierte Oberflächenstruktur, auf der man sogar Wetterlagen erkennen kann. Neue grafische Elemente wie gigantische Nebelfelder, Asteroidengürtel oder schwarze Löcher sollen zudem die grafische Attraktivität erhöhen. (Ulf S.)



Zurück in den ewigen ROM-Himmel: Anhand dieser Bilderserie könnt Ihr gut erkennen, wie beeindruckend es aussieht, wenn man mit Phasergewalt ein Raumschiff in seine Bestandteile zerlegt

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Colony Wars 2: Vengeance

Hersteller/Vertrieb: Psynosis/Psynosis
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 19 Missionen



„Vielversprechende Verbesserungen machen aus dem Sequel einen potentiellen Wing Commander-Killer“



Solche Tore laden zu gekonnten Stunt-Techniken ein, die Ihr im Laufe des Spiels dazulernt



Der Grafikstil ist zur Abwechslung sehr comicartig



Viele Barrikaden und scharfe Kurven verlangen blitzschnelle Reaktionen

Der Nachfolger zu Wipeout?

Psybadek

Andy Satterthwait, der Genius hinter den
Psychosis-Knallern Wipeout und Colony
Wars, hat einen neuen potentiellen Hit in der
Pipeline, der jedoch im Gegensatz zu den beiden
erwähnten Titeln mit einer ungewohnt
knuddeligen Optik aufwartet

Andy Satterthwait ist ein Name, den man sich auf jeden Fall merken sollte. Wie nur wenige Leute aus der Branche kann Psychosis' Starprogrammierer mittlerweile auf

eine stolze Liste von Toptiteln zurückblicken, an denen er allesamt maßgeblich beteiligt war. Bereits seit rund 18 Monaten ist der talentierte Designer nunmehr mit seinem neuesten Projekt beschäftigt, dessen erste Grafikstudien man bereits auf der letzten E3-Messe begutachten konnte. Inzwischen hat das Spiel mit dem vielsagenden Namen Psybadek natürlich konkrete Züge angenommen, und es verspricht wieder einmal ein absoluter Knaller zu werden. Worum geht es? Wenn man sich die nackten Fakten anhört, vermutet man zunächst einmal einen inoffiziellen Nachfolger zu seinem

Smash-Hit Wipeout. Statt mit einem Anti-Schwerkraftschiefer fegt Ihr mit einem schwebenden Skateboard namens Hoverdek (so ein Teil hatte beim Film „Zurück in die Zukunft 2“ seinen großen Auftritt) durch die dreidimensionalen Ortschaften. Doch spätestens bei den Hoverdek-Jockeys



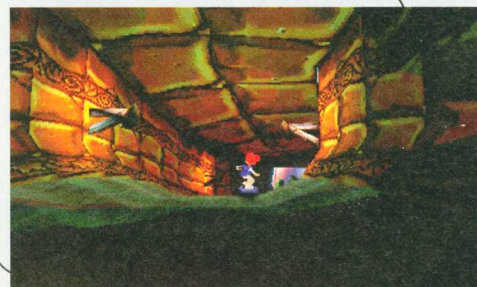
schon
einfällig:

merkt man, daß dieser Titel nur sehr wenig mit dem futuristischen Wipeout gemeinsam hat. Anstelle von coolen Piloten in modernen Overallis surfen zwei kleine Naseweise namens Mia und Xako gekonnt über die comicartigen Pisten. Außerdem handelt es sich nicht um ein reinrassiges Rennspiel, son-

„Psybadek verbindet auf interessante Weise Rennspiel- und Jump & Run-Elemente“

dern vielmehr um einen Hybriden, der auch viele Jump & Run-Elemente bemüht. Die Hintergrundstory ist beinahe

Die beiden Teenager Xako und Mia gehören einer Clique von coolen Kids an, die den ganzen Tag damit verbringen, mit ihren pfeilschnellen Hoverdeks durch die naturbelassenen Landschaften zu düsen. Eines Tages hat es jedoch der eifersüchtige Bösewicht Krakken auf die vergnügungssüchtigen Hoverdek-Junkies abgesehen und bis auf die beiden Helden Xako und Mia alle Teenies gekidnappt. Die Konsequenz überrascht uns wenig: Die beiden Hoverdek-Künstler schnalzen sich das Gefährte unter die Schuhe, und schon beginnt die Befreiungsaktion. Das Gameplay mag anfangs nicht sonderlich spektakulär klingen, birgt aber allerlei delikate Details. Im Sauseschritt brettet Ihr per Hovercraft durch die Polygon-



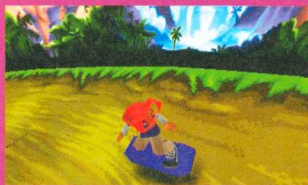
Auch düstere Tunnelpassagen mit wirkungsvollen Lichteffekten gehören zum grafischen Repertoire



PSYGNOSIS™



Um lästige Gegner abzuschütteln, könnt Ihr sie per Waffengewalt attackieren oder mit einem artistischen Hoverdek-Manöver ausknocken



Das Handling des Hoverdeks spielt bei Psybadek eine Schlüsselrolle. Mit geschickten Hüftschwüngen dirigiert Ihr Euren Schützling durch die kunterbunten Landschaften



Die Anforderungen in den einzelnen Abschnitten variieren. Mal geht es um die reine Bestzeit, mal sind Eure Stuntkünste gefordert



In der **Antarktis** habt Ihr nicht mit dem glatten Untergrund zu kämpfen, da Ihr mit dem Hoverdek über der Oberfläche schwebt



Landschaften, weicht den zahlreichen Hindernissen aus bzw. überspringt sie elegant, sammelt allerlei Goodies und Power Ups ein und entledigt Euch wahlweise durch gekonnte Stunts oder Waffenkraft der anschniegenden Gegner. Neben der Verquickung von Rennspiel- und Jump & Run-Elementen stellt die raffinierte Dramaturgie eine weitere Besonderheit dar. Psybadek bietet über 40 Levels, die in vier Welten unterteilt wurden (**Antarktis**, Dschungel, Wüste sowie die finale Unterwelt). Zum Abschluß eines jeden Levels habt Ihr es gleich zweimal mit einem gewitzten Endgegner zu tun, den Ihr zunächst im Rennen und anschließend im direkten Zwei-

kampf besiegen müßt, ehe Ihr die nächste Welt erkundet

den dürft. Der Sieg über einen Levelhüter zahlt sich in zweifacher Hinsicht aus. Zum einen darf ein gekidnappter Freund wieder die Freiheit genießen, zum anderen lernt Ihr einen neuen Stunt dazu. Diese neue Technik solltet Ihr möglichst schnell verinnerlichen, da sie oftmals der Schlüssel ist, um im kommenden Levels die ag-

„Eine raffinierte Dramaturgie soll den Spieler bis zum letzten Level an das Joypad fesseln“

gressiven Widersacher auszu-schalten. Gerade die Anwendung der insgesamt acht **Stunt-Techniken** soll für den Spielwitz sorgen und den hohen Geschicklichkeitsfaktor ausmachen. Letzteres ist auch stark vonnöten, will man den comicartigen Racer zu 100 % lösen. Um dies zu schaffen, müßt Ihr in jedem Level eine bestimmte Punktzahl erzielen, die sich aus der Zeit und den eingesammelten Goodies zusammensetzt. Meistert Ihr die vorgegebene Hürde, erhältet Ihr zur Belohnung einen



Der interaktive Soundtrack paßt sich automatisch dem Spielgeschehen an

Schlüssel, der Euch zum Abschluß jeder Welt eine Bonusrunde öffnet, vorausgesetzt Euch gelingt dieses Spielchen in allen Levels innerhalb einer Welt. Aus diesem Aufbau resultiert zwangsweise eine Oberwelt, wodurch Ihr die Möglichkeit erhaltet, immer wieder in einen bereits absolvierten Level einzusteigen, um Eure Leistungen zu verbessern. Wenn man sich diese interessanten Features vor Augen hält und das ganze mit dem Andy Satterthwait-Bonus multipliziert, dann könnte Psybadek das Zeug zu einem ganz großen Titel haben. Spätestens ab diesem Herbst wissen wir mehr. (Ulf S.)



Action

Strategie

Abenteuer

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EIN-
nicht

Psybadek

Hersteller/Vertrieb: Psychosis/Psychosis
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 40+





Der Strategie-Bereich kann im Pausen-Menü eingestellt werden und beschränkt sich auf die notwendigsten Dinge



Die Kameraführung ist bei allen einstellbaren Perspektiven nicht fixiert, sondern fängt die Situationen individuell ein



Durch eine Cut Scene könnt Ihr im Detail mitverfolgen, wie der Unparteiische seine bunten Karten verteilt

Die mit den drei Streifen müssen es sein

adidas Power Soccer '98

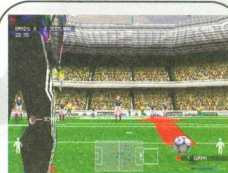
Psychosis' Fußballserie wird erwachsener: Nachdem man ihre erste Version eher als Fußball-Action bezeichnen konnte, wartet die 98er Auflage mit einem höheren Simulationsanspruch und Original-Spielernamen auf

Psychosis legt bei ihrer Fußball-Sim ein beachtliches Tempo vor. Kaum wurde adidas Power Soccer 2 vorgestellt, schon liegt uns wieder die Alpha-Version der 98er Auflage vor. Der Grund ist natürlich für jedermann ersichtlich: Angesichts der bevorstehenden Weltmeisterschaft möchte natürlich jede Softwarefirma die entsprechende Dribbele aus dem Ärmel schütteln. Es überrascht daher niemanden, daß man neben sämtlichen europäischen Liga-Pokalen (Champions League, Cup der Pokalsieger, UEFA Cup) auch eine fiktive WM nacheifern darf. Bislang stehen hierfür allerdings nur 27 Nationalteams zur Auswahl, doch das dürfte sich mit Sicherheit bis zur fertigen Version noch ändern. Es wäre ohnehin eine Verschwendung, relevante Nationalmannschaften zu vernachlässigen, denn aPS

auch bei den europäischen Wettbewerben zum Tragen, an denen mindestens fünf nationale Ligen teilnehmen. Auch wenn das abgefahrne Intro es nicht vermuten läßt, so präsentiert sich die 98er Auflage nicht mehr ganz so funlastig wie die Vorgänger. Erwartungsgemäß gibt es auch diesmal wieder allerlei Special Moves, wie beispielsweise einen unsanften Karatekick, das Augenmerk der Programmierer richtete sich jedoch eindeutig auf die Fußballtechniken aus

dem Lehrbuch. So könnt Ihr neben den Standardaktionen auch einen Steilpaß spielen, den eleganten Hackentrick anwenden oder sogar eine Schwalbe vollführen. Wer indessen gegenüber dem Vorgänger eine spielerische Revolution erwartet, dürfte enttäuscht sein. Psychosis nutzte die WM-Edition zwar für eine Rundum-Modellpflege, gravierende Unterschiede sind aber nicht erkennbar. Die Kicker wurden nach wie vor recht ständig modelliert, Champions

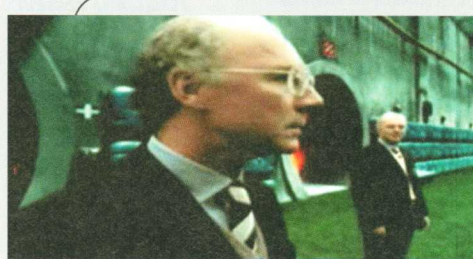
League-Kommentator Marcel Reif gibt wie gewohnt seinen Senf dazu, und das Gameplay wartet mit bewährten Features auf, zum Beispiel mit einer einstellbaren Übersichtskarte. Leider hat es Psychosis scheinbar auch diesmal versäumt, einen vernünftigen Strategie-Bereich einzubauen. Wie gut sich die Bolzerei letztendlich schlägt, kann momentan noch nicht beantwortet werden, da die frühe Alpha-Version noch kein ausgefeiltes Gameplay bietet. (Ulf S.)



Der Torwartabstoß wird aus einer raffinierten Perspektive präsentiert



Der Übersichtsradar kann in zwei unterschiedlichen Perspektiven (2D, 3D) dargestellt werden



Sämtliche adidas Werbeclips werden vor einem Fußballspiel eingeblendet

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Mitte Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

INFO adidas Power Soccer '98

Hersteller/Vertrieb: Psychosis
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 27 Nationalteams +



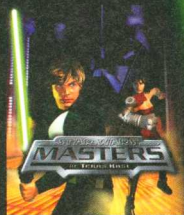
„Die passende Fußball-Simulation rechtzeitig zur WM-Eröffnung“



PSYGNOSIS

"vergessen musst du, was früher du gelernt."

(Joda, das Imperium schlägt zurück, 1.05.SJ)



ERSTES BEAT 'EM UP IM
STAR WARS UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE
STAR WARS CHARAKTERE
LUKE SKYWALKER, HAN
SOLO, PRINZESSIN LEIA,
BOBA FETT UND
CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL:
ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-,
ONE-ON-ONE UND
TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE
LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE,
BLASTER ETC.



STAR WARS MASTERS

DE TERÄS KÄSI™



© Lucasfilm Ltd. & ™, © LucasArts Entertainment Company LLC.
All rights reserved. Used under authorisation.
The PlayStation Logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Ein Blick ins Inventory-Menü: Auf der rechten Seite seht Ihr die vier Elemente, mit denen Ihr Eure wirkungsvollen Zaubersprüche zusammenbraut



Jeder der Charaktere hat seine individuellen Vorlieben und die daraus resultierenden Spezialmanöver. Anhand einer Profil-Übersicht habt Ihr die jeweiligen Attribute im Überblick



Wie in Tomb Raider könnt Ihr die Monsterhorden auch per Schußwaffen aus der Distanz attackieren

Vier auf einen Streich

O.D.T.

Erinnert Ihr Euch noch an **Ataris** Spielhallen-Klassiker **Gauntlet**? Psygnosis hat diese motivierende **Kombination** aus Adventure und **Hau-Drauf-Elementen** noch einmal aufgegriffen, spielerisch verfeinert und in technischer Hinsicht auf **3D-Hochglanz** poliert



O.D.T. ist ein sehr er- klärungsbe- dürftiger Titel, was die Se- mantik betrifft. Die Abkürzung steht im Prinzip für den Ausdruck „Escape or Die Trying“. Doch das ist eher Nebensache, denn den Wortschöpfen ging es einzig und alleine um den coolen Klang dieser Abkürzung. Wie dem auch sei, beim Spielverlauf geht es ungewohnt abenteuerlich zu. Statt futuristische Maschinen und Roboter bietet O.D.T. eine Art postmodernes Indiana Jones-Flair. Zur Hintergrundgeschichte: Auf dem Planeten Tonantzin grassiert in der Hauptstadt Calli eine bössartige Epidemie, die die gesamte Bevölkerung dahintrafft, wenn nicht schnell ein Gegenmittel gefunden wird. Der Ältestenrat erinnert sich an die allheilende Kraft der magischen grünen Perle, die auf einem weit entfernten Planeten lagert, und schickt kurzerhand eine potente Expeditionsgruppe unter der Leitung von Kapitän Lamat auf die abenteuerliche Reise. Die Crew besteht aus insgesamt vier sorgfältig ausgewählten Spezialisten, die sich jeweils durch eine besondere Fähigkeit auszeichnen (eine Idee, die sich auch auf den Spielverlauf aus-



Durch eine **dynamische Kameraführung** seid Ihr immer bestens im Bilde. Beim In-Fight zoomt die Kamera extra nahe heran

wirkt). Während des Flugs zum entfernten Himmelskörper wird ihr Raumschiff plötzlich von einer starken Energie angezogen und zu einer Bruchlandung auf einem unbekannten Planeten gezwungen. Als sich die Crew wieder gesammelt hat, stellen sie zu ihrer Verwunderung fest, daß sie auf der Spitze eines mysteriösen Turms inmitten der verbotenen Zone gelandet sind. Die Expeditionsgruppe war zum großen Teil gerade mit der Reparatur des Raumschiffes be-

„In technischer Hinsicht bietet dieses **3D-Action-Adventure** hochwertige **Polygon-Optik**“

schäftigt, als sie ein merkwürdiges Geräusch vernehmen. Klar, daß ihre Neugier sie dazu verleitet, sich diesen merkwürdigen Ort einmal näher anzuschauen... Das daraus resultierende Spielprinzip stellt eine Mischung aus Diablo und dem



Es gibt zwei unterschiedliche Abspänne zu bewundern, die von der Wahl der Spielfigur abhängen



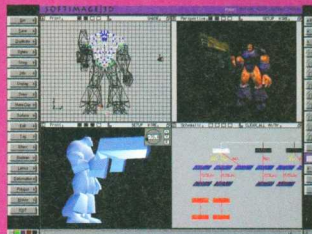
PSYGNOSIS™



Durch Lichteffekte in Echtzeit berechnet, erhellen sich die düsteren Tunnelpassagen kurzzeitig, sobald Ihr eine Schußsalve abgibt



Jedes Waffensystem kann in vier Stufen aufgebaut werden



Sämtliche Charaktere wurden durch das Programm Softimage 3D Programm am Rechner realisiert

Spielhallen-Klassiker Gauntlet in 3D dar. Wie beim Arcade-Oldie stehen Euch insgesamt vier **Charaktere** (plus zwei versteckte Bonus-Helden) zur Auswahl, die sehr unterschiedliche Qualitäten bezüglich ihrer Physis, magischer Fähigkeiten und Kampfverhalten aufweisen. Der Wahl des Charakters kommt daher eine kleine taktische Bedeutung zugute, und dies wirkt sich sogar auf den Abspann

„O.D.T. dürfte das ideale Einsteigerspiel für RPG-Muffel sein“

aus. Simpel ausgedrückt durchkämmt Ihr, eingefangen durch eine **dynamische Kameraführung**, die insgesamt acht riesigen Stockwerke nach verwertbaren Gegenständen, liefert Euch mit den facettenreichen Schergen, wie beispielsweise einem bewaffneten Skelett, spannende Zweikämpfe und müßt zu guter Letzt gelegentliche Puzzle-Einlagen lösen, um immer weiter in den Turmkomplex vordringen zu können. Der Schwerpunkt liegt

dabei eindeutig auf der Action-Komponente, garniert mit einigen RPG-Anleihen. Durch steigende Kampferfahrungen werden Eure unerschrockenen Recken immer stärker in Bezug auf die körperliche Verfassung, die Beherrschung der Waffen (in vier Stufen aufbaubar) und die magischen Fähigkeiten. Speziell in der letzten Kategorie sorgen insgesamt 32 offensive und defensive **Zaubersprüche** beim Hobby-Alchimisten für viel Spiel Freude. Kritikern, die nun einwenden, daß dieses Spielprinzip eigentlich nichts Neues darstellt, muß man sicherlich recht geben. Dennoch hat dieses simple Such & Kampf-Spielprinzip nach wie vor seinen verführerischen Reiz, zumal es in technischer Hinsicht einen optischen Leckerbissen darstellt. Jedes Stockwerk bietet ein komplett anderes Flair mit neuen grafischen Elementen und Gegnerscharen. Technische Kabinettstückchen, wie Lichteffekte in Echtzeit und eine

raffinierte Texturierung der Polygon-Oberflächen, erhöhen darüber hinaus das Fantasy-Flair. Besonders viel Mühe gab man sich jedoch bei der Modellierung sämtlicher Akteure. Jeder der vier Hauptcharaktere wurde aus insgesamt 400 Polygonen zusammengesetzt und per Motion Capture-Verfahren realistisch animiert. Besonders gespannt darf man in diesem

Zusammenhang auf die mächtigen Endgegner sein, die sogar bis zu 1000 Polygone verschlingen. Auch aus den Boxen dröhnt ein akustischer Luxus. Durch ein spezielles Verfahren werden 12 Minuten voller atmosphärischer Musik in bester CD-Qualität zum kampflastigen Geschehen präsentiert. Wer also schon immer einmal den Helden auf dem weißen Pferd spielen wollte, der sollte sich diesen Titel schon einmal vormerken. (Ulf S.)



Die Stärken des Helden Falaise sind seine magischen Fähigkeiten



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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO O. D. T.

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: K.A. Levels: 8 Stockwerke



„Technisch hochwertige Konkurrenz für Diablo“

„Der Zeitpunkt für solch ein Spiel war einfach perfekt“

Mike Ellis, Chefdesigner von *Colony Wars 2*, fing bereits mit 16 Jahren bei *Psygnosis* an und gehört mit seinen 23 Jahren daher schon zu den **alten Hasen** im Geschäft. Im Interview berichtet der **eingefleischte Rugby-Fan** über sein neuestes Projekt, den ständigen **Zeitdruck** und den großen Konkurrenten **Wing Commander**

Vergleich für gerechtfertigt?
ME: Es ist mit Sicherheit nicht abwegig, CW mit Wing Commander zu vergleichen. Es ist nun einmal so, daß man Spiele automatisch mit anderen Genreprodukten vergleicht, insbesondere dann, wenn es sich um solch bekannte Spiele wie eben Wing Commander handelt. Es gibt in diesem Fall sicherlich einige Ähnlichkeiten, und ich denke, daß wir und die Macher von Wing Commander gegenseitig voneinander lernen können, wodurch im Endeffekt die Produktqualität profitiert. Ich denke, daß eine solche gesunde Konkurrenz sehr

PlayStation Games: Zunächst einmal, warst Du zufrieden mit dem Erfolg von *Colony Wars 1*?
Mike Ellis: Ja. Ich denke, daß wir mit *Colony Wars* (CW) einen Glanzpunkt für die PlayStation geschaffen haben, denn es gehört sicherlich zu den besten Space-Shootern, die es momentan auf sämtlichen Plattformen gibt. Das Geheimnis war, daß wir das traditionelle Weltraumspiel nahmen, es aber viel schneller und arcademäßiger stylten, so daß es den TV-Science Fiction-Serien mit ihren packenden Weltraumgefechten sehr nahe kommt.

PSG: Was auffällt, ist das enorme Tempo, mit dem *Colony Wars 2* (CW2) auf den Markt drängt. Es scheint so, als gäbe es zwischen den beiden Projekten keinerlei Pause.

ME: Das ist richtig. Für mich und einige Mitglieder des originalen CW-Teams stellt dieses Sequel eine Art Fortsetzung eines einzigen großen Projekts dar, in das wir konstant involviert sind. Es ist daher sehr spannend mitzuerleben, wie das Projekt „*Colony Wars*“ im Laufe der Zeit immer besser

wird. Trotz dieser Kontinuität werden die CW-Spieler aber mit Sicherheit feststellen, daß sich CW2 signifikant vom Vorgänger unterscheidet.

PSG: Der ständige Zeitdruck gehört sicherlich mit zu den größten Problemen, mit denen ein Programmiererteam zu kämpfen hat. Mich interessiert daher, wie viele Ideen Ihr aus Zeitgründen nicht mehr für CW verwenden konntet?

ME: Bei jedem Projekt ist man irgendwann einmal gezwungen zu sagen: Okay, diese Ideen können wir nicht mehr in dieses Spiel hineinstecken, werden sie aber für die Fortsetzung verwenden. Großartige Ideen fallenzulassen ist immer sehr frustrierend, ich habe aber inzwischen gelernt, diesen Umstand zu akzeptieren. Auch im Falle von CW muß ich zugeben, daß wir viele Features nicht mehr einbauen konnten, was aber völlig normal ist und bei jeder Programmiertruppe vorkommt.

PSG: Somit gibt Euch CW2 die Gelegenheit, alte Ideen, die Ihr ursprünglich für CW verwenden wolltet, endlich einzusetzen?

ME: Absolut. CW2 bietet eine Menge ursprünglicher Ideen, von denen wir denken, daß man sie auf keinem Fall unter den Tisch fallen lassen sollte, nur weil sie alt sind.

PSG: Es ist offensichtlich, daß CW2 durch neue Komponen-

ten, zum Beispiel eine umfangreichere Hintergrundgeschichte, wesentlich abenteuerlastiger geworden ist. War das Euer wichtigstes Anliegen bei CW2?

ME: In gewisser Weise ja. Wir versuchen, die Fortsetzung stärker zu personalisieren, es menschlicher zu gestalten, so daß man diesmal das Gefühl hat, an dem Geschehen wirklich



„Es ist mit Sicherheit nicht abwegig, CW mit Wing Commander zu vergleichen“

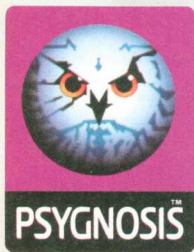
beteiligt zu sein und eigene Entscheidungen treffen zu können, wie beispielsweise die Wahl des Raumschiffs. Auch in den einzelnen Missionen ist das spürbar, denn sie bieten wesentlich mehr Interaktionen als der Vorgänger.

PSG: Ob es Euch nun gefällt oder nicht, CW wird immer wieder mit Wing Commander verglichen. Hältst Du diesen

wichtig in diesem Geschäft ist, da daraus die ständige Motivation resultiert, den Konkurrenten schlagen zu wollen.

PSG: Hand auf's Herz: Gibt es unter Euch einige begeisterte Wing Commander-Spieler, die eines Tages gesagt haben: Wir können so etwas viel besser machen?

ME: (ausweichend) Es gibt eine ganze Reihe von Gründen,



warum wir damals CW machen wollten. Einer von ihnen war die Tatsache, daß es in diesem Bereich eine Marktlücke gab. Es gab vor CW einfach keinen reinrassigen Weltraum-Shooter. Andere Gründe waren die breite Masse an Science Fiction-Fans und der Hype um die neue Staffel von Star Wars-Filmen. Kurzum: Der Zeitpunkt für solch ein Spiel war einfach perfekt.

PSG: Viele stellen sich das Leben eines Programmierers ziemlich arbeitsintensiv vor, in der Art Arbeiten-Schlafen-Arbeiten. Wie sieht es denn bei Dir aus?

ME: (stöhnt) Das Leben eines Designers ist dem sehr ähnlich. Ständig ist man bemüht, sein restliches soziales Leben in den Alltag irgendwie „hineinzuquetschen“. Selbst schlafen kann da schon ein Luxus sein.

PSG: Gibt es Deiner Meinung nach etwas, was ein Psynosis-Produkt in besonderer Weise auszeichnet?

ME: Psynosis-Spiele sind auf jeden Fall dafür bekannt, daß sie blendend aussehen, sprich eine tolle Optik bieten. In den letzten Jahren ist es uns zudem gelungen, Kritikerstimmen zum Schweigen zu bringen, die immer behauptet haben, unsere Spiele sehen lediglich nur gut aus. Ich denke, daß wir mittlerweile den Ruf haben, zu den besten Konsolen- und PC-Publishern in diesem Geschäft zu gehören.

PSG: Psynosis ist vor allem für seine Rennspiele bekannt. Wird es irgendwann einmal auch etwas anderes, zum Beispiel ein Prügelspiel, geben?

ME: Ich bin mir nicht ganz sicher, ob uns die Spieler wirklich nur durch unsere bekannten Rennspielprodukte kennen. In den letzten beiden Jahren haben wir viele neue Genres in Angriff genommen. CW war zum Beispiel unser erstes 3D-Weltraumspiel. Auch in Zu-

kunft werden wir mit Sicherheit für einige Überraschungen gut sein, so daß viele Videospieler sagen werden: Hoppla, Psynosis macht auch solche Art von Spielen! Doch nun direkt zu Deiner Frage: Firmen wie Sega oder Namco haben sicherlich bei Prügelspielen einen Erfahrungsvorteil, doch die Entscheidung für oder gegen ein Videospielprojekt hängt bei Psynosis nicht vom Wissensstand ab, sondern einzig und alleine vom Talent der Programmierer, und ich bin mir daher sicher, daß Psynosis eines Tages ein sehr gutes Prügelspiel produzieren wird.

PSG: Klingt ja sehr vielversprechend. Mich interessiert jedoch noch etwas anderes: Seid Ihr vom CW-Team eigentlich allesamt große Science Fiction-Fans?

ME: Oh ja, wir haben einige richtig schreckliche Trekkies und Star Wars-Fans unter uns. Solche Wurzeln sind für ein Videospielprojekt einfach unentbehrlich für den kreativen Prozeß.

PSG: Macht es Dich eigentlich sehr stolz, wenn Du Dein Spiel im Geschäft siehst und es gute Noten erhält?

ME: Ziemlich. Gute Kritiken in Fachzeitschriften geben mir ein verdammt gutes Gefühl und machen die vielen Stunden, die ich im Büro verbracht habe, wieder schnell vergessen. Durch solch ein positives Feedback hatte ich im Falle von CW einfach das Gefühl, die letzten zwei Jahre nicht verschwendet zu haben.

PSG: Die Standardfrage zum Schluß: Was ist Dein momentaner Softwareliebling?

ME: In letzter Zeit habe ich einige Spiele sehr gerne gezockt. Am meisten beeindruckt haben mich dabei Resident Evil 2 und Bloody Roar.

PSG: Vielen Dank für diese Informationen.

IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP Dungeon

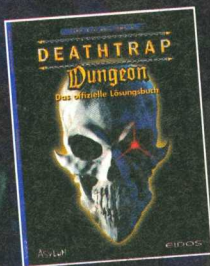
DIESES BUCH ist DEIN bester FREUND!

DAS offizielle LÖSUNGSBUCH zu

Ian Livingstone's
DEATHTRAP DUNGEON

- 170 Seiten
- Komplet in Farbe
- Karten für jeden Level
- Alle Monster und Waffen im Überblick
- Interview mit Ian Livingstone
- Tips & Tricks zum Überleben
- Schritt für Schritt Lösung
- Für PlayStation™

BESTELLNUMMER: SONS004



DEUTSCHLAND:

Raimund Witt Merchandising, Oderstr. 69, 24539 Neumünster.
Tel.: 0 43 21/98 69 55, Fax: 0 43 21/98 69 34,
e-mail: rw-merchandising@t-online.de
Einzelpreis: 19,95 DM plus Versandkostenpauschale von DM 8,-
(Nachnahme + DM 3,50)

ÖSTERREICH: Merchandising Service, Postfach 146, 1220 Wien
Einzelpreis: 149,- ATS plus Versandkostenpauschale

SCHWEIZ: AHA Computerspiele, Postfach, 3662 Seftigen
Tel.: +033/3457001, Fax: +033/3457004,
e-mail: ahaspiele@bluewin.ch
Einzelpreis: 19,95 Sfr. plus Versandkostenpauschale

Bestellungen bitte per Email, Brief, oder Fax an eine der angegebenen Adressen. Minderjährige benötigen die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.

ASYLUM
STUDIOS

EIDOS
INTERACTIVE

Last Action Hero

Viper

Im Stil von **R-Type** und **Thunderforce** gehalten, fliegt und kämpft Ihr in einer komplett **dreidimensionalen Umgebung** um das Überleben der Menschheit

Die deutsche Softwarewarenschmiede X-Ample werkelt derzeit an Viper, einem dreidimensionalen Shoot 'em Up. Vom Stil her soll sich Viper an Klassiker wie R-Type und Thunderforce anlehnen, im Ge-

gensatz zu den horizontal scrollenden Vorbildern findet die Action von Viper aber in einer komplett dreidimensionalen Umgebung statt. Die Geschichte des Spiels ist schnell erzählt: Ihr schlüpft in die Rolle eines Hub-



Euer Kampfhubschrauber ist mit zwei Waffensystemen ausgerüstet, die Ihr durch Upgrades verbessern könnt



Auch schwebende Waffenplattformen zählen zu den Gegnern, für Euren erfahrenen Hubschrauberpiloten sind sie aber keine Gefahr



An manchen Stellen im Spiel könnt Ihr Eure Flugroute beeinflussen, alle Wege aber führen zum Endgegner

schrauberpiloten, der von seiner Basis im Grand Canyon aus Widerstand gegen die außerirdischen Invasoren leistet, die die gesamte Erde in ihrer Gewalt haben. Ihr steigt also in Euren Chopper und knattert durch insgesamt zehn Levels, wobei Ihr Euer Fluggerät von hinten betrachtet. Scharen von Gegnern versuchen, Euch vom Himmel zu putzen. Um sie zu zerstören,

verfügt Euer Hubschrauber über eine Primär- und eine Sekundärwaffe, die Ihr durch Upgrades verbessern könnt. Vor den Schüssen der Gegner schützt Ihr Euch mit Energieschildern oder durch Ausweichen. Am Ende eines jeden Levels wartet ein Endgegner auf Euch, der vernichtet werden muß, bevor Ihr in die nächste Ebene vorrücken könnt. (Frank F.)

Action ***
Strategie ***
Abenteuerer ***
Geschick ***
Simulation ***

GEPLANT FÜR
Juni

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Viper

Hersteller/Vertrieb: X-Ample/Laguna
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 10



„Dreidimensionale Balleraction aus deutschen Länden frisch auf den Bildschirm“

Flieger, grüß' mir die Sonne...

Zero Pilot

Der zweite Weltkrieg wurde auch im Pazifik mit härtesten Mitteln ausgetragen. **Soliton** zeigt Euch mit ihrem neuesten **Flugi**, was japanische Piloten zu leisten hatten

Tora! Tora! Tora! - so hallte der japanische Schlachtruf über den Pazifik. Die Piloten nahmen keine Rücksicht auf

ihr Leben und stürzten sich auf den amerikanischen Widersacher. Bekanntester Kriegsschauplatz war dabei sicherlich

Pearl Harbour. Der bevorzugte Flugzeugtyp der Fernösterler war der schon legendäre A6M5 Zero Fighter Type 52. In solch ein Teufelsgerät setzen Euch die Jungs von Soliton, um den Krieg noch einmal nachspielen zu können. Im Briefing-Room erhaltet Ihr nach Spielstart Euer Missionsziel und gegebenenfalls noch ein paar Tips. Jetzt nichts wie raus auf den Hangar und rein in Euer Flugzeug! Drei Ansichten, u.a. ein Blick auf das Flugzeugheck, bieten sich dem kampfstollen Piloten. Ihr fliegt durch wunderschön animierte Wolkenfelder der Sonne entgegen, um mit Hilfe des Radars den Feind aufzuspüren und ihn mit der Bordkanone zu vernich-



Die lebensmüden japanischen Piloten stürzten sich während des Pazifikkrieges ohne Rücksicht auf Verluste auf den amerikanischen Widersacher. Im Spiel erlebt Ihr hautnah die Ängste der Fernösterler

ten. Dieser stürzt dann stark rauchend gnadenlos ins Meer. Die Spielgeschwindigkeit und die Steuerbarkeit sind dabei in Ordnung. Lediglich der teilweise sichtbare Grafikaufbau am Horizont wirkt noch etwas störend. Warten wir ab, wie die fertige PAL-Version ausschauen wird... (Udo L.)



Blick auf das Flugzeugheck kann Euer Leben retten, da das Radar lediglich die ungefähre Position des Gegners, aber nicht dessen Höhe anzeigt

Action **
Strategie ***
Abenteuerer ***
Geschick ***
Simulation ***

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
durchschn.

INFO Zero Pilot

Hersteller/Vertrieb: Soliton/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: k.A.



„Zero Pilot ist sicherlich eine solide Flugsimulation ohne Höhen und Tiefen“

Kein Porto oder NN!

-> Lastschrift!

Information

Zweigstelle

Ladenverkauf

Versand

Lösungshefte ab 14,90 DM. Weitere Artikel erhältlich.

Händleranfragen sind erwünscht!

**Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitt
48143 Münster**

**Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00**

**Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund**

**Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00**

**Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333**

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele	
Actua Soccer2	89.-
Actua Tennis (April)	99.-
Chill	79.-
Cool Boarders 2	89.-
Extreme Snowbreak	89.-
Everybody's Golf (April)	84.-
FIFA Soccer 98	89.-
Frankreich 98 - Die Fußball WM	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jet Rider 2	79.-
John Madden Football 98	84.-
Nagano Winter Olympics 98	99.-
NBA Fast Break	74.-
NBA Live 98	89.-
NBA Pro 98	94.-
NHL Face Off 98 (April)	79.-
NHL Hockey 98	89.-
NHL Powerplay Hockey 98	89.-
Premier Manager 98 (Mai)	99.-
Power Soccer 2	89.-
Snowracer	89.-
Tennis Arena 2 (Mai)	89.-
Virtual Baseball 99 (April)	94.-
WCT vs. The World	94.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

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

Shoot-Action

Armoured Core (Mai)	89.-
Beast Wars	89.-
Deathtrap Dungeon	94.-
Judge Dredd (Für Pistolen)	99.-
Forsaken (Mai)	99.-
Maximum Force (Für Pistolen)	84.-
MDK	89.-
Nightmare Creatures	89.-
One (ca. 20.4.)	89.-
Pax Corpus	89.-
Reboot	84.-
Resident Evil D.C.	84.-
Resident Evil 2 (ca. 27.4.)	99.-
Shadow Gunner (Mai)	89.-
Spawn (24.4.)	79.-
Time Crisis	89.-
Tomb Raider 2	94.-
Treasures of the Deep (Mai)	99.-

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

PSX Hardware

PlayStation	299.-
Silver Value PSX	333.-
Multi-PSX (US/JP)	359.-
Umbauchip (US/JP)	39.-

Analog Shock

74.-

Wheel + Pedals

139.-

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

Multi Tap Box	69.-
Controller	ab 24.-
Joysticks	ab 49.-
Predator Pistole	49.-

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	84.-
Cart World Series (April)	84.-
Crime Killer (Juni)	89.-
F1 97	109.-
Grand Theft Auto	89.-
Gran Turismo (Mai)	109.-
Indy500	89.-
Jet Rider 2	84.-
Moto Racer	79.-
Need for Speed 2	84.-
Need for Speed 3	89.-
Newman Haas Racing	89.-
Powerboat Racing	89.-
Rage Racer	99.-
Red Line Racer (Mai)	99.-
Road Rash 3D (Mai)	89.-
Street Racer (April)	89.-
Supercross feat. McGrath (Mai)	89.-
Test Drive 4	84.-
Touring Car Championship	94.-
VMX Racing	89.-
V-Rally	89.-
World Rally Champion (Mai)	89.-

Beat 'em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Beast Wars	84.-
Bloody Roar (Beast)	89.-
Bushido Blade	89.-
Fighting Force	89.-
Star Wars: Master of Teräs Käsi	89.-
Streetsfighter Collection	89.-
Tekken 3 (JAPAN)	149.-

Strategiespiele

Command & Conquer 2	99.-
Monopoly	89.-
Pulse (Fluid) (Mai)	79.-
Sim City 2000	84.-
Steel Reign	89.-
Theme Hospital	84.-
Warcraft 2	94.-
Warhammer - Dark Omen	89.-
Z	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Air Race (April)	94.-
G-Police	109.-
Natural Adrenalin N.O (Mai)	99.-
Plane Crazy (Juni)	89.-
Nuclear Strike	84.-
War Games (Juni)	89.-

Jump 'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Gex 3D	89.-
Klonoa (Mai)	89.-
Lucky Luke (Mai)	89.-
Pitfall 3D	89.-
Rascal	89.-
Skull Monkeys	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Gran Turismo

Das wohl beste Autorennspiel startet bald durch.
Ab ca. 8. Mai erhältlich.

nur **89.-**

Resident Evil 2

Das wohl härteste Splatter-Adventure der Welt.

nur **99.-**

Top-Angebote

Platin Edition 5

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

Die Top-Hits

Forsaken

94.-

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, Mechwarrior 2
je nur **44.-**

Diablo

89.-

Platin Edition 2

Micro Machines 3, Pandemonium, Spice World, Panzer General 2, I. Superstar Soccer Pro
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.-**

Newman Haas Racing

89.-

Frankreich 98 (Mai)

89.-

Premier Manager 98

99.-

Batman & Robin (Mai)

84.-

One (ca. 20.4.)

89.-

Lucky Luke

89.-

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

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



Nette Grafikeffekte: Nach oben steigende Luftblasen und umher-schwimmende Fische sorgen für Atmosphäre in dem Unterwasser-Level



Action pur: Bei der Skiabfahrt ist ein Höchstmaß an Geschicklichkeit gefordert, um Hindernissen und Gegnern gleichermaßen auszuweichen



Vielversprechend: In den Ego-Shooter-Levels erlebt Ihr das bleibaltige Geschehen aus der Sicht von James Bond

Digi-007 in Daueraction

James Bond: Tomorrow Never Dies

Die **Videospielabteilung** des Filmriesen **MGM** kümmert sich höchstpersönlich um den ersten virtuellen Einsatz des bekanntesten **Agenten** der Welt, der einem vielversprechenden **Genre-Potpourri** gleichkommt

Nachdem der Oberschönling Pierce Brosnan den smarten Agenten James Bond wieder weltweit kommerziell erfolgreich machte (Goldeneye sahen alleine in Deutschland über 6 Millionen Cineasten), stellen die Filme auch für Videospielkonzerne wieder eine attraktive Lizenz dar. Film-multi Metro Goldwyn Mayer (MGM) beauftragte nun seine eigene Videospielabteilung damit, das neueste Abenteuer von 007 stilgerecht für die Play-Station umzusetzen. Um sich mehr spielerische Freiheiten zu verschaffen, stellt Tomorrow Never Dies jedoch keine direkte Filmadaption dar. Das gleichnamige Videospiel-Projekt fängt vielmehr da an, wo der Spielfilm aufhört. Man kann sich zwar darüber streiten, inwiefern es dann überhaupt noch



Als **Auto** dient wieder der BMW Z3, der im Bondstreifen Goldeneye sein Debüt feierte

einen Sinn macht, den Original-Filmtitel zu verwenden, wenn das Videospiel eine völlig neue Handlung bietet, doch ist es für den Spielspaß letztendlich wohl irrelevant. Letzteres scheint auf einem sehr hohen Niveau zu liegen, vergegenwärtigt man sich, daß MGMs Filmadaption zehn höchst abwechslungsreiche Missionen bietet, bei denen die Programmierer selbst größte Genre-wechsel nicht scheuten. Vier Missionen sind bislang bekannt. Zunächst ist „Ski Heil!“ angesagt. James Bond fegt mit gekonnten Hüftschwüngen einen halsbrecherischen Abhang herunter, weicht reaktionsschnell den Hindernissen aus und muß sich zu altem Übel noch mit einer Viel-

zahl von Aggressoren auseinandersetzen - Adrenalin pur! In einer anderen Mission steigt James in sein **Auto** und brennt durch die naturbelassenen Landschaften. Doch für die Bewunderung der prächtigen Fauna und Flora bleibt natürlich keine Zeit, denn schon bald hängen sich ebenfalls motorisierte Widersacher an seine Fersen, um ihn unsanft von der Straße zu drängen. Mr. Q sei

Dank, könnt Ihr per Waffengewalt natürlich gegenhalten, so daß heiße Straßenschlachten vorprogrammiert sind. Danach jubeln Freunde des **Ego-Shooter-Genres**. In der Ich-Perspektive durchkämmt Ihr diverse Landschaften nach notwendigen Gegenständen, streckt mit gezielten Schußsalven die auftauchenden Kontrahenten nieder und weicht deren Angriffsbemühungen elegant aus - Räuber & Gendarm für Erwachsene. Auch unter Wasser demonstriert der Edagent sein Können. Mit Flossen und Sauerstoffflasche ausgestattet, durchtaucht er atemberaubende Gewölbe, harpuniert seine Gegner und sucht in Tomb Raider-Manier die feuchte Umgebung nach Gegenständen ab. Sämtliche Levels wurden durch eine ansprechende 3D-Engine realisiert, wobei die Texturierung der Polygon-Architekturen schon jetzt überzeugt. (Ulf S.)



Mit einem Fadenkreuz müßt Ihr diese herandüstenden Skifahrer ins Visier nehmen, ehe sie James' Lebensenergie ankratzen



Nur fliegen ist schöner: Die Rennspiel-Missionen wurden konsequent auf Action getrimmt

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK

nicht mögl.

INFO J. B.: Tomorrow Never Dies

Hersteller/Vertrieb: Black Ops/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 10

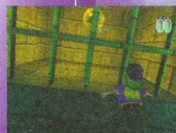


„Ungemein vielversprechende Genre-Mixtur rund um den britischen Superagenten“

RASCAL



**Bleib' cool - Action und Abenteuer bei
Rascals aufregender Zeitreise**





Obwohl das Spiel grafisch wie ein Action-Adventure anmutet, werden die Kämpfe trotz dem RPG-mäßig rundenweise ausgetragen



Der **Raketenwerfer** zählt mit zu den wirkungsvollsten Wummen im üppigen Arsenal



In solch heruntergekommenen Gegenden habt ihr es mit aggressiven **Killer-Ratten** zu tun

Dieses Spiel weckt den Alien in Dir

Parasite Eve

Von wegen Aliens! Die wahre Gefahr für die Menschheit droht nicht aus dem Weltall - sie steckt schon in jedem von uns ...

Zumindest wenn es nach Squaresoft geht, denn mit Parasite Eve schreibt die japanische Softwareschmiede die Evolutionsgeschichte um: Mitochondrien, von denen wir bisher glaubten, daß sie als Bausteine pflanzlicher und tierischer Zellen lediglich als Energielieferanten fungieren, sind eigentlich Kleinstlebewesen, die dem Leben

auf der Erde den Kampf angesagt haben. Schlechte Aussichten für die Menschheit, wäre da nicht ein blonder Engel mit Namen Aya Brea, eine junge New Yorker Polizistin, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Welt vor einer Herrschaft dieser Mikroorganismen zu bewahren. Als Ayas Gegenspielerin agiert die geheimnisvolle Eve, die mit Hilfe der

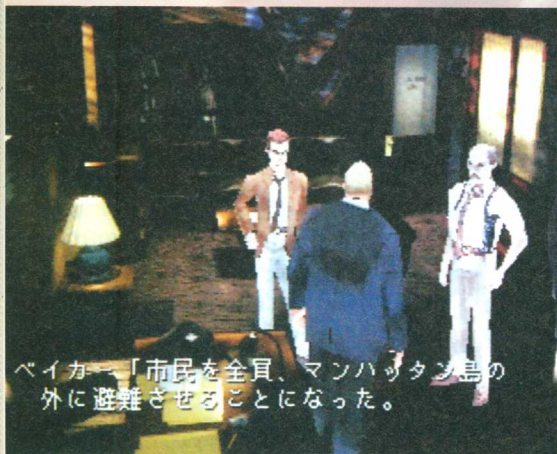
Mitochondrien Pflanzen, Tiere und Menschen in grauenhafte Kreaturen verwandelt, so daß friedliche Haustiere plötzlich zu Monstern werden, die an Scheußlichkeit kaum zu übertreffen sind. Im Kampf gegen mutierte **Killer-Ratten**, gefräßige Hunde, die direkt der Hölle entsprungen sein könnten, und andere Bestien darf Aya glücklicherweise auf ein gut sortiertes Waffenarsenal zurückgreifen. Großkalibrige Pistolen, **Raketenwerfer**, Spezialanzüge, Körperpanzer und andere Goodies, wie etwa Heilmittel, gibt es allerdings nicht einfach bei Tante Emma um die Ecke zu kaufen. Entweder

werden sie den leblosen Fingern zuvor erlegter Mutanten entwunden oder in Gebäuden und düsteren Kellergewölbten aufgestöbert. In der Regel befinden sich die Extras in speziellen Item-Ki-

„**Raketenwerfer, Körperpanzer und andere Goodies gibt es nicht einfach bei Tante Emma um die Ecke**“

sten, die gelegentlich in den 3D-Dungeons herumstehen und auch zur Aufbewahrung von Gegenständen, die im Moment nicht benötigt werden, dienen können. Dies ist vor allem deshalb nützlich, weil Aya zu Beginn des Spiels nur wenige Items mit sich herumschleppen kann. Die Kämpfe werden genre typisch rundenweise ausge-

tragen. Anstelle von Erfahrungspunkten erhält Aya nach jedem Gefecht sogenannte Bonuspunkte, wobei deren Höhe jedoch davon abhängt, wie viele Treffer sie selbst im Kampf einstecken mußte. Steigt die Zahl der Bonuspunkte an, verbessern sich allmählich auch die verschiedenen Charaktereigenschaften



ベイカー「市民を全員、マンハッタン島の外に避難させることになった。」

Dialoge werden durch atmosphärische Cut Scenes optisch ansprechend dokumentiert



Wie bei Resident Evil arbeitet dieser Titel mit einer cinematischen Kameraführung



Mittels der Parasite-Energie wendet Ihr vielfältige Zaubersprüche an, die auch in grafischer Hinsicht sehr wirkungsvoll sind

von Aya: Ihr steht mehr Zeit für Angriffe zur Verfügung, sie kann eine größere Anzahl Gegenstände bei sich tragen, die Durchschlagskraft und Reichweite von Waffen erhöht sich, ebenso die Verteidigungsstärke. Außerdem steigt ihre Erfahrung im Umgang mit der sogenannten Parasite-Energie. Diese von den Mitochondrien freigesetzte Energie macht Aya sich zunutze, um besondere Fähigkeiten zu erlernen - im Prinzip nichts anderes als das Magie-System in ande-

ren Rollenspielen. Die Parasite-Energie kann dabei nicht nur zum Angriff oder defensiv als Schutzschild eingesetzt werden, sondern beispielsweise auch, um Gegner zu scannen und auf diese Weise Informationen über deren Angriffsstärke, Hit Points und Schwachstellen zu erhalten. Insgesamt wird Aya mehr als zehn solcher Fähigkeiten beherrschen, wobei die wirklich wirkungsvollen Fähigkeiten erst in höheren Erfahrungsstufen erlernt werden können. Para-

site Eve besticht nicht zuletzt durch die düsteren Grafiken und stimmungsvollen Zwischensequenzen, die enorm zur mysteriösen Atmosphäre des Spiels beitragen. Wen wundert es da, wenn sich die Liste der Mitwirkenden beinahe wie das who is who der Videospielbranche liest? Neben solchen Visual Effect-Spezialisten wie Steven Gray oder Darnell Williams, die sich mit Computeranimationen für Filme wie Casper oder Apollo 13 in Hollywood einen Namen gemacht haben, wurden für das Spiel- und Charakter-Design sowie die Konzeption

des Kampfsystems mit Takayuki Tokita, Yoshihiko Maekawa und Tetsuya Nomura hochkarätige Spielentwickler verpflichtet. Was kann da noch schiefgehen? (Guido H.)

„Parasite Eve besticht nicht zuletzt durch die düsteren Grafiken und stimmungsvollen Zwischensequenzen“

Action  Strategie  Abenteuer  Geschick  Simulation 	INFO Parasite Eve Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/k.A. Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt  
GEPLANT FÜR als Import erh. ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	„Grafisch fulminantes Action-Adventure mit einer tollen Story und vielen RPG-Elementen“

BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD

- Der Klassiker für jedes Spiel
- Für Sony PlayStation • Acht Tasten
 - LED-Anzeigen • Unabhängiges Dauerfeuer
 - Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung DM 49,95

SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- SUPER für Sport- und Abenteuerspiele
- Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
 - Bis zu 360 Spielstände speicherbar
 - Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
 - Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einer Spielerei
 - Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95

P 102 KLEINE MEMORY CARD (o. Abb.)

- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung DM 34,95

SV 1117 PS LIGHT GUN

- Der Treffer ins Schwarze
- Für Sony PlayStation
 - Drei Feuerfunktionen
 - Fünf LED-Indikatoren
 - Extra langes Kabel
 - Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung DM 59,95

SV 1101 PS ARCADE

- Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion
- Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
 - Joystick • LED-Anzeigen
 - Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
 - Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95



SV 1122 BARRACUDA

- Duales Analog Pad
- Für Sony PlayStation
 - 17 Funktions Tasten • Vier-Wege Richtungs-Kreuz
 - Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
 - 14 Feuerarten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung DM 69,95

SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

- Jedes Rennen ein Genuss
- Analoge programmierbare Lenksäule
 - Kontrolliert über Lenksäule • 12 Feuerarten
 - Antriebswinkel von 150° zu beiden Seiten
 - Tisch- oder Aufsatzbedienung
 - Beständige Speicherfunktion
 - Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
 - Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung DM 149,-

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

INTERACT
 GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
 • PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
 Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Eine Mission führt Euch in den Wald, wo Ihr Euch neben Kriegeren auch mit Wölfen herumschlagen müßt



Gelegentlich findet man hier und da auch hilfreiche Gegenstände, wie beispielsweise Heiltränke



Im Dorf lauern Euch jede Menge Gegner auf, die teilweise nicht zimperlich sind. Hier solltet Ihr die Beine in die Hand nehmen!



Dank Eures Wurfhakens könnt Ihr über die Dächer schleichen und den nichtstahenden Gegner von oben überraschen

Wer hat Angst vor'm schwarzen Mann?

Tenchu

Seinen Gegner aus dem Schatten heraus **ohne viel Aufhebens zu meucheln** ist vielleicht nicht besonders ehrenvoll, dafür jedoch **äußerst effektiv**



Auf der Mauer, auf der Lauer: So lange Ihr regungslos am Sims hängt, nimmt Euch die Wache nicht wahr

Aufgrund der komplett in japanisch gehaltenen Anleitung kann ich Euch leider nur eine sehr oberflächliche Hintergrundbeschreibung liefern: Die Rahmenhandlung Tenchus ist im mittelalterlichen Japan angesiedelt, das von grausamen Kriegen heimgesucht wird. Die beiden Helden Rikimaru und Ayame, die beide die Kampfkunst der Ninja beherrschen, wollen dies nicht so einfach hinnehmen und beschließen, die Heerführer mit

ihren eigenen Mitteln zu bekämpfen. Zu diesem Zwecke müßt Ihr Euch durch diverse 3D-Levels fighten, in denen auch noch bestimmte Aufträge zu erfüllen sind. Anfangs könnt Ihr Euch entscheiden, mit welchem der beiden Helden Ihr das Spiel beginnen möchtet. Rikimaru ist dabei ein harter Bursche, der ein Ninja-Schwert als Waffe trägt. Die zierlichere Ayame dagegen ist äußerst flink und benutzt zwei Dolche. Habt Ihr Euren Charakter aus-

gewählt, könnt Ihr noch verschiedene Extras einpacken, die Euch bei der anstehenden Mission von Nutzen sein werden. Neben Wurfsternen, Granaten, Heiltränken und Rauchbomben gibt es auch Köder, mit denen man einem Gegner eine Falle stellen kann. Nachdem Ihr Euch komplett ausgestattet habt, geht es auch schon los. So steuert Ihr Eure Spielfigur in einer Third-Person-Perspektive, könnt jedoch auch zum Umherblicken in die Egosicht schalten. Euer erster Auftrag besteht darin, einen sehr reichen, aber auch gemeinen Herrn in seinem Anwesen umzubringen. Man beginnt außerhalb der Mauern der Wohnanlage und muß zunächst einen Weg hinein finden. Natürlich ist das gesamte Gebiet bewacht, und an jeder Ecke patrouillieren Bogenschützen oder Lanzenträger. Doch glücklicherweise seid Ihr

im Besitz eines Wurfhakens ausgerüstet, mit dem Ihr bequem das Dach erklettern könnt. Zwar ist es oft von Vorteil, dem Kampf aus dem Weg zu gehen, zwingend erforderlich ist es jedoch nicht. So könnt Ihr auch versuchen, jede Wache im Schwertkampf niederzustrecken, was natürlich anstrengender ist. Andererseits ist es nach Ninja-Tradition natürlich möglich, sich behutsam anzuschleichen und den Gegner lautlos um die Ecke zu bringen. Je nach Auftrag und Situation empfiehlt sich hier die eine oder andere Vorgehensweise. In späteren Aufträgen müßt Ihr beispielsweise eine Nachricht überbringen, wobei Ihr durch ein Dorf müßt, das von Kämpfern nur so wimmelt. Des weiteren muß in einem Gefängnis eine Art Sklaventreiber gekillt werden und dergleichen mehr. (Frank F.)



In Eurem schattigen Versteck könnt Ihr seelenruhig darauf warten, bis Euch Euer Opfer den Rücken zukehrt

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

GEPLANT FÜR
Import erh.

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Tenchu

Hersteller/Vertrieb: Sony/K.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 5+



„Spannendes Versteckspiel, zusammengebräut aus Beat'em Up- und Adventure-Elementen“



C H I L L

Snowboardfeeling
bis zum Adrenalin-Kick

Jetzt im Handel!!! Hol's Dir!





Der Held **Musashi** ist im typischen Anime-Stil gehalten



Das gesamte Spiel wird aus der isometrischen 3/4-Perspektive präsentiert, die für einen hübschen 3D-Effekt sorgt



Die harten **Rätsel** erfordern nicht nur Euer Gehirn, sondern auch viel Geschick

Squaresoft hat den Samurai entdeckt

Brave Fencer Musashiden

Temporeiche **Zweikämpfe**, verwickelte **Rätselklast** und **stimmungsvolle Grafiken** verspricht dieses Action-Adventure, das den Beginn einer neuen Erfolgsstory für **Squaresoft** markieren könnte



Mit ihm jüngsten Projekt schicken die japanischen Rollenspiel-Spezialisten nun auch im Action-Adventure-Genre einen potentiellen Kassenschlager mit Serien-Qualität ins Rennen,

der durchaus das Zeug dazu hat, an die großen Erfolge aus dem Hause Squaresoft anzuknüpfen. **Musashi** heißt der Titelheld, der sich auf einer Reise durch uralte Dörfer, schaurige Wälder

und düstere Dungeons in eine Reihe sagenhafter Abenteuer stürzt. Auf den ersten Blick wirkt der kleine Musashi zwar nicht gerade wie ein großer Krieger und Abenteurer, doch dieser Eindruck täuscht. Spätestens wenn er seine beiden überdimensionalen Schwerter zückt und damit die Widersacher kunstvoll auseinandernimmt, zeigt der junge Samurai sein wahres Gesicht. An Gegnern mangelt es bei Musashiden wahrlich nicht. Hinter jeder Ecke lauern irgendwelche zwielichtigen Gestalten, die unserem Helden ans Leder wollen. Deshalb sind Übung im Umgang mit der Klinge und schnelle Reflexe eine Grundvoraussetzung, wenn man nicht vorzeitig ins Gras beißen möchte. Um sich der hartnäckigen Schar von Feinden zu entledigen, schwingt Musashi nicht nur seine blank polierten Schwerter zum Angriff, sondern setzt zwischendurch auch allerlei anderes Werkzeug ein, beispielsweise eine mächtige Kugel, mit der er die Gegner gleich reihenweise wie Kegel abräumt. Interessant versprechen insbesondere die Duelle mit den gigantischen Endgegnern zu werden, die zu Fuß und aus der Luft angreifen und unter anderem mit Feuerbällen und stacheligen Schwänzen Musashi das Leben schwermachen. Neben guten Nerven und Ausdauer in den zahlreichen Zweikämpfen sind die kleinen grauen Zellen gefordert, wenn es darum geht, knifflige **Rätsel** zu lösen oder hinterhältigen Fallen und todbringenden Mechanismen auszuweichen. Schnelle Reaktionen und gutes Timing sind gefragt, wenn der



Die Grafik weist mitunter eine grelle Farbpalette auf



Im Gegensatz zu *Final Fantasy VII* geht es bei diesem Titel sehr aktionsgeladen zu. Insbesondere bei den heißen Gefechten gegen raffinierte Obermote sind Joypad-Akrobaten gefordert



Ihr könnt jederzeit den **Charakter** wechseln. Dabei unterscheiden sich die Helden in ihren Attributen, die während des Spiels aufgewertet werden können. Batgirls Vorteile liegen ganz klar in ihrer Geschwindigkeit, während Robin wesentlich agiler ist. Batman lebt von seiner immensen Kraft und Ausdauer

Der schwarze Engel

Batman & Robin

Gerade ist der **neueste Batman-Streifen** aus den Kinos raus und in den Videoshops gelandet, da schiebt **Probe** auch für Sonys 32-Bitter die **heldenhafte Fledermaus** in die Software-Regale. Wir durften schon jetzt den Titel in einer ersten **Preview-Version** anspielen

Eigentlich war Probes neuer Titel schon für Ende letzten Jahres geplant. Es sollte DER große Rivale zu Eidos' süßer Hüpfmaus Lara Croft werden. Doch der Dunkelmann wollte und wollte nicht aus dem Schatten des Ankündigungsdaseins heraustreten. Zu viele Ungereimtheiten galt es noch zu überwinden, und so wurde der offizielle Release auf April '98 verschoben. Acclaim wollte ein-

fach nicht mit einer solchen Filmlizenz baden gehen (wie schon so mancher Softwaregigant zuvor) und seinem guten Ruf schädigen. Schließlich gingen Softwarehighlights wie Extreme G und Alien Trilogy auf deren Kappe. Doch nichtsdestotrotz trudelte jetzt die erste Preview-Version in die Redaktion ein. Zur Story: Sie lehnt sich weitestgehend an das Filmvorbild an. Den Tod seiner Frau kann der Oberschurke

Mr. Freeze einfach nicht verkraften. Es soll die gesamte Menschheit den Schmerz des Verlustes mit ihm teilen. Er will eine zweite Eiszeit heraufbeschwören und somit den Erdball vernichten. Doch da ein Bösewicht selten alleine kommt, gesellt sich die fiese Poison Ivy noch hinzu, die ihrerseits die Weltherrschaft erringen möchte. Vom Grundprinzip her ähnelt Batman & Robin dem Eidos-Pendant. In vollkommener dreidimensionaler Bewegungsfreiheit durchstreift Ihr die monumentale nächtliche Metropole und sogar deren Häuserinneres. Startpunkt Eurer Machenschaften ist das **Batcave**. Da die Gegenspieler zahlenmäßig weitaus überlegen ist, hat sich Batman Verstärkung hinzugeholt: Batgirl und Robin sollen ebenfalls helfen, die Stadt aus den Klauen der Bösewichter zu befreien. Ihr könnt Euch jederzeit im Spiel für einen der Cha-



Die Programmierer legen großen Wert aufs Detail. Sogar die Gesichtszüge des **Mr. Freeze**-Darstellers Arnold Schwarzenegger wurden detailgetreu texturiert

raktere entscheiden. Diese unterscheiden sich in Attributen wie Kraft, Geschwindigkeit und Gewandtheit. Doch nicht nur physische Unterschiede zeich-

„Durch die **Spannenden Spurensuchen** entwickelt das Spiel eine **schnell motivierende Eigendynamik**“

nen die Helden aus, sondern auch die Vehikel, mit denen Ihr die dunklen Straßenzüge der Stadt durchstreift, ändern sich mit der Wahl des Charakters. So düst Batman standesgemäß mit seinem Batmobil durch die Finsternis, während Batgirl ein heißer Ofen dazu dient, der Gegenspieler Herr zu werden. Jedes Fahrzeug verfügt zur Verteidigung gegen gepanzerte Feindesfahrzeuge über eine Bordkanone. Nach-



Das Leveldesign ist wirklich eine Augenweide. Die Detailfülle ist so enorm, daß sogar der Blick durch die Schaufenster der Ladenlokale realistisch wirkt



Immer wieder gibt es schöne gerenderte Zwischensequenzen zu genießen





Die Spur führt Euch auch in das Museum von Gotham City. Hier gilt es, einen Diamanten vor den Klauen von Mr. Freeze zu bewahren



Im Batcave lassen sich Eure Kampfeskünste verbessern. Dazu stehen Euch ein Dummy und diverse Zielscheiben zur Verfügung



Die Helfer von Mr. Freeze sind eiskalte Killer. Dank der schnell erlernbaren Combos sollten sie schon bald kein Problem mehr darstellen

dem Ihr Euch für einen Charakter entschieden habt, benutzt Ihr den Batcomputer. Hier könnt Ihr Euch unter anderem die gesamte Karte der Stadt anschauen und einen Zielpunkt markieren. Dieser wird dann im Computer Eures Vehikels gespeichert. Ähnlich den modernen Navigationssystemen im Automobilbereich werdet Ihr dann während der Fahrt zu diesem Standort geleitet. Doch der Batcomputer hat noch eine besondere Raffinesse: Hier lassen sich gesammelte Anhaltspunkte, die zum Aufdecken eines Rätsels wichtig sind, zusammenfügen. Nur so habt Ihr überhaupt eine Chance, in das Spiel zu finden. Die Informationen, die ausgewertet werden können, erhaltet Ihr während Eurer Streifzüge durch die Stadt. Verhindert Ihr beispielsweise ein kleineres Verbrechen, so kommt es vor, daß der Bösewicht beim Able-

ben noch eine wichtige Information preisgibt, die Euch auf die Fährte der Oberschurken führt. Um Untaten zu vereiteln, steigt Ihr aus Eurem Mobil und bestreitet herrliche Infigts im Stile von **Fighting Force**. Sogar Combos lassen sich neben den üblichen Moves mit Eurem Fledermaushelden ausführen. Die dann erhaltenen Einzelhinweise werden sofort im Computer ausgewertet und führen Euch auf eine konkrete Spur. Nach einer kurzen Spielzeit entwickelt das Spiel dadurch eine Eigendynamik, die den Spieler vollkommen in den Bann der Fledermaus zieht. Neben dem Gameplay zeigt sich aber auch der technische Aspekt von seiner besten Seite. Der Detailreichtum in den Straßen von Gotham City ist einfach unbeschreibbar. So düst Ihr durch die dunkle Nacht, vorbei an Ampeln, blinkenden Leuchtreklamen, hell erleuchteten

Schaufenstern und spazierenden Passanten. Steigt Ihr aus Eurem Fahrzeug, so vernehmt Ihr authentische Straßengeräusche, wie beispielsweise das Bellen eines Hundes.

„Schier unglaublich ist das authentische Batman-Feeling, das aufkommt, wenn Ihr durch die Straßen von Gotham City düst“

Durch den Originalsoundtrack des Films und das dunkle Umfeld ist die pure Batman-Stimmung dann perfekt. Einziger



Nach erfolgreich bestrittener Mission benötigt auch der tapferste Held erst einmal einen Energieschub. Jederzeit könnt Ihr im Batcave verlorene Power wieder aufrufen

Schwachpunkt in der Vorabversion ist die teilweise noch hakelige Steuerung der Charaktere. Wird diese noch verbessert, dann erwartet uns ein ganz heißer Titel. Warten wir mal ab! (Udo L.)



Die Straßenkämpfe ähneln denen des Core Design-Klopfers **Fighting Force**. Neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten könnt Ihr auch die für Batman typischen Waffen, wie beispielsweise den klassischen Batarang oder die Batbomb, einsetzen



Technisch läßt schon die Preview-Version keine Wünsche offen. Die Explosionen wirken durch schöne Transparenzeffekte sehr real

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

GEPLANT FÜR
April '98
ERSTER EINDRUCK
super

INFO Batman & Robin

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: mittel Levels:

  k.A.

„Probe hat es geschafft, einen ernstzunehmenden Konkurrenten für Tomb Raider zu entwickeln“



Insgesamt warten bis zu 24 Gegner darauf, von Euch geschlagen zu werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich dabei in drei unterschiedlichen Stufen einstellen



Tolle Licht- und Schatteneffekte begleiten den Motocrosser während aller Strecken. Genial ist auch der Lens-Flare-Effekt, der mittlerweile Standard bei Rennspielen geworden ist



Die unterschiedlichen Perspektiven lassen wirklich keine Wünsche offen. Die aufregendste Ansicht ist sicherlich die Ego-Perspektive Eures PS-Helden

Burn baby, burn

Jeremy McGrath Supercross '98

Die Hallensaison der **Moto-Cross** Ligen neigt sich mit Beginn des Frühjahrs dem Ende entgegen, und die Fahrer trauen sich langsam wieder an die freie Luft.

Wer auch mal vor dem heimischen Bildschirm das „Matschbuddeln“ üben möchte, dem greift **Acclaim** mit ihrem Zweiradsimulator **Jeremy McGrath Supercross '98** unter die Arme

Der Name Jeremy „Showtime“ McGrath steht für überaus große Erfolge im Motocross-Sport. Er ist mit sieben AMA-Championship-Titeln die erfolgreichste Wühlmaus aller Zeiten. Dies

war für Acclaim Grund genug, ihm ein Supercross-Spiel zu widmen, welches seinem Namen alle Ehre machen soll. Das Programmerteam, das für die Softwareschmiede Probe werkt, kommt aus Schweden und

nennt sich ATOD. Daß die Jungs tolle Arbeit geleistet haben, erkennt man schon an der Präsentation des Spiels. Ein tolles FMV-Video mit Motocross-Szenen stimmt den Spieler schon im Vorfeld auf das Game ein. Zunächst könnt Ihr auswählen, in welcher Hubraumklasse Ihr starten

möchtet. Dabei wird unterschieden zwischen 80 ccm, 125 ccm und 250 ccm. Das Aussehen der PS-Böcke und der Name des Fahrers lassen sich beliebig verändern und auf der Memory Card abspeichern. Nun erfolgt die Auswahl der Rennmodi. Neben dem Einzelrennen, dem Zwei-Spieler- und dem Championship-Modus könnt Ihr noch den sogenannten Ghost-Modus aktivieren, in dem Ihr gegen den stärksten Gegner - nämlich gegen Eure eigene Bestzeit - kämpfen

„Die PS-Böcke lassen sich aufgrund der analogen Steuerung perfekt über Stack und Stein scheuchen“

müßt. Dieser Ghostreider kann natürlich auch abgespeichert werden und eventuell an



Das Besondere am Spiel ist sicherlich der **Streckeneditor**, der die Anzahl der Strecken auf eine unendlich große Menge erhöht



Leider konnten wir uns in der frühen Preview-Version nur von der Qualität dreier Strecken (plus eigene Parcours) überzeugen

Freunde zum Wettstreit weiter gegeben werden, was natürlich zu einer sehr motivierenden Geschichte werden kann. Um sich auf den Strecken richtig einzufinden, habt Ihr die Möglichkeit, auch ohne Gegner die Parcours zu befahren. In unserer Vorabversion sind vier Strecken enthalten, in der finalen Fassung könnt Ihr jedoch auf sieben Strecken die Motoren heulen lassen. Jeder dieser Parcours befindet sich in einem vollkommen anderen Umfeld. So donnert Ihr nicht nur in der freien Landschaft, sondern dreht auch in der vor Umwelt-einflüssen schützenden Halle Eure Runden. Dabei sieht die Grafik schon jetzt sehr beeindruckend aus. Tolle **Licht- und Schatteneffekte** könnt Ihr genauso genießen wie haufenweise schönste Texturlandschaften. Auch realistischere Terrain, wie beispielsweise Sand, Matsch, Regen, Kies, **Schnee** und **Eis**, werden toll in Szene gesetzt und beeinflussen das Fahrverhalten. Dabei bewegt sich schon jetzt alles sehr flüssig und schnell, wobei in der Vorabversion ein sichtbarer Grafikaufbau zu erkennen ist. Doch nicht nur grafisch macht die Schlammschlacht Spaß, sondern auch die Steuerung geht super von der Hand. Dabei kommt vor allem die analoge Steuerung dem Spielspaß zugute. Neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten (Beschleunigen, Lenken, Brem-



Uff! - Schon wieder hat es unseren Höllenfahrer vom Sattel gerissen. Nicht immer ist es einfach, mit dem Spitzenfeld mitzuhalten

sen) könnt Ihr jederzeit einen Gang zulegen, indem Ihr die R1-Taste drückt. Sofort beschleunigt Euer Bock so stark, daß sogar das Vorderrad den Bodenkontakt verliert und in die Höhe schnellt. Doch Vor-

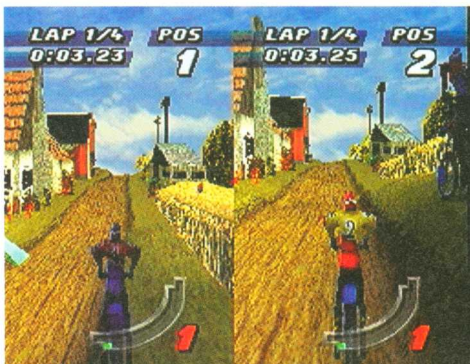


Die Rennstrecken unterscheiden sich stark. So sind Nachtfahrten, Schlitterpartien auf **Schnee**, **Eis** und Matschrennen an der Tagesordnung

Tunnel Sprungschancen, Steilkurven oder Sandgruben, in allen nur erdenklichen Variationen in ein Feld einsetzen. Habt Ihr einen Höllenkurs fertig, so läßt sich dieser natürlich auf der Memory Card abspeichern.

„Die 3D-Engine kann sich schon jetzt sehen lassen, und selbst der Zwei-Spieler-Modus kann durch Detailreichtum und Spielgeschwindigkeit überzeugen“

sicht! In einer solchen Situation kann es schnell zu Unfällen kommen, da ein kontrolliertes Lenken nicht mehr möglich ist. Das Sahnehäubchen des Rennspektakels stellt aber sicherlich der **Streckeneditor** dar, mit dessen Hilfe Ihr sehr schnell und ohne größere Probleme den Parcours Eures Geschmacks bauen könnt. Es lassen sich unterschiedlichste Streckenteile, zum Beispiel



Ist der Single-Modus motivationsmäßig ausgereizt - was durch den Track Editor eigentlich verhindert werden sollte - so bietet der **Zwei-Spieler-Modus** dank Split-Screen einen Ritt gegen Deinen besten Kumpel

Doch Platzmangel werdet Ihr so schnell nicht bekommen, da ein Kurs lediglich einen Speicherplatz benötigt. Dieser Editor ist wirklich ein absoluter Motivationsfaktor, den viele Spiele schon versprochen haben (Daytona Deluxe), jedoch

leider nie halten konnten! Ebenso positiv fallen auch die vielen versteckten Abkürzungen auf, die den Biker schnell wieder Anschluß an ein schon verloren geglaubtes Spitzfeld finden lassen. Habt Ihr die Lust am Ein-Spieler-Modus verloren, so könnt Ihr im direkten Vergleich dank des **Zwei-Spieler-Modus** gegen einen Kumpel antreten. Der Bildschirm wird dabei - ohne größere Detail- und Geschwindigkeitsverluste - diagonal aufgeteilt. Fazit: Supercross '98 hängt schon jetzt die gesamte Cross-Konkurrenz in allen Belangen ab. Mal schauen, was die fertige Version noch zu bieten hat ... (Udo L.)



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

GEPLANT FÜR
Mai '98

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO J.Mc Grath Supercross '98

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 7+



„Supercross '98 ist ein hochinteressantes Motocross-Spektakel und hat das Zeug zu einem Hit“



Wenn Euch ein Gegner ärgert, so könnt Ihr dessen Häuser mit Eurer **Mafia** übernehmen



Um die Leistungsfähigkeit von Produktionsstätten und die Qualität von Wohnungen zu verbessern, gibt es eine Upgrade-Funktion



Jedes Haus, das Ihr bauen könnt, gehört in eine der fünf Kategorien: Rohstofffabriken, Mietshäuser, Produktionsstätten, Gewerbe und präventive Häuser

Wirtschaftssimulation mal anders

Constructor

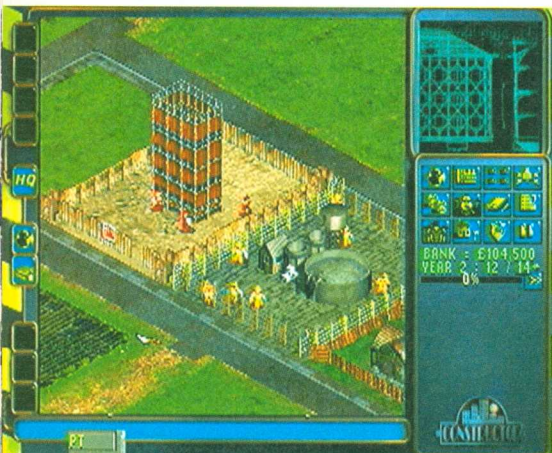
Probe geht fremd: Ganz **ohne Action** kommt deren neuestes Machwerk aus, denn Constructor ist am ehesten im **SimCity-Bereich** anzusiedeln

Mal etwas andere Wege geht Probe mit Constructor. Statt Ballerei, Raserei und Prügelei ist bei der neuesten Version von SimCity Euer Kopf gefragt. Es handelt sich hierbei um eine vielversprechende und witzige Wirtschaftssimulation. Ihr übernehmt die Rolle eines Bürgermeisters, Baulöwen und Mietheils in einer Person. Doch im Gegensatz zum großen Vorbild SimCity nimmt sich Constructor nicht sehr ernst. So dürft Ihr

Euch mit skurril aussehenden Mietern und dem Bauamt herumärgern - Grund genug, um eine schlagkräftige **Mafia** aufzubauen und für Ordnung zu sorgen. Herumspukende Geister und Zombies lassen sich Passanten schmecken. Gewalt ist ein probates Mittel, um die Finanzen aufzubauen. Deshalb müßt Ihr darauf achten, die korrupte und daher Euch loyale Polizei bei Laune zu halten. Doch es gibt auch „normale“ Probleme. Damit die Gewalt

nicht zu sehr ausartet, sollten Eure Mieter zumindest ein wenig zufriedengestellt werden. Ein kleiner Finger, der gereicht wird, wirkt Wunder! Per Knopfdruck könnt Ihr hinter die Fassaden der kleinen Stadt blicken und mehr über die Zahlenden erfahren. Der Reichtum eines einzelnen kann schon dadurch erhöht werden, daß um dessen **Haus** ein starker Zaun gezogen wird und die Kleinkriminellen außen vor läßt. Und wer mehr Kohle hat, muckt weniger! Damit Eure kleine Wirtschafterei überhaupt funktioniert, gibt es ein paar andere Gebäude, die Ihr errichten könnt. Während Euch Säge- und Zementwerke Baurohstoffe liefern, werden in Fabriken Produkte zusammengesetzt, die sich gut verkaufen lassen. Aber auch soziale Einrichtungen, wie Kneipen und Kirchen, gehören zum Repertoire. Sie holen die Leute von

der Straße und lenken sie von ihren Problemen ab. Nur müßt Ihr bei deren Bau aufpassen. Die Einwohner neigen dazu, unmittelbare Nähe zu Fabriken und anderen lauten Örtlichkeiten übelzunehmen. Damit Constructor nicht in ein gleichförmiges WiSim-Einerlei ausartet, müßt Ihr Euch bis zu vier **Computergegnern** stellen, die Euch nach besten Wissen und Gewissen behindern. Voraussichtlich wird Constructor komplett in deutsch erscheinen, sprich auch mit deutscher Sprachausgabe. Gesteuert wird mit Maus, allerdings ist auch vernünftigerweise eine Pad-Steuerung geplant. Das ist wohl auch nötig, denn mit einem Multitap können bis zu vier Leute gegeneinander zocken. Ob das letztendlich über Split-Screen oder durch Runden gesteuert wird, das ist noch nicht so ganz raus. (Frank F.)



Wird ein neues Haus errichtet, so könnt Ihr es entweder komplett kaufen oder von Euren Arbeitern aus Euren produzierten Rohstoffen bauen lassen



Ganz in Eintracht nebeneinander: Die **Computergegnern** haben die Angewohnheit, von Euch erschlossene Flächen zu besetzen



Auf dem Satellitenbild könnt Ihr die Aufteilung der nutzbaren Fläche unter den vier Gegnern erkennen

Action *** Strategie *** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	INFO Constructor Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt GEPLANT FÜR Juni/Juli '98 ERSTER EINDRUCK nicht mögl.
---	---

Playcom

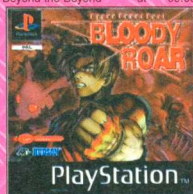
Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Alphastorm	dt *	89.00
Alundra	dt *	84.99
Ayrtton Senna Kart 2	dt *	89.00
Baghomet's Fluch 2	dt *	89.00
Batman & Robin	dt *	89.99
Beast Wars	dt *	89.00
Beyond the Beyond	dt *	99.00



Bloody Roar (Beast)	dt *	89.00
Breath of Fire 3	dt *	89.99
Broken Helix	dt *	99.00
Bubble Bobble 2	dt *	89.99
Bug Riders	dt *	79.99
Bushido Blade	dt *	79.00
Bust a Move 3	dt *	99.99



Chill	dt *	79.00
Command & Conquer 2	dt *	99.99
Courier Crisis	dt *	59.00
Crash Bandicoot 2	dt *	89.00
Croc - The Legend of G.	dt *	89.00
Deathtrap Dungeon	dt *	99.00
Diablo	dt *	89.99
Need for Speed 3	dt *	89.99
Dungeon Keeper	dt *	89.00
Excaltur	dt *	89.00



F1 '97	dt *	109.00
F1 Racing	dt *	89.00
Fifa Soccer 98 WM C.	dt *	89.00
Fighting Force	dt *	89.99
Final Fantasy 7	dt *	109.00
Formula Karts	dt *	79.99
Forsaken	dt *	89.00
Frankreich WM 98	dt *	89.99
G-Police	dt *	99.99
Gex 3D	dt *	89.00
Gran Turismo	dt *	99.99
Grand Theft Auto	dt *	79.00
Hugo 1	dt *	89.99
Indy 500	dt *	89.00
Jet Rider 2	dt *	79.99
Lucky Luke	dt *	89.99

Kostenlos!



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

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

Lemmings 3D Platinum	dt *	49.00
Lost Vikings 2	dt *	44.99
Magic the Gathering	dt *	44.99



Micro Machines V3	dt *	49.00
Pandemonium Platinum	dt *	49.00
Porsche Challenge P.	dt *	49.00
Playman Platinum	dt *	49.00
Soul Blade Platinum	dt *	49.00
Soviet Strike Platin	dt *	49.00
Space Jam	dt *	44.99
Spice World	dt *	49.00
Striker	dt *	39.99
Tekken 2 Platinum	dt *	49.00
Tempest 3	dt *	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt *	49.00
Trash 2	dt *	39.99
Wipe Out 2097 Plat.	dt *	49.00
World Cup Golf Prof.	dt *	39.99
Worms Platinum	dt *	49.00

Zubehör

Analog Joypad+Rumble	dt *	69.00
Antennenkabel Neu	dt *	34.99
Erazer MP5 Gun	dt *	64.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt *	79.99
Game Buster/Action R.	dt *	79.99
Infrared Joypad PSX	dt *	69.00
Joypad Hyper Combat	dt *	44.00
Joypad PSX Wild Bla.	dt *	49.00
Joypad PSX Commando	dt *	49.00
Joypad PSX rot-met.	dt *	49.00
Joypad PSX silber-m.	dt *	49.00
Quint Shock Joypad	dt *	74.00
Joypad Sony grau	dt *	39.99
Joypad Sony weiß	dt *	39.99
Lenkrad mit Pedale	dt *	119.99
Light Gun PSX	dt *	39.99
Link-Kabel PSX	dt *	19.99
Memory Card 24 Meg	dt *	79.99
Memory Card 48 Meg	dt *	99.00
Memory Card 8 Meg	dt *	69.99
Memory Card blau	dt *	36.99
Memory Card orange	dt *	36.99
Memory Card Rot	dt *	36.99
Memory Card weiß	dt *	36.99
Multi Tab Sony Plays	dt *	59.00
Playstation - MDK	dt *	339.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt *	19.99
S-Video Kabel PSX	dt *	24.99
Sony PSX o. Spiel	dt *	289.00
Sony PSX Value Pack	dt *	333.00
Memory Card & Joypad	dt *	79.99
Tour Gear Wheel Pro L	dt *	174.99
V3 Lenkrad inkl. Ped.	dt *	129.99
Verlängerung Joypad	dt *	19.99

Riven	dt *	114.00
Road Rash 3D	dt *	89.99
Rock n Roll Racing 2	dt *	99.99
San Francisco Rush	dt *	89.00
Skull Monkeys	dt *	89.99
Shogurzer 98	dt *	84.99
Spawn	dt *	79.99
Spiral Saga	dt *	99.00
Masters o. Terris Käsi	dt *	89.00
Steel Reign	dt *	79.00
Streetfighter Colle.	dt *	89.00
Streetfighter Ex Pl.	dt *	84.99
Tekken 3	dt *	109.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Time Crisis-SW only	dt *	84.99
Toca Touring Car Ch.	dt *	94.00
Tomb Raider 2	dt *	99.00
Treasures of L.Deep	dt *	84.99
Turk	dt *	89.00
Ubik	dt *	89.00
VMX Racing	dt *	69.00
Vs (Versus)	dt *	99.00
War Games	dt *	89.00
Warhammer 1 ISdGr	dt *	59.00
Warhammer 2 Dark Om.	dt *	89.00
Wayne Gretzky H.983D	dt *	99.00
WCW World Wrestling	dt *	99.00
Wewolf: Apocalypse	dt *	99.00
Wrecking Crew	dt *	99.00
X-Men:Children o.LA	dt *	84.00
X2 Project	dt *	79.99

Sonderangebote

Adidas Power Soc 2 P	dt *	49.00
Alien Trilogy	uk *	49.00
Alien Trilogy	uk *	49.00
Baghomet's Fluch 1 PI	dt *	49.00
Bust a Move 2 Plat.	dt *	44.99
Casper	dt *	44.99



Crash Bandicoot 1 PI	dt *	49.00
Destruction D.2	dt *	49.00
Disruptor	uk *	44.99
Dragonheart	dt *	44.99
I.Superstar S.Pro PI	dt *	49.00

Mass Destruction	dt *	59.00
Super Match Soccer	dt *	89.00
MDK	dt *	59.99
Mega Man 8	dt *	89.00
Mega Man Battle	dt *	89.00
Men in Black	dt *	94.99
Midnight Run	dt *	99.00
Nagano Olympics W.98	dt *	109.00
Nascar Racing 98	dt *	89.00
NBA Fast Break	dt *	79.99
NBA Hangtime	dt *	99.00
NBA Live 98	dt *	89.00
NBA Pro 98	dt *	99.00
Newman Haas Racing	dt *	89.00
NHL Breakaway 98	dt *	59.99
NHL Face Off 98	dt *	79.99
NHL Hockey 98	dt *	89.00
NHL Open Ice	dt *	99.00
NHL Powerp Hockey 98	dt *	89.00
Nightmare Creatures	dt *	89.00
Ninja	dt *	99.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt *	84.99
One	dt *	89.00
Pandemonium 2	dt *	84.99
Pax Corpus	dt *	89.00
Pitfall 3D	dt *	89.99
Player Manager 2	dt *	94.99
Point Blank Intl. Goo	dt *	154.00
Powerboat Racing	dt *	84.00
Premier Manager 98	dt *	89.99
Pro Pinball-Timesho.	dt *	84.99
Rascal	dt *	89.00
Reboot	dt *	89.00



Resident Evil 2	dt *	99.00
Resident Evil Direct	dt *	89.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80666 München, Tel. 089/5460300

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

* Vorbestellung möglich.

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

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

Killervirus

V2000

Entseucht eine von einem außerirdischen **Virus** kontaminierte Welt und kämpft gegen gefährliche **Monster** und **Aliens**

Ein Urgestein der Softwarebranche meldet sich zurück: David Braben, Schöpfer des Evergreens Elite,

bereitet mit V2000 sein Comeback vor. Das Spiel orientiert sich an Virus, einem Spiel, das seinerzeit auf dem Amiga und



Mit Eurem **Raumgleiter** schwebt Ihr durch die Lüfte, rettet eingeschlossene Menschen und beseitigt Ungeziefer

dem Archimedes (lang ist 's her) für Furore sorgte. Obwohl die Hintergrundgeschichte von V2000 der von Virus ähnelt (ein außerirdischer Virus verseucht Euren Planeten, Pflanzen und Tiere mutieren und werden zu gefährlichen Feinden), soll es sich nicht um einen billigen Abklatsch handeln. Ihr steuert einen **Raumgleiter** über die Planetenoberfläche und versucht, den Ursprung der Krankheit zu finden und zu vernichten. Dabei kämpft Ihr gegen **mutierte Monster** und Außerirdische. Da es sich bei V2000 nicht um ein gewöhnliches Shoot 'em Up handeln wird, kommt auch eine Prise Strategie ins Spiel. So sind manche Gegner so stark,



Überall in den verschiedenen Welten gibt es **mutierte Monster**, wie diese Riesenkäfer

daß Ihr sie von Eurem Ziel weglocken müßt, anstelle sie durch Ballern zu vernichten. Zudem könnt Ihr Euren Gleiter mit Extrawaffen ausrüsten, die von Euch geretete Menschen in speziellen Fabriken bauen. Nicht in jeder Fabrik kann alles gebaut werden, Ihr müßt also genau überlegen, wo Ihr Eure Ressourcen einsetzt. (Frank F.)

Action *** Strategie *** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	INFO V2000 Hersteller/Vertrieb: Frontier/k.A. Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.
GEPLANT FÜR k.A.	
ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	„Vielversprechendes Ballereres mit innovativen Ansätzen“

Schöner die Schwerter nie klingen

Bushido Blade 2

Zu einer Zeit, da alle Welt nur von **Tekken 3** spricht, bietet uns die japanische Edelschmiede **Squaresoft** ihren neuesten Schwerterkampf

Nachdem der erste Teil des Säbelgefuchtelts Bushido Blade hierzulande erst vor gut drei Monaten erschienen ist, bekommen japanische Kampfsportanhänger schon den zweiten Teil aufgetischt, der vom Aufbau her dem ersten Teil ähnelt. Neben den für Prügelspiele üblichen Modi beinhaltet Bushido Blade 2 auch - typisch für Squaresoft - einen Story-Modus. Dabei sind die Kampfareale wieder enorm groß, und auch im Nachfolger besteht die Möglichkeit, während heißer Gefechtsphasen dem Gegner einfach davonzulaufen. Zu Anfang habt

Ihr die Wahl aus sechs unterschiedlichen Kämpfern und sechs verschiedenen Waffen. Doch natürlich sind auch in diesem Spiel wieder diverse Geheimcharaktere versteckt, die nur bei guter Schwertbeherrschung zu ergattern sind. Auch auf der technischen Seite hat das Game einiges zu bieten: So wurde die gute Grafik-Engine des ersten Teils noch etwas verbessert. Beeindruckend sind dabei die Transparenzeffekte, die Euch überall begegnen. **Steuerungstechnisch** hat man dagegen kaum dazugelernt. In alter Manier agieren die Kämpfer recht hölzern auf



Steuerungstechnisch bietet der Nachfolger leider nur alte Kost. Wieder können drei unterschiedliche Schwertpositionen eingenommen werden

dem Schlachtfeld. Spielerische Dynamik à la Soul Blade will einfach nicht aufkommen.

Warten wir ab, ob auch dieser fernöstliche Exot den weiten Weg zu uns schafft. (Udo L.)

Action *** Strategie *** Abenteuer *** Geschick *** Simulation ***	INFO Bushido Blade 2 Hersteller/Vertrieb: Squaresoft Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: k.A.
GEPLANT FÜR k.A.	
ERSTER EINDRUCK gut	„Grafisch imposantes Schwertgefecht mit Steuerungsschwächen“

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	DA	85,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BLOODY ROAR	DA	85,90
BREATH OF FIRE 3 (05/98)	DA	85,90
BUSHIDO BLADE 2	KD	79,90
BUST A MOVE 3	DA	69,90
CHILL	KD	79,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (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
FORSKREICH 98 (05/98)	DA	89,90
FRANKREICH 98 - DIE FUBBALL-WM	KD	89,90
G-POLICE	KD	99,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL 98 (05/98)	DA	85,90
GRAN TURISMO	KD	99,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HERCULES	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
INDY 500 (05/98)	DA	79,90
ISNOGUD	KD	89,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
M.D.K. ROLL SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MIDNIGHT RUN	DA	89,90
MOTO RACER	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC GAMES	KD	89,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
NEWMAN HAAS RACING	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODDWOORLD: ABE'S ODDYSSEY	DA	85,90
ONE	KD	89,90
PAY CORPUS	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
RASCAL	DA	89,90
REBOOT	E	139,90
RESIDENT EVIL 2 NTSC-VERSION	KD	79,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	99,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
ROCKWELL RACING 2	KD	49,90
SHADOWMASTER	KD	99,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
SNOWRACERS 98	DA	85,90
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL RIVEN	KD	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	89,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TICA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
URIK	KD	85,90
V-RALLY	KD	89,90
VW RACING	KD	85,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

GAMES DES MOMENTS

TEKKEN 3
NTSC VERSION
KOMPL. ENGL. (04/98)
139.90 DM

RESIDENT EVIL 2
CAPCOM
KOMPL. DT. (04/98)
99.90 DM

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
GAMEBOOSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT 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-LOGIC)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAUSCHWARZ	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

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL., DT. = DA = DT. ANLEITUNG.
Preisrütteln und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM. Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

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

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

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 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 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

NEU AB 02.04.1998!!!

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
-Direkt am Schloss-
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

Jetzt gibt's
den neuen
Katalog !!!

3 DM Rückporto werden bei Bestellung angerechnet !!!

SCHREIFLICHE BESTELLUNG
+ DESER ARSCHMITZ
= 4,90 DM!
* bei 9,90 DM und mehr Nachnahme
* bei 24,00 DM und mehr Vorkasse
* bei 24,00 DM und mehr Vorkasse

PLATINUM RANGE

ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	44,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
INT. TRACK & FIELD	DA	44,90
LOST VIKINGS 2 PLATINUM	KD	44,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES 13 PLATINUM	KD	44,90
PORE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
ROAD RASH PLATINUM	DA	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPPOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90
WORMS PLATINUM	KD	44,90

Heavy Metall

Ed Hunter

Das mumifizierte **Maskoitchen** der Hardrockgruppe **Iron Maiden** agiert in einem düsteren **Lightgun-Spektakel**

Die schräge Mumie Ed Hunter genießt in Heavy Metal-Kreisen höchsten Kultstatus. Kein Wunder also, daß ein Programmiererteam (in diesem Fall Synthetic Dimensions) auf die Idee kam, dem Schmutzelhelden virtuelles Leben einzuhauchen. Dem finsternen Charakter entsprechend, bietet das gleichnamige Spiel reichlich Action,

und zwar per Lightgun. Ähnlich wie bei Time Crisis ballert Ihr Euch mit gezielten Schüssen durch eine ganze Reihe von düsteren Ortschaften, wie beispielsweise ein Gefängnis, Ägypten oder sogar die Hölle. Im Gegensatz zu dem genannten Namco-Titel bietet Ed Hunter aufwendige Render-Grafiken, erwartungsgemäß einen deftigen Sound-



Das Lightgun-Futter besteht aus allerlei zwielichtigen Gestalten



Die plastische Render-Optik bietet einen recht eigenwilligen Grafikstil



In der Hölle dürfte sich Ed Hunter wohl beinahe heimisch fühlen

track von Iron Maiden sowie einen nicht-linearen Aufbau. Die Route legt Ihr fest, indem Ihr auf bestimmte Objekte schießt, durch die sich neue

Passagen öffnen. Besonders interessant dürfte der 3D-Modus sein, bei dem die gute alte Rot/Grün-Brille wieder zum Einsatz kommt. (Ulf S.)

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

GEPLANT FÜR
September

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Ed Hunter

Hersteller/Vertrieb: Synthetic Dimensions/k.A.
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 6+



„Rustikale Lightgun-Kost, nicht nur für Heavy Metal-Fans“

3D-Space Invaders

B-Movie

Angesichts der sich mit großen Schritten nähernden Jahrtausendwende gewährt uns **GT Interactive** einen Einblick in ihre erschreckenden **dreidimensionalen Zukunftsversionen**

Vernimmt der eingefleischte Kinogänger den Begriff B-Movie, so

schlägt sein Herz merklich höher. Diese ganz besonderen Streifen berichten mit



Mit Hilfe Eures **Traktorstrahles** könnt Ihr die aufgeschreckte Erdbevölkerung vor den außerirdischen Invasoren retten

simpelstem Handlungsstrang und billigsten Spezialeffekten über die furchterregende Zukunft des blauen Planeten. Ein wahres Meisterwerk seiner Gattung ist der Film „Plan 9 from Outer Space“ von Regisseur Ed Wood. Kenner wissen, wovon die Rede ist! Genau in diesem Umfeld spielt die Ballerorgie B-Movie von GT Interactive. In der uns vorliegenden Version habt Ihr die Auswahl zwischen drei unterschiedlichen Luftgefährten, mit deren Hilfe Ihr die Erde vor angreifenden Invasoren unbekannter Herkunft verteidigen müßt. Außerdem könnt Ihr ängstlich umherlaufende Erdbewohner mittels eines **Traktorstrahles** vor den



Schon jetzt gibt es unterschiedlichste Szenarien, die mit aufwendigen Texturen überzogen wurden. Auch ein Endzeit-Level à la Syndicate Wars erwartet den tapferen Retter

UFOs retten. Die Grafik macht mit ihrem recht ordentlichen Aufbau und transparenten Explosionen schon jetzt einen soliden Eindruck. Im Oktober soll laut Hersteller die Rettungsaktion starten. (Udo L.)

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO B-Movie

Hersteller/Vertrieb: GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A.



„Skurrile Ballerorgie mit solider 3D-Engine“

Doktorspiele



theme HOSPITAL



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

**Ziehen Sie Bilanz und
die Betten ab. Das
ansteckendste Spiel
seit Theme Park.**

© 1999 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind
Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind
eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und
sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



www.bullfrog.co.uk





Das Spiel ist mit **RPG-Komponenten** angereichert. Hier müßt Ihr ein kleines Schachrätzel lösen, um eine Türe zu öffnen

Ritter ohne Furcht und Aiem

MediEvil

Im englischen Cambridge entsteht zur Zeit ein Spiel, das nicht leicht in ein Genre einzuordnen sein wird. MediEvil vereint **Action-Adventure-, Jump & Run- und RPG-Elemente**.

Sicher ist nur eines: Schon jetzt macht das Spiel einen **tollen Eindruck**, davon konnten wir uns **vor Ort in London** überzeugen

Schon auf der ECTS im letzten Jahr präsentierte Sony eine spielbare Version von MediEvil, die bereits zu diesem Zeitpunkt für Aufsehen bei der Fachpresse sorgte.

Nachdem nun ein halbes Jahr ins Land gegangen ist, gehen die Arbeiten am Spiel in die entscheidende Phase. Grund genug für Sony Computer Entertainment Europe (SCEE),



Punktzahl, restliche Leben, Energie und aktuelle Waffe habt Ihr mit der Menüleiste oben im Bild immer im Blick



Die Munition für die Projektilwaffen ist begrenzt, dafür zielt Dan mit ihnen aber auch automatisch

zu einer großen Präsentation in die englische Hauptstadt London einzuladen.

Dort konnten wir uns nicht nur mit dem programmierten Team unterhalten, sondern wir beka-

grandioses Comeback. Mittels mächtiger Zaubersprüche legt er einen Schleier der ewigen Nacht über das Land. Doch damit nicht genug: Zusätzlich verwandelt er alle Einwohner von Gallowmere in mordlüsterne und willenlose Zombies. Und da aller guten Dinge drei sind und er gerade gut in Form ist, erweckt Zarok noch schnell die Toten, um mit ihrer Hilfe

men auch allerlei Informationsmaterial mit nach Hause. Das Wichtigste war aber, daß wir einen ausführlichen Blick auf die aktuelle Version von MediEvil werfen konnten. Doch zunächst ein paar Worte zur Story des Spiels: Im fiktiven Land Gallowmere braut sich Finsternes zusammen.

„Sir Dan hat das Zeug zum Kulhelden“

Nachdem der böse Zauberer Zarok vor hundert Jahren in einer gewaltigen Schlacht besiegt und somit an der Umsetzung seiner Weltmachtpläne gehindert wurde, plant der langlebige Bösewicht nun ein

seine Macht zu festigen. Dummerweise wirkt sich dieser Spruch auch





Dans mächtigste Waffe ist ein magischer Blitz, mit dem er seine Gegner röstet. Es wird insgesamt 14 unterschiedliche Waffen geben

auf Sir Dan Fortesque aus. Sir Dan war vor hundert Jahren der Anführer des Widerstandes gegen Zarok. Ein magischer Pfeil beraubte damals den wackeren Streiter eines seiner Augen und seines Lebens. Da Dan über die Störung seiner Grabesruhe alles andere als erfreut ist, macht er sich auf, um Zarok endgültig in den Ruhestand zu versetzen und Gallowsmere zu retten. Daß er neben 50 % seiner Sehkraft auch seinen Unterkiefer eingebüßt hat

„Munterer Genremix mit Hilfpotential“

und nur noch als Skelett durch die Landschaft läuft, hindert dabei seinen Tatendrang nicht im geringsten. Wie Ihr schon an dieser Hintergrundgeschichte erkennen könnt, ist das Spiel mit reichlich schwarzem Humor gespickt, was man von einem englischen Programmiererteam bei dieser Thematik wohl auch erwarten kann. So trifft Sir Dan nicht nur auf die gewöhnlichen Durchschnitzzombies, sondern er darf sich auch gegen ausgeflippte Farmfrauen mit Mistgabeln, Bauern-röstende Dämonen und mutierte Killerkürbisse zur Wehr setzen. Dabei stellt MediEvil einen munteren Genremix dar, der sicherlich seine Fans finden wird. Grundsätzlich bewegt Ihr Euch im Stile eines Action-Adven-

tures durch eine dreidimensional gestaltete Landschaft, wobei Ihr Euch mit Euren Waffen (es wird insgesamt 14 unterschiedliche Waffen geben) die in Heerscharen auftretenden Feinde vom Leib haltet. An manchen Stellen müßt Ihr geschickt Hindernissen ausweichen oder sie überspringen, ohne daß das Spiel dabei zu einem reinrassigen Jump & Run verkommt. In den Levels sind Schlüsselrunen und andere Gegenstände versteckt, die Ihr braucht, um Türen zu öffnen oder um an versteckte Extras heranzukommen. Somit kommen also auch RPG-Komponenten ins Spiel, denn neben einem Inventory werdet Ihr auch kleine Missionen übernehmen müssen, um an Euer Ziel zu gelangen. Ein Beispiel: Ihr trefft auf eine Hexe, der Ihr eine bestimmte Rune übergebt. Daraufhin fordert sie Euch auf, ihr aus einem Ameisenbau ein bestimmtes Harz zu beschaffen. Übernehmt Ihr die Aufgabe und erledigt sie, bekommt Ihr von der Hexe eine Spezialwaffe. Ihr könnt die



Insgesamt 20 Levels soll MediEvil umfassen, dabei soll jeder anders gestaltet sein



Gegen fliegende Monster helfen nur Schußwaffen, die magischen Pfeile sind sehr durchschlagend

Mission aber auch ablehnen, ohne Konsequenzen für den Spielverlauf zu befürchten. Trotz dieser zusätzlichen Elemente wird MediEvil ein sehr actionlastiges Spiel werden, in dem Ihr nach Herzenslust **Zombies und andere Fieslinge** verdreschen könnt. Die grafische Gestaltung des Games ist dabei schon jetzt als äußerst gelungen zu bezeichnen. Die sehr düstere Grundstimmung des Spiels wird von farbenfrohen Gegenständen und schön animierten Gegnern aufgelockert.

Dazu kommt ein Soundtrack, der sich vor keinem Horrorstreifen zu verstecken braucht und der so viel zur Grusel-Atmosphäre beiträgt. Komplett

„Hack & Slay-Spaß mit Gruselambiente“

ins Deutsche übersetzt wird MediEvil voraussichtlich im Oktober erhältlich sein. Pünktlich zu Halloween könnt Ihr dann den Kampf gegen Zarok aufnehmen. (Frank F.)



Gegen **Zombies und andere Fieslinge** müßt Ihr Euch zur Wehr setzen. Diese treten in wahren Heerscharen auf und machen Euch das Leben schwer

Action .. Strategie .. Abenteurer .. Geschick .. Simulation ..	INFO MediEvil Hersteller/Vertrieb: Millenium/SCEG Schwierigkeitsgrad: einstellbar Levels: 20+
GEPLANT FÜR Oktober ERSTER EINDRUCK super	„Schon jetzt nicht nur grafisch beeindruckend“



Im Duett kann man den gegnerischen Energiebalken noch wirkungsvoller dezimieren. Auf diese Weise sind sogar 47 Hit-Combos möglich



Ryo hat inzwischen dazugelernt und kann seinen bekannten Feuerball sogar in der Luft vollführen



Voodoo-Meister Dhalsim kann nach wie vor seine Gliedmaßen um das Vielfache seiner normalen Länge strecken

Virtueller Vergleichskampf

X-Men Vs Street Fighter EX Edition

Noch eine Street Fighter-Version? Ja, diesmal müssen sich die **Street Fighter-Helden** rund um Ken & Co allerdings mit Marvels **X-Men-Helden** messen und haben es außerdem mit einem besonders **fiesen Endgegner** zu tun

Capcoms Klassiker Street Fighter II und seine unzähligen Nachfolger dürfte mittlerweile wohl jeder kennen, der sich mit der Materie Videospiele befaßt. Insofern braucht man wohl nicht zu erläutern, worum es grundsätzlich bei diesem



Chun-Lis Mega-Feuerball sieht zwar imposant aus, hat dafür aber keine große Reichweite

Spiel geht. Dennoch bietet X-Men Vs. Street Fighter, wie der Name schon andeutet, ein paar Veränderungen gegenüber den Vorgängern. Diesmal sind die Street Fighter-Recken nämlich nicht nur damit beschäftigt, sich gegenseitig die Nase zu richten, sondern müssen ihre physischen Fähigkeiten auch bei Kämpfen gegen Marvels X-Men-Horde einsetzen. In solch einer Begegnung ist eine Menge Dampf dahinter, schließlich geht es ja um die Ehre. Neben dem ungewöhnlichen **Kämpferfeld** bietet der aktionsgeladene Silberling noch eine paar andere Veränderungen

gegenüber den, konventionellen (so nenne ich sie mal), Street Fighter-Varianten. Bevor es zum großen Kampf kommt, müßt Ihr nämlich aus dem breit gefächerten Ensemble gleich zwei Desperados aussuchen, statt Solo in die Schlacht zu ziehen. Der Grund dafür ist recht raffiniert: Neben den obligatorischen Angriffstechniken, Combos und Special Moves gibt es den neuen **X-Supermove**. Durch diese besonders fulminante Aktion ruft Euer Kämpfer seinen Kompagnon zu Hilfe, um gemeinsam einen Mega-Combo zu vollführen, der sich gewaschen hat. In diesem Zu-

sammenhang gibt es übrigens eine interessante Fußnote: In der ursprünglichen Version war es mit einer Tastenkombination möglich, zwischen den

„Interessanter Vergleichskampf: Wie schlagen sich die SF-Helden gegen Marvels Superhelden?“

beiden ausgewählten Charakteren hin und her zu wechseln. Dieses Konzept wurde bei der PlayStation-Version (leider) über den Haufen geworfen, daher auch der Zu-



Wenn Ihr mit einem **X-Supermove** den Kampf abschließt, verändert sich das komplette Hintergrundlayout zu einem riesigen X-Symbol



Das **Kämpferfeld** umfaßt insgesamt 16 Charaktere, die sich aus Street Fighter- und X-Men-Figuren zusammensetzen



Der finstere Gouki (auch unter dem Namen Akuma bekannt) stellt einen Charakter dar, den Ihr erspielen könnt



Kens Stärke ist sein gefürchteter Dragon Punch, der in der Super-Version sehr beeindruckend aussieht



Einfach zum Küssen: Rogues Lippenbekenntnisse sind alles andere als angenehm



Solche aufwendigen Zwischenbilder können durch die Shortcut-Funktion auch ausgeschaltet werden, um störende Nachladezeiten zu vermeiden

INFO Street Fighter - die Mutter aller Prügelspiele

Kaum ein anderes Spiel hat ein Genre derart maßgeblich beeinflusst wie Capcoms Street Fighter II. Es gilt zwar nicht als das erste Prügelspiel (Fachjargon „Beat 'em Up“), denn dieser Titel wird dem raffinierten Arcadeklopper Karate Champ zugesprochen, der bereits in den frühen achtziger Jahren die Spieler begeisterte. Dennoch wird dieses Genre immer wieder in einem Atemzug mit der Street Fighter-Garde genannt, schließlich verhalf dieses Spiel dem Beat 'em Up-Sektor erst zum großen Durchbruch. Dabei fing die Street Fighter History alles andere als glänzend an. Das erste Street Fighter-Spiel von 1987 (damals noch mit dem einäugigen Sagat als Endgegner) war nämlich in den Spielhallen kein übermäßig großer Erfolg. Capcom ließ sich aber dennoch nicht entmutigen und schickte nach langer Entwicklungszeit den kompetenten Nachfolger ins Rennen und löste damit eine wahre Beat 'em Up-Hysterie aus. Durch die damals opulente Comic-Grafik, die perfekte Spielbarkeit und neuartige Spielelemente, wie Special Moves, revolutionierte Capcom das gesamte Beat 'em up-Genre. In der Folgezeit gab es unzählige Street Fighter-Plagiate und fast noch mehr Nachfolger aus dem Hause Capcom nach dem „Add-on-Prinzip“, sprich ein paar Charaktere mehr, eine überarbeitete Grafik, garniert mit einer Portion Innovation - fertig ist das „neue“ Street Fighter-Spiel. Wie erfindungsreich Capcom bei der Vermarktung ihres Vorzeigeproduktes ist, beweist die Spielografie. Mal wird die Zeit rückversetzt (Street Fighter Alpha), mal das gesamte Konzept in 3D übertragen (Street Fighter EX) oder kurzerhand ein Vergleichskampf mit den Marvel-Helden veranstaltet. Die 98er Ankündigungen beweisen zudem, daß man vom Street Fighter-Ensemble auch zukünftig eine Menge hören wird - wollen wir wetten?

Spielografie (ohne Konvertierung für Konsolen-Exoten):

1987 Street Fighter (Arcade)
1988 Street Fighter (PC, Atari ST, C64, Amiga)
1990 Street Fighter 2010 (NES)
1991 Street Fighter 2 (Arcade)
1992 Street Fighter Championship Edition (Arcade)
1992 Street Fighter 2 (SN)
1992 Street Fighter 2 TURBO CE: Hyper Fighting (Arcade)
1993 Street Fighter 2 Turbo (SN)
1993 Street Fighter 2 Special Edition (MD)
1993 Super Street Fighter 2 (Arcade)
1994 Super Street Fighter 2 Turbo (Arcade)
1994 Super Street Fighter (SN, MD)
1994 Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)

1995 Street Fighter: The Movie Game (Arcade, PS, SAT)
1995 Street Fighter Alpha (Arcade, PS, SAT, SN)
1996 Street Fighter Alpha 2 (Arcade, PS, SAT, SN)
1996 Street Fighter 3 (Arcade)
1997 Street Fighter EX (Arcade)
1997 Street Fighter EX Plus Alpha (PS)
1997 Street Fighter 3 2nd Impact (Arcade)
1997 Street Fighter Collection (PS, SAT)
1997 X-Men Vs Street Fighter (Arcade)
1997 Marvel Superheroes Vs Street Fighter (Arcade)
1998 Marvel Superheroes Vs Street Fighter (PS, SAT)
1998 X-Men Vs Street Fighter (PS, SAT)
1998 Street Fighter EX 2 (Arcade)
1998 Street Fighter Alpha 3 (Arcade)



Was für ein Endgegner! Der riesige Oberbösewicht Apocalypse attackiert Euch mit seinen mächtigen Pranken, die sich unter anderem in einen Bohrer verwandeln. Seinen einzigen Schwachpunkt stellt sein Kopf dar, den Ihr sehr lange mit Schlägen eindecken müßt, ehe er klein beigt

satz „EX Edition“. Erwähnenswert ist außerdem noch ein Endgegner, der den Namen wahrlich verdient hat. Apocalypse heißt der Unhold, der gleich den gesamten Bildschirm ausfüllt. Der Rest besteht aus bewährten Beat 'em Up-Komponenten. So könnt Ihr beispielsweise durch einen weiteren Energiebalken Superschläge vollführen oder

per Auto-Funktion dem Computer die Abwehrarbeit übertragen. (Ulf S.)

„Gegenüber dem Spielhallen-Original wurde das Gameplay leider zum schlechten verändert!“

Action ●●
Strategie ●●
Abenteurer ●●
Geschick ●●
Simulation ●●

GEPLANT FÜR Sommer '98
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO X-Men Vs. Street Fighter

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 17 Kämpfer + Endgegner



„Comicaartige Keilerei in bewährter SF-Tradition, leider nicht ganz so gut wie das Spielhallen-Original“

Auf den Spuren des Flügelkommandanten

Xenocracy

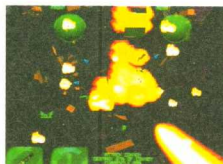
Spielern, denen **Elite** zu trocken und **Wing Commander** zu actionlastig war, verspricht die englische Softwarefirma **Grolier** ein **Weltraum-Epos**, das ihre Gelüste endlich stillen soll

Im Jahre 1098 hat sich die Menschheit komplett im Sonnensystem ausgebreitet. Vier Supermächte ringen um die Herrschaft über die

Planeten und deren Kolonien. Hier beginnt Eure Aufgabe, das Gleichgewicht zwischen den Kontrahenten möglichst ausgewogen zu halten. Dabei



Je nach Wahl des Jägers besitzt Ihr unterschiedliche Waffensysteme, die aus Laserstrahlern und Raketen bestehen



Die Grafik-Engine ist geradezu atemberaubend: Die Explosionen lassen Euch die Wucht Eurer Waffen förmlich spüren



In Videoclips erklären Euch Kommandanten die Aufgabenziele der nächsten Mission

habt Ihr die Auswahl zwischen Story- und Arcade-Modus (Geballer pur!), in dem Ihr Euch genauestens über die Machtverteilung informieren könnt. Je nach Situation erobert Ihr Minen, um deren Ressourcen an den vermeintlich schwächeren Gegner abzugeben. Hauptaugenmerk soll aber auf den Luftkämpfen liegen, die grafisch und spie-

lerisch schon jetzt einen hervorragenden Eindruck machen. So kommt beispielsweise die Tiefe des Weltalls durch die Engine genial rüber, und die bildschirmfüllenden Explosionen feindlicher Schiffe sehen superb aus. Bleibt nur abzuwarten, ob die finale Fassung halten kann, was der erste Eindruck verspricht. (Ulf S.)

INFO Xenocracy Hersteller/Vertrieb: Grolier/Ubi Soft Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A.	GEPLANT FÜR Mai ERSTER EINDRUCK gut
--	--

Snow, Sun and Fun

Phat Air - Extreme Snowboarding

On the board, get set and yeah! Mit **Funsoft** geht es auf die Piste, in die **Halfpipe** und auf die **Schanze**

Bei Phat Air ist es an der Zeit, das Gelernte dieser Saison auch auf der Mattscheibe zu zeigen. Zur

Auswahl stehen fünf verschiedene Charaktere mit unterschiedlich stark ausgeprägten Fähigkeiten, die sie auf ihre



Durch die gute Grafik und den fetzigen Sound macht das Game erst so richtig Laune

Boards übertragen. Generell gibt es bei Phat Air drei Disziplinen: In der Meisterschaft kämpft Ihr in einem Snowboard-Zehnkampf gegen fünf weitere CPU-Gegner. Die Wettläufe reichen von einfachen Downhillraces über Schanzen-springen bis zu Kombinationsabfahrten, also

Abfahrten, bei denen Ihr Schnelligkeit mit guten Jumps verbinden müßt. Nach jedem Rennen erhaltet Ihr, Eurer Platzierung entsprechend, Wertungspunkte, die Ihr in Eurer Fähigkeitsliste vergeben könnt, und so habt Ihr die Möglichkeit, Euer ohnehin vorhandenes Talent weiter auszubauen. Die anderen Disziplinen sind der Time Competition-Modus, in dem Ihr gegen die Uhr fahrt, und der Free Style-Modus, bei dem die besten Trickjumps bewertet werden. Nach einem solch aufregenden Tag bleibt am Ende nur die Frage offen, wohin man sich jetzt zum Apres-Ski begibt. (Uwe K.)



Ein solcher Traumsprung beim Schanzen-springen beeindruckt nicht nur die Kampfrichter, sondern auch die Zuschauer

INFO Phat Air - Extreme Snow... Hersteller/Vertrieb: Funsoft/Funsoft Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: k.A.	GEPLANT FÜR k.A. ERSTER EINDRUCK super
---	---

ALLER LASTER ANFANG:

NUR
190
DM



Spielereports

DARK OMEN
DAS GRAB DES PHARAO
DEATHTRAP DUNGEON
DUNE 2000
F-15
MONTHY PYTHON
THE MEANING OF LIFE
POLICE QUEST SWAT 2
TENNIS MANAGER
TOURING CAR CHAMP



**JETZT NEU
AM KIOSK**



Spielereports

Lucky Luke
Mechwarrior 2
Megaman 8
Megaman Battle & Chase
Need for Speed III
Pitfall 3D
Star Wars: Master of Teras Kasi
Theme Hospital



Wer bitte schön ist Reomaldo?

International Superstar Soccer Pro '98

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus:
Passend zur WM '98 setzt Konami auf ein
Update ihrer Vorzeige-Kickerei **ISS Pro**



Realismus ist Trumpf: Selbst solche äußeren Einflüsse wie die Temperaturen im Stadion wirken sich auf die Leistungen aus

Im Juni werden nicht nur in Frankreich der Welt teuer bezahlte Beine um die Fußballkrone kämpfen, auch auf der Konsole buhlen zahlreiche Dribbel-Simulationen um die Gunst der Käufer. Konami verläßt sich dabei erneut auf ihren großen Namen International Superstar Soccer, jener renommierten Fußball-Sim, die seit ihrem Super Nintendo-Debüt im Jahre 1995 (deren Deluxe-Version bekanntlich 1:1 auf die PlayStation übertragen wurde) zahlreiche Fans in ihren Bann zog. Bei ISS Pro '98

handelt es sich um ein Update von International Superstar Soccer Pro und nur bedingt um eine spezielle WM '98-Version. Im Gegensatz zu FIFA '98: Die Weltmeisterschaft bietet diese Kickerei nämlich keine originalen Spielernamen oder Weltmeisterschaftsmodus. Wegen diesem Lizenzmanko wurde beispielsweise aus Blondschopf Klinsmann ein „Klinser“ und aus Brasilios Wunderstürmer Ronaldo ein gewisser „Reomaldo“. Wer aber auf keinen Fall auf die Original-Namen von Bertis Buben verzich-



Im **Editor-Modus** könnt ihr die Spielernamen verändern sowie neue Balkünstler mit individuellen Eigenschaften ins digitale Leben rufen



Rund 16 unterschiedliche **Strategien** wird ISS Pro '98 vermutlich bieten, für Einsteiger sogar eine Auto-Strategie-Funktion



Die Bewegungsabläufe sollen durch kleine Details, wie beispielsweise Handgesten des Schlußmannes, noch verfeinert werden

ten möchte, sollte vor dem Anpfiff dem **Editor-Modus** einen Besuch abstatten. Der fehlende Name ist ohnehin nicht so tragisch, da es sich bei allen Akteuren ansonsten um eine exakte Kopie der realen Vorbilder handelt (spielerische Fähigkeiten, Aussehen). Ein Blick in das Hauptmenü verrät noch keine großen Veränderungen gegenüber ISS Pro: Ein schnelles Freundschaftsspiel, bei dem ihr die Wetterbedingungen festlegen dürft und fünf Stadien zur Wahl stehen, eigene Turniere im League Mode, das Nacheifern der WM im Cup-Modus, Elfer-Kicken, umfassende Trainingsmöglichkeiten sowie das All Star Match, bei dem die Creme de la Creme der Fußballzunft agiert. Die

Verbesserungen liegen viel mehr im Detail. Noch mehr **Strategien**, noch authentischere Motion Capture-Animationen sowie noch mehr Realismus auf dem Rasen. Zum Beispiel soll die Leistung der Polygon-Kicker diesmal neben der Kondition auch von dem gewählten Mannschaftskapitän und der Spielsituation abhängen. (Ulf S.)



Keine Original-Spielernamen, dafür sehen Bertis Schützlinge ihrem realen Alter ego aber erstaunlich ähnlich



Insbesondere an der künstlichen Intelligenz soll gefeilt werden. Liegt Ever Team beispielsweise hoffnungslos hinten, läßt die Motivation der Fußballer spürbar nach

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO ISS Pro '98

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami Schwierigkeitsgrad: K.A. Levels: 48 Nationalteams

GEPLANT FÜR Juni

ERSTER EINDRUCK nicht mögl.

„Konamis Fußball-Klassiker mit noch realistischerem Spielablauf“



Die Trikots entsprechen dem Original und zeigen jetzt deutlich Spuren von Zweikämpfen



Schwächen wie die KI des Torhüters wurden verbessert, der Keeper läuft oft weit aus seinem Kasten heraus und entschärft so Alleingänge des Gegners



Vor den Begegnungen hört Ihr kurz die Nationalhymne Eures Teams, in diesem Fall natürlich Deutschland

Und wir holen den Pokal ...

Frankreich 98 Die Fußball-WM

Ist dieses Spiel endgültig das letzte Wort in Sachen WM? Obwohl **Frankreich 98** offiziell kein Spiel aus der FIFA-Reihe ist, kann es seine **EA-Herkunft** nicht verleugnen. Aber: Hat das Spiel genügend Verbesserungen, um einen Kauf zu rechtfertigen?

Denk' ich an die WM in der Nacht, so werd' ich um den Schlaf gebracht. Auch wenn Literaten mir ob dieser dreisten Zitatverfremdung am liebsten an die Kehle springen würden, ich übertreibe nicht. Zum einen freue ich mich natürlich wahnsinnig darauf, von morgens bis abends Fußball zu schauen, zum anderen hält mich die derzeitige Flut von Fußballspielen von meiner

wohlverdienten Nachtruhe ab. Nachdem mit FIFA 98: Die WM-Qualifikation ja schon das ultimative Spiel zur WM da zu sein schien, setzt Electronic Arts jetzt noch einen drauf: Frankreich 98: Die Fußball-WM. Schon bei der Grafik zeigen sich deutliche Unterschiede. Dank eines von Grund auf überholten Motion Capturings sehen die Bewegungen der Akteure jetzt noch einen Tick rea-

listischer aus. Zudem wurden den Ballartisten nun die offiziellen Trikots verpaßt. Doch damit nicht genug, wie im echten Leben könnt Ihr jetzt erkennen, wer von Euren Spielern so richtig gekämpft hat und wer sich vor Zweikämpfen gedrückt hat: Die Trikots zeigen jetzt deutliche Spuren von Dreck und Gras, Realismus pur also. Insgesamt kann man sagen, daß Frankreich 98 noch professioneller gemacht wurde und ansprechender präsentiert wird. Die von EA Sports gewohnten Videosequenzen sind ebenso vorhanden wie die detailliert gestalteten Stadien und jede Menge Infos zu allen an der WM teilnehmenden Teams. An Modi steht Euch neben dem Freundschaftsspiel und dem Training natürlich der WM-Mo-

dis zur Verfügung, in dem Ihr außer Original-Gruppen auch Zufallsgruppen auslosen lassen könnt. Zusätzlich sollt Ihr die Möglichkeit haben, alle WM-Finals seit 1930 nachzuspielen, für echte Fans ein Leckerbissen. Auch spielerisch hat sich einiges verändert. FIFA 98-Experten dürfen sich auf einen erheblich verstärkten Computergegner freuen. Die CPU-Spieler spielen noch durchdachtere Pässe und dreschen den Ball nun nicht mehr ziellos vor Euer Tor. Auch in den Zweikämpfen machen sie Euch das Leben schwer, so daß Ihr sehr schnell abspielen müßt. Erfreulicherweise wurde auch die **KI des Torhüters** verbessert. So läuft der Keeper des öfteren weit aus dem Sechzehner heraus und fängt den Ball vor dem gegnerischen Stürmer ab. Auch auf der Linie hält der Torwart jetzt besser, die sonst sicheren Treffer nach einer Ecke werden nun seltener, von Ergebnissen wie 8:0 werdet Ihr somit wohl Abschied nehmen müssen. Natürlich ist die Frage angebracht, ob diese Veränderungen eine erneute Investition rechtfertigen. Wir werden diese Frage in einem ausführlichen Test in unserer nächsten Ausgabe klären. (Frank F.)



Die Spieler sind jetzt noch detaillierter gestaltet, sogar die ausgefallene Frisur von Christian Ziege wurde übernommen

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

GEPLANT FÜR
Mai

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Frankreich 98

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: entfällt



„Verdammt nah dran am Original“

Do you remember the good old days?

Dachten sich wohl die Leute von Squaresoft, als sie ihr Final Fantasy V auf CD preßten. Außer einem neuen, kurzen, aber feinen Vorspann wurde das RPG eins zu eins vom SNES übernommen. Die Geschichte beinhaltet wieder eine Auseinandersetzung mit Kräften des Bösen (wie dem fiesigen Kafka), welche von einer Heldentruppe zurückge-

schlagen wird. Mögen die uralte 16-Bit-Grafik sowie der Sound manchem verwöhnten PlayStation-Zocker nur ein müdes Grinsen abverlangen, bietet Final Fantasy V doch eine wunderschöne spannende Geschichte. Wer allerdings nicht zumindest Grundkenntnisse in japanisch vorweisen kann, wird an der Sprachbarriere derzeit noch scheitern.



Discofever auf der PlayStation



Für all diejenigen, die an dem Parappa the Rapper-Spielkonzept Gefallen gefunden haben, dürfte Enix' ungewöhnliches Spielkonzept **Bust A Move** (nicht zu verwechseln mit Acclaims gleichnamiger Blasenballerei) genau das Richtige sein. Ähnlich wie bei dem rappenden Kläffer müßt Ihr passend zum Rhythmus der Musik bestimmte Tasten drücken, um die Levels zu lösen. Im Gegensatz zu Parappa the Rapper wird bei Bust A Move jedoch nicht gerappelt, sondern getanzt, was die Beine hergeben. Insgesamt zehn auswählbare Disco-Könige



und -Queens stehen zur Auswahl, um sich durch spektakuläre Tanzakrobatik gegenseitig auszuschalten (es gibt sogar einen Zwei-Spieler-Modus). Das deutliche Plus gegenüber Parappa the Rapper stellt die **famose Grafik** dar. Jeder Tänzer bietet ungemein aufwendige **Motion Capture-Animationen**, die schon alleine das Geld wert sind. Der abwechslungsreiche Soundtrack mit Disco-Rhythmen und treibenden Techno-Beats ist außerdem sehr hörensenswert. Über einen eventuellen deutschen Release gibt es derzeit noch keine Angaben.

Top-Programmierer verlassen Sony

Die Macher von **Gran Turismo** haben sich vor kurzem von Sony Computer Entertainment getrennt. Unter ihrem neuen Firmennamen **Polyphony Digital** wird das talentierte Programmiererteam auch in Zukunft eng mit Sony

zusammenarbeiten, es hält sich aber durch diese Trennung die Möglichkeit offen, in Zukunft auch andere Plattformen zu beliefern. Es ist übrigens bereits das vierte Mal, daß sich in Japan ein Programmiererteam von Sony getrennt hat.



Chart Attack Japan



- ① (-) Final Fantasy V
- ② (-) Bushido Blade 2
- ③ (-) Clock Tower Ghost Head
- ④ (3) Gran Turismo
- ⑤ (2) Resident Evil 2

Kurioses aus Fernost

Sony beweist mit seinem speziellen Hals-Lautsprechern, daß man bei Videospielen auch akustisch durchgeschüttelt werden kann. Vielleicht kommt dieses witzige Teil sogar nach Deutschland.



Infantiler Street Fighter-Spaß

Immernoch nicht genug vom **Street Fighter-Zirkus**? Okay, dann hat **Capcom** mal wieder etwas Neues für Euch. Beim jüngsten Ableger namens **Pocket Fighter** wurden sämtliche Raufbolde um Ken & Co kräftig auf knuddelig getrimmt und die Steuerung gegenüber dem Original-Konzept mit nur drei Aktionstasten (Schlag, Tritt, Special) wesentlich vereinfacht - fertig ist das „neue“ Street Fighter-Spiel. Neben dem ungewöhnlichen Cartoon-Char-

me bietet der Kid-Klopfer auch ein paar andere Ideen. So gibt es spezielle **Super Moves**, in denen die Mini-Fighter eine andere Gestalt annehmen. Chun-Li verwandelt sich beispielsweise in Jill aus Resident Evil und pustet den Widersacher mit einer Bazooka um. Außerdem könnt Ihr Edelsteine (Gems) kollektivieren, um so die Trefferwirkung zu erhöhen. Dieser SF-Ableger wird mit Sicherheit noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.



Der leise Tod kehrt zurück

Welcher gestandene Zocker kennt eigentlich nicht den Wurfsternhelden aus Fernost, der in den Achtzigern schon seine Heldentaten auf dem Commodore 64 vollbrachte? Aufgrund haufenweiser Anfragen von Last Ninja-Fans entschied sich die Softwareschmiede System 3, den Klassiker erneut aufzulegen. Der Held wird jetzt durch fünf vollkommen unterschiedliche Szenarien geführt, die jeweils in 20 Levels unterteilt sind. Ein Level besteht aus bis zu 100 Einzelbildern, durch die der Held in Diablo-Manier ge-

führt wird. Zu den klassischen Fights gesellen sich darüber hinaus Abenteuer-elemente, wie beispielsweise das Aufpo-wern Eurer Attribute, das Ent-schärfen von Fallen oder das Aufspüren von lebenswichtiger Nahrung. Grafisch machen die ersten PC-Screenshots schon Lust auf mehr. Der Charakter, das Umfeld und die Gegen-schar sehen einfach phanta-stisch aus! Der Hersteller ver-spricht uns trotz des relativ kleinen Speichers der PlaySta-tion ein einmaliges spieleris-ches und grafisches Erlebnis. Warten wir es ab ...

Für Echtzeit-Strategen unentbehrlich

Die Hiobsbotschaft vorweg: **Command & Conquer: Gegenschlag** wird bekanntlich erst im September erscheinen. Die gute Nachricht: Westwood Studios sorgt dafür für das wahrscheinlich beste C&C-Erlebnis auf Eurer PlaySta-tion. Die Fakten sprechen für sich: über 34 neue Missionen sowie versteckte Geheiminsätze, stark erweiterte Multi-spieler-Optionen, gegen einen menschlichen Kontrahenten und bis zu drei CPU-Armeen sowie zwölf neue Kampfeinheiten. Zur letzteren Gattung zählt beispielsweise der M.A.D.-Panzer, der einmal voll aufgeladenen eine verheerende Schockwelle auslöst, zähe Elektrobot-Einheiten, die sogar feindliche Ge-bäude im nuh den Erdboden gleichmachen können sowie

hinterhältige Kamikaze-Spreng-wagen, die nach einem Aufprall eine nukleare Sprengladung zünden. Angesichts dieser Features dürfte sich das Warten si-cherlich lohnen.



MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

!!! 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>

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

MULTINORM PLAYSTATION



Finanzierung
12 x 32,-
359,95

!!! mit voller Garantie !!!

PSX mit Multinorm Umbau!
vollner Garantie!!!

PSX MULTINORM UMBAUSETZ
Multinorm* Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC-PAL **54,95**

1 Meg Memory Card **24,95**
8 Meg Memory Card **49,95**
48 Meg Memory Card **99,95**
Gamebuster
Scart/RGB Kabel **19,95**

PLAYSTATION EINSTEIGERKIT
Original Sony Pad +
Original Sony Memory Card **49,95**

PSX Contoller Pad **24,95**
Dual Shock Joypad **79,95**
Analog Pad + Rumble **79,95**
Laser Gun + Redlight **89,95**

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen **69,95**

MULTINORM* CHIP
incl. Einbauleitung **39,95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
jetzt endlich das Spielen von allen Games.
Konsolen einschicken + 24Std. Geduld aufbringen **59,95**

**V3-RACING
WHEEL**
129,95

ANALOG PAD: BARACUDA
17 Funktionen
-lauten
-leuchten
-Zeilensuche
59,95

PLAYSTATION HF-ADAPTER
Mit Auto Switch, schaltet
autom. von TV auf PSX um. **29,95**

VERSANDFREI ▶ PLAYSTATION-GAMES ◀ VERSANDFREI

RESIDENT EVIL 2 **104,95**

DEATHTRAP DUNGEON **99,95**

PLAYER MANAGER 98 **99,95**

ONE **94,95**

PLAYER MANAGER 2 **99,95**

DARK OMEN **89,95**

GRAN TURISMO **109,95**

FORSAKEN **94,95**

NEED FOR SPEED 3 **94,95**

MASTER OF TERÄS KÄSI **84,95**

BLOODY ROAR **84,95**

FRANKREICH 98 DIE WM **89,95**

FI - RACING **84,95**

LUCKY LUKE **94,95**

GEX 3D **99,95**

Abe's Odyssey **94,95**
Abes Odyssey 2 (Oddworld) **94,95**
Ace Combat 2 **99,95**
Ark of Time **89,95**
Althor **99,95**
Ayrton Senna Kart Duel 2 **89,95**
Baphomet's Fluch 2 **49,95**
Baphomet's Fluch 2 **99,95**
Batman 4 **94,95**
Battle Arena Toshinden **49,95**
Battle Arena Toshinden 3 **99,95**
Beast Wars **89,95**
Beyond the Beyond **99,95**
Bio Treaks **84,95**
Blasto **89,95**
Blaze n' Blade **94,95**
Bluff 2 **84,95**
Bloody Road **89,95**
Brahma Force **84,95**
Broadside **94,95**
Buggy **94,95**
Bushido Blade **94,95**
Bust a Move 3 **104,95**
Buzzsaw **94,95**
Call Boarders 2 **94,95**
Colony Wars **99,95**
Command & Conquer 2 **99,95**
Constructor **99,95**
Crash Bandicoot 1 **49,95**
Crash Bandicoot 2 **94,95**

Metal Gear Solid **104,95**
Monopoly **94,95**
Moto Racer **99,95**
Motorcross J. McGrath **99,95**
NCO-Natural Adrenaline **94,95**
NBA 98 **89,95**
NBA 172 **104,95**
NFL Quarterback Club 98 **94,95**
NHL 98 **94,95**
NHL Powerplay Hockey '98 **94,95**
Nagano Olympia **114,95**
Nascar 98 **99,95**
Need for Speed 2 **94,95**
Need for Speed 3 **94,95**
Nightmare Creatures **94,95**
Off Road Challenge **89,95**
PGA Tour 98 **99,95**
Panicum Platinum **49,95**
Panicum Platinum 2 **94,95**
Parasite **104,95**
Pax Corpus **99,95**
Pitfall 3D **99,95**
Populous - The 3rd Coming **99,95**
Powerboat Racing **99,95**
Raboot **99,95**
Resident Evil 2 **104,95**
Resident Evil Directors Cut **89,95**
Risko **94,95**
Riven: The Sequel of Myst **109,95**
Road Rash 3 D **94,95**

PSX Cooler Umbau
Wir bauen Spezial-Lüfter
in Ihre Playstation für den
Dauer-Spielegenuß. **49,95**

Crow: City of Angels **49,95**
Dark of the Sun **94,95**
Devil's Deception **89,95**
Diablo **94,95**
Dodge Arena **94,95**
Dodgers Arena **99,95**
Dreams **99,95**
Duke Racer **99,95**
Dungeon Keeper **94,95**
Dynasty Warriors **99,95**
Ecastica **104,95**
FIFA 98 - Die WM Quali. **89,95**
Fighting Force **99,95**
Final Fantasy VII **109,95**
Formula 1 '97 **109,95**
Forsaken **94,95**
Gran Turismo **109,95**
Grand Theft Auto **94,95**
Harmed Owl **94,95**
Island of Dr. Moreau **104,95**
Int. Super Star Soccer Deluxe **49,95**
Jungle Jred **94,95**
Klonoa **94,95**
Krazy Ivan **94,95**
Kunite: Fighter's Edge **94,95**
Medevil **94,95**
Men in Black **89,95**

Samurai Showdown 3 **84,95**
Sign of the Sun **94,95**
Skull Monkeys **89,95**
Snowcrash **99,95**
Soviet Strike **49,95**
Spice World **49,95**
Sprigal **104,95**
Steel Reign **89,95**
Streetfighter Collection **94,95**
Super Player Collection **109,95**
Tekken 2 **109,95**
Tekken Platinum **49,95**
Test Drive 4 **89,95**
The Fallen **109,95**
The Note **89,95**
Thyme Hospital **159,95**
Time Crisis inkl. Gun **159,95**
Tomb Raider Platinum **49,95**
Tomb Raider 2 **94,95**
Toshinden 3 **94,95**
Total Driving **99,95**
Touring Car Championship **99,95**
Viva Football **94,95**
WCW vs. The World **104,95**
Warcraft II **94,95**
Wayne Gretzky Hockey 98 **89,95**

Gran Turismo (Us)
Die US Version des Mega-
Knallers ca. ab dem
08.04.98 lieferbar! **139,95**

Samurai Showdown 3 **84,95**
Sign of the Sun **94,95**
Skull Monkeys **89,95**
Snowcrash **99,95**
Soviet Strike **49,95**
Spice World **49,95**
Sprigal **104,95**
Steel Reign **89,95**
Streetfighter Collection **94,95**
Super Player Collection **109,95**
Tekken 2 **109,95**
Tekken Platinum **49,95**
Test Drive 4 **89,95**
The Fallen **109,95**
The Note **89,95**
Thyme Hospital **159,95**
Time Crisis inkl. Gun **159,95**
Tomb Raider Platinum **49,95**
Tomb Raider 2 **94,95**
Toshinden 3 **94,95**
Total Driving **99,95**
Touring Car Championship **99,95**
Viva Football **94,95**
WCW vs. The World **104,95**
Warcraft II **94,95**
Wayne Gretzky Hockey 98 **89,95**

PlayStation!

RESIDENT EVIL
lieferbar CAPCOM
US=139,95 JP=149,95

Tekken 3
JP 139,95

RACING-PAKET
PlayStation

NEED FOR SPEED 3
+ V3 RACING WHEEL

Preissturz..... 199,95

Virgins neuester Racer

Das Rennspiel-Genre hat ein neues Betätigungsfeld entdeckt: PS-stärke Sportwagen aus der IMSA-Serie. Virgin sicherte sich die Lizenz, so daß Ihr bei diesem sportlichen Racer namens **Sportscar Supreme GT** mit solchen Traumkolonnen wie einem aufgemotzten BMW M3, Porsche 911 GT-1 oder einem McLaren F1 über die virtuellen Circuits brettet. Das

Programmiererteam **POV** hat sich bei diesem Rennspiel eine Menge vorgenommen, um an die Qualitäten des Überacers **Gran Turismo** heranzukommen. So verfügt jeder Wagen über eine ausgereifte Fahrphysik, gegnerische Wagen lernen dank einer hohen künstlichen Intelligenz von Euren Fahrmanövern, so daß die Ren-



nen stets immer sehr knapp ausgehen, und die Technik bietet einen flotten Bildschirm Aufbau und eine gelungene Texturierung.

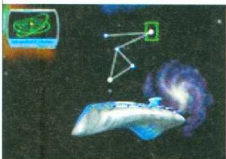
Außerdem bietet der Silberling ähnlich wie bei Gran Turismo einen motivierenden

Story-Modus, in dem Ihr Euren Wagen tunen bzw. neue Schlitzen erwerben könnt. Ende dieses Jahres soll der Racer in den Läden stehen.

Konkurrenz für Colony Wars?

Accolade werkel derzeit an dem offiziellen Nachfolger des PC-Klassikers **Star Control** mit dem einprägsamen Titel **StarCon**. Es handelt sich dabei um ein interessantes **Welt-raum-Adventure**, das geschickte Action-Elemente mit einer Wirtschaftssimulation verknüpft. Als junger Absolvent der Akademie startet Ihr eine langwierige Karriere als Raumschiff-Pilot. Neben heißen Gefechten mit anderen Weltraumkämpfern steht vor allem der Adventure-Gedanke im Vordergrund. Ihr müßt andere Planeten ansteuern, um durch geschick-

tes Handeln Moneten einzufahren, die Ihr dringend für bessere Raumgleiter benötigt. Weiterhin erhaltet Ihr im Plausch mit anderen Lebewesen wertvolle Hinweise und müßt „nebenbei“ die Existenz der gesamten Menschheit sichern. **StarCon** bietet außerdem einen vielversprechenden **Multispieler-Modus** via Split-Screen, in dem sich zwei Raumschiff-Jockeys gegenseitig bekämpfen dürfen. Das zuständige Programmiererteam **Starsphere Interactive** verspricht, den interessanten Hybrid bis zum **Herbst** fertigzustellen.



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

Activision übernimmt den Vertrieb für das mystische 3D-Action-Adventure **Tenchu**, das aber erst gegen Ende dieses Jahres in den Staaten erscheinen soll.

Atari plant eine spielerisch und grafisch stark verbesserte Neuauflage ihres Spielhallen-Klassikers **Asteroids**, der 1979 durch seine neuartige Vektorgrafik die Videospieldamals scharenweise begeisterte.

GT Interactive arbeitet an einem weiteren Ego-Shooter à la Alien Trilogy namens **Rebel Moon**, bei dem Ihr Euch sogar per Jetpack durch die Lüfte schwingt.

Der Spielhallenerfolg **San Francisco Rush** wird demnächst auch für die PlayStation erhältlich sein. Auf insgesamt fünf Strecken brettet Ihr durch die Metropole von Kalifornien, immer auf der Suche nach Abkürzungen.

Noch ein Rennspiel: Bei **Team Losi RC Racing** seid Ihr zur Abwechslung mit ferngesteuerten Mini-Flitzern unterwegs. Auf insgesamt 16 Strecken tobt man sich mit den wendigen Spielzeugautos aus, sammelt Power Ups ein und versucht, durch versteckte Abkürzungen der Konkurrenz ein Schnippchen zu schlagen.

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

Digitales Stinktier

Die japanische Firma **Jaleco** hat in den USA ein traditionelles Jump & Run-Spiel namens **Punky Skunk** auf den Markt gebracht. In der Hauptrolle agiert ein sympathisches Stinktier namens **Punky**. Das Gameplay kann man - positiv ausgedrückt - als klassisch bezeichnen. Ihr dirigiert das Tierchen durch über 30 konventionell designte **2D-Levels**, indem Ihr die zumeist animalischen Feinde per Duftwolke aus dem Weg räumt und allerlei Power Ups, z.B. einen Fallschirm oder ein Snowboard, einsammelt, um so Euren Helden Extrafähigkeiten einzuverleiben. Zwischendurch gibt es außerdem viele Bonusspiele, wie einen Einarmigen Banditen. Da die comicartige Grafik den PlayStation-Möglichkeiten nicht



ansatzweise gerecht wird, dürfte der harmlose Hopper wohl nicht in Deutschland erscheinen.

PlayStation Rules America!

Sony of America hat einen triftigen Grund zum Feiern: Vor kurzem wurde die sage und schreibe **zehn-millionste PlayStation** in den nordamerikanischen Handel durchverkauft, und das in einem Zeitraum von nur 2 1/2 Jahren. Die PlayStation hat damit das in den USA ebenfalls sehr erfolgreiche Nintendo 64 überflügelt. Aus diesem Anlaß veran-

staltet Sony in nächster Zeit eine große „10 Millionen PlayStations - Tombola“. Als Preise winken 100 dunkelblaue PlayStation-Konsolen sowie 1000 Dual Shock Controller ebenfalls in der schmucken

Farbe. Es braucht wohl nicht erwähnt zu werden, daß die limitierte Auflage dieser PlayStation ungemein wertvolle Sammlerstücke darstellt.



FRÜHLINGSERWACHEN!

Sony Playstation - Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ayrton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Asphumets Fluch 2	89,99
Batman & Robin *	88,00
Bloody Roar	89,99
Broken Helix	89,99
Bushido Blade	89,99
Bust-A-Move 3	59,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	89,99
Cool Boarders 2	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Croc: Legend of the Gobbo	89,99
Dark Omen	89,99
Deathtrap Dungeon *	99,00
Diablo	89,99
Fifa 98 - Die WM-Kualifikation	89,99
Final Fantasy VII	109,99
Formel 1 '97	109,99
Geis 3D *	88,00
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Hugo *	99,99
Jet Rider 2	79,99
MDK	89,99
Monopoly	89,99
Moto Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98	99,99
NBA Pro '98 *	99,99
Need for Speed 3	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
Nightmare Creatures	89,99
Nuclear Strike	89,99
Oddworld: Abe's Odyssey	89,99
One *	88,00
Pandemonium 2	89,99
Populous - The 3rd Coming *	89,99
Pro Pinball: Timeshock	89,99
Rascal	89,99
Risiko	89,99
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's)	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Skull Monkeys	89,99
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	89,99
Test Drive 4	89,99
Theme Hospital	89,99
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99
TCCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
V-Rally	89,99
WarCraft 2	89,99

Preishefts (solange der Vorrat reicht)

addas 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
Disruptor	AKTION! 39,99
International Track & Field (Platinum Edition)	49,99
Lost Vikings 2	AKTION! 39,99
Micro Machines V3	AKTION! 39,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum Edition)	49,99
Robotron X	AKTION! 39,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Sukoden	AKTION! 49,99
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
WipeOut 2007 (Platinum Edition)	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation - Zubehör

Sony Playstation-Charger incl. Control Pad 299,00	
Analog Control Pad	59,99
Antennenkabel	39,99
Dominator Joystick	59,99
Interact-Joysticks (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	ab 29,99
Memory Card	89,99
Predator Lightgun	89,99
RGB-Scan-Kabel	29,99

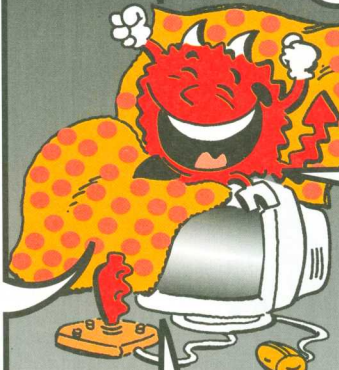
Neues Futter
für die Playstation:

Lucky Luke

Sony Playstation
88,-

Pitfall 3D

Sony Playstation
99,-



Unser Tip des Monats:

Forsaken

In Acclams grafisch und spielerisch revolutionärem
Endzeit-Epos ballern Sie sich in einer düsteren
Zukunft mit einer bisher nicht bekannten Bewegungs-
freiheit durch verzwickte Tunnel-Labyrinth.

Sony Playstation *

88,-

Antons neueste Platinum-Hits:

Tekken 2

Sony Playstation *
49,99

Pandemonium

Sony Playstation *
44,-

Soul Blade

Sony Playstation *
49,99

Int. Superstar Soccer PRO

Sony Playstation *
44,-

Hier zählt nur eins:
Geschwindigkeit!

Snow Racer '98

Sony Playstation

77,-

Newman Haas IndyCar Racing

Sony Playstation

88,-

Diese Mega-Hits sollten Sie
sich jetzt schon mal sichern!

Resident Evil 2

Sony Playstation *

99,-

Gran Turismo

Sony Playstation *

109,-

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-
Standardabonnement)

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

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

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Koblenz
Rizzistraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Berlin-Charlottenburg
Dahmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin - Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin - Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Bremen
Hansehof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Berlin - Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Berlin - Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

* Artikel wer 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-NV-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM / Kreditkarte, der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



Dreidimensionaler Videospielspaß

Für alle, die schon immer einmal ihr Lieblingsvideo-spiel dreidimensional erleben wollten, hat die Firma **S & S Computer** eine recht preiswerte Lösung. Durch das **3DTV Magician-Set** ist es möglich, aus sämtlichen Videospielen und sogar Fernsehbildern einen recht überzeugenden 3D-Effekt herauszukitzeln. Kernstück bilden dabei ein

Konverter sowie eine sogenannte **Shutter-Brille**, die über einen Videorekorder per Cinch bzw.

S-VHS-Kabel an den Fernseher angeschlossen wird. Durch eine ausgeklügelte Technik entsteht ein recht guter Tiefeneffekt, der bei einigen Spielen, wie beispielsweise **Tomb Raider II**, recht beeindruckend ist. Wunderdinge darf man von diesem Heimgerät indes nicht erwarten. Die Shutter-Brille verdunkelt die Grafik merklich, und auch leichtes Flimmern bedingt durch die 50 Hz trüben den Gesamteindruck ein wenig. Dafür ist das Gerät mit **379,- DM** vergleichsweise preiswert. Wer sich für das Pseudo-3D-Erlebnis interessiert, erhält unter der Telefonnummer **0209179610** nähere Informationen.

Nolan Bushnell in Deutschland

Nolan Bushnell, Pong-Erfinder und Vater der Videospiele, gab sich am 4. März beim weltweit ersten **Computer- und Videospiel-Museum** in Berlin die Ehre. Der hohe Besuch, der durch die tatkräftige Unterstützung von **Bally Wulff**, eine ehemalige Arbeitsstätte von Nolan Bushnell, ermöglicht wurde, war für die lokale Presse und für Fachleute ein großes Ereignis, zumal er dem Kurator **Andreas Lange** einen handsignierten **Pac Man-Overall** überreichte. Er nutzte den Auftritt

außerdem, um seine neuesten Projekte vorzustellen. Zum einen gründete er die **Professional Gamers League**, in der organisierte Videospieler im Internet um hohe Preisgelder zocken, zum anderen soll noch in diesem Jahr in LA ein 5000 qm großer Unterhaltungspark namens „**in.10.city**“ eröffnet werden, bei dem ein gigantisches Computernetzwerk packende **Virtual Reality-Gefechte** ermöglichen soll. Auch ein deutscher Park stellt die Ikone der Videospielindustrie in Aussicht.

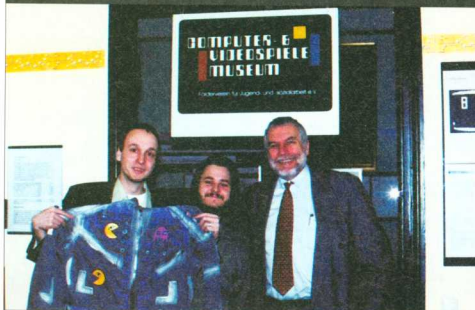


Chart Attack

Deutschland (Quelle: Karstadt)



- ① (3) **FIFA '98**
Electronic Arts
- ② (-) **Nagano Winter Olympics '98**
Konami
- ③ (4) **Tomb Raider 2**
Eidos
- ④ (4) **Rayman (Platinum)**
Ubi Soft
- ⑤ (6) **Resident Evil D.C.**
Capcom/Virgin
- ⑥ (-) **Cool Boarders 2**
Uep-Systems
- ⑦ (6) **Alien Trilogy (Platinum)**
Acclaim
- ⑧ (2) **Formel 1 '97**
Psygnosis
- ⑨ (10) **International Track & Field (Platinum)**
Konami
- ⑩ (5) **Final Fantasy VII**
Sony/Squaresoft

Softwarepiraterie nimmt drastisch zu

Dieses brisante Thema geht uns alle an: Durch die immer günstiger werdenden **CD-ROM-Brenner** und den einfach einzubauenden **MOD-Chip** zum Abspielen von Rohlingen stieg die Zahl der **PlayStation-Raubkopien** in jüngster Zeit in dramatischer Art und Weise, so daß Sony sowie sämtliche Dritthersteller nun in die Offensive gehen. Dabei ist das Problem keinesfalls neu. Bereits in den C64-Zeiten sorgten Raubkopien von sogenannten Crackern für herbe Umsatzeinbußen und schädigten damit den Markt letztendlich empfindlich. Das Beispiel **Tomb Raider II** verdeutlicht das Ausmaß an Soft-

warepiraterie momentan am stärksten. Schätzungsweise über 200.000 Lösungsbücher gingen bislang über die Ladentische, überproportional viel verglichen mit den offiziellen Verkaufszahlen des **Lara Croft**-Abenteuers. Um den Handel mit **Raubkopien** einzudämmen, entschloß sich Sony daher, künftig Händler, die einen **Modulations-Chip** zum Verkauf anbieten, nicht mehr mit Software zu beliefern. Gänzlich stoppen kann man damit den höchst illegalen Handel mit den goldenen Rohlingen durch diese Maßnahme nicht, denn ein wirksamer Kopierschutz ist momentan noch nicht in Sicht. **Manfred Gerdas**, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, appelliert daher eindringlich an alle PlayStation-Händler: „Schaltet Eure Lötkolben aus und macht Ever Geld mit originalen PlayStation-Spielen!“ Dem können wir nur zustimmen, denn wenn die **Umsatzeinbußen**, die bereits jetzt schon bei rund 20 % liegen, noch stärker zunehmen, könnte die gesamte Videospielbranche eines Tages zusammenbrechen.



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

Das dreidimensionale Action-Spektakel **One** soll nach längerem Hin und Her nun endgültig am 20. April in den deutschen Läden stehen, wollen wir es hoffen.

Konamis gelungene Dribblei International **Superstar Soccer Pro** ist ab Anfang April als Platin-Version für preiswerte 49,95 DM erstehbar.

Schlechter Aprilscherz: Das britische Magazin **PlayStation Plus** stellte in seiner April-Ausgabe ein imaginäres Spiel namens **Scum** („Abschaum“) vor, bei dem man sich als Serienkiller einen Namen machen muß, indem man Tiere und Kinder abschachtet. Da das Magazin dieses Fake-Spiel mit angeblich heftigen FMV-Sequenzen in den höchsten Tönen lobte, folgte durch die Zeitung **Daily Star**, die auf diesen Aprilscherz hereinfiel, eine einseitige Negativpresse. Sony reagierte dementsprechend ungehalten, zumal das Magazin bei der Gestaltung der

fiktiven Scum-Anzeige das Original-PlayStation-Logo benutzt hatte.

Hasbro Interactive erwirbt sämtliche Besitzrechte des Spiele- und Hardwareherstellers **Atari**, der zweite Großeinkauf nach **Tiger Toys** innerhalb von nur drei Wochen.

Druckfehler: Peinlicherweise ist uns beim Testbericht zu **Spawn** ein Druckfehler unterlaufen. Statt 79% hat das Game nur 69% verdient - sorry!

Die Ärzte im Clinch mit **Lara Croft**: Eifrigen VIVA-Zuschauern dürfte es mittlerweile nicht entgangen sein, daß sich das Ärzte-Trio im neuesten Clip „Ein Schwein namens Männer“ mit einer genial realisierten **Render-Lara Croft** auseinandersetzen. Für die hervorragenden Animationen zeichnet sich übrigens die Tänzerin **Uta Geyer** verantwortlich, die eigens dafür in einen **Motion Capture-Anzug** gesteckt wurde.

Virtuelles Haustier

Auch wenn die erwartete **Tamagotchi-Welle** in Deutschland nicht so groß eingeschlagen hat wie in Japan und den Vereinigten Staaten, gibt es immer noch Versuche, Videospieler mit einem digitalen Plagegeist zu versorgen. Den neuesten Streich stellt das Virtual Life-Spiel **Pet in TV** dar. Als Herrchen müßt Ihr Euch fürsorglich um eine merkwürdige Tier-Kreation kümmern, indem Ihr sie mit Nahrung und anderen wichtigen Gegenständen versorgt, durch die

abstrakte Welt dirigiert und ihr neue Kunststücken beibringt. Je nachdem, wie gut Ihr Euch um das Wesen mit dem Rüssel kümmert, desto pflegeleichter und lernfähiger wird das Pet. In Japan war dieser Tamagotchi-Ableger ein großer Erfolg. Ob sich der Erfolg auch in Deutschland wiederholen wird, dürfte die Zukunft zeigen. Sony arbeitet auf jedem Fall an einer komplett elektronischen Version, die für das 2. Quartal 1998 angekündigt wurde.



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

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

Constructor* Apr.	öS 748.-
Dark Omen	öS 748.-
Deathtrap Dungeon	öS 748.-
Diablo	öS 748.-
Gex 3D	öS 748.-
Gran Turismo (21.05.) Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Hugo* Apr.	öS 748.-
Indy 500	öS 748.-
Jet Rider 2* Apr.	öS 598.-
Lucky Luke* Apr.	öS 798.-
Masters of Teras Käsi	öS 748.-
Mega Man 8* Apr.	öS 698.-
Need for Speed 3	öS 748.-
Newman Haas Racing	öS 748.-
One	öS 748.-
Parasite Eve us* Apr.	öS 948.-
Pitfall 3D* Apr.	öS 748.-
Popolous 3* Apr.	öS 748.-
Powerboat Racing* Apr.	öS 748.-
Rascal	öS 748.-
Resident Evil 2 (Ende Apr.) Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Road Rash 3D	öS 748.-
San Francisco Rush* Apr.	öS 748.-
Senna Kart 2	öS 748.-

Super Pang Collection* Apr.	öS 698.-
TEKKEN 3 jap 30.03.98	öS 1148.-
Theme Hospital	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

NINTENDO 64

Aerofighters Assault* Apr.	öS 1048.-
Cruis'n USA	öS 748.-
Fighters Destiny	öS 1048.-
Gasp	öS 1048.-
Goemon 64	öS 1098.-
Gretzky Hockey 98* Apr.	öS 998.-
M Mythology	öS 898.-
Nagano Winter Games	öS 998.-
NBA Pro 98*	öS 1048.-
NHL Breakaway	öS 998.-
Olympic Hockey 98* Apr.	öS 998.-
Qua	öS 948.-
Rampage World Tour* Apr.	öS 998.-
Robotron X* Apr.	öS 998.-
Snowboard Kids*	öS 748.-
Snowboard 1080 jap	öS 1298.-
WCW	öS 1048.-
Yoshi's Story Sonderpreis	öS 698.-

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

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

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandspesen öS 80.-/ EMS öS 120.-; Versandspesen für's Ausland öS 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Nur besonders spektakuläre Dunks werden in der automatischen Wiederholung präsentiert



Unfair: Sobald Ihr einen angreifenden Basketballer beim Sprung zum Korb behindert, werdet Ihr schnell mit Freiwürfen bestraft



Alle Perspektiven warten mit einer spielabhängigen Kamerafahrt auf, wobei die Stadion-Ansicht zwar die beste Übersicht bietet, in grafischer Hinsicht jedoch sehr unattraktiv ist

Die langen Kerls aus der NBA

Total NBA '98

Nachzügler: Sony schließt mit ihrer 98er Auflage von Total NBA endlich den Kreis aller Basketball-Aspiranten auf der PlayStation

Wir erinnern uns: Sony setzte vor gut zwei Jahren mit Total NBA '96 einen sportspielerischen Glanzpunkt, ehe die Konkurrenz von EA und Konami ihrerseits mit hochkarätigen Basketball-Sims kräftig nachzog. Nach dem eher schwachen 97er

Nachzügler ist Sony somit in Zugzwang geraten, doch soviel sei schon jetzt verraten: Das In-house-Team von Sony hat sich recht beachtlich aus der Affäre gezogen. Dies liegt allerdings nicht an einem Innovationswunder, denn auch Total NBA '98 gibt sich recht konventio-

nell. Nachdem Ihr zur Einstimmung ein paar heiße FMV-Clips aus der NBA genossen habt, steht Ihr unmittelbar vor der üblichen Entscheidung:

Freundschaftsspiel, Saison oder Play Off. Wer es exotischer mag, kann im Draft-Modus ferner eine Liga aus Fantasie-Teams kreieren. Vor dem Tip Inn sollte noch ein Besuch im virtuellen Mannschaftsbesprechungsraum Pflicht sein, um die geeignete Strategie festzulegen und die individuellen Stärken und Schwächen der einzelnen Korbwerfer kennenzulernen. Wem das vorhandene Kontingent an Akteuren nicht gefällt, der kann natürlich auch in der Create Player-Option seinen eigenen NBA-Star kreieren. Nun fehlt nur noch die Konfiguration der Regeln und Spieloption, damit die Dunk-Session beginnen kann. Mit einer beachtlichen Zahl an definierten Aktionsknöpfen begeben Ihr Euch auf die akrobatische Korbjagd. Um das gegnerische Stellungsspiel auszutricksen, hilft eine schnelle Körperdrehung oder geschicktes Dribbeln zwischen den Beinen. Ein probates Mittel ist ferner das raffinierte Icon-Paß-System, durch das Ihr die Anspielstation direkt bestimmt. Die Defen-

sive kontert hingegen mit aggressiven Steals und reaktions-schnellen Blocks, doch Vorsicht, allzu forsches Deckungsspiel wird schnell mit Freiwürfen bestraft! Für die Profis unter Euch sei zudem erwähnt, daß der Spieler-Roster auf den 20. Januar 1998 datiert ist und somit recht aktuell ist. (Ulf S.)



Schneller Durchmarsch zum Korb: Das schlechte Stellungsspiel Eurer CPU-Mitspieler lädt zu Soli ein



In der Create Player-Option bewiesen die Macher Humor. So könnt Ihr Eure Basketballer auch mit einer coolen Afrofrisur ausstatten

Wenn bloß die große Hektik nicht wäre!

Positiv: Gegenüber dem eher schwachen Vorgänger trumpft Total NBA '98 voll auf. Die Spielstärke der CPU-Teams auf der schwierigen Gangart dürfte auch Profis ins Schwitzen bringen, der Spielverlauf ist ungemein dynamisch, und auch die Technik überzeugt durch detailverliebte Animationen und authentische Soundeffekte. Die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten erlauben zudem ein facettenreiches Spiel

Negativ: Das Spieltempo ist eine Spur zu hoch ausgefallen, so daß Ihr in der Defensive allzu schnell die Übersicht verliert. Der Schiedsrichter pfeift außerdem äußerst kleinlich und fast immer zu Euren Ungunsten. Die Macher haben es zudem nicht geschafft, eine vernünftige künstliche Intelligenz zu erstellen, denn das Stellungsspiel der Mitspieler läßt zu wünschen übrig. Darüber hinaus sind die Ladezeiten ungewöhnlich lang.



Unentbehrlich: Um der Abwehr ein Schnippchen zu schlagen sollte Ihr mit einem Icon-Pass einen Überraschungspass spielen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juni

GRAFIK SOUND/FX

SPIELPASS

79%

TEST Total NBA '98

Entwickler/Vertrieb: Sony/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: Alle NBA-Teams plus All Star
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine



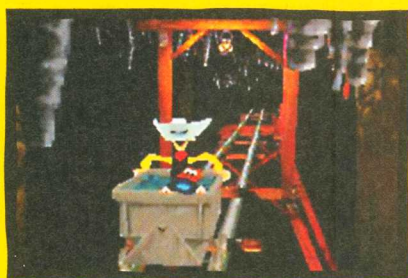
JETZT SEID IHR DRAN!



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



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



JUMP 'N' RUN



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

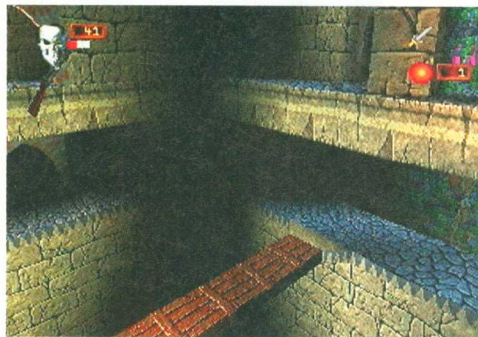
– ENDLICH FÜR DEINE
PLAYSTATION.

Ab jetzt im Handel.



Lacvia
im Exklusivvertrieb

ocean



Die steuerbare Kameraperspektive ermöglicht Euch einen herrlichen Rundumblick. Rechts seht Ihr einige Heiltränke und links die Feuerbüchse



Mit einem Feuerball beginnt Ihr den Kampf gegen die beiden Schlangenspriesterinnen. Diese sind im Team sehr üble Gegner, die Euch versuchen, von hinten zu attackieren

Orks, Trolle und Drachen ...

Deathtrap Dungeon

Eidos schickt Euch mit den beiden Helden **Roter Lotos** und **Kettenhund** auf eine gefährvolle Reise durch das **Labyrinth des Todes** von Altmeister Ian Livingstone. Wer den **blutrünstigen Monstern** und tödlichen Fallen entkommt, wird mit **maßlosem Reichtum** überschüttet

Schon zum Weihnachtsgeschäft sollte uns diese Mischung aus Adventure, Rollenspiel und 3D-Action erfreuen. Jedoch waren die hauseigenen Programmierer von Eidos und der Leiter des Projektes, Ian Livingstone, mit dem Gameplay und anderen Kleinigkeiten nicht richtig zufrieden. Daher verschob sich der Releasetermin von Monat zu Monat. Die Wartezeit ist Anfang April endlich vorbei, und Ihr könnt Euch mit den beiden Hauptcharakteren Roter Lotos und Kettenhund in die dunklen Gänge des Labyrinths auf Schatzsuche begeben. Die Story beginnt in Fang,

einer Stadt, die von dem Tyrannen Baron Sukumvit mit eiserner Faust regiert wird. Tief in den Höhlen außerhalb von Fang ließ er ein Labyrinth des Todes errichten. Dort warten tödliche



Fallen und massenhaft Monster auf die mutigen Abenteurer, die sich Jahr für Jahr in die dunklen Tiefen wagen. Wer dieser Hölle lebendig entkommt, wird mit unermeßlichen Reichtümern überschüttet. Vor

jedem Abschnitt der 38 Levels bekommt Ihr eine kurze Information über das, was Euch erwartet wird. Das Primärziel jedes Levels besteht darin, den rettenden Ausgang zu erreichen. Dafür müssen nicht nur Schalter umgelegt werden, um die entsprechenden Türen zu öffnen, oder verschiedene Schlüssel gefunden werden, sondern auch Maschinen zum Laufen gebracht werden, die z.B. Brücken in die richtige Position bringen. Darüber hinaus könnt Ihr noch geheime Bereiche finden, die mit dem erfolgreichen Beenden des Levels nichts zu tun haben, Euch aber mit Extras versorgen. Jeder der



Minotauren sind in den ersten Levels die härtesten Feinde, die Euch begegnen können



In Schatzkisten lassen sich so allerlei wichtige Gegenstände finden. Aber aufgepaßt, es können auch gemeine Fallen auf Euch warten



Das minutenlange Intro ist in sehr guter Qualität und stimmt Euch optimal auf das Fantasy-Geschehen ein



Zahlreiche Fallen erwarten Euch bei Deathtrap Dungeon. Nicht nur in Gängen sind sie versteckt, sondern auch in Truhen oder hinter Türen

Tolles Fantasy Game, das kam Wünsche offen läßt

Positiv: Nach dem eher schlechten Spawn ist Deathtrap Dungeon wieder ein Highlight auf dem 3D-Action-Sektor. Grund ist vor allem die dichte Fantasy-Atmosphäre. Zum einen sind da die passenden Musikstücke, die von dumpfen Trommel-Rhythmen bis zu schnellen Rock-Beats reichen, und zum anderen die authentischen Soundsamples, wie z.B. das Klirren der Metallwaffen oder die Schreie, wenn ein Treffer gelandet wird. Des weiteren sorgt die saubere Grafik der detailliert gestalteten Räume für eine authentische Atmosphäre. Die Steuerung ist schnell zu erlernen, und nach einigen Kampfrunden sollte man das Grundprinzip des Kampfes kennen, das sich aber immer noch verfeinern läßt. Der Kampfmodus ist meiner Meinung nach weit besser als der bei Nightmare Creatures. Gegenüber dem Produkt von Kalisto sind nun auch koordinierte Sprünge und optimales Laufen möglich. Daß Ihr nur an einzelnen Punkten im Level speichern könnt, finde ich gut, da dadurch mehr Spielspaß aufgebaut wird. Jeder Punkt kann so oft genutzt werden, wie man will.

Negativ: Für Anfänger und ungeübte Schwertschwinger werden die ersten Levels wahrlich kein Zuckerschlecken werden. Der Schwierigkeitsgrad ist weit über dem Durchschnitt und kann daher am Anfang frustrieren. Wer von hinten attackiert wird, kann sich oft nicht schnell genug drehen und muß so einige unnötige Treffer hinnehmen. Weiterhin muß auch das Kamerasystem kritisiert werden. In einigen Situationen schwenkt die Kamera zu langsam herum oder bleibt stehen, so daß man sich erst drehen oder bewegen muß, um einen besseren Blickwinkel zu finden.

beiden Helden bringt in seinem Marschgepäck ein Standardschwert mit, das zwar nie scharf wird, aber auch kaum etwas gegen große Gegner ausrichten kann. Im Verlauf des Spektakels findet Ihr aber zahlreiche Waffen, mit denen Ihr den Monsterhorden mutig entgegentreten könnt. Dazu gehören eine Reihe von magischen Schwertern, wie z.B. das Gift- oder Silberschwert, die aber nach einiger Zeit ihre magische Wirkung verlieren. Des weiteren gibt es Fernwaffen, die jedoch von Munition abhängig sind: Schrotflinte, Feuerballwerfer und Bomben sind nur einige Vertreter. Die Steuerung ist einfach gehalten und mit einigen Optionen ausgestattet. Neben normalem Schrittempo und dem Dauerlauf könnt Ihr Euch in Tomb Raider-Manier an Abgründe herantasten. Weiterhin könnt Ihr springen, klettern und in eine steuerbare Kameraperspektive umschalten, die es Euch erlaubt, die Gegend genau zu untersuchen. Im Kampf könnt Ihr durch das Drücken der X-Taste Euer Schwert schwingen. Mit den Richtungstasten könnt Ihr verschiedene Schlagvariationen gegen Eure Feinde anwenden. Die R1-Taste erlaubt es Euch, eine Verteidigungsstellung einzunehmen. Diese deckt aber nur ein Drittel Eurer Körperfläche ab, auf dem Rest können Gegner Treffer landen. Ebenfalls nützt diese Haltung nichts gegen Fernwaffen. Ihr könnt auch Zauber-



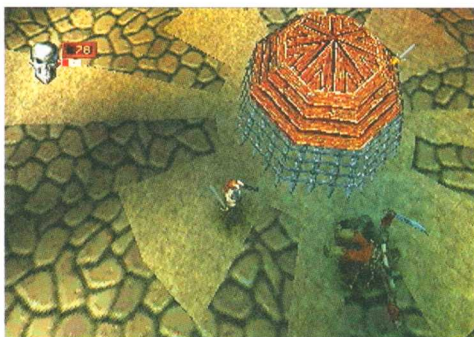
Mit einem Tastendruck könnt Ihr leicht einen Blick in Euren Rucksack tätigen und Gegenstände benutzen

sprüche und magische Gegenstände finden, die Ihr zusätzlich einsetzen könnt. In den unzähligen Gängen und Hallen der Levels lauern allerlei Gefahren auf Euch. So gibt es tödliche Fallen, die von verdeckten Fallgruben und Flammenwerfern über Schwingbeile bis hin zu tückischen Bodenplatten, die bei Belastung einen Schwarm von Pfeilen oder Energiebällen auf Euch schleudern, reichen. Die Monsterhorden sind aus der gesamten Breite der Fantasybranche genommen. So gibt es neben Gnomen, Orks, Trol-

len und humanoiden Kämpfern auch untote Wesen, wie Skelette und Mumien. Des weiteren sorgen Drachen, Giftspinnen und die riesige Blutbestie für reichlich Zündstoff. (Uwe K.)



Eine kleine Gruppe von Gnomen wollte Kettenhund ans Leder. Nur noch die Blutlachen erinnern an den harten Kampf



Roter Lotos hat sich gerade mit einer Bande Orks angelegt. Die Overhead-Position der Kamera ist in diesem Fall äußerst übersichtlich

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK ...
SOUND/FX ...

sehr gut ...
gut ...

SPIELSPASS

86%

TEST Deathtrap Dungeon

Entwickler/Vertrieb: Asylum/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 38
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Eidos
Features: keine





Die Serpentinstraße bietet Euch eine tolle Aussicht, sogar Eure Gegner könnt Ihr weiter unten auf der Strecke sehen



Im Replay könnt Ihr das Rennen noch einmal aus elf Perspektiven betrachten. Hier versuchen die Cops, Euch abzuindrängen



So richtig Laune macht ein Rennen dann, wenn Ihr einen Gegner immer im Auge habt

Helden der Landstraße

Need For Speed 3 - Hot Pursuit

Einsteigen, anschnallen, Gas geben - **mächtig viel Gas!** Ob im **Ferrari** oder im **Jaguar**, dieses Spiel drückt mächtig auf die Tube

Irgendwie sind wir ja alle verückt, nirgends aber wird das im normalen Alltag so deutlich wie beim Autofahren. Sobald der Mensch am Steuer sitzt, brechen uralte Instinkte

wieder durch. Da wird auch ein grauer Beamtentyp mit Hut wider zum stolzen Jäger der Savanne. Und damit die Typen mit den dicken Schlitten was zum Jagen haben, fahren andere Leu-

te (z.B. Studenten) das automobiler Gegenstück zur verschreckten Gazelle, also eine Ente oder etwas ähnlich schwach Motorisiertes. Der typische PlayStation-Besitzer gehört zu den besonneneren Zeitgenossen. Nicht daß das Rasen auf der Autobahn ihm (bzw. ihr) keinen Spaß machen würde, im Gegenteil, irgendetwas muß man die aufgestaute Aggression nach dem hundertsten Game Over ja abbauen. Für PS-Athleten aber ist die richtige Vorbereitung Pflicht, und dazu braucht man natürlich auch die richtige Software. Diejenigen unter Euch, die planen, demnächst eine Hochgeschwindigkeitsfahrt durch die Alpen zu unternehmen, sollten einen Blick auf Need For Speed 3 werfen. Wie schon in den vorangegangenen beiden Teilen habt Ihr auch in NFS3 - Hot Pursuit wie-

der die Möglichkeit, Euch an das Steuer eines megateuren Sportwagens zu setzen und so richtig die Sau rauszulassen. Auch diesmal hat Electronic Arts keine Kosten gescheut und hat acht Wahnsinns-Schlitten auf

„Im Hot Pursuit-Modus der Polizei davonzufahren macht mächtig viel Spaß“

die CD-ROM gebaut. So stehen Euch bei NFS3 ein Lamborghini Diablo SV, ein Lamborghini Countach, die Ferraris 550 Maranello und 355 F1, der Italiensign Nazca C2, eine 98er Corvette C5, der Jaguar Sport XJR-15 und der Mercedes CLK-GTR zur Verfügung. Preislich sind all diese Wägelchen leicht über einer PlayStation angesiedelt, wes-



Einige Gebäude können in Mitleidenschaft gezogen werden, hier hat es die Eisenbahnbrücke erwischt



Im Training könnt Ihr die Strecken üben. Dabei hilft Euch ein **Beifahrer mit Tips** und gibt Euch vor jeder Kurve eine Warnung



Wenn Ihr beim Training eine Runde absolviert habt, fahrt Ihr gegen ein Geisterauto, das Eure erste Runde nachfährt



Damit etwas Abwechslung ins Spiel kommt, könnt Ihr auch **bei Nacht und bei wechselnden Wetterbedingungen** fahren



Um ein Ausscheiden zu vermeiden, müßt Ihr möglichst gute Plazierungen in den Rennen erreichen, doch auch die Konkurrenz kann aufahren

NFS 3 TRAUMKAROSSEN



Lamborghini Countach



Italdesign Nazca C2



Ferrari 550 Maranello



Lamborghini Diablo SV



Jaguar Sport XJR-15



Mercedes CLK-GTR



98 Corvette C5



Ferrari 355 F1



So sieht der Streckenabschnitt bei Abblendlicht aus



... und so bei Abblendlicht

halb es auf jeden Fall billiger ist, sie vor dem heimischen Bildschirm einzufahren. In insgesamt fünf Modi könnt Ihr den teuren Gummi auf der Straße lassen. Als da wären: Das Einzelrennen - hier fahrt Ihr ein Rennen auf einer von Euch gewählten Strecke. Das Turnier - Ihr versucht in jedem Rennen möglichst viele Punkte zu ma-

„Kommt zu zweit besonders gut“

chen, um ein Ausscheiden zu vermeiden. Knockout - fast wie das Turnier, aber wenn Ihr letzter werdet, scheidet Ihr aus. Hot Pursuit - Ihr fahrt ein Einzelrennen gegen einen Gegner, dabei

habt Ihr immer die Polizei am Hals. Training - Übung macht den Meister, dabei hilft Euch ein Beifahrer mit Tips. Besonders hervorzuheben ist, daß Ihr bis auf das Training alle Modi auch gegen einen menschlichen Gegner fahren könnt. Dabei stellt der Computer im Turnier und im Einzelrennen noch zwei CPU-Gegner, damit Ihr Euch nicht zu einsam auf der Strecke vorfindet. Je nach Wunsch könnt Ihr im Arcade- oder im Simulationsmodus fahren, wobei sich das Fahrverhalten natürlich dramatisch verändert. Der Hot Pursuit-Modus stellt eine Neuerung dar, die so richtig Laune macht. Da die Höchstgeschwindigkeit auf allen Straßen 50 mph be-

trägt, habt Ihr schon nach kurzer Zeit einen ganzen Rattenschwanz von Polizeiautos am Hals. Auf manchen Strecken verfolgen Euch sogar Hubschrauber. Um Euch aufzuhalten, versuchen die Cops, Euch abzu- drängen, sperren die Straße mit ihren Autos und legen sogar Krähenfüße aus, die Eure Reifen zum Platzen bringen. Werdet Ihr erwisch, setzt es ein Donner-

herausragenden Fahrleistungen einsteigen. Die Strecken sind übrigens alles Rundkurse, teilweise von beträchtlicher Länge. Je weiter Ihr im Spiel vorrückt, desto kurviger und anspruchsvoller werden die Tracks. Doch damit nicht genug. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch bei Nacht und bei wechselnden Wetterbedingungen fahren, eine echte Herausforderung. (Frank F.)

„Rassige Rennaction mit tollen Edelkarossen“

wetter. Bei zu vielen Verstößen ziehen Euch die Gesetzeshüter zur Freude Eures Gegners sogar aus dem Verkehr! Von Beginn an stehen Euch bei NFS3 acht Strecken zur Verfügung, von denen Ihr aber nur vier sofort anwählen könnt. Erst wenn Ihr im Turnier zu den weiteren Strecken vorgedrungen seid, könnt Ihr sie auch in den anderen Modi anwählen. Ebenso verhält es sich auch mit den Autos, die Ihr fahren könnt. In Super-schlitten wie den Mercedes CLK-GTR könnt Ihr erst nach wirklich

Edelrenner mit tollen Modi und schöner Grafik



Positiv: Allein grafisch liegen zwischen NFS2 und NFS3 Lichtjahre. Vorbei die Zeit der wegplappenden Polygone und der häßlichen Blitzer. Flüssig und detailliert zieht die Landschaft an Euren Augen vorbei. Der neue Modus Hot Pursuit macht so richtig Laune, vor allem wenn man ihn gegen einen menschlichen Gegner spielt. Komplettiert wird der gute Eindruck von dem rassigen Sound und der leichten Steuerung.

Negativ: NFS3 ist evtl. einen Tick zu schwer. Arcade-Fans werden bemängeln, daß ein Crash einen Sieg praktisch unmöglich macht, den Sim-Fans sind die Konsequenzen eines Unfalls nicht schwerwiegend genug. Was mich am meisten stört: Warum gibt es keine Etappenstrecken mehr?



Auch zu zweit könnt Ihr den Hot Pursuit-Modus fahren, so macht es sogar noch viel mehr Spaß

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK ...
SOUND/FX ...

SEHR GUT ...
SEHR GUT ...

SPIELSPASS
85%

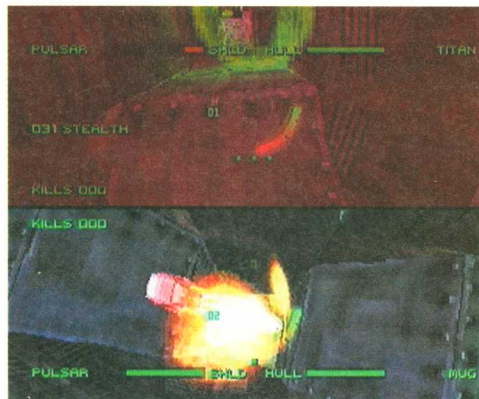
TEST Need for Speed 3 - Hot...

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: schwer bis sehr schwer
Levels: 8+ Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: E.A.
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 87%





Im *Deathmatch* könnt Ihr gegen einen Kumpel antreten und ihn das Fürchten lehren

Tod in den dunklen Tiefen

Forsaken

Schnelle *Drum 'n' Bass Beats*, eine exzellente Grafik und *knallharte Dog-Fights* sind die markanten Zeichen von Probes 360-Grad-Shooter. *Glücksritter, Piraten und Schurken* des gesamten Universums sind auf die Erde gekommen, um die Schätze einer großen Zivilisation zu bergen

Der Star der letztjährigen ECTS-Messe in London ist nach einigen Verzögerungen nun endlich auf dem Weg in die heimischen Gefilde der PlayStation-Jünger. Nach dem Motto

„quality sells“ wurde in den vergangenen Monaten eifrig an den grafischen und spielerischen Elementen gewerkelt. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen



Aktivierte Ventilatoren beeinflussen mit dem Luftstrom Euer Flugverhalten. Ihr müßt nur aufpassen, wenn Ihr angesaugt werdet ...

lassen. Zur Story: Die Erde ist durch ein fehlgeschlagenes Experiment im Jahre 2113 zerstört worden und wird von den Verantwortlichen zum Plündern freigegeben. Glücksritter, Piraten und Schurken des gesamten Universums haben sich versammelt und wollen dem blauen Planeten seine letzten Schätze entreißen. Ihr habt die Wahl zwischen 15 verschiedenen Schatzsuchern, die sich in verschiedenen

Eigenschaften unterscheiden. Zu ihrer Ausrüstung gehören nicht wie im 19. Jahrhundert Sandsieb, Spaten oder Mauleisel, sondern Plasmawummen, Raketen und Anti-Gravity-Vehikel. Die schwebenden Fahrzeuge unterscheiden sich in fünf Werten: Diese sind Handling, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Schild- und Rumpfstärke. Die beiden letzten Werte sind ausschlaggebend für Euer Überleben in den klostrophischen Tunnelsystemen.



Hektik pur! Auf den Brücken fahren *Panzer*, die Euch mit einem Plasmahagel eindecken



men. Die Schildenergie kann durch Aufnahme von Energy-Cores wieder erneuert werden. Die Rumpfstärke ist ein fester Wert, der nur dann abnimmt, wenn die Schildstärke auf Null reduziert ist, und kann nicht mehr wiederhergestellt werden. Die Jungs von Probe Entertainment schicken Euch bei Forsaken in 15 verzweigten Anlagen, die mit labyrinthartigen Tunnelsystemen aufwarten. So verschlägt es Euch nicht nur in verlassene Militär- und Zivilanlagen, sondern auch in ein riesiges Schiffswrack und einen mystischen Tempel. Die Steuerung Eures Bikes ist relativ komplex. Mit dem Steuerkreuz dreht Ihr das Vehikel, und mit den vier Hauptknöpfen könnt Ihr nach oben/unten gleiten bzw. nach rechts/links ausweichen. Die R-Tasten sorgen für den nötigen Schub, und mit den L-Tasten bedient Ihr die Primär- und Sekundärwaffen. Waffenarren werden bei Forsaken

„Grafisch ist der 360-Grad-Shooter eine wahre Meisterleistung“

vorzüglich bedient, denn es gibt ein 25teiliges Arsenal. Von schweren Maschinengewehren, Lasern, Trojag-Geschützen über Raketenwerfer und IR-Raketen bis hin zu ho-



Der unsichtbare Tod ist auch bei Forsaken vertreten. Nur manchmal taucht der fliegende Aggressor auf, der diese roten Plasmakugeln abfeuert

chexplosiven Bomben und Minen ist so ziemlich jedes Kriegsspielzeug aus der Sci-Fi-Szene vertreten. Diese Goodies findet Ihr bei zerstörten Feinden, in geheimen Räumen und Kisten, oder sie sind einfach in den Tunnelabschnitten verteilt. Solch ein Arsenal ist auch nötig, um sich gegen die riesige Feindesschar effektiv durchzusetzen. Neben fliegenden Angriffs- und Aufklärungsdrohnen stehen vor allem Geschütztürme, Panzer und humanoide Roboter gegen Euch. Des weiteren gibt es natürlich auch andere Glücksritter, die durch ihre kämpferische Erfahrung und optimales Equipment harte Konkurrenten darstellen. Schließlich gibt es noch einige Big-Bosse, die Euch Euer Leben wahrlich nicht erleichtern. In den einzelnen Levels müßt Ihr unterschiedliche Ziele erreichen, um den Ausgang

zu öffnen. So müßt Ihr z.B. verschiedene Stromkreise eines Komplexes wieder aktivieren, eine Anzahl von Gegenständen einsammeln oder einfach nur einen Schlüssel finden. Dabei gilt es, taktisch und überlegt vorzugehen, da die Feinde nicht nur in Gruppen Jagd auf Euch machen, sondern weil es zahlreiche



Oh no! Ihr schaut gerade in die Abschußröhre einer agilen Angriffsdrone



Dieses Kettenfahrzeug überschüttet Euch mit Schwärmen von Raketen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Anfang Mai

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut sehr gut

SPIELPASS

90%

MEHRSPIELERSPASS

80%

TEST Forsaken

Entwickler/Vertrieb: Probe/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 15 + 5 Deathmatch

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Acclaim

Features: keine



Fallen gibt. Wer hier wild durch die Gänge brettet, ist leichte Beute für die Konkurrenz. Neben den 15 Levels für Solo-Kämpfer gibt es einen Zwei-Spieler-Modus. Für das Deathmatch gegen einen Kumpel via Split-Screen stehen eigens fünf verschiedene Levels zur Verfügung. (Frank F.)

„Feuer frei über 40 verschiedene Gegner sorgen in Forsaken für Daueraction“

Zwei Klassen besser als die Descent-Teile



Positiv: Forsaken ist ein wahres Highlight im Bereich der Ego-Shooter. Die HiRes-Grafik ist einfach exzellent und läßt mit Lightsourcing und einer fast pixelfreien Levelgestaltung kaum Wünsche offen. Die Explosionen wirken realistisch und lassen den Bildschirm hell erleuchten. Durch die schnellen Drum 'n' Bass-Rhythmen wird das schnelle Gameplay noch mehr angeheizt. Darüber hinaus hat jeder Charakter eigene Sprachsamples, die zu seiner aktuellen Situation passen. Die hohe Intelligenz der CPU fordert immer wieder Eure Aufmerksamkeit und ein überdachtes Vorgehen. Die große Zahl an Feinden läßt Eure Waffen kaum zur Ruhe kommen, und eine Variation des vorhandenen Arsenal Eures Bikes ist meist erforderlich, will man nicht mit fast leeren Abschußröhren durch die Tunneln tingeln.

Negativ: Die 15 Levels sind zwar umfangreich, es hätten aber einige mehr sein können. Der Schwierigkeitsgrad ist in der leichtesten Stufe ein anfängliches Problem für Neulinge im Genre. Ansonsten fallen mir aber keine nennenswerten Schwachpunkte ein.



Feuer frei! Mit dem Beamlaser habt Ihr eine wahrlich tödliche Waffe, die auch noch tolle Lichteffekte bietet



Die deutsche Version von Resident Evil 2 ist wieder mit deutschen Untertiteln versehen worden



Eine der zahlreichen Tyrant-Mutationen ist schon von einigen Treffern schwer gezeichnet. Schleppend versucht sie aber immer noch, Euch anzugreifen. Zwei weitere Schüsse dürften aber helfen, ihr den Gar auszumachen

Die Straßen von Raccoon-City

Resident Evil 2

Na endlich! Nach langer Wartezeit wird nun endlich die riesige Fanggemeinde in heimischen Gefilden mit dem Sequel von Resident Evil bedient. Lest selbst, was Euch außer exzellenten Rendersequenzen, detaillierten Hintergründen und realistischen Bewegungen der Figuren noch geboten wird

Mit absoluten Rekordverkaufszahlen in den USA und Japan hat das Sequel von Resident Evil selbst die größten Optimisten überrascht.

Nach nur einigen Tagen wurden in den Vereinigten

Staaten rund 400.000 Exemplare unter das wartende Volk gebracht, und die erst kürzlich aufgestellte Rekordmarke von Final Fantasy VII wurde damit überflügelt.

Wir befinden uns diesmal in der Kleinstadt Raccoon-City, im

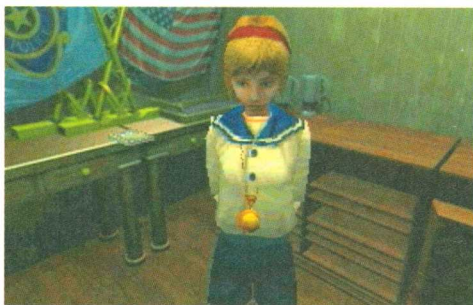
idyllischen Nordwesten der Vereinigten Staaten. Der europäische Multikonzern Umbrella stand schon im ersten Teil im Mittelpunkt des Geschehens. Weitere Forschun-

gen mit tatkräftiger Unterstützung des korrupten Polizeichefs in einem geheimen Laborkomplex nahe der Stadt sorgten für die erfolgreiche Entwicklung des G-Virus. Durch einen Streit zwischen den Spezialagenten von Umbrella und dem Forscherteam wurde das Genotoxin freigesetzt. Dieses verwandelte binnen einiger Tage fast die gesamte Bevölkerung in blutrünstige Zombies. Mitten in dieses Schlammfeld werdet Ihr zusammen mit den beiden Hauptfiguren Le-



Das Ausrüstungsmenü ist einfach zu bedienen. Anfangs könnt Ihr acht Gegenstände tragen

on Kennedy und Claire Redfield katapultiert, deren Steuerung Ihr übernehmt. Freunde des ersten Teils werden sofort mit den Rahmenbedingungen vertraut sein. Die Steuerung hat sich nicht geändert: Laufen, Rennen und Untersuchen sind im Bewegungsmodus vorhanden. Bei gedrückter R1-Taste schaltet Ihr in den Kampfmodus um, wo Ihr Eure Figur drehen und in drei Richtungen (oben, Mitte und unten) zielen lassen könnt. Eine Bewegung ist hier nicht möglich. Das Inventar-Menü ist genauso gestaltet worden wie in Teil 1. Jeder Charakter kann von Haus aus



Einer der beiden Add-On-Charaktere. Sherry Birkin hilft Claire bei einigen Situationen sicher durch die von Monstern beherrschten Räume zu gelangen



Hunk ist einer der beiden Extra-Charaktere, mit denen Ihr noch eine kleine Spezialmission erfüllen müßt



Dieser Licker hat nichts mehr zu lachen. Mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Granatwerfer ist auch diese Mutation schnell am Ende

acht Gegenstände mit sich tragen. Die Auto-Map ist genauso auffindbar wie gefundene Berichte und Dokumente, die in vier Kategorien übersichtlich "abgespeichert" werden. Bei Resident Evil 2 gibt es rund 150 Locations zu erkundschaffen. Ihr habt nicht nur die richtigen Schlüssel zu finden, sondern um z.B. an einen wichtigen Gegenstand zu

Horror pur: Der Tod lauert hinter jeder Ecke

Positiv: Resident Evil 2 sorgt wieder für ein optimales Spielerlebnis. Mit der wahrlich verstrickten Story, den beiden Charakteren und den Neuerungen gegenüber dem ersten Teil, wie z.B. den Add-On-Charakteren und den zusammenhängenden Spielabläufen, wird dem heimischen Zombiejäger einiges geboten. Die Grafik während des Spiels ist sehr realistisch, und die Räume sind noch detaillierter gestaltet worden. Die teilweise langen Render-Videos gehören zu den besten auf der PS. Die Musik ist ebenfalls wieder vortrefflich gewählt und komponiert worden. Zu jeder Situation die passenden Horror-Themes, die an den eigenen Nerven nagen, und unerwartete Angriffe oder Effekte lassen jede Schrecksekunde zum ultimativen Erlebnis werden.

Negativ: Eine wahre Flut an Leserbriefen und Anrufen hat schnell deutlich gemacht, daß die Zocker der Import-Version mit dem Schwierigkeitsgrad nicht einverstanden sind. Profi-Zocker werden beim ersten Mal im Schnitt 15 Stunden benötigen, um mit beiden Hauptcharakteren durchzukommen. Die Rätsel sind auch für meinen Geschmack fast durchgehend zu einfach. Capcom hat hier vielleicht zu heftig den Rotsitz angesetzt. Leider haben die Helden auch keine neuen Fähigkeiten hinzugelern, was vielleicht für noch mehr Abwechslung gesorgt hätte.

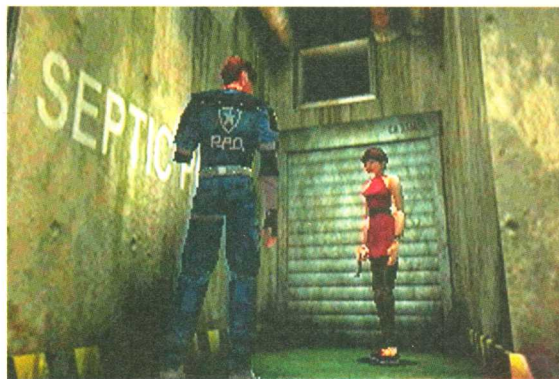
gelangen, müßt Ihr erst drei andere Teile finden. Dabei müssen u.a. Möbelstücke verschoben und Generatoren wieder zum Laufen gebracht werden, oder es hilft ein Add-On-Charakter. Davon gibt es zwei Stück: Die geheimnisvolle Ada Wong geht Leon zur Hand, und Sherry Birkin, die Tochter des G-Virus-Erfinders, wird Claire helfen. An einigen Stellen übernimmt Ihr die Steuerung der beiden und könnt so z.B. Gegenstände einsammeln oder Türen öffnen, an die unsere Hauptcharaktere nicht herankommen. In den Gängen lauern einige üble Zeitgenossen auf Euch, die nur an Eurem Tod interessiert sind. Neben den genreüblichen Zombies warten wieder Spinnen, Krähen und Wachhunde auf Euch. Darüber hinaus werdet Ihr mit ganz neuen Varianten des Todes konfrontiert. Hierzu gehört nicht nur der abgründig ekelhafte Licker, sondern vor allem die unterschiedlichen **Tyrant-Mutationen**. Neben den humanoiden Gestalten, die mit langen Klauen aufwarten, gibt es z.B. ein alienartiges Wesen, das einige Parasiten ausspuckt, die an Euch hochklettern und tiefe Wunden reißen. Da helfen nur die pas-



Nervensäge! Der Golem taucht immer dann auf, wenn Ihr ihn am wenigsten gebrauchen könnt

senden Waffen, die Euch auch bei RE 2 geboten werden. Flammenwerfer, Submachine-Gun, Pump-Gun und Raketenwerfer sind nur einige Beispiele aus dem 15teiligen Accessoire. Drei Waffen können durch einen Upgrader-Bausatz noch in ihrer Effektivität verbessert werden. In den einzelnen Abschnitten trefft Ihr immer wieder auf Überlebende des G-Virus und tretet mit ihnen in Konversation. Somit erfahrt Ihr immer mehr über die verstrickten Hintergrundschehnisse. Daher ist es unbedingt nötig, mit beiden Charakteren das Spiel zu beenden, um

alles zu erfahren und zu sehen. Ein komplettes Spiel besteht aus dem Aufeinanderfolgen beider Akteure. Daher nimmt Eure Vorgehensweise mit dem ersten Helden Einfluß auf die Geschehnisse des folgenden Charakters. Neben den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden könnt Ihr noch zwei zusätzliche Charaktere erspielen. Mit dem Agenten Hunk und einem Tofu-Block müßt Ihr Euch einen Weg durch ca. 20 zombieverseuchte Räume kämpfen. Nach Aussage von Virgin soll die deutsche Version der amerikanischen zu 100 Prozent gleichen. (Frank F.)



Ada und Leon besprechen gerade die aktuelle Lage. Anschließend wird Ada auf Leons Schultern steigen und in den Schacht klettern

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mai

GRAFIK ...
SOUND/FX ...

SPIELSPASS

89%

TEST Resident Evil 2

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

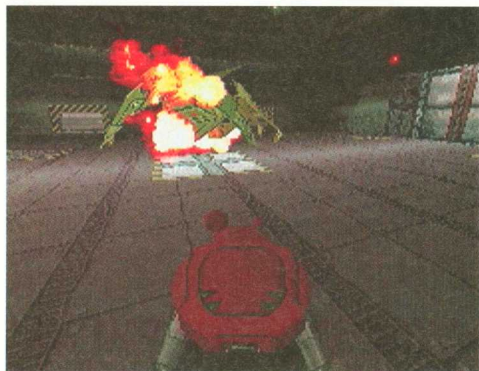
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Preis: DM 109,- USK-Freigabe: ab 18

Testmuster: Virgin

Features: keine





Der riesige spinnenähnliche Endboss segnet mit einer mannigfaltigen Explosion das Zeitliche

Krabbenattacke

Ghost in the Shell

Der gleichnamige **Mangafilm** diente als Vorlage für einen **effektvollen Ego-Shooter**

Ihr seid Mitglied bei der Anti-Terror-Einheit Section 9 in Hong Kong und am Steuer eines Fuchikomas, ein spinnenähnlicher Panzer, der die Fähigkeit besitzt, an Wänden und Decken entlangzuklettern. Des weiteren könnt Ihr mittels L- und R-Tasten zur Seite ausweichen. Bewaffnet ist der Mech mit einer doppelläufigen Maschinenpistole und Zielsuchraketen. In den Levels könnt Ihr darüber hinaus noch hochexplosive Granaten finden. Vor jeder der zwölf Missionen werdet Ihr durch einen kurzen Videofilm über die Ziele informiert. Neben den gängigen Search and Destroy-Missionen gilt es, Bomben zu entschärfen oder Agenten zu verfolgen. Am Ende jedes Auftrages trifft Ihr

auf einen Endboss. Zwischen den Missionen sorgen 30 Minuten Anime-Szenen für saubere Unterhaltung. (Frank F.)

„Kein Topitel, dennoch genug Shooterspaß“



Positiv: Ghost in the Shell kann vor allem durch seine einfache, aber effektive Steuerung begeistern. Zahlreiche Gegner und Fallen sorgen immer für genügend Action. Die fetzigen Technosounds unterstützen die Ballerorgie genauso gut wie die 30 minütigen Filmsequenzen. Die Grafik ist detailliert und bietet effektvolle Explosionen.

Negativ: Der einzige wirklich negative Aspekt ist die Anzahl der Missionen, die mit zwölf Stück wahrlich zu gering ist. Für Anfänger kann es dann und wann auch schon frustrierend sein, wenn man nur am Ende einer Mission abspeichern kann und zum x-ten Male am Endgegner scheitert und nochmals beginnen muß.



Der schwere Copperhead ist mit seiner dicken Panzerung genau das richtige Gefährt im gnadenlosen Häuserkampf

Hart wie Stahl

Steel Reign

Die Vereinigten Staaten gleichen im Jahre 2030 einem **anarchistischen Kriegsschauplatz**, und Ihr seid mittendrin

Zu Anfang habt Ihr die Kontrolle über drei fertiggestellte Prototypen (insgesamt gibt es elf Vehikel), die sich in drei Klassen einteilen: Zum einen gibt es schnelle und wendige Schwebepanzer und zum anderen besser bewaffnete Panzerwagen. Die dritte Gruppe sind die schweren Kettenfahrzeuge. Ausgestattet mit vier Grundeigenschaften und einer Basisbewaffnung, begehrt Ihr Euch ins Kriegsgelände. Die zehn Missionen unterscheiden sich weniger von ihrem Ablauf, sondern hauptsächlich in ihrem Design. Neben Wüsten- und Graslandschaften kämpft Ihr Euch durch eine Stadt oder eine unterirdische Anlage. Dort müßt Ihr umfangreiche Zerstörungsarbeit leisten, um den Feind zurückzuschlagen. Gegen die massenhaften Gegner hilft nicht

nur wahlloses Umherballern, sondern strategisches Vorgehen, wozu auch das Einsammeln der zwölf verschiedenen Goodies gehört. Der Deathmatch Mode sorgt ebenfalls für Abwechslung.

Mäßige Grafik, aber knallharte Missionen



Positiv: Die analoge Steuerung ist zwar anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, kann aber nach kurzer Zeit schon überzeugen. Dazu gehört auch die automatische Zielerfassung, die in den hektischen Kämpfen sehr unterstützend arbeitet. Daher führt nicht nur das stupide Ballern zum Erfolg, sondern vor allem ein strategisches Vorgehen.

Negativ: Ein großes Defizit sind die Kollisionsabfrage und der mäßige Grafikaufbau, denn so ein actionlastiges Game lebt halt auch von einem sauberen Pinselstrich. Des weiteren sind zehn Levels ein bißchen wenig.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juli

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

78%

TEST Ghost in the Shell

Entwickler/Vertrieb: Exact/Sony

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 12

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab k.A.

Testmuster: Sony

Features: k.A.



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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

68%

TEST Steel Reign

Entwickler/Vertrieb: SISA/Sony

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 10

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine



N 64

PSX

Running Games

PC

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 Card 15 Blocks	29,90
Action Replay	79,90

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
Antennenadapter	39,90



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	Soul Blade*
Alien Trilogy	Int. Track & Field	Soviet Strike
Crash Bandicoot	Micro Machines V3	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Blackt	Rayman	Worms

49,90



89,90

Yoshi's Story *

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
Diddy Kong Racing	89,90
Fighters Destiny	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	44,90
Golden Eye 007	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
NBA Hang Time	129,90
Snowboard Kids	89,90
Super Mario 64	89,90
Tetrisphere	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Rumble Pack-Verstellbar

24,90

Gameboyadapter für Nintendo 64

Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgröße und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole !

119,-

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	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tombräider 2
Exhumed	Oddworld: Abe's Odysee	Excalibur
Saikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc's Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S of the Night

14,80

Wir führen auch
Spieleberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen !
Einfach mal nachfragen !

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 Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf 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
Running Games
New Generation of Entertainment

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 !



King Leoric ist ein unangenehmer Gegner - bevor Ihr Euch die Zähne an ihm ausbeißt, verbessert Euren Charakter am besten bis auf Stufe 10



Hin und wieder findet Ihr ein Buch, das wie in einem Schrein aufgebahrt wird. In ihm wird die Geschichte um **Diablo** erzählt



Leider fällt in **Diablo** der Rucksack etwas zu klein aus. Daher müßt Ihr öfters ins Dorf, etwas von den Items loswerden

Helden gegen das Böse gesucht

Diablo

Ob Shaitan, Teufel oder Beezlebug: Das Entwickler-Team **Blizzard** ruft mit seiner **Hack & Slay-RPG-Mixtur** zum Kampf gegen den **Meister der Dämonen**

Im Fantasy-Bereich kann man den Blizzard-Designern kaum etwas vormachen. Das trifft auch auf **Diablo** zu. Vor fast zwei Jahren auf dem PC erschienen, wurde es schnell zu einem großen Erfolg. Für viele war es sogar das Spiel des Jahres! Zur Hintergrundgeschichte: **Diablo** ist eine Inkarnation des Bösen und wurde vor Urzeiten durch die vereinte Kraft von Menschen und Göttern in einem Dungeon eingesperrt. Doch nun regt sich die dunkle

Macht wieder und drangsaliert das kleine Dorf Tristram, das oberhalb seines Gefängnisses liegt. Das Dorf wird dadurch zur Pilgerstätte von allerlei lebensmüdem Volk. Ihr trefft dort wahlweise als Krieger, Magier oder Bogenschützin ein. Jeder Charakter hat natürlich seine Vor- und Nachteile (siehe Überblick). So liegt es an Euch, welcher Euch gelegen kommt. Zudem besitzt jeder Charakter noch ein Spezialgebiet, wie Waffen reparieren oder Fallen

erkennen. Habt Ihr Euch mit mageren 100 Goldstücken im Dorf einigermaßen versorgt, geht es hinunter in den Dungeon. In einer Art Hack & Slay prügelt Ihr Euch dann durch die Horden von Monstern und sammelt **Items** und Erfahrungspunkte – wie in einem Rollenspiel üblich. Doch die Besonderheiten liegen im Detail: Der aus 16 Etagen bestehende Dungeon ist mit einem Generator erstellt worden. Das bedeutet für Euch, daß er in jedem neuen

Spiel total anders aussieht. So könnt Ihr jedesmal eine neue Welt erkunden. Wundert Euch also nicht, wenn ein Spielstand ganze 10 Blocks auf Eurer Memory Card verschlingt. Immerhin wird der gesamte Dungeon darin gespeichert. Weiterhin wird Euch die Möglichkeit geboten, Euren Charakter geson-

„Ein **Levelcreator** und **Charakterübernahme** sorgen für **Langzeitmotivation**“



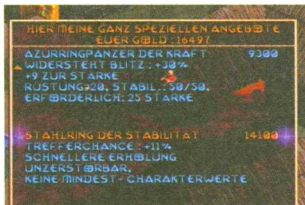
Im vierten Level trefft Ihr auf einen merkwürdigen feigen Ziegenbock. Setzt Ihr ihn ein wenig unter Druck, rückt er mit einem nützlichen **Item** heraus



Der Zwei-Spieler-Modus ist zwar nett gemeint, hat jedoch den Nachteil, daß sich beide Figuren nur innerhalb eines Bildschirms bewegen können



Gegen Untote hilft am besten ein guter Knüppel oder ein heiliger Zauber



Rüstungen und Waffen kauft Ihr beim Schmied Griswold. Hier könnt Ihr Euer Inventar auch reparieren lassen



Führt Ihr einen Zauber aus, so wird dessen Wirkungsfeld mit einem leuchtenden Punkt gekennzeichnet

ÜBERBLICK DIE CHARAKTERE

Krieger



Als stärkste Charaktere sind die Krieger vor allem für den Nahkampf geeignet. Sie können entsprechend viel einstecken und die schweren Rüstungen tragen. Ihre Waffen sind hauptsächlich Schwerter, Äxte und Keulen. Ihr Spezialgebiet ist das Reparieren beschädigter Waffen und Rüstungen. Sie verkürzen aber dabei deren Lebensdauer.

Jägerin



Die Sisters of the Sightless Eye sind von der Stärke her ein Kompromiß zwischen den anderen beiden Charakteren. Sie sind vor allem für den Fernkampf geeignet und nutzen daher Bögen. Ihr Vorteil ist ihre Flinkheit und Beweglichkeit. Als Spezialgebiet können sie Fallen erkennen und entschärfen.

Magier



Am Anfang haben Magier ein Problem. Als nur mit einem Stock bewaffnete schwache Charaktere und noch ohne starke Zauber vermögen sie sich kaum zu wehren. Ihr Vorteil wird erst mit starken Sprüchen in tieferen Levels deutlich. Ihr Spezialgebiet liegt im Aufladen verbrauchter Zauberstäbe. Allerdings reduzieren sie ähnlich wie die Krieger dabei die maximale Anzahl der Sprüche des Stabes.

dert in einem Block zu sichern. Diesen extrahierten Helden samt seiner Rüstungen, Waffen und gesammelten Gegenstände, könnt Ihr dann in ein neues Spiel einfügen und mit ihm von vorn beginnen. Dementsprechend wurde das Game darauf

ausgerichtet. Euer Held gewinnt seine Erfahrungsstufen langsamer, als die Stärke der Gegner zunimmt. So seid Ihr mehr oder weniger gezwungen, nach einer bestimmten Zeit neu zu beginnen. Allerdings hat das auch nicht den gewünschten Effekt, da Blizzard ein wenig dagegen vorgesorgt hat. Schwachen

stungen und Waffen sind mit Namen versehen: Das Schwert des Himmels bringt Euch zum Beispiel 20 Punkte zu den genannten Attributen. Doch Vorsicht ist geboten, denn wenn Ihr getötet werdet, könnt Ihr

zwar mit Eurem Helden im Dorf wieder auferstehen, allerdings verbleibt Euer gesamtes Inventar im Dungeon, so daß es ganz schwer wird, an das Rüstzeug wieder heranzukommen. (Frank F.)

Actionlastiges RPG, auch für Nicht-Rollenspieler



Positiv: Was mir an Diablo so gefällt, ist offensichtlich: Der Levelcreator und die Abspeichermöglichkeit für den Charakter sind die Punkte, die es mir am meisten angetan haben. Das sorgt für Langzeitmotivation selbst über den Tod des Oberbösewichts hinaus. Sehr gut wurde die Steuerung gelöst, bei der der Charakter schnell und direkt reagieren kann.

Negativ: Wie immer findet sich auch etwas für diese Rubrik. Was ich Blizzard vor allem ankreiden muß, sind die fehlenden Rätsel, die sich auf das Öffnen von Türen beschränken. Auch die Grafik befriedigt mich kaum. Sie wirkt ein wenig grobpixelig – bei den kleinen Figürchen muß man sich leider manche Details denken. Weiterhin wäre es zu überlegen gewesen, ob der Zwei-Spieler-Modus unbedingt auf einem Monitor stattfinden muß und nicht per Link-Option angeboten werden sollte.

„Schwache Gegner bringen irgendwann keine Erfahrungspunkte mehr“

che Gegner, von deren Sorte Ihr bereits Hunderte erlegt habt, bringen keine Erfahrungspunkte mehr – eine Art Gewohnheit oder Perfektion tritt ein. Daher ist es wichtig, daß Ihr nicht nur auf Erfahrungsstufen setzt, die Euch jedesmal 5 Punkte bringen, die Ihr frei zwischen den Attributen Stärke, Magie, Geschick und Lebenskraft verteilen könnt. Die Gegenstände, die Ihr findet, können die Attribute Eures Helden nahezu verdoppeln. Die „besseren“ Rüs-



Der Vorteil der Jägerin wird hier deutlich: Durch das Gitter hindurch erwischt sie das Skelett. Doch Vorsicht! Die schießenden Monster machen es gleichermaßen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut sehr gut

SPIELSPASS
88%

TEST Diablo

Entwickler/Vertrieb: **Blizzard/EA**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
Levels: **16**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 16**
Testmuster: **EA**
Features: **keine**





Aus Jump & Runs hat man sich die Idee geliehen, mit einer schwebenden Plattform Abgründe zu überbrücken



Im Herausforderungsmodus müßt Ihr in einem vorgegebenen Bereich in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Punkte machen



Im letzten der fünf Levels jedes Planeten wartet ein Endgegner auf Euch, der sich gewaschen hat

Morgen geht die Bombe hoch...

Bomberman World

Ein gewisser **Gnom**, der mit besonderer Vorliebe mit **Sprenstoff** hantiert, hat sich nach langem Zögern nun endlich doch noch entschlossen, auf der PlayStation heimisch zu werden

Bomberman hat in der Konsolenwelt eine Tradition, die weit zurück reicht. Schon auf dem NES feierte der Knirch große Erfolge, und auch die moderneren Maschinen, wie Segas Saturn und jüngst das N64, bekamen alle ihre eigene Version des beliebten Bomben-Knirps ab. Nur die PlayStation-Fans warteten bisher vergeblich auf die Gnade von Hudson Soft, und nun ist es endlich soweit. Geändert hat man am altbewährten Spielprinzip so gut wie nichts, lediglich die Aufmachung hat man der PS ein wenig angeglichen: Man spendierte Bomberman World spacige Introse-

quenzen und schräge House-Rhythmen, und die Spielgrafik zeigt sich in Render-Optik. Bomberman World bietet Euch zunächst drei Spielmodi an: das Normal Game, den Kampfmodus und den Herausforderungsmodus. Wählt Ihr „Normal“, erwartet Euch das klassische Ein-Spieler-Match, in welchem Ihr insgesamt vier Planeten (Wald-, Wind-, Feuer- und Wasserwelt) durchwandern müßt. Jede dieser Welten besitzt fünf Levels inklusive Endgegner. In jeder Runde müßt Ihr alle Diamanten einsammeln, um den Exit zu öffnen, wobei Euch jede Menge verschiedenster Monster behin-

dern. Der **Wettkampf-Modus** teilt sich dagegen noch einmal in Royal Battle und Maniac Mode. In ersterem können sich bis zu acht Kandidaten in zehn verschiedenen Arenen die Bomben um die Ohren hauen, wobei an Optionen eigentlich alles eingestellt werden kann, was das Herz begehrt: Anzahl der Gegner, Rundenzeit, nötige Siege, Niveau der Computer-Gegner (falls gewünscht) etc. Der Maniac Mode läßt Euch sogar noch entscheiden, welche und wie viele Extras in der Arena verstreut sind. Außerdem kann die Anzahl der Bombentreffer für jeden einzelnen bestimmt werden, nach denen der Tod endgültig eintritt. Der **Herausforderungsmodus** schließlich ist wieder für Solo-Spieler bestimmt. Hier müßt Ihr Euch, wahlweise mit zwei oder fünf Minuten Zeitlimit, möglichst flott durch einen



Die isometrisch gestaltete Perspektive ist für alte Bomberman-Hasen zuerst etwas gewöhnungsbedürftig

Spezial-Level bomben, der ebenfalls von Monstern bevölkert ist. (Ulf S.)

Bombenleger-Spaß ohne Höhenflüge

Positiv: Endlich ist Bomberman auch auf der PS angekommen, das wurde auch wirklich Zeit! Und alle wichtigen Features (Suchtfaktor und Mehrspielerspaß), die Bomberman zu dem machten, was er heute ist, sind gottlob vorhanden.

Negativ: Da Bomberman World so lange gebraucht hat, auf die PS zu kommen, sollte man meinen, daß er dann wenigstens auch einschlägt wie eine Bombe. Doch leider war man bei Hudson wohl etwas zu faul, um eine PS-Version zu schaffen, die alle anderen in den Schatten stellt. So bietet BW eben nur Bekanntes ohne bahnbrechende Neuerungen, wobei die etwas merkwürdige Perspektive sogar ein Schritt in die falsche Richtung war.



Geht jemand im **Wettkampf-Modus** drauf, so verteilen sich dessen gesammelte Extras in der Arena zur Freude der Konkurrenten

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Juni

GRAFIK: durchschnitl.
SOUND/FX: gut

SPIELSPASS

74%

TEST Bomberman World

Entwickler/Vertrieb: Hudson Soft/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 25 (Story-Mode)
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./jap.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Sony
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 86%

Außen hui, innen pfui

Pax Corpus

Cryo schickt eine verführerische Söldnerin auf Laras Spuren

Schon vor zwei Jahren hätte die smarte Kahlee von Viacom ins Leben gerufen werden sollen, doch das Projekt verlief zunächst im Sande. Nun betritt sie endlich die Welt der Videospiele, um noch vor der

wahnsinnigen Kyiana die geheimnisvolle Waffe „Pax Corpus“ zu finden. Dabei sollt Ihr der charmanten Dame natürlich behilflich sein und schleust sie durch die düsteren Gänge fast verlassener Fabrihallen,



Die vollkommene **Bewegungsfreiheit** ist leider das einzige, was Kahlee von ihrer Konkurrentin Lara geglickt übernommen hat

um nach Zugriffskarten zu forschen. Gesteuert wird Kahlee ganz wie ihr großes Vorbild Lara in vollkommener **Bewegungsfreiheit**. Auch ihre Aktionsmöglichkeiten lehnen sich daher stark an die der „heiligen“ Mrs. Croft an. Lediglich die technische Seite wurde dabei völlig vergessen: Die öden Levels gestalten sich leider nur wenig abwechslungsreich, und grafische Schmankerln sucht man vergebens. Noch katastrophaler ist die Spielbarkeit ausgefallen. So benötigt die hölzerne Lady beispielsweise 2 Sekunden Reaktionszeit beim Schuß aus ihrer Laserwumme. (Udo L.)

Finger weg von diesem Spiel!



Positiv: Leider kann ich nur den langen Ladepausen etwas abgewinnen, während derer ich das Spiel nicht spielen muß. Vielleicht kann der eine oder andere Spieler noch etwas Gefallen an der schlechten kompletten deutschen Übersetzung finden.

Negativ: Das Spiel ist wirklich grottenschlecht. Was uns hier aufgetischt wird, ist keinen Pfifferling wert, angefangen bei der mißratenen Steuerung über das fiese Musikgüdel bis hin zur völlig überalterten 3D-Engine samt total unübersichtlicher Kameraführung.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
schlecht schlecht

SPIELSPASS
18%

TEST Pax Corpus

Entwickler/Vertrieb: Cryo/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 40+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Eigenimport
Features: keine



Oldies im Dreierpack

Super Pang Collection

Immerhin **9 Jahre** sind seit der ersten Version vergangen: **Capcoms** Dauerbrenner Pang! darf auf der PlayStation nicht fehlen

Ein kurzer Abriss der Pang!-Geschichte: 1989 erschien als erster Teil das bekannte Pang!, zwei Jahre später wurden wir mit Super Pang beglückt, und 1994 machte uns Pang 3 seine Aufwartung. Nun war es für Capcom an der Zeit, alle drei Versionen als Bundel

namens Super Pang Collection herauszubringen. Eine kurze Erklärung für alle, die Pang! nicht kennen: Kurz gesagt werden Blasen abgeschossen. Wird eine getroffen, so teilt sich diese in zwei kleinere. Das passiert ein paarmal, bis sie ganz klein sind und verschwinden. In den unter-

schiedlichen Versionen müßt Ihr entweder vorgegebene Levels von sämtlichen Blasen befreien oder Euch gegen ständig neu auftauchende zur Wehr setzen. Euch unterstützen dabei kleinere Hilfsmittel, wie Sprengladungen und Time Stops. Super Pang Collection könnt Ihr allein oder zu zweit spielen. (Frank F.)

Super Pang Collection, der Pausensnack



Positiv: Super Pang Collection ist ein nettes kleines und meist kurzweiliges Pausenspiel. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus droht Suchtgefahr. Jeder, der Pang! noch von „damals“ kennt, wird auch an SPC seine Freude haben. Und die, die es nicht kennen, sollten es sich auf alle Fälle einmal ansehen.

Negativ: Leider gibt es auch hier wieder etwas anzumerken. SPC hat als Oldie vor allem mit Sound und Grafik Probleme. Sie entsprechen bei weitem nicht dem heutigen Niveau. Zudem wird Super Pang Collection wohl nie mehr als ein Pausenspielen bleiben.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
April '98

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich gut

SPIELSPASS
73%

TEST Super Pang Collection

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Laguna
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: mehr als genug
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine Einschränkung
Testmuster: Laguna
Features: keine

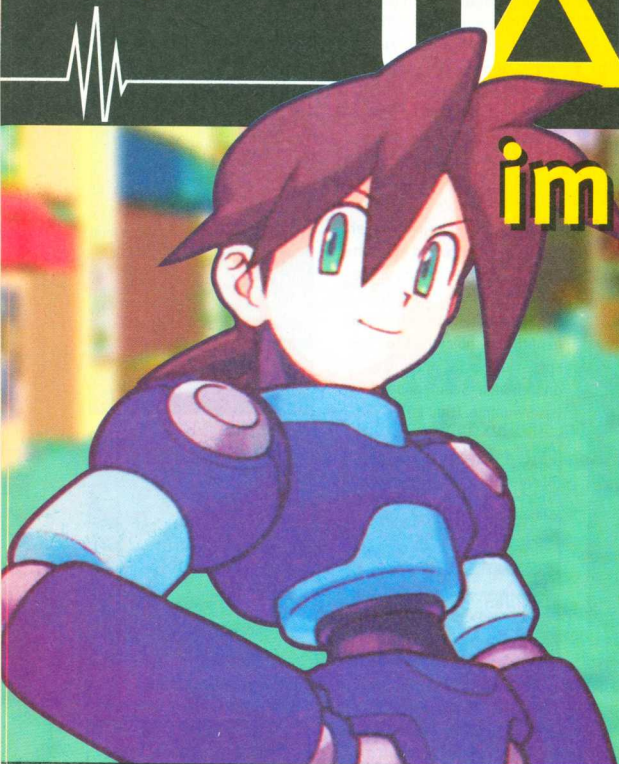


MEHRSPIELERSPASS 82%



Je kleiner die Blasen sind, um so größere Panik kommt auf

PlayStation GAMES



im Abo



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



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



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



Die Uhr zum Kult-Spiel! Chromgehäuse, schwarzes Armband u. farbiges Zifferblatt. 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 70,-/Jahr; OS: 348,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(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 Prämieneempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

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

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

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)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUDEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

B313

PlayStation

5/98

Tips & Tricks

GAMES

zum Raustrennen und Abheften

Dark Omen

Hobby-Generäle geben wir
wertvolle taktische Hinweise
ab #070

Diablo

Teuflich gute
Tips zum Echtzeit-
Adventure auf #069

Resident Evil 2

● Einstiegshilfen für Capcoms Zombieparade. 2. und letzter Teil ab #072

Tips & Tricks

Andretti Racing	Zusätzliche Optionen	#068
Bust A Move 3 DX	Another World	#068
Contra - Legacy of War	Cheats	#068
Critical Depth	Cheats/Zusätzliche Charaktere	#067
Destruction Derby 2	Cartoons & FMV	#066
Disruptor	Auffüllcheats	#068
Gex 3D Enter the Gecko	Cheats	#067
Iron & Blood	Endgegner anwählen	#068
Iznogoud	Paßwörter	#067
Madden '97	Zusätzliche Teams	#068
Madden '98	Zusätzliche Teams und Stadien	#068
Mass Destruction	Alle Missionen anwählen	#066
Mega Man X3	Paßwörter	#066
One	Levelanwahl/Waffen/Paßwörter	#067
Pax Corpus	Paßwörter	#068
Rebel Assault II	Unverwundbarkeit/Event-Anwahl	#066
Shadow Master	Levelselect/Waffen/Energie	#066
Spider	Level Paßwörter	#067
Time Commando	Paßwort	#068
Titan Wars	Paßwörter/Entwicklerlevel	#066
TOCA Touring Car Championship	Panzer ballern	#066
WWF In Your House	Cheats	#066
X2	Paßwörter/Cheats	#066

Mitmachen 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
Stichwort: Codes
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
email: uk0001@wuertzburg.baynet.de

TOCA Touring Car Championship

Panzer ballern

Gebt als Fahrernamen **CMGARAGE** ein. Sucht Euch nun den Panzer als Fahrzeug aus. Auf der Rennpiste würde bei normalen Fahrzeugen beim Betätigen der Kreistaste die Hupe ertönen. Nicht so beim Panzer. Dieser schießt aus seiner Kanone! Trefft Ihr andere Autos, werden diese durch die Luft gewirbelt und scheiden aus.

Rebel Assault II

Unverwundbarkeit/Event-Anwahl

Gebt als Paßwort folgendes ein: $\Delta \circ \circ \Delta \circ \times$. Und Ihr werdet **unverwundbar**. Mit diesem Paßwort dürft Ihr Euch noch zusätzlich mit der R2-Taste von **Event zu Event** klicken: $\Delta \Delta \circ \Delta \square \square$.

WWF In Your House

Cheats

Um die Cheats zu aktivieren, pausiert Ihr ein Match einfach. Der Bildschirm blinkt bei einer richtigen Eingabe kurz rot auf.
Bewegungslose Gegner: $\leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \downarrow, R2$.
Big Damage: $\uparrow, \uparrow, L1, L2, \downarrow$.
Combos: R2, L2, R2, L2, $\rightarrow$.
Less Hits: $\downarrow, \uparrow, L2, \rightarrow, \leftarrow$.
Auto Superpins: $\downarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, L1$.

Titan Wars

Paßwörter/Entwicklerlevel

Levelpaßwörter:

Level 2: 61291
 Level 3: 31617
 Level 4: 09273
 Level 5: 73849
 Level 6: 28937
 Level 7: 28374
 Level 8: 39272

Zusätzlicher Entwicklerlevel

Ein Spiel pausieren und sehr schnell folgendes eingeben:
 $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \Delta, \circ, \times, \square, \Delta$.

Destruction Derby 2

Cartoons & FMV

Gebt als Namen **ToNyPaRk** ein. Hiermit dürft Ihr einige Cartoons betrachten. Wählt Ihr jedoch eine Championship und gebt als Fahrernamen **CREDIT!** ein, dürft Ihr einige FMV-Sequenzen betrachten.

Mass Destruction

Alle Missionen anwählen



Gebt hierzu als Paßwort folgendes ein: **TTTTTTTTTTGP**. Bestätigt und startet das Spiel. Ihr dürft Euch nun die Levels nach Wunsch vornehmen und für Ordnung sorgen.

Shadow Master

Levelselect/Waffen/Energie

Startet die erste Mission mit dem normalen Schwierigkeitsgrad und der vorgegebenen Padbelegung. Geht ein wenig nach vorne. Hier öffnet sich eine Türe, aus welcher zwei Aliens herausstürmen. Vernichtet die beiden Aliens und geht in den Raum hinein. Hier drückt Ihr nun mehrmals folgendes:

$L1 + L2 + R1 + R2 + \Delta$
 $L1 + L2 + R1 + R2 + \circ$

$L1 + L2 + R1 + R2 + \Delta$

Nun laßt Ihr Euch vernichten und wartet, bis das Spiel erneut startet. Auf der Hauptauswahl erwartet Euch nun eine Levelanwahl, die Ihr mit dem Steuerkreuz steuern dürft. Startet erneut den ersten Level. Beseitigt die Aliens noch einmal, geht wieder in den Raum hinein und drückt folgendes:

$L1 + L2 + R1 + R2 + \Delta$
 $L1 + L2 + R1 + R2 + \circ$

$L1 + L2 + R1 + R2 + \square$
 $L1 + L2 + R1 + R2 + \times$

Im Spiel stehen Euch dann zusätzlich Waffen und unendlich Energie zur Verfügung.

X2

Paßwörter/Cheats

Paßwörter:

Level 02: 713948
 Level 03: 900277
 Level 04: 213490
 Level 05: 866141
 Level 06: 321904
 Level 07: 196861
 Level 08: 040186
 Level 09: 841003

Level 10: 216409

Cheats (als Paßwörter eingeben):

Neun Schiffe: 220969
 Acht Credits: 267776
 Unverwundbarkeit: 180771
 Ende: 300167

Mega Man X3

Paßwörter



Introduction: 3721, 1281, 3751, 4456
 Gravity Beetle: 5623, 4888, 5851, 4221
 Blast Hornet: 1745, 5231, 5441, 2486
 Neon Tiger: 3621, 4867, 5851, 2227
 Tunnel Rhino: 5728, 1263, 5754, 2458
 Blizzard Buffalo: 7671, 2857, 2144, 1247

Volt Catfish: 1778, 5253, 2444, 3488
 Crush Crawfish: 5718, 1266, 2727, 7458
 Dr. Doppler's Lab: 5718, 1263, 2627, 7458
 Weapons: 7357, 7533, 6462, 7835 oder
 6414, 4155, 6872, 3356.

Iznogoud

Paßwörter

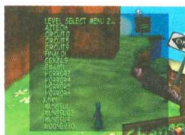
Mit den folgenden Paßwörtern dürft Ihr in die Levels einsteigen:

CORROD	SPECTR
FISHER	PICNICI
GOGONO	POILUS
EXTERN	FEDODO
XFILES	FOURNO
GOTERR	DIKEPI



Gex 3D Enter the Gecko

Cheats



Zu dem kleinen, frechen Gecko haben wir im Internet einige interessante Cheats gefunden. Um diese zu aktivieren, müßt Ihr Euch in einem Level befinden. Dort pausiert Ihr das Game und markiert die Option Exit (die Buchstaben bewegen sich also). Nun gebt Ihr zügig die folgenden Cheats bei gehaltener L2-Taste ein. (Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.)

Unendlich Leben: ↑, ↑, ↓, →, Δ, ↓.

Unverwundbarkeit: ←, →, Δ, ↓, →, ←.

Levelanwahl: →, →, ←, →, Δ, ↓, →. (Im Spiel wird dann mit der Select-Taste die Levelanwahl aufgerufen.)

Gex Kommentare: Δ, ←, ○, ↑, ↓. (Im Spiel kann nun mit der Select-Taste Gex gezwungen werden, einen seiner Kommentare loszulassen.)

Statistik: →, Δ, →, ←, Δ, ×. (Geht dann zurück in die Media Dimension und ruft durch die Select-Taste die Statistiken auf.)

One

Levelanwahl/Waffen/Paßwörter

Levelanwahl: HEVYFEET als Paßwort eingeben.

Waffen: MAXPOWER als Paßwort eingeben (mit Select im Spiel dann anwählen).

Paßwörter Easy/Normal

Level 2: HUTOBWRA/DIYGIXRA

Level 3: OONDSDJ/KCSVJTJB

Level 4: VIHSEOBC/RWLKLPBC

Level 5: CDBHGKTC/YQFZMLTC

Level 6: JXUVHGLD/FLZNOHLD

Ach ja, probiert doch einmal das Paßwort HEYBUDDY aus.

Critical Depth

Cheats/Zusätzliche Charaktere

Mr. Phatt:

Spielt das Spiel auf Medium durch.

Agent 326: Als Mr. Phatt das Spiel auf Stufe Hard durchspielen.

Abbadon:

Als Agent 326 auf Stufe Hard durchspielen. Gebt die folgenden Cheats während einer Mission ein.

Unverwundbarkeit:

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.

Waffen: L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓.

Depth Charge:

R2 gedrückt halten und ←, →, ↑ eingeben.

Mine: R2 gedrückt halten und →, ←, ↓.

Mehr Schaden anrichten:

R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓.

Stun Blast:

R2 gedrückt halten und →, ←, ↑ eingeben.

Surface Mine:

R2 gedrückt halten und →, ←, ↓ eingeben.

Spider

Level-Paßwörter

Laboratory, Lab Floor:

FMLC939GPR8F3BF7KT1

Laboratory, Sinks:

CHMLC939GPR8F3LWGT53

Laboratory, Lab Top:

86MLC939GPR8F3VFQ554

Laboratory, 70's Room:

FW1MC939GPR8F3BF7KT1

Factory, Boxes:

FW1MC939GPR8F36DTS3

Factory, Conveyors:

BSRMC939GPR8F3VTKKT1

Factory, Machine Room:

WDRQC939GPR8F3LM8S95

Factory, Tubes:

8WV5L939GPR8F36DTS3

Factory, Mechanical Arm Boss:

8WV5L939GPR8F3G1QJB4

City, Down the Street:

9WV5L939GPR8F3LRT654

City, Side of Building:

65XXS939GPR8F3LRT654

City, Park:

W9PNT839GPR8F3B9LV53

City, Under the Street:

N7KB3Y19GPR8F3V95HR5

City, Along the Street:

N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

Museum, Display Cases:

P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3

Museum, Vulcano:

G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3

Museum, Dinosaur Bones:

H7KB3Y11GPR8F3QXSD54

Museum, Model City:

J7KB3Y11GPR8F3L766D1

Museum, Temple:

K7KB3Y11GPR8F3QXSD54

Museum, Museum Boss:

K7KB3Y11GPR8F3BTQBB4

Sewer, the Wells:

V7KB3Y11GPR8F3Q57QC1

Sewer, Along the Sewer:

W7KB3Y11GPR8F3L1M95

Sewer, Food Cartoon:

X7KB3Y11GPR8F3CH1C3

Sewer, Up the Well:

Y7KB3Y11GPR8F3Q57QC1

Sewer, Ryan's World:

Q7KB3Y11GPR8F3VCKDT1

Evil Lab, Circuit Boards:

Q7KB3Y11GPR8F3LQCSR3

Evil Lab, Lab Top:

R7KB3Y11GPR8F3LWY4R4

Evil Lab, Hard Drives:

S7KB3Y11GPR8F3LTCQSR3

Evil Lab, Brian's Folly:

T7KB3Y11GPR8F3LWY4R4

Evil Lab, On the Ceiling:

T7KB3Y11GPR8F3LTC4LD1

Evil Lab, Kip's Bonus:

68KB3Y11GPR8F3LWY4R4

Evil Lab, Brain Boss:

68KB3Y11GPR8F3LWY4R4

Contra - Legacy of War

Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen werden zügig im Titelscreen (1/2 Player/Option/Load Game) eingegeben. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Bamboo Arcade

(Verstecktes Panzer Pac Man Game):

R2, R1, →, ←, L1, L2.

Bamboo Gyryss

(Verstecktes Weltraumspiel):

L2, L1, ←, →, R1, R2.

Unendlich Continues:

L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

Movie Player:

L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →.

SFX Browser:

R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.

Andreotti Racing

Zusätzliche Optionen

Pausiert ein Spiel. Markiert nun die Option Race Statistics. Drückt dann gleichzeitig folgende Tasten: L1 + L2 + R1 + R2 + O + X. Daraufhin erscheint ein zusätzliches Menü, in welchem Ihr einiges verändern dürft. Per X-Taste verläßt Ihr den Screen wieder.

Time Commando

Paßwort

Gebt als Paßwort ACTIVATE ein. Ihr beginnt mit wenig Energie, allerdings mit einer vollen Lebensleiste und 99 Chips.

Disruptor

Auffüllcheats

Wer das Spiel nicht mit dem God- und Waffen-Modus aus der letzten Ausgabe komplett cheaten will, kann sich auch während des Spiels nur ein wenig Hilfe ermöglichen. Drückt hierzu im Spiel Select. Im Kartenscreen, der daraufhin erscheint, betätigt Ihr L1, um die Uhr abzuschalten. Mit der Eingabe von: Δ, X, X, O, X, Δ, □, □ wird die Lebensenergie wieder aufgefüllt. Mit X, □, Δ, X, O, Δ, X, O, Δ, X erhält Ihr Munitionsnachschub.

Bust A Move 3 DX

Another World

Drückt im Titelscreen O, ←, →, O. Daraufhin erscheint ein kleiner Zauberer in der rechten unteren Ecke. Nun kann Another World gespielt werden.

Iron & Blood

Endgegner anwählen

In der Fighterauswahl gebt Ihr die folgenden Kombinationen schnell ein.

Lord of Chaos: ↑, ↖, ←, ↓, Δ + X

Minion of Chaos: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + X

Minion of Order: ← + □, → + O

Strahd: ↑, →, ↓, ←, R1, R2, L2, L1

Madden '97

Zusätzliche Teams



Startet ein Exhibition Game. Sucht Euch eine Mannschaft aus. Wählt die Seite, welche Ihr steuern wollt. Nun gebt Ihr im nächsten Screen (User Records Screen) als Namen TIBURON ein. Geht zurück zur Mannschaftsauswahl. Hier stehen nun dutzende anderer Teams zur Auswahl. Unter anderem die Mannschaften aus früheren Jahren sowie Spitzen-All-Star-Teams. Einige hiervon können jedoch nur mit dem Zufallgriff (gleichzeitig L2 + R2 drücken) ergattert werden.

Pax Corpus

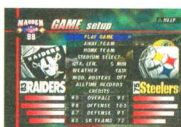
Paßwörter



Für all die Hardcore-Zocker unter Euch, die sich das Spiel wirklich antun wollen:

The Prison: BIDYE
The Temple: KNUWTW

The Space Lab: BENYO
The Rocket Silo: CODUP



Madden '98

Zusätzliche Teams und Stadien

Zusätzliche Teams:

Auch in der 98er Edition verstecken sich dutzende alter Teams. Diese werden aktiviert, indem im Team Select die Tasten L2 + R2 gedrückt gehalten werden und schnell X, X betätigt wird. Zusätzlich können durch Namensgebung folgende Teams aktiviert werden.

NFC Pro Bowl: ALOHA
All Time All Madden: COACH
All '80's: GOLD RUSH
All Time Leaders: LEADERS
Tiberon Team: LOIN CLOTH

AFC Pro Bowl: LUAU
EA Sports: ORRS HEROES
All '60's: PAC ATTACK
All '70's: STEELCURTAIN

Zusätzliche Stadien:

Zusätzliche Stadien lassen sich aktivieren, indem die folgenden Namen benutzt werden.

Old Tampa Bay Stadium: BIG SOMBRERO
Old Miami Dolphins Stadium: DANDAMAN
Cleveland Browns Stadium: DAWGPOUND
Wild West: GHOST TOWN

Astrodome: JETSONS
RFK Stadium: OLDDC
Tiburon Sports Complex: SHARKSFIN
Old Oakland Stadium: SNAKE

Diablo

Bevor wir von Euch mit Anfragen **zugeschüttelt** werden, geben wir Euch lieber ein paar **Tips**, wie Ihr am besten gegen die **Monstermassen** vorgehen könnt

Allgemeine Tips

Wichtig ist natürlich die Wahl der Charaktere:



Krieger

Als stärkste Kämpfer sind sie vor allem für den **Nahkampf** geeignet. Krieger stellen sich in eine Tür und warten auf den Gegner. Sie haben ein Problem mit Gegnern, die davonlaufen, zum Beispiel Bogenschützen. Da ihnen aber die gesamte Waffenpalette zur Verfügung steht, können sie gut gegen jeden Fall vorsorgen. Ihre Stärke sind ganz klar die ersten Etagen. Allerdings kommt ein Krieger auch gut mit den anderen Etagen zurecht – vorausgesetzt Ihr wählt die richtigen Waffen. Der Krieger ist ideal für **Neueinsteiger**.



Jägerin

Die Stärke der Jägerin liegt in der **Geschwindigkeit**. Sie kann vor den meisten Gegnern davonlaufen und sich in eine günstige Position bringen. Ihr großes Problem sind diejenigen Monster, die sich direkt vor ihr materialisieren. Nützlich ist die Fähigkeit, **Fallen zu entschärfen**. Die Jägerin ist anspruchsvoll, stellt jedoch eine sehr elegante Art und Weise dar, gegen die Monster vorzugehen. Ihr größtes Problem ist King Leoric, der im Nahkampf selbst einem Krieger mächtig zusetzen kann. Die stärkste Phase haben die Jäger in den mittleren Ebenen.



Magier

Geduld ist die oberste Tugend, die Euch die Magier vermitteln. Am Anfang kaum Mana und entsprechend wenig Zauber sind sie kaum in der Lage, sich zu wehren. Später, in den tieferen Levels, sind sie die **Mörderwesen** schlechthin. Sie können sich dann beispielsweise mitten in einen Raum teleportieren und dort mehrere Ringsprüche loslassen – der Raum ist so schnell

ausgeräuchert wie bei keiner anderen Figur. Ihre Problemzone ist eindeutig der Anfang.

Die Spezialfähigkeiten

An und für sich sind diese Fähigkeiten eine gute Idee, allerdings zeigt sich nur das Fallen-Entschärfen der Jägerin wirklich **nützlich**. Der Krieger und der Magier, die Waffen reparieren beziehungsweise Zauberstäbe wieder aufladen können, **zerstören** diese Gegenstände aber mit der Zeit. Sie sollten diese Tätigkeiten besser Grisworld, dem Schmied, und Adria, der Hexe, überlassen.

Gegenstände

Prinzipiell solltet Ihr **jeden Gegenstand einsacken**, den Ihr finden könnt. Das meiste davon werdet Ihr oben im Dorf wieder verkaufen. Sobald Ihr keinen Platz mehr habt, was relativ schnell eintritt, solltet Ihr Euch auf den Heimweg machen. Am besten, Ihr **besorgt Euch einen Stadtportal-Zauberstab**, den Ihr bei der Hexe wieder aufladen könnt. Ihr habt zwar noch weniger Platz im Inventar, spart jedoch bedeutend an Zeit. Beim Verkaufen solltet Ihr sämtliche magischen Gegenstände vorher **identifizieren** lassen. Meist nimmt der Wert des fraglichen Gegenstandes um ein Vielfaches zu. Das Risiko: Ein schlechtes Teil bringt Euch nur ein Goldstück. Bei **einzigartigen Gegenständen** überlegt Ihr es Euch dreimal, ob Ihr Sie weggebt. Sie kommen in diesem Spiel nicht mehr vor. Der Zustand der Gegenstände spielt beim Verkauf keine Rolle. Im Dorf könnt Ihr übrigens ein **Lager** aufbauen. Dort legt Ihr alle Sachen, die Ihr vielleicht noch gebrauchen könnt, irgendwo auf den Boden. Kommt Ihr später wieder, sollten sie noch da liegen. Ihr solltet die Besuche im Dorf nutzen und **Eure Vorräte an Po-**

tions auffrischen. In der sichtbaren Leiste könnt Ihr bis zu acht Tränke plazieren. Je nach Ausrichtung Eurer Charaktere sollte ein Krieger sechs volle Heilungen und zwei Manatränke bei Pepin kaufen. Ein Magier sollte zwei Heilungen und sechs Manatränke oder bis zu acht Manatränke bei sich führen, da er meist mehr Mana benötigt und durch einen einfachen Zauber (Manaschild) Mana als Lebenspunkte einsetzen kann. Eine Jägerin sollte eine Mischung aus beiden Potions besitzen.

Die richtige Ausrüstung

Solltet Ihr einen Ausrüstungsgegenstand nicht benutzen können, weil Euer Charakter nicht gut genug ist, müßt Ihr Rüstungen benutzen, die die fraglichen Attribute **verbessern**. Eine sinnvolle Kombination magischer Rüstungen und Waffen kann Euren Charakter fast doppelt so gut machen. Als brauchbare Kombination hat sich erwiesen: Als **Panzer** benutzt Ihr am besten eine unzerstörbare Rüstung, die Eure Defensive heraufsetzt. Dadurch werdet Ihr ziemlich unangreifbar. Als **Waffe** solltet Ihr ein Schwert (Krieger), einen Bogen (Jägerin) oder einen Stab (Magier) besitzen, der Eure Angriffsstärke und die zugefügten Trefferpunkte erhöht. Solche Waffen besitzen das Attribut "König", "Ritter", "Lord" usw. Der Krieger sollte ein gutes Schwert den Äxten und Keulen und anderen zweihändigen Waffen vorziehen, da er sich zusätzlich noch hinter einem **Schild** verstecken kann, das auch noch Attribute mitbringt. Dafür empfiehlt sich ein unzerstörbarer Schild, der den Schutz gegen die Elemente erhöht. Ähnlich wie der Schild sollte auch die **Kopfbedeckung** gewählt werden. **Ringe und Amulette** sind eine sinnvolle Ergänzung für Eure Attribute. Am besten wählt Ihr solche, die gleich mehrere auf einmal erhöhen.



Warhammer Dark Omen

Das Leben eines Hauptmannes ist wirklich alles andere als ein **Zuckerschlecken**. Um den **Horden der Hölle** entgegen treten zu können liefern wir hier **unverzichtbares Grundwissen** rund um die Schlachtfelder auf welchen die Grollbringer in den Kampf ziehen

Grundsätzliches zum Spielverlauf:

- Freundet Euch zuallererst mit dem Gedanken an, einige Missionen und Schlachten **mehrmals** absolvieren zu müssen. Hierdurch bekommt Ihr wichtige Informationen, zum Beispiel wie viele gegnerische Verbände aus welchen Richtungen angreifen.
- Grundsätzlich sollten die eigenen Truppen in einer Linie oder bei Attacken von zwei Seiten als Keil aufgestellt werden. Achtet stets auf genug **Abstand** zur eigenen Kanone!
- Versucht immer, gegnerische Verbände **komplett** aufzureiben, da hierdurch wesentlich mehr Gold erbeutet wird. Auch verlieren diese manchmal Kisten, die auch noch aufgesammelt werden können, nachdem die eigentliche Schlacht vorbei ist. Deswegen solltet Ihr immer auch das Schlachtfeld ein wenig absuchen, ob sich nicht irgendwo noch etwas Wertvolles verbirgt.
- Grundsätzlich wird natürlich **jede** sich zusätzlich bietende Aufgabe übernommen. Zum einen erhaltet Ihr hierfür Geld, und zum anderen sammeln Eure Truppen fleißig Erfahrungspunkte, welche im späteren Spielverlauf enorm wichtig sind. Solltet Ihr allerdings mit den Truppen in den Zusatzmissionen nicht

sehr weit kommen, könnt Ihr Euch mit einem früheren Speicherstand jederzeit wieder einloggen.

- Eine **völlig** vernichtete eigene Einheit ist **unwiderruflich** verloren! Zieht deswegen lieber sehr geschwächte Verbände in sicheres Gelände zurück! Sollte trotzdem eine Einheit aufgegeben werden, heißt es, die Schlacht neu zu beginnen. Ohne diese Einheiten ist es in den späteren Schlachten nur noch sehr schwer zu gewinnen.

- Truppen, die sich zurückziehen können nach einiger Zeit wieder angesteuert und **erneut** eingesetzt werden. Behaltet also diese Verbände im Auge.

- Unterscheidet zwischen den Stammeinheiten und den vorübergehend geliehenen. (Temporäre Einheiten haben einen Pfeil nach außen im Wappen. Dies seht Ihr beim Neueinkauf von Truppen und Panzerungen.) Selbstverständlich solltet Ihr deswegen erst einmal Euren eigenen Truppen Nachschub und Rüstung mit dem Gold spendieren.

- Es liegt natürlich nahe, die Einheiten, welche nur vorübergehend zur Verfügung stehen, in den Kampf zu schicken, um die eigenen Verbände zu schonen. Allerdings werden hierdurch weniger Erfahrungspunkte ge-



Bogenschützen und Kanone beschießen den Feind schon von weitem. Hierdurch dezimiert Ihr den Gegner erheblich bevor die Nahkampftruppen Feindberührung haben



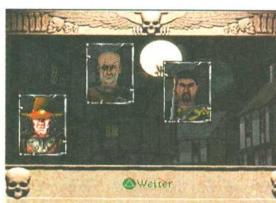
Auch vermeintlich schwache gegnerische Einheiten sollten mit zwei eigenen Truppeneinheiten attackiert werden. Hierdurch habt Ihr weniger Verluste zu beklagen

sammelt. Schläuer ist es, eine temporäre Einheit den ersten Sturm abfangen zu lassen, um mit den eigenen Truppen etwas sicherer attackieren zu können.

- Die logische Aufstellung der Truppen ist sehr wichtig. Bedenkt, daß die Kanone beispielsweise im Spiel



Am Pfeil im Truppenwappen erkennt Ihr die ausgeliehenen Truppen. Ist das Gold knapp, rüstet Ihr natürlich zuerst die Stammeinheiten hoch



Jeder zusätzliche Auftrag sollte von Euch angenommen werden. Dies bringt nicht nur Gold, sondern auch wichtige Erfahrungswerte für die Truppe



Lest aufmerksam die Eigenschaften der Zauber durch. Setzt Ihr versehentlich einen falschen ein, kann dies zur Niederlage führen

nicht mehr bewegt werden kann. Sie zu Schlachtbeginn in eine verborgene Ecke zu stellen, aus welcher sie Feinde nicht unter Feuer nehmen kann, ist also unsinnig.

- Bogen- und Armbrustschützen können jeweils nur aus der vorderen Reihe bzw. den ersten beiden Reihen feuern. Formiert den jeweiligen Verband deswegen immer so, daß eine möglichst hohe Anzahl von Kriegern den Gegner unter Beschuß nehmen kann.

- Habt Ihr Eure Kanone und die Bogen- und Armbrustschützen per Pfeil-Befehl einen gegnerischen, Haufen unter Feuer nehmen lassen solltet Ihr darauf achten, daß der automatische Schießbefehl zurückgenommen werden muß, **bevor** der Gegner Nahkampftruppen direkt attackiert. Ginge der Beschuß weiter würde auch Eure eigene Einheit beschossen und somit dezimiert werden!

- Grollbringers berittene Truppe hat schon zu Beginn einen magischen Gegenstand dabei, der selbstverständlich vor einem Nahkampf die gegnerische Einheitenanzahl attackiert. Bedenkt, diese Feuerwaffe erst abzuschießen, sobald der Gegner sehr nahe ist. Oder Ihr plazierte die Kavallerie so, daß der Feuerzauber senkrecht zur feindlichen

Bewegung abgeschossen wird.

- Zauberer sind recht hilfreich, können sie doch mit ihren Kräften gewaltigen Schaden anrichten. Allerdings gilt dies auch für die eigenen Truppen. Lest deswegen genau nach, welcher Zauber was bewirkt. Ein Zauberer, der beispielsweise Feuerschwerter in sämtliche Richtungen verschießt, schadet oft mehr als er Nutzen bringt. Auch hier gilt, daß Feuerbälle und sonstige Direktzauber entweder aus der Nähe eingesetzt werden sollen, oder die Bewegungsrichtung der Gegner bildet eine Gerade mit der Flugrichtung des Zaubers. (Logischerweise dürfen sich keine **eigenen** Truppen dazwischen befinden!)



Kampftaktik Reiter:

Berittene Truppen sind schnell und können somit für weiter entfernte Truppen den Tod bringen. Achtet jedoch darauf,

daß sie nicht in eine taktische Zange geraten und aufgerieben werden. Mitgeführte magische Gegenstände möglichst oft einsetzen, um die Kräfte der Reiter zu schonen. Stets die Truppenzahl und Rüstung auf Maximum setzen. Berittene Einheiten eignen sich hervorragend, um auch gegnerische Schützen effektiv auszuschalten.



Kampftaktik Zauberer:

Zauberer sind im späteren Spielverlauf unverzichtbar. Richten sie doch nicht nur gewaltigen Schaden beim Gegner an.

Auch können sie Bannsprüche abwehren. Geht eine eigene Kampfeinheit aus Angst stiften kann der Zauberer den Angstzauber neutralisieren.



Kampftaktik Kanone:

Die Kanone feuert brav auf das zugewiesene Ziel. Allerdings nimmt die Tref-

ferquote bei großer Entfernung sehr stark ab. Es empfiehlt sich daher, manchmal den Feuerbefehl aufzuheben, den Nachladezyklus abzuwarten und eine nahe Einheit gezielt die Wucht der Kugel spüren zu lassen.



Kampftaktik Bogen- und Armbrustschützen:

Taktisch betrachtet bilden die Bogen- und Armbrustschützen eine sehr wichtige Aufgabe: Sie dezimieren den Feind, bevor dieser seinerseits etwas ausrichten kann. Im Nahkampf taugen sie jedoch nicht viel. (Außer als zusätzlicher Sturm bei bereits mit Reitern und Fußtruppen beschäftigten Gegnern). Achtet immer darauf, auf welche heranstürmenden Gegner die Schützen gerade schießen! Und hebt den automatischen Schießbefehl auf, bevor eigene Truppen in Mitleidschaft gezogen werden! (Wir wiederholen den Hinweis hier bewußt.) Auch entscheidet die Aufstellung der Truppe darüber, wie viele Schützen schießen können.



Kampftaktik Fußtruppen:

Fußtruppen, mit Schwertern, Äxten und sonstigem Hiebwerkzeug bewaffnet, sind recht langsam. Werden sie von feindlichen Verbänden attackiert, sollten sie bereits formiert stehen. Das Fußvolk eignet sich hervorragend als Lockmittel für feindliche Einheiten, um dann mit den eigenen Reitern in das Schlachtgetümmel seitlich einzugreifen. Die Fußtruppen sollten stets gute Rüstung tragen, die Aufstockung auf volle Mannschaftsstärke ist jedoch (bei Geldmangel) zweitrangig.

Taktik Kriegsfibel für Anfänger



Grundsätzlich werden alle verfügbaren Truppenteile mit in die Schlacht genommen. Selbst Kämpfer, die nur herumstehen und gar nicht zum Zuge kommen, erhalten trotzdem Erfahrungspunkte



So stehen die Truppen für jede Schlacht gewappnet. Fernkämpfer haben genügend Platz. Das Fußvolk deckt die Flanke, und eine schnelle berittene Einheit steht als eiserne Reserve parat



Jeder herannahende Feind wird nun von der Kanone, den Bogenschützen und den Zauern ins Kreuzfeuer genommen und wird schon vor dem Nahkampf stark dezimiert



Einige Gegner werden bei soviel Gegenfeuer sehr schnell das Weite suchen. Setzt ihnen mit schnellen Reiterverbänden nach und reibt sie restlos auf. Dies erweitert Euren Geldbeutel



Wichtig! Paßt auf, welchen Zauber Ihr einsetzt, und stoppt das Autofeuer auf Gegner, die mit eigenen Truppen gerade kämpfen. Sonst dezimiert Ihr selber Eure Truppen, und das nicht zu knapp



Wichtig ist nicht nur das gewonnene Gold am Schlachtende, auch die Erfahrungspunkte zählen ungeheuer in kommenden Schlachten. Wow, die Armbrustschützen haben dem Gegner ganz schön eingeheizt

Resident Evil 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe mit Leon aus der *Stadt der lebenden Toten* erfolgreich entkommen sind, ist diesmal **Claire** an der Reihe. Mit dem Spielstand, den Ihr nach Leons Mission bekommen habt, geht es nun weiter. Das Spiel beginnt wiederum nach dem großen Crash, nur diesmal auf der *anderen Seite* des Autowracks

Allgemeine Tips zum Überleben

1. Claire besitzt im Gegensatz zu Leon eine Sammlung von Dietrichen, mit denen sie einige Schlösser öffnen kann, für die Leon Schlüssel finden mußte.

2. Unsere Heldin besitzt nicht die gleichen körperlichen Voraussetzungen. Sie muß öfters geheilt werden, und daher müßt Ihr so viele Pflanzen wie möglich einsammeln und sie in den Kisten horten. Nehmt für leichte Verletzungen immer einzelne grüne Pflanzen anstatt eines Health-Sprays.

Die Bedeutung:

Grüne Pflanzen: Heilen Eure Wunden.

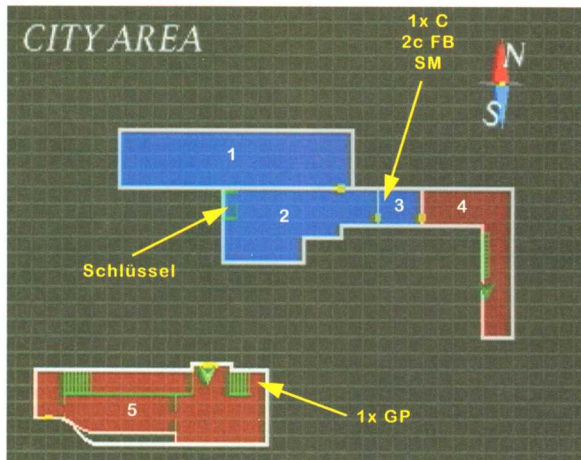
Rote Pflanzen: Kombiniert mit grünen Pflanzen verstärken sie die Heilwirkung um ein Vielfaches.

Blaue Pflanzen: Seid Ihr vergiftet, schützen sie Euch vor dem sicheren Tod.

3. 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

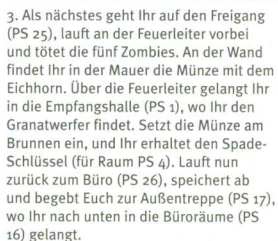
SM	Schreibmaschine
FB	Farbband
K	Kiste
GP	Grüne Pflanze
RP	Rote Pflanze
BP	Blaue Pflanze
HS	Health-Spray
C	Clip für 9mm-Pistole
AR	Säure-Munition
FR	Feuer-Munition
GR	Granat-Munition
BO	Bolzen
MA	Magazin für MG



1. Nach dem Crash mit dem Tanklastzug seid Ihr von Leon getrennt und müßt Euch selbst durch das zombieverseuchte Raccoon City kämpfen. In der **City Area (CA)** lauft Ihr zunächst an den aggressiven Zombies vorbei (CA 1), bis Ihr in den Hinterhof (CA 2) gelangt. Dort findet Ihr in dem kleinen Büro an der Westseite einen Schlüssel (Pfeil im Bild), mit dem Ihr die Tür auf der anderen Seite öffnen könnt. In der kleinen Hütte findet Ihr auf dem Tisch einen Clip und zwei Farbbänder. Als nächstes durch Area (CA 4) und die Treppe rauf in die **Police Station (PS)**.

2. Nachdem Ihr nun erfahren habt, wie der Helikopter abgestürzt ist, begeben Ihr Euch in den Gang mit den Krähen (PS 29). Dort nehmt Ihr die Pflanze und den Clip bei der Leiche mit. Den Krähen könnt Ihr durch einen Zick-Zack-Lauf bestens ausweichen. Öffnet die Tür zur Außentreppe (PS 25). Lauft in den Gang (PS 27), laßt erst einmal die Licker außer acht und geht in das Büro (PS 26), wo Ihr die Gegenstände und den Report einsammelt. Hier solltet Ihr auch abspeichern.



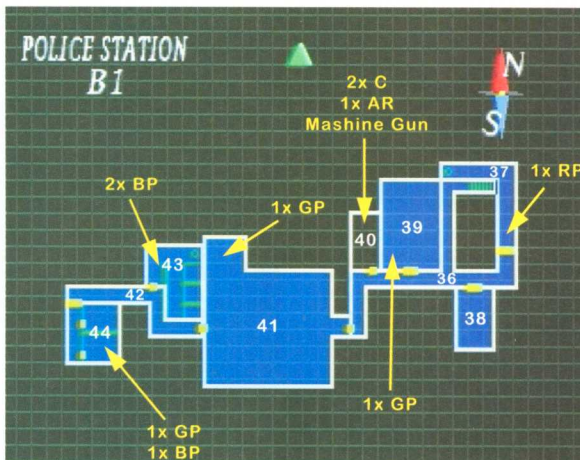




7. Nun begeben Sie sich in den Besprechungsraum (PS 6), wo Claire einen Operations-Report auf dem Schreibtisch neben der Tafel findet. In der Abstellkammer benutzt Sie das Feuerzeug am Kamin, um das erste rote Juwel zu erhalten. In der Ecke (Pfeil im Bild) können Sie noch einen Clip mitnehmen. Jetzt geht es erst einmal in das Fotolabor (PS 8), wo Sie abspeichern können und Ihre gefundenen Gegenstände abliefern.



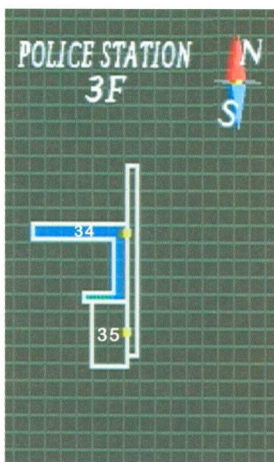
8. Als nächstes die Treppe hoch und in Raum (PS 20) zur großen Statue gehen. Die beiden beweglichen Statuen müssen auf die jeweils gegenüberliegende Seite geschoben werden, wo Sie eine Bodenplatte finden. Sind Sie dort positioniert, erhalten Sie das zweite rote Juwel. Hinter der großen Statue können Sie noch einen Clip aufheben.



9. Im Büro der S.T.A.R.S. (PS 22) trifft Sie auf Leon, der Sie das Tagebuch von Chris aushändigt. Im Waffenschrank (rechter Pfeil) finden Sie die Armbrust, und auf dem Tisch (linker Pfeil) finden Sie den Diamant-Schlüssel (für die Räume PS 9 und PS 14). Bevor Sie den Raum verlassen können, erreicht Sie noch ein Fax, das Sie nach Informationen durcharbeiten können.



10. Wenn Sie den Gang (PS 21) betreten, wird ein Mädchen von einem Zombie bedroht. Das Kind kann flüchten, wenn Sie den toten Bruder erledigt. Tötet die Zombies im Gang (PS 23) und nimmt die Munition im Tischchen mit. Das Kind ist jedoch erst einmal verschwunden.



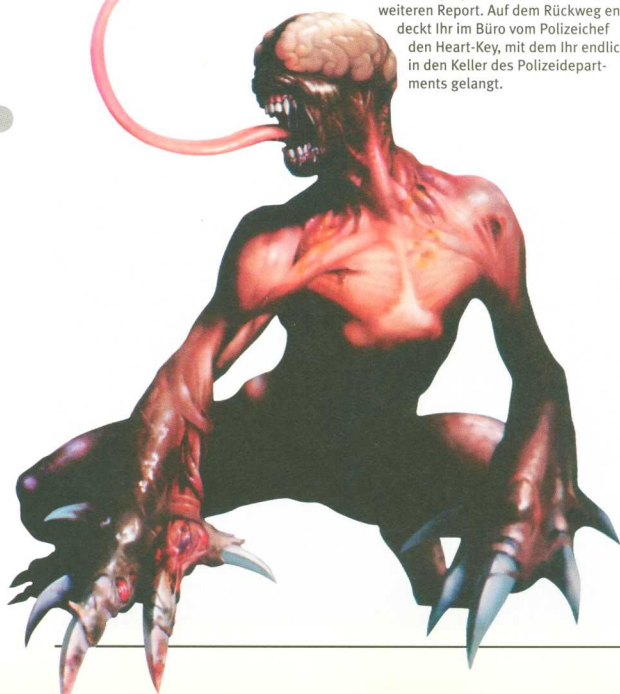
11. In der Bibliothek (PS 24) begeben Sie sich auf die Empore, bis Sie an die Stelle ohne Geländer gelangt, wo Sie nach unten einbrecht. Verschieben Sie mit dem Schalter das erste Regal. Nun können Sie die beiden linken Regale nach rechts verschieben und erhalten dafür den Serpent-Stein. Als nächstes begeben Sie sich auf den Dachboden (PS 28) und setzen dort die beiden roten Juwelen in die Büsten ein und bekommen dafür die erste Hälfte des Jaguar-Steins.



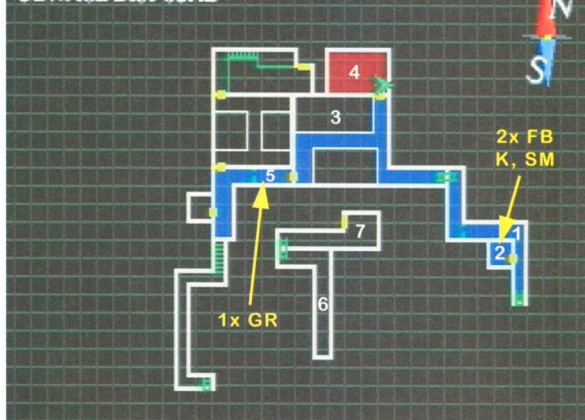
12. Geht nun in das zweite Archiv (PS 9), wo Ihr einen Film findet (hinterer Teil), Plastiksprengstoff (Pfeil im Bild) und Bolzen (vordere Schubfächer) für Eure Armbrust. Als nächstes durch die Tür in Raum (PS 10), wo Ihr neben einer grünen Pflanze, einer Nachricht für Leon und einem Clip (Schränk!) auch den Detonator für den Sprengstoff findet. Kombiniert beide und Ihr habt einen herrlichen Sprengsatz.



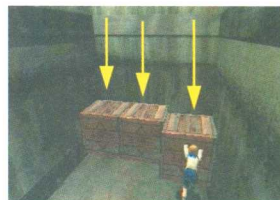
13. Lauft in den Ost-Teil des Gebäudes, wo Ihr zunächst in Raum (PS 13) geht und einen Clip mitnehmt. Danach in das Verhörzimmer, in dem Ihr ein Health-Spray und den Eagle-Stein bekommt. Als nächstes zum Wrack des Helikopters in Gang (PS 27), wo Ihr den Sprengsatz anbringt, um in den dahinterliegenden Bereich zu gelangen.



SEWAGE DISPOSAL



14. Im Büro (PS 31) trifft Ihr auf Polizeichef Irons, der Euch in ein längeres Gespräch verwickelt. Verläßt ihn danach und begeben Euch in den Raum (PS 33), wo Ihr wieder Sherry Birkin seht, die Euch abermals entwischt. In diesem Raum findet Ihr ein Health-Spray (in der Kiste) und einen weiteren Report. Auf dem Rückweg entdeckt Ihr im Büro vom Polizeichef den Heart-Key, mit dem Ihr endlich in den Keller des Polizeidepartments gelangt.



15. Begeben Euch nun in den Keller und lauft in den Gang (PS 37), wo Ihr auf den Zugang zum **Sewage Disposal (SD)** stoßt. Betretet die Kammer (SD 2) und verlaßt diese sofort wieder. Ihr trefft auf Sherry, deren Steuerung Ihr auch gleich übernehmt. Lauft nun in den Raum (SD 4), wo Ihr eine Karte an der Wand findet. Klettert in die Grube und schiebt die Kisten an die Wand (Pfeile im Bild). Danach laßt Ihr an der Konsole Wasser in die Grube einströmen und lauft über die schwimmenden Kisten auf die andere Seite, wo Ihr den Club-Key bekommt. Nun in den kurzen Gang (SD 5), die Munition mitnehmen und zurück zu Claire. Achtung vor den Zombies. Nachdem Ihr die Steuerung über Claire erhalten habt, begeben Ihr Euch in die Parkgarage (PS 41).



16. Geht nun durch die Tür neben dem Transporter. Am Ende des Ganges (PS 42) findet Ihr einen Film. Nehmt die Armbrustbolzen und die Pflanzen im Zellentrakt (PS 44) mit. Im Hundezwinger (PS 43) findet Ihr die vierkantige Kurbel und weitere blaue Pflanzen. Geht als nächstes in die Leichenhalle (PS 38), wo Ihr die rote Key-Card für die Waffenkammer (PS 40) findet.



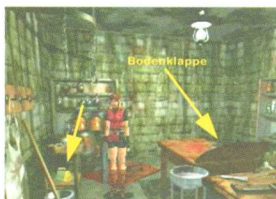
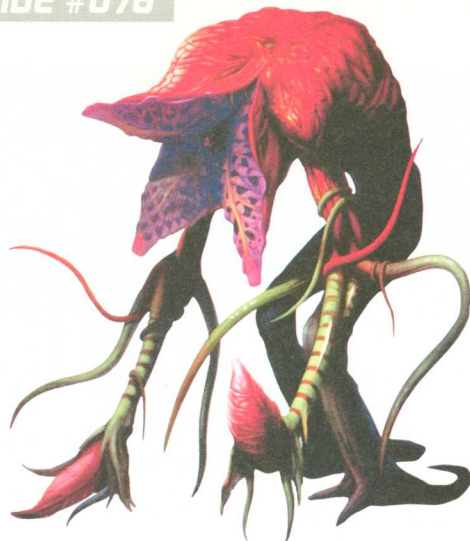
17. Nun lauft Ihr in den Generatorraum (PS 39), wo Ihr die Stromversorgung für die Waffenkammer wiederherstellt. Die fünf Schalter werden wie folgt bedient: hoch, hoch, runter, hoch, runter. Nehmt nun die Karte im Regal mit und die grüne Pflanze in der Süd-Ost-Ecke. In der Waffenkammer (PS 40) könnt Ihr Euch über die Maschinenpistole freuen, die Leon zurückgelassen hat. Weitere Gegenstände warten in den Regalen auf Euch. Als nächstes wieder aus dem Keller raus und in den Bereitschaftsraum (PS 19), wo Ihr Säure-Munition und einen Report findet. Vor der Tür zu diesem Raum steht ein Regal, wo ebenfalls Säuremunition zu finden ist.



18. Holt Euch Euer Feuerzeug und begeben Euch in den Presseraum (PS 15). Dort zündet Ihr zunächst den Kamin an. Danach die Lampen in folgender Reihenfolge: 12, 13 und dann 11 (vgl. Zahlen im Bild). Sammelt das Zahnrad unter dem Bild ein und das Health-Spray hinter dem Schreibtisch. Den Golem könnt Ihr erledigen. Sammelt bei seiner Leiche die Munition ein.



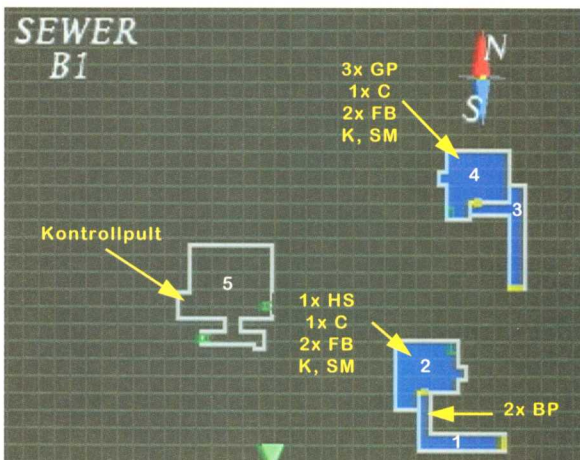
19. Als nächstes nehmt Ihr die vierkantige Kurbel und das Zahnrad mit und begeben Euch in den Glockenturm (PS 35). Dort setzt Ihr zunächst die Kurbel in das Loch an der Wand ein (Pfeil im Bild). Danach die Treppe hoch, das Zahnrad an der fehlenden Stelle einsetzen und den Mechanismus aktivieren. Sammelt das zweite Stück des Jaguar-Steins ein. Lauft nun mit allen drei Steinen in das Büro des Polizeichefs (PS 31) und setzt sie hinter dem Bild (hinter Schreibtisch) ein. Vorher muß es natürlich noch verschoben werden. Danach könnt Ihr den Gang hinter der Geheimtür betreten und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren.



20. Folgt dem Gang, bis Ihr eine Art Folterkammer betretet, in der Euch der Polizeichef erwartet. Nach kurzem Gespräch verläßt er Euch durch eine Falltür (rechter Pfeil). Bevor Ihr ihm folgt, sammelt noch die Säure-Munition (linker Pfeil) ein. Ihr gelangt über die Treppe wieder in einen Bereich des Sewage Disposal. Auf der Brücke (SD 6) greift Euch eine Tyrant-Mutation an, die Ihr mit den Säureschüssen schnell erledigt. Holt nach seinem Ableben erst einmal Sherry, die im Raum (PD 31) wartet. Begeben Euch nun in den Bereich (SD 7), wo Ihr endlich in die Abwasserkanäle (Sewer S) gelangt.

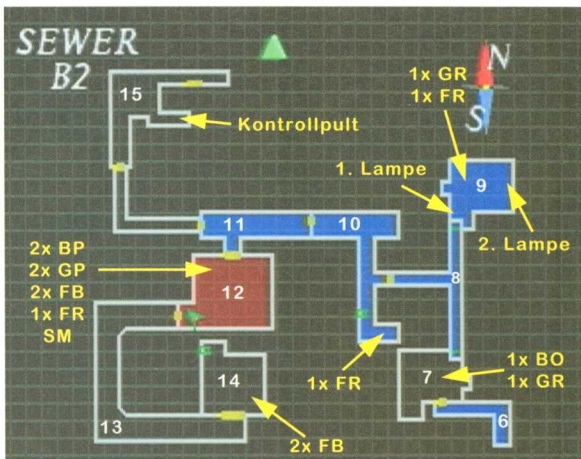


21. Im südlichen Überwachungsraum (S 2) findet Ihr im Schrank ein Health-Spray, in der Tasche einen Clip, und auf dem Tisch liegt noch ein interessanter Report. Bevor Ihr den Aufzug benutzt, öffnet Ihr mit Euren Dietrichen die Tür zum Vorratsraum (S 7). Dort findet Ihr im Regal gegenüber der Tür Armbrustbolzen und im Regal an der Südwand einen Pack Granat-Munition. Nun mit dem Aufzug in Raum (S 2) nach unten fahren.





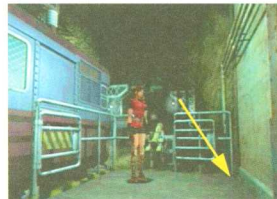
22. Ihr trefft im Gang (S 8) auf den verletzten Leon. Lauft nun zum gegenüberliegenden Aufzug und fahrt hoch in den nördlichen Überwachungsraum (S 4). Dort findet Ihr im Kästchen einen Clip und mehrere grüne Pflanzen. Schiebt den Schrank zur Seite und Ihr könnt in den darunterliegenden Vorratsraum gelangen. Zündet die beiden Lampen an und sammelt die Munition für den Granatwerfer ein. Bevor Ihr in den Abschnitt (S 10) geht, nehmt Ihr das Ventilrad und die Karte an der Wand im Gang (S 8) mit.



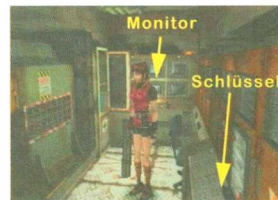
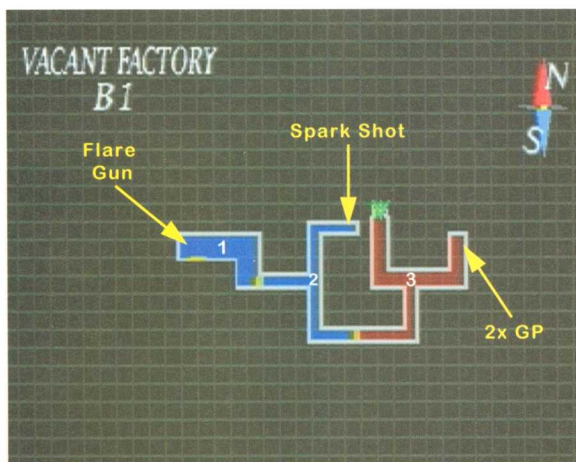
23. Als erstes geht Ihr im Gang (S 10) links herum und sammelt bei den Leichen der beiden Soldaten die Wolfsmünze und Feuer-Munition ein. Danach an den Spinnen vorbei und an der Apparatur neben dem Wasserfall (Pfeil im Bild) setzt Ihr die gefundene Münze ein. Nun in den Wasserspeicher (S 12), wo Ihr Anette Birkin trefft. Laßt die Brücke mit dem Ventilrad herunter, lauft auf die andere Seite und schickt sie wieder nach oben. Nun könnt Ihr durch die Tür gehen, und da Leon den Alligator schon getötet hat, ist hier eine gegnerfreie Zone (S 13).



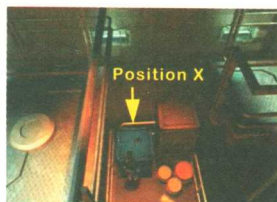
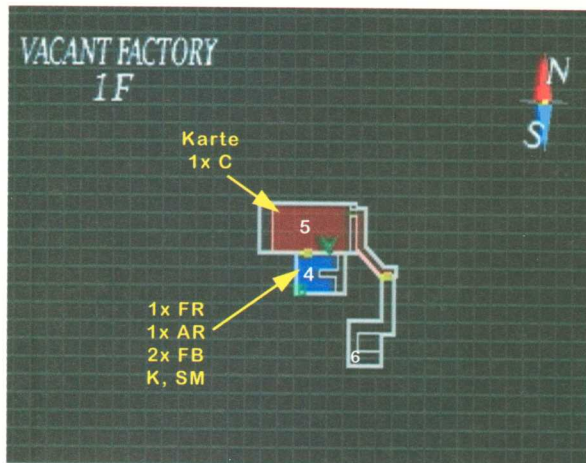
24. In der Müllhalde (S 14) findet Ihr Farbbänder für die Schreibmaschine. Benutzt die Leiter, um auf die Brücke über dem Wasserspeicher zu gelangen. Laft links hoch und Ihr gelangt zum Kontrollpult, wo Ihr die Adlermünze und einen Report einsacken könnt. Mit dem Ventilrad könnt Ihr auf der anderen Seite den Ventilator ausschalten (siehe Bild). Laft nun wieder zur Apparatur vorm Wasserfall und setzt die Münze ein. Begeht Euch zur Seilbahnstation (S 15) und ruft am Kontrollpult die Seilbahn. Mit Sherry einsteigen und losfahren.



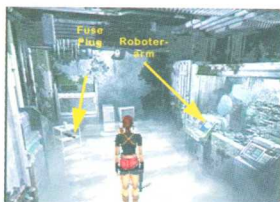
25. Ihr kommt in die Vacant Factory (VF), wo Ihr mit dem Feuerzeug die Flare Gun (VF 1) entzündet und den Schlüssel mitnehmt (Pfeil im Bild). Geht nun in den Gang (VF 2), wo Ihr zunächst die Zombies niedermacht, und links herum bis an das Ende des Ganges. Dort liegt eine Leiche, bei der Ihr die Spark Shot findet. Begeht Euch als nächstes in den Kontrollraum (VF 4). Von dort geht es raus auf die Plattform (VF 5), wo Ihr in der Nord-Ost-Ecke einen Aufzug benutzen könnt, um in den zweiten Kontrollraum (VF 6) zu gelangen.



26. Nehmt den Schlüssel auf der Konsole mit und schaut auf den Monitor an der Wand: Ein bekanntes Gesicht taucht hier auf. Viel Spaß!! Geht nun zurück zum Kontrollraum (VF 4) und steckt den Schlüssel in die Konsole an der Wand. Die Lok ist nun wieder nach oben gefahren (VF 5). Geht an die Konsole vor dem Einstieg und aktiviert die Lok. Bei der Fahrt nach unten werdet Ihr von einer Tyrant-Mutation angegriffen. Ballert die sechs Schuß Feuer-Munition, die ihr im Inneren der Lok findet, auf die Kreatur, dann müßte sie erst einmal verschwinden.



27. Die Lok hat abrupt gestoppt, und Ihr seid nun in der Nähe des geheimen Labors (L). Rutscht durch den Schacht (L 1), um in den Gang (L 2) zu gelangen. Im Raum (L 4) findet Ihr eine bewegliche Kiste. Schiebt sie auf den Aufzug und fahrt nach unten. Nun muß sie nur noch an die Position X (siehe Bild) geschoben werden. Danach fahrt Ihr mit dem zweiten Aufzug zur Ebene (L 6), wo Ihr auf zwei Licker stoßt. Im hinteren Teil findet Ihr eine Schalttafel, mit der Ihr den Stromfluß aktiviert. Als nächstes in den Aufzug (L 3) und nach unten fahren.



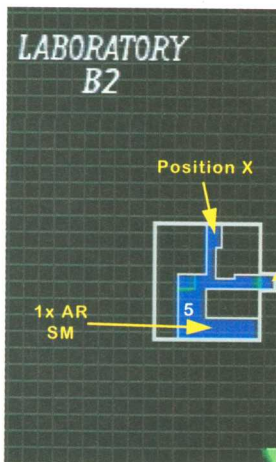
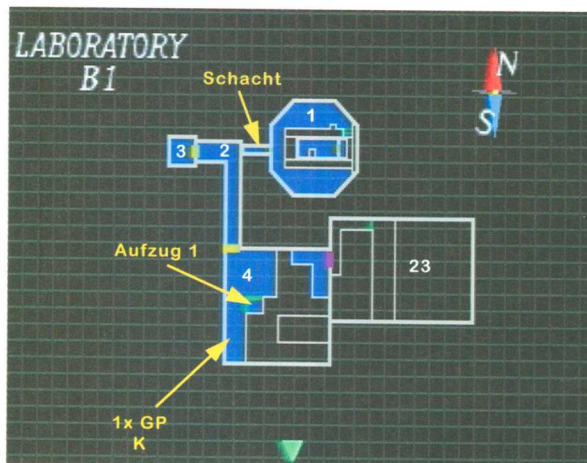
28. Nachdem Ihr die Zombies im Bereich (L 7) getötet habt, sammelt Ihr zunächst die Gegenstände in der Wachstube (L 8) ein. Danach geht es in den Kühlraum (L 11). Nehmt die leere Fuse-Plug (linker Pfeil) und setzt sie am Roboterarm (rechter Pfeil) ein, um eine Main-Plug zu erhalten. Nehmt noch das Health-Spray mit, geht in die Mitte von Raum (L 9) und aktiviert mit der Main-Plug den Powergenerator, um den Strom wiederherzustellen. Nun ist das gesamte Stockwerk wieder mit Elektrizität versorgt.

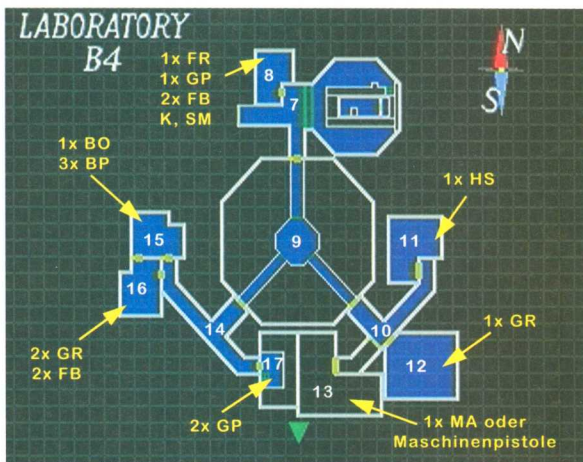
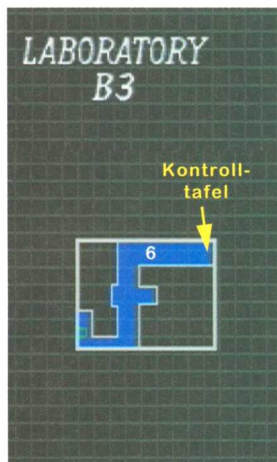


29. Geht nun in den Schlafrum (L 15), wo Ihr im Schrank einige Armbrustbolzen findet und eine rote Key-Card (für Raum L 12 und L 21). Auf der Konsole und auf dem Sofa findet Ihr je einen Report, von denen der eine Euch das Passwort „GUEST“ verrät. Verlaßt den Raum durch den Schacht bei der toten Pflanze, um in Raum (L 16) zu gelangen. Tötet die Licker und sammelt die Munition im Schrank und die Farbbänder auf der Konsole ein.



30. Nun im Gang (L 14) den Schalter betätigen und die dahinter wartenden Killer-Pflanzen töten. Auf der Plattform (L 17) trefft Ihr auf eine weitere Killer-Pflanze, die Ihr ebenfalls mit einer Salve Feuermunition verbrennen laßt. Die beiden grünen Pflanzen nicht vergessen. Im Gang (L 18) erwarten Euch drei nette Zeitgenossen, die Ihr mit Säure-Munition einfach wegätzt. Lauft nun in den Überwachungsraum (L 19), wo Ihr eine Karte auf einer der Konsolen findet.





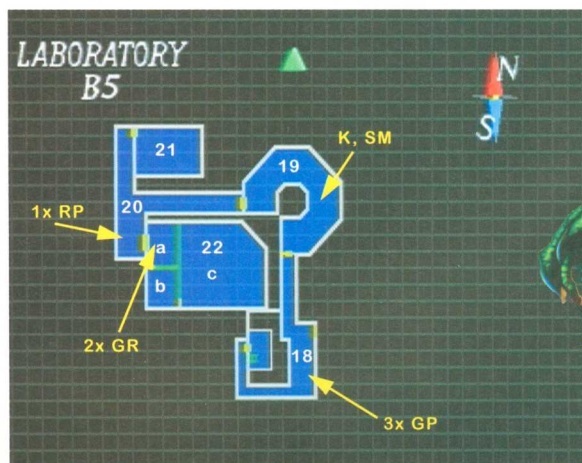
31. Nehmt den Schlüssel, den Ihr bei der Flare Gun (VF 1) gefunden habt, mit und begeht Euch in das Laboratorium (L 22). Im Vorräum (L 22a) benutzt Ihr den Schlüssel am Schrank, der eine blau leuchtende Lampe besitzt (Pfeil im Bild), und Ihr erhaltet dafür zwei Pakete Granatmunition. Tötet die Zombies im Raum (L 22c) und sammelt den Schlüssel im hinteren Teil (auf einem Tisch) ein. Mit diesem habt Ihr nun Zugang zu Raum (L 23).



32. Im Computerraum (L 21) tötet Ihr zunächst den großen Falter. Danach säubert Ihr das Kontrollpult von den schleimigen Maden. Aktiviert das Terminal und gebt als Paßwort „GUEST“ ein. Nun wird Euer Fingerabdruck gespeichert. Lauft danach wieder in den Gang (L 10).

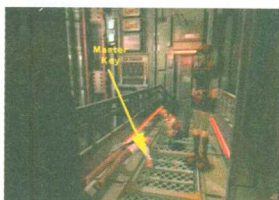
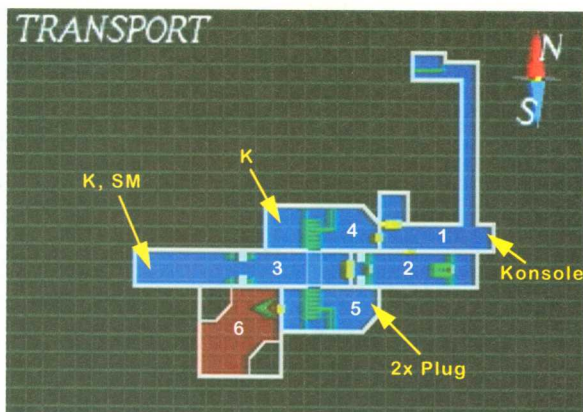


33. Begeht Euch als erstes in den Versuchsraum (L 12), wo Ihr eine Packung Granatmunition findet, die aber von zwei Killer-Pflanzen bewacht wird. Als zweites werdet Ihr mit Eurem Fingerabdruck die Tür zum Labor (L 13) öffnen und es endlich betreten können. Tötet die drei Licker und nehmt entweder das Magazin für Eure MG mit oder die Waffe selbst, falls Ihr sie mit Leon im ersten Spiel doch in der Waffenkammer mitgenommen habt. Schnappt Euch nun den Schlüssel aus Labor (L 22) und begeht Euch in den Raum (L 4), wo Ihr in der Nord-Ost-Ecke die Tür aufschließen könnt.





34. Dort begegnet Ihr wieder einem richtig netten Zeitgenossen. Nachdem der Golem in die Tiefe gestürzt ist, lauft Ihr schnell zum Energieraum (L 9). Sherry verschwindet wieder einmal durch einen Luftschacht, aber Ihr werdet sie gleich wieder finden.



35. Nun trifft Ihr auf Sherry und ihre sterbende Mutter. Diese läßt nach ihrem Ableben einen Schlüssel zurück, mit dem Ihr im Aufzug (L 3) die Notfallkonsole (gegenüber der Tür von L 3) aktivieren könnt, um ganz nach unten zu fahren. Ihr kommt nun in die **Transport-Area** (T).

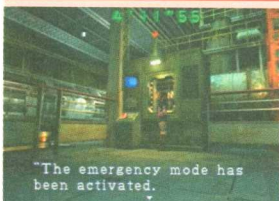


36. Nachdem Ihr Euch im Inneren des Zuges befindet (T 2), begeben Ihr Euch erst einmal an das Ende des Waggons (T 3). Dort sammelt Ihr den Plattform-Key ein und nehmt neben der MG vor allem Health-Sprays und Pflanzen mit. Lauft nun in den Bereich (T 4).



37. Hier findet Ihr im hinteren Teil eine Kiste. Benutzt diese jetzt nur, um zwei freie Plätze in Eurem Rucksack zu haben. Lauft über die Überführung zum gegenüberliegenden Bereich, aktiviert die Konsole und sammelt die beiden Plugs ein. Nun in Raum (T 6).

Die letzten Schritte und das Finale (Teil 2)



38. Am Ende dieses Raumes findet Ihr die gleiche Konsole wie bei (T 5). Setzt die beiden Plugs ein, um den Strom wiederherzustellen. Danach läßt Euch eine weitere Tyrant-Variante zu einem kleinen Tänzchen ein. Diese Mutation ist jedoch sehr schnell und verursacht mit seinen langen Klauen schwere Verletzungen. Daher wird die Minute, die Ihr überleben müßt, zu einer wahren Tortur. Beschießen nützt hier nicht viel, aber ...



39. ... wie gesagt, nach einer Minute wird Euch durch einen freundlichen Zeitgenossen ein Raketenwerfer zugeworfen. Sammelt diesen ein und setzt zu einem Schuß an. Ihr habt nur zwei Versuche, also gut zielen. Nachdem Ihr diesen Gegner in tausend Stücke geschossen habt, begeben Ihr Euch schnell zur Konsole vor dem Zug (Bereich T₂). Ihr tötet die Zombies, betätigt den Schalter, und das Tor für den Zug öffnet sich.



40. Lauft jetzt in das Führerhaus des Zuges und gebt Gas. Wer jetzt gedacht hat, alles ist vorbei, der hat sich geschnitten. Eine wabbernde Masse hat sich im hinteren Teil des Zuges eingenistet. Also auf zur hoffentlich letzten Schlacht. Setzt alles ein, was Ihr habt, und laßt bloß nicht den Feuernopf los, bis das Wesen zu schwarzer Asche zerfällt. Endlich geschafft, aber was ist mit Claires Bruder Chris? Bis zu Resident Evil 3 bleibt das wohl unbeantwortet.

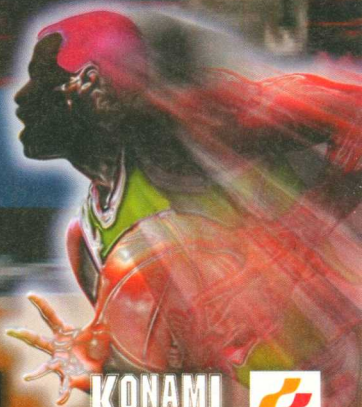


MAGIC ZONE



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



Das A und O bei V-Ball sind die Beherrschung des Timings beim Absprungzeitpunkt und der Schmetterball



Jedes Team beherrscht einen individuellen Special Move, der jedoch nur dann möglich ist, wenn Ihr den dafür zuständigen Energiebalken aufgeladen habt



Wenn Ihr einen Schmetterball nicht optimal annimmt, leiden darunter die **Lebenspunkte** Eurer Akteure; um eine völlige Entkräftung vorzubeugen, sind zwischenzeitliche Mahlzeiten notwendig

Digitales Baggern & Schmettern

V-Ball Beach Volley Heroes

Eine neue **Sportart** kommt zu **PlayStation-Ehren**: Bei V-Ball handelt es sich um die erste virtuelle **Beachvolleyball-Simulation**, allerdings keineswegs um eine ernstgemeinte

Auch wenn Volleyball nur in den wenigsten Ländern zu den Volkssportarten zählt, gehört es dennoch zu den populärsten der Welt, und die meisten von Euch dürften es zumindest aus dem Schulunterricht kennen. Nun dürft Ihr dank der Programmierertruppe American Technos einen akrobatischen Schmetterballaufschlag vollführen, ohne sich dabei blaue Flecken zu holen. V-Ball versteht sich jedoch nicht als eine akribische Simulation dieser technisch anspruchsvollen Sportart, sondern als ein Funsportspiel, bei dem die Strandvariante Beachvolleyball mit nur zwei Feld-

spielern im Vordergrund steht. Diese Intention ist schon bei den insgesamt zehn Teams offensichtlich, die sich allesamt aus sehr witzigen Duos, wie beispielsweise Soldaten, Wrestlern oder Schönheitsköniginnen, zusammensetzen. Mit dem Duett Eurer Wahl könnt Ihr zwei Spielmodi bestreiten. Bei der Free Style-Option könnt Ihr den Gegner, ob Mensch oder Maschine, genauso frei bestimmen wie die Anzahl der Sätze oder Punkte. Der Turniermodus bietet für den Solisten hingegen eine ganz besondere Herausforderung. Hier nehmt Ihr mit Eurem Team an einer Art Weltturnier

teil. Das besonders Witzige an diesem Spielmodus sind die zahlreichen Rollenspiel-Einlagen. So haben Eure beiden Akteure zum Beispiel wie in einem richtigen RPG **Lebenspunkte**, die Ihr durch die Aufnahme von Ernährung immer wieder auffrischen müßt, damit die Leistungen nicht rapide abnehmen. Weiterhin habt Ihr die Möglichkeit, die Volleyballer mit Schutzkleidungen oder magischen Ringen auszustatten, um so ihre physischen Attribute zu erhöhen. Zum Gameplay: Der Spielablauf ist stark computerunterstützt d.h., das Stellungsspiel wird von der CPU übernommen, so daß Ihr Euch in Ruhe darauf konzentrieren könnt, mit einem perfekten Timing die Aktionen durchzuführen. Die Techniken untergliedern sich in vier Punkte: riskante und weniger riskante Schmetterbälle, direktes Zurückspielen sowie einen **Special Move**. (Ulf S.)

Witzige Sim, jedoch ohne größeren Tiefgang



Positiv: Grundsätzlich ist es schon einmal lobenswert, daß sich endlich einmal jemand um eine Randsportart wie Beachvolleyball kümmert. Vor allem der pfiffige Turniermodus mit dem Rollenspieleinschlag sorgt für eine längerfristige Motivation, da es schließlich Spaß macht, seine beiden Schützlinge mit allerlei Ausrüstungsgegenständen Stück für Stück zu verbessern. Im Gegensatz zu anderen virtuellen Volleyball-Versuchen gelang den Programmierern zudem eine leichte Spielbarkeit, da die CPU den Spielfluß maßgeblich unterstützt.

Negativ: Die durch die CPU unterstützte leichte Spielbarkeit wirkt sich gleichzeitig negativ aus, da der Spielablauf dadurch sehr stereotyp ausfällt, d.h. immer wieder zu den gleichen Spielsituationen führt. Beherrscht man zudem das Timing erst einmal richtig, kann man die CPU-Teams auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe recht einfach ausspielen. Wer also nach einer Sport-Simulation mit facettenreicher Spieltiefe sucht, wird hier nicht fündig.



Die zehn auswählbaren Teams bestehen aus witzigen Paaren mit jeweils anderen Stärken und Schwächen

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN

Ende April

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittl. durchschnell

SPIELSPASS

70%

TEST V-BALL BEACH...

Entwickler/Vertrieb: American Technos/Funsoft

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel

Levels: 10 Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Funsoft

Features: keine



They got the power

Beast Wars Transformers

Allen **Transformer-Fans**, die allsonntäglich vor der Glotze sitzen, gibt **Hasbro Interactive** jetzt die Chance, die Missionen selbst zu meistern

Beast Wars Transformers sind die Nachfolger der schon fast legendären

Transformer. Die Besonderheit der Transformer ist deren **Verwandlungskunst**. Diese doch



Durch **Verwandlungskunst** lassen sich die Eigenschaften des zweiten Charakters positiv für den Spielverlauf nutzen

sehr interessante Geschichte wollte Millennium (Frogger) auch der Unterhaltungselektronik nicht vorenthalten. Zu Anfang habt Ihr die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Mechs. Nun noch das Missionsziel wählen, und schon befindet Ihr Euch im Einsatz. Ihr durchkämmt Wüsten oder Städte mit dem Ziel, das Böse zu vernichten. Die Aktionsmöglichkeiten beschränken sich auf das geräuchliche Laufen und Ballern, lediglich die Verwandlungskünste bieten etwas Abwechslung. Nach einigen Missionserfolgen eröffnen sich Euch neue Einsatzgebiete. (Udo L.)

Kurzfristig unterhaltsame Mech-Kost



Positiv: Mit relativ großem Umfang (über 10 Mechs, 24 Missionen), steigert Millennium die Spielmotivation. Auch die komplett eingedeutschte Sprachausgabe und die germanisierten Missionstexte können gefallen.

Negativ: In grafischer und soundtechnischer Hinsicht wird lediglich Schmalhanskost geboten. Es gibt zwar einige schöne grafische Effekte, jedoch durchläuft Ihr öde Landschaften (mit sichtbarem Grafikaufbau). Spieltechnisch nerven die oft wehrlosen Cyber-Tiere, in die Ihr Euch zwangsläufig verwandeln müßt, um beispielsweise giftiger Strahlung zu entgehen.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Mitte April

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

51%

TEST Beast Wars Transformers

Entwickler/Vertrieb: Millennium/Hasbro Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 24+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Hasbro Interactive

Features: keine

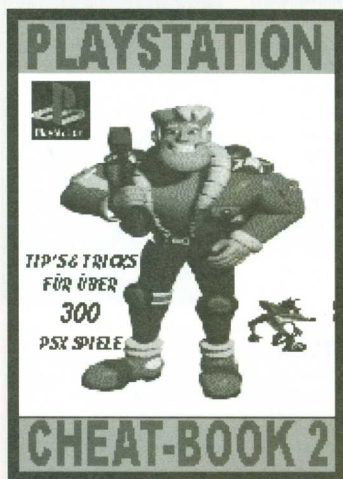


CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648

Tel.: 0203 441649



Das neue Playstation Cheat Book ist da !!!

Tip's, Trick's & Cheat's
für über 300 Spiele.

Nur 24.80 DM

zzgl. 6.90 DM Versand

Händleranfragen erwünscht.

Versand per NN DM 9,90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15,00
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Sa. 9.00 - 16.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de

www.gehrke.de

Ladenpreise können abweichen

Round and round it goes

Kula World

Wer sich noch an das schöne **Labyrinthspiel** auf dem beweglichen Tisch mit **einer Kugel** und **vielen Löchern** erinnert, der kann sich jetzt an

Kula World neu erproben

Wer es mag, mit einem Ball durch ein Labyrinth zu rollen und zu hüpfen, der sollte sich Kula World anschauen. Bei diesem

ungewöhnlichen 3D-Grübelspiel müßt Ihr gegen die Sanduhr durch verschiedene Ebenen rollen und Euch sämtliche Goodies einverleiben, die Ihr



Goodies sind nicht immer auf Eurer Ebene, sondern auf verschiedenen der jeweiligen Stage verteilt. Ihr müßt alle einsammeln, um weiter zu gelangen

auf Eurem Weg findet, sonst wird Euch der Zugang zum nächsten Level nicht freigegeben. Die Goodies geben Euch Punkte, die Eure Lebensenergie darstellen. Wenn Ihr in einem Level versagt und von der Ebene fällt, aufgespießt wird oder Euch einfach die Zeit ausgeht, werden Euch Punkte abgezogen. Das Ganze hört sich einfacher an, als es ist. Die Goodies sind nämlich oftmals von Eurer Ebene aus nicht zu erkennen, weshalb eine fieberhafte Sucherei nach den wertvollen Gegenständen entbrennt. Ihr solltet Euch also schon zu Beginn der jeweili-

Das geniale Spielprinzip läßt Euch nicht mehr los



Positiv: Das Game bietet eine Menge Denklösungen und Fun, auch wenn einem die ersten Levels ein wenig einfach vorkommen. Die Steuerung ist einfach zu handhaben und dem Schwierigkeitsgrad des Spiels optimal angepaßt. Vorsicht Suchtgefahr!

Negativ: Einige Levels sind zu schwierig konzipiert und behindern dadurch den ansonsten flüssigen Spielablauf. Aber wer etwas unkonventionelle Denkspiele mag, der liegt hier richtig.

gen Stage eine Strategie zu rechtlegen, um nicht kurz vor dem Ende ein Time Out zu erhalten. (Udo L.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juni

GRAFIK ... SOUND/FX ...

gut durchschnittlich

SPIELSPASS

84%

TEST Kula World

Entwickler/Vertrieb: Game Design Sweden/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 200

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.

Testmuster: Sony

Features: keine



Snowboarding never dies

Snow Racer 98

Trotz mittlerweile frühsummerlichen Temperaturen bringt **Laguna** eine weitere **Snowboard-Simulation** auf den Markt

Für wen unter Euch sich die Frage stellt, ob er lieber auf einem oder zwei Brettern unterwegs ist, der sollte sich das neueste Produkt aus dem Hause Laguna ansehen. Snow Racer 98 bietet Euch den ulti-

matischen Vergleich zwischen Skiern und Snowboard, und der läßt sich am besten auf der virtuellen Piste antreten. Beim Auswählen eines Boarders oder Skifahrers habt Ihr die Möglichkeit, zwischen vier verschiede-

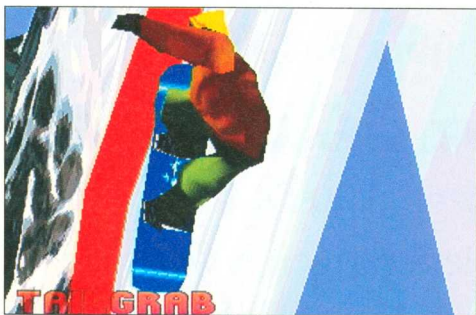
nen Konkurrenten zu entscheiden, deren unterschiedliche Größen und Gewichte Ihr auch bei der Wahl des Equipments berücksichtigen müßt. Euren Vorlieben entsprechend könnt Ihr entweder downhill fahren oder Eure neuesten Tricks aus der Halfpipe im Schanzenwettbewerb testen. Bei der Abfahrt stehen Euch ebenfalls unterschiedliche Optionen zur Verfügung. Reines Downhillracing oder Super G lassen sich gegen die Uhr oder einen anderen Mitspieler verwirklichen. Das einzige, was am Ende offenbleibt, ist die Frage, wohin man sich jetzt zum Après-Ski begeben soll. (Udo L.)

Solide Pistenhatz mit Mängeln im Detail



Positiv: Snow Racer 98 erweckt in mir durch den grafischen Realismus wieder das Verlangen nach mehr Schnee. Die Boarder wurden ebenfalls sehr plastisch gestaltet, so daß selbst bei kleinen Unebenheiten in die Knie gegangen wird, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, er stehe selbst auf dem Board.

Negativ: Die Schanze bietet viel zu wenig Freiheiten für Trickmoves. So ist es während der eigentlichen Flugphase gerade mal möglich, zwei Jumps auszuführen, und damit keine Alternative zu einer echten Halfpipe. Auch läßt die schwammige Steuerung beim Downhillfahren noch einige Verbesserungsmöglichkeiten zu.



In der Schanze könnt Ihr eine Menge Trickmoves ausführen, die Euch, je besser sie mit anderen Jumps kombiniert sind, mehr Punkte einbringen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

April

GRAFIK ... SOUND/FX ...

gut gut

SPIELSPASS

79%

TEST Snow Racer 98

Entwickler/Vertrieb: Laguna/Laguna

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 3 Pisten (Championship Modus)

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./dt.

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

Testmuster: Laguna

Features: keine



Armored Core

Zieht mit riesigen Kampfbobotern in die virtuelle Schlacht



Attacke! Gegen solche Kampfkolosse hilft im Nahkampf Euer Laserschwert

Wir befinden uns in fer-
ner Zukunft, in der
sich waffenstrotzende
Mechs als menschliches
Kriegsspielzeug etabliert ha-
ben. Nachdem Ihr Euren Auf-
nahmetest bei der Söldner-
kompanie Black Ravens absol-
viert habt, könnt Ihr Euch lu-
krative Aufträge aussuchen,
die Euch bare Münze einbrin-
gen. Die Moneten braucht Ihr
nämlich, um Euren Kampfbobo-
ter mit dem neuesten High-
Tech-Equipment auszurüsten.
Neben verschiedenen Elementen
für Kopf, Brustpartie, Bei-
ne und Arme könnt Ihr Euch
noch mit Extrawaffen, wie z.B.
Raketenlafette oder schweren
Lasern, ausrüsten. In den Mis-
sionen müßt Ihr immer eine
gewisse Anzahl an feindlichen
Mechs in die ewigen Jagdgrün-
de schicken. Für Abwechslung
kann der Zwei-Spieler-Modus

sorgen, wo Ihr via Link-Kabel
Mech-Duelle mit einem Kum-
pel austragen könnt. (Frank F.)

Harte Mech-Schlachten, auch für zwei Spieler

Positiv: Armored Core besticht vor allem durch seine unkomplizierte Steuerung. Die Kämpfe sind immer actiongeladend und mit dem Anreiz, mehr Geld zu verdienen. Wenn man nicht so stark beschädigt werden will, sollte man nicht blind ins Gefecht schreiten. Das Design der Mechs ist sehr authentisch, und die Levels bieten auch gestalterische Abwechslung. Die fetzige Rocksoundsorgt für die richtige Unternehmung.

Negativ: Die Missionen sind leider ein wenig kurz und linear aufgebaut. Da fehlt mir die taktische Komponente, wie z.B. bei Mech Warrior 2. Die Grafik ist zwar authentisch, dennoch zum Teil recht pixelig. Des weiteren kann man im Kampf dann und wann schon einmal den Überblick verlieren.

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST Armored Core

Entwickler/Vertrieb: From/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 15+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

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

Testmuster: Sony

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juni

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnittlich

SPIELSPASS

68%



MEHRSPIELERSPASS 63%

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGS-HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM
Abes Odyssey
Alien Trilogy
Ark of Time

Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Hellx

Casper

Castlemania

Clock Tower

Command & Conq. 1

Command & Conq. 2

Discworld 2

Excalibur

Exhumed

G-Police

Hercs Adventure

Kings Field

Legacy of Kain

MDK

Nightmare Creatures

Resident Evil

Resident Evil DC

Riven - Myst 2

Sukokoden

Syndicate Wars

The Note

Theme Hospital

Tomb Raider

Turk (N64)

Vandal Hearts

Wing Commander 3

Wing Commander 4

X-Com

Z

Ständig Neuheiten!

www.Spieleloesungen.de

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:

Mo-Fr. 9-21 Uhr - Sa. 9-14 Uhr

PLAYSTATION CHEATHEFT

Mehr als 1000

Cheats, Codes, und

Tips zu den letzten

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

LÖSUNGSHFTE 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,

Teiken 1 & 2, Tobal

No.1, 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

LÖSUNGSHFTE 2

Lösungen für:

Alone in the Dark,

Overblood, Swagman,

Warcraft 2

PLAYSTATION

LÖSUNGSHFTE 3

Lösungen für:

D, Fade to Black &

Chronicles of the

Skull

NINTENDO 64

CHEATHEFT

Cheats, Codes &

Action Replay Codes

zu 35 N64 Spielen &

Mario 64 120* Lösung

Bushido Blade

Resident Evil 2*

Riven - Myst 2

99,00

Skull Monkeys

119,00

Game Buster

Codeheft

99,-

US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM:

Alundra, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy

Tactics, Resident Evil 2 uvm.

Handelanfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:

Mo-Fr. 9-21 Uhr - Sa. 9-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

Resident Evil 2 uvm.

Handelanfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme:

Mo-Fr. 9-21 Uhr - Sa. 9-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620

MEDIATTACK 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



PlayStation
Rascal
Deutsch 89,90

Wir haben ständig
über 250 PlayStation-
Titel am Lager!

PSX-Multinormumbau
(PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90



PlayStation
Newmann Haas
Deutsch 89,90



PlayStation
Masters of Teas
Deutsch 89,90

Sonderangebot

Saturn-Konsole
mit einem Spiel
Ihr Wahl!
nur DM 179,00



PlayStation
Diablo
Deutsch 89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

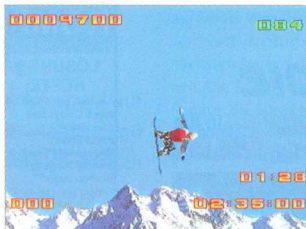
Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
VERSAND
030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

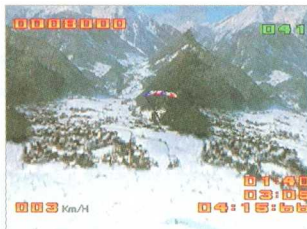
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,-
müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen.
(zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).



Die Polizei ist gar nicht begeistert, daß Ihr auf dem Dach ihrer Streifenwagen herumspringt



Um Eure **Trickpunktzahl** in die Höhe zu bringen, müßt Ihr bei solchen Sprüngen Stunts wie Method Grab oder Chicken Salad ausführen



Elegant geht es kaum: Mit einem Fallschirm gleitet Ihr ins Tal, wo eine Punktlandung Bonuspunkte gibt

Bretter, die die Welt bedeuten

Chill

Daß „**Schifoan**“ so richtig Spaß macht, wissen wir spätestens seit dem Lied von Wolfgang Ambros. Ob das auch auf **Snowboarden** zutrifft, könnt Ihr in diesem Testbericht lesen

Ach ist das schön! Kaum gibt es eine neue Trendsportart, stürzen sich auch schon ganze Industriezweige auf diese, um sie kommerziell auszubeuten. So wird aus der einstigen In-Sportart bald ein Breitensport und fast alles, was diesen Sport einst so besonders gemacht hat, ist schon bald unter all dem Kommerz verschwunden. So geschieht es z.Zt. mit dem Snowboarden. Was einst als Versuch begann, die Akrobatik und das Lebensgefühl der Skateboarder-Szene auf das weiße Element zu bringen, endet jetzt im Konsum-Overkill. Dabei darf die

Software-Industrie natürlich nicht zu spät kommen. Eine wahre Flut von Snowboard-Games stürzt derzeit auf den geneigten Spieler ein. Auch Chill hat die trendige Schneerutsche zum Thema. Eingestimmt durch ein witziges Intro greift Ihr zum Joypad, wobei Ihr auch das Analog-Pad in Eure PlayStation einstöpseln könnt. Aus anfangs vier Boardern (zwei Mädels, zwei Jungs) könnt Ihr Euch einen auswählen. Als kleinen Gag könnt Ihr für jeden Athleten eines von zwei Outfits wählen, mit denen er/sie dann auf dem Brett steht. Schnell noch ein gutes Board gewählt

(Euch stehen insgesamt 21 Boards aus den Kategorien Custom, Twins, Alp und Supermodel zur Verfügung) und los geht's. Entweder alleine oder gegen einen menschlichen Gegner brettet Ihr die Pisten hinab, wobei Ihr, um Euch zu qualifizieren entweder die Bestzeit schlagen oder eine höhere **Trickpunktzahl** erreichen müßt. Dazu kurvt Ihr durch Slalomtore und vollführt Tricks wie Method Grab und Bonks (d.h., Ihr landet auf einem Gegenstand und springt gleich wieder davon ab). Stehen Euch zu Beginn nur drei Pisten zur Verfügung, so könnt Ihr mit guten Zeiten zwei weitere Strecken herausfahren. Dazu müßt Ihr aber viel üben, die vorgegebenen Zeiten und Punktzahlen sind nämlich nur von echten Profis zu schlagen. (Frank F.)



Die Piste teilt sich an manchen Stellen, links oder rechts ist hier die Frage

Gibt dem Spielspaß keine Chance!



Positiv: Tja, was schreib' ich da? Die fast völlige Bewegungsfreiheit auf der Piste gab es in der Form wohl noch bei keinem Snowboardspiel. Beim Fahren erfreuen fotorealistische Hintergründe das Auge des Spielers. Gut ist die Unterstützung des Analog-Pads, das Fahrgefühl wirkt so realistischer.

Negativ: Obwohl in den Ansätzen gut, enttäuscht die Grafik dann doch mit häufigem Wegblitzen von Gegenständen und Pistenoberflächen. Da die Fahrten teilweise sehr lange dauern, wiederholen sich die keinesfalls schönen Musikstücke bei einer Abfahrt mehrmals, was NICHT für Freude sorgt. Warum nur ein Spielmodus eingebaut wurde, bleibt wohl Geheimnis der Programmierer. Die schwammige Steuerung kombiniert mit dem äußerst heftigen Schwierigkeitsgrad sorgen bald für großen Frust. Der Name des Spiels paßt perfekt, denn mir liefen kalte Schauer über den Rücken.



Im Eiskanal macht Ihr so richtig Tempo und fahrt bis zu 100 km/h schnell



Um die Liftmasten müßt Ihr einen Bogen fahren, wenn Ihr Eurem Boarder nicht eine schmerzhaft Beule verpassen wollt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut schlecht

SPIELSPASS
34%

TEST Chill

Entwickler/Vertrieb: Silicon Dreams/Eidos
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 3+2 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.
Testmuster: Eidos
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 40%



Manche mögen's
...Du auch?

NEWMAN HAASTM
Faszination indy car **RACING**

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

“P” 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.



BMG-Gewinnspiel Gex lebt!

Ein weiteres von unseren Gewinnspielen, durch die wir unsere Leser glücklicher machen, aber diesmal kein gewöhnliches. Keine weitere PlayStation-Konsole, kein ordinäres Software-Paket oder gar Merchandising-Produkte bilden diesmal den Hauptpreis, sondern ein luxuriöses Terrarium Eurer Wahl im Wert von 1500 DM. Wenn Ihr dann noch einmal gewillt seid, lumpige 30 DM zu investieren, seid Ihr schließlich im Besitz einer leibhaftigen Echse, die Euch dabei zuschaut, wie Ihr das famose 3D-Jump & Run Gex 3D genießt - wenn das kein stattlicher Hauptpreis ist! Doch wie so oft ist vor der Ernte erst einmal der Schweiß gesetzt (oder so ähnlich). Um den coolen Hauptgewinn abzustauben, müßt Ihr eine kleine Frage beantworten, die Euch jedoch sicherlich leichtfallen wird, wenn Ihr ein bißchen im Biologie-Unterricht aufgepaßt habt. Beantwortet einfach nur folgende Frage:

**Welche Aussage ist richtig:
Die Eidechse ist ein ...**

- a. Kriechtier?
- b. Schnabellier?
- c. Gürteltier?

Schickt die Antwort mit der richtigen Lösung an folgende Adresse:
Redaktion PlayStation Games
Stichwort „Gex 3D“
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der 15. Mai
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)
Mitarbeiter des Computer-Verlages und BMG Interactive (Take 2) dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.
Viel Glück!

Hauptpreis: ein Terrarium im Wert von 1500 DM + Gex 3D-Spiel und T-Shirt

2. - 3. Preis: das Spiel Gex 3D + T-Shirt

4. - 10. Preis: ein original Gex 3D T-Shirt



**MEHR DRIN
MEHR DRAN
MEHR FUN**

**DAS
NEUE**

pop
Rocky

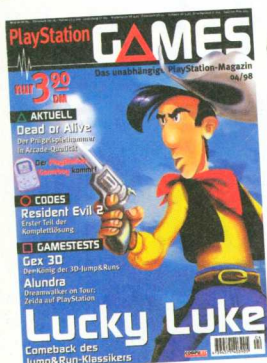
**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**

Young

Demo-CD: Pro

GAMES & Contra



Demo-CD Contra

Hallo, Freunde der schwarzen Scheibe! Eigentlich schreibe ich keine Leserbriefe, und wenn, höchst selten, aber jetzt muß es sein. Da kommt eine Zeitschrift für die PS auf den Markt, bringt sozusagen als „Extraschmankerl“ zur Begrüßung der hoffentlich zahlreichen neuen Leser eine Demo-CD mit aufs Cover. Da beginnt die hal-

be Schar der nicht wenigen PS-Benutzer zu rebellieren, weil auf der Folgeausgabe keine mehr drauf ist. Ja, sind denn einige so naiv, oder tun sie nur so? Das kann sich doch jeder an fünf Fingern abzählen, daß so eine Zeitschrift mit Demo-CD nicht für den jetzigen Marktpreis von 3,90 DM zu machen ist. Also, soviel Verstand darf man wohl erwarten. Ich selber habe es bei meinem Zeitschriftenhändler erlebt, wie sich einige darüber beschwert haben und sogar meinten, es sei Betrug! Da kann ich für meinen Teil nur den Kopf schütteln. Es gibt ja bereits ein Konkurrenzblatt, das mit einer Demo-CD ausgerüstet ist. Dieses habe ich mir anfangs ja auch geholt. Wie gesagt, anfangs. Als sich aber auf den Demos ständig Spiele wiederholten, und ich die Aussagen der Redaktion dazu gelesen habe (da haben sich auch Leser be-

„Was früher die Stasi in der DDR war, ist heute die BPJs in Deutschland“

Manfred Gentzwein, Nürnberg

schwert), mußte ich leider den Kauf des Heftes einstellen, denn veralbern kann ich mich selber, dazu bedarf es keiner Zeitschrift, die 12,80 DM kostet. So, mit der vorangegangenen Aussage könnt Ihr Euch ja denken, was ich von einer PSG mit Demo-CD halte - nämlich rein gar nichts. So wie ich die Sachlage sehe, werdet Ihr ja schließlich auf solche Dritthersteller zurückgreifen, die Euch dann wahrscheinlich auch mit vielen Spieldemos zuschütten, von denen Ihr ja sowieso nur eine begrenzte Anzahl auf die schwarze Scheibe packen könnt. Da aber jede der Softwarefirmen ihren Schnitt machen will, werdet auch Ihr nicht darum herum kommen, daß sich Titel wiederholen werden, und so etwas ist dann für mich als Leser und Käufer nicht akzeptabel, wenn ich für ein- und dasselbe Produkt gleich zweimal zahlen soll. Verkauft Eure Zeitschrift weiterhin zu dem wirklichen Knallerpreis von 3,90 DM und bringt vielleicht irgendwann

einmal eine Sonderausgabe mit Demo-CD heraus, das wäre allemal klüger, als jetzt den schreien den „Wir-wollen-eine-Demo-Enthusiasten“ gleich die ganze Hand zu geben. Ansonsten ist die Zeitschrift echt spitze, und ich hoffe, es bleibt auch so. Solltet Ihr aber auf die Idee kommen, jetzt muß eine Demo-CD her, dann kann ich jetzt schon sagen, dann habt Ihr einen Leser weniger.

Manfred Kiblinger, Krummhörn

Demo-CD Pro

Erst einmal ein großes Lob an Euch. Euer Heft ist echt gelungen. Der Preis von 3,90 DM ist super, aber für eine Demo-CD (was mir persönlich lieber wäre) würde ich auch gern mehr Geld ausgeben. Der Preis von 9,90 DM wäre mit einer Demo-CD auch nicht überuert. Eine Demo-CD würde das Heft wahrscheinlich noch interessanter machen. Die Leute, die eine Demo-CD nicht so gut finden, werden ohnehin schnell merken, daß es mit dem Silberling merklich besser ist.



In anderen PC-Heften ist auch eine Demo-CD dabei. Darüber hat sich sicherlich noch keiner beschwert, oder?

Patrick Keller, Traben-Trarbach

Zwei Briefe, die wir bewußt herausgepickt haben, da sie gegensätzlicher kaum sein könnten. Fangen wir mit dem ersten an: Deine Befürchtungen von minderwertigen Demo-CDs sind völlig unbegründet, da wir im Gegensatz zum genannten Konkurrenzblatt eine völlig andere Politik verfolgen. Wir wollen keine Demo-CD nur um der Demo-CD wegen, denn: Wenn die PSG schon 9,90 DM statt 3,90 DM kostet, dann müssen sich die Mehrkosten auch für den Leser lohnen. Bei dem exklusiven Farsaken-Demo, das wir nicht ohne Stolz bereits vor dem offiziellen Release präsentieren können, sind wir uns sicher, daß die Leser für schlappe 6 DM etwas ziemlich Cooles erhalten, und nur deshalb haben wir diesen Silberling auch produziert. Für die kommende Ausgabe hatten wir zudem ursprünglich bereits eine Demo-CD, die wir aber letztendlich leider doch noch ablehnen mußten, da sie nicht unseren Qualitätsansprüchen gerecht wurde (die meisten Titel waren zu alt). Ihr merkt also, daß wir keine Wischiwaschi-Demo-CD wollen. Zum zweiten Brief: Wir möchten uns nicht wiederholen, aber eine Demo-CD macht ein Heft (das letztendlich der wichtigere Teil sein soll) nur dann auch wirklich interessanter, wenn der Inhalt der CD stimmt. Dein Vergleich mit PC-

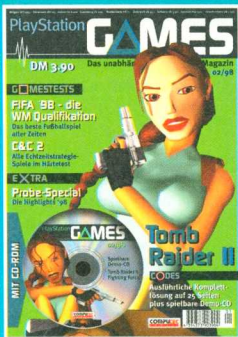
Heften hinkt zudem, da es einen komplett anderen Markt darstellt. Bei einer PlayStation-Demo-CD benötigt man nämlich eine Genehmigung von Sony, während im PC-Bereich jeder Hersteller seine eigenen Demo-CDs herstellen kann. Da wir gerade bei diesem Thema sind, möchten wir die Gelegenheit nutzen, um ein paar wichtige Fragen rund um den Dauerbrenner Demo-CD zu beantworten.

1. Wer bereits ein PSG-Abonnement beantragt hat, braucht keinen Pfennig nachzuzahlen, egal wie viele Demo-CDs wir innerhalb der zwölf Monate bieten werden - ein kleines Dankeschön für alle Spontan-Abonnenten. Alle, die sich später für ein Abo entscheiden haben, werden von einer etwaigen Preiserhöhung unterrichtet.
2. Wenn Eure CD-ROM defekt sein sollte, dann schickt sie bitte an die dafür vorgesehene Adresse (siehe Start-Seite).
3. Wir planen keine getrennten PSG-Ausgaben mit und ohne Demo-CD, da wir denken, daß 6,00 DM mehr für eine gute Demo-CD nun wirklich nicht zuviel verlangt sind.
4. Momentan können wir leider noch nicht bestimmen sagen, wie viele und welche Demo-CDs wir in Zukunft bieten werden. Ihr könnt Euch aber gewiß sein: Wir bleiben ständig am Ball!

BPJS-Wut

Hallo PSG!

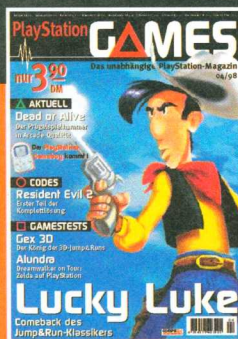
Euer Magazin ist wirklich gut, und es hebt sich deutlich hervor, weil der Preis von 3,90 DM am leichte-



02/98



03/98



04/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: Computec Verlag, LESERSERVICE, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 02/98 mit CD-ROM	zu DM 3,90	
☐ PlayStation GAMES 03/98	zu DM 3,90	
☐ PlayStation GAMES 04/98	zu DM 3,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



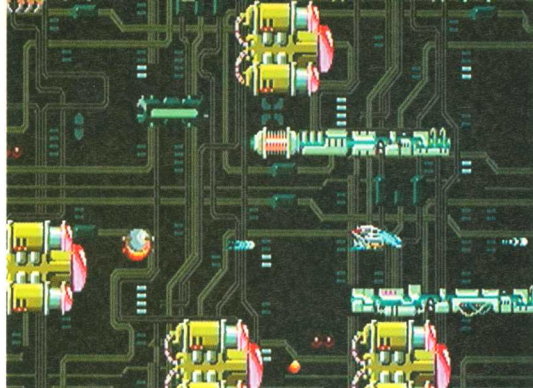
Opfer der BPJS? Bei Nightmare Creatures wurde bei der deutschen PAL-Version das Blut schwarz eingefärbt

sten zu verkraften ist. Aber es ist auch okay, wenn Ihr mal eine Demo-CD beiheftet und mehr verlangt. Doch nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Ihr habt in der ersten Ausgabe das Spiel *Nightmare Creatures* auf Seite 71 getestet. Es war ein Bild zu sehen - war das eine Aufnahme von der Import-Version? Ich habe mir nämlich die deutsche Fassung gekauft und wurde bitterlich enttäuscht. Der Blutgehalt tendiert nämlich auf 0 %, wußtet Ihr das? Klarer Fall, hier war unsere Bevormundungsstelle BPJS am Werk. Ich bin 35 Jahre alt und sehe nicht ein, daß dieser Verein mir und allen anderen vorschreibt, was man sehen oder hören darf. Für mich ist es nun klar, daß ich meine PlayStation umbau zu Multinorm. Für Resident Evil 2 darf praktisch nur eine Importversion in Frage kommen, die deutsche Fassung wird man sicher im Kindergarten zeigen können, das wette ich! Was früher die Stasi in der DDR war, ist heute die BPJS in Deutschland. Kurzum: Multinorm ist der Strohalm in der BPJS-Flut! Mit diesem Brief habe ich mir endlich einmal Luft gemacht.

Manfred Gentzwein, Nürnberg

Das merkt man Deinem Brief auch deutlich an, denn es dürfte wohl für jeden ersichtlich sein, daß Du

diesen Brief mit Wut im Bauch verfaßt hast. Auch auf die Gefahr hin, daß ich damit eine heftige Diskussion einleiten werde, muß ich zum Thema BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdete Schriften) einiges klarstellen. Es stimmt nämlich nicht so ganz, daß die BPJS bei der Entschärfung von *Nightmare Creatures* (das rote Blut wurde einfach schwarz umgefärbt) aktiv zu Werke war. Die BPJS wird nämlich nur auf Antrag tätig und kann niemandem vorschreiben, wie ein Produkt auszusehen hat. Aber: Viele Softwarefirmen arbeiten mittlerweile eng mit der BPJS zusammen, um so einer etwaigen Indizierung (nicht zu verwechseln mit einer Zensur) zuvorzukommen. Im Falle von *Nightmare Creatures* hat die BPJS der Vertriebsfirma Sony vermutlich bereits im Vorfeld mitgeteilt, daß es mit rotem Blut indizierungsgefährdet sei, wenn eine Person einen Antrag stellt. Dennoch kann ich Deine Wut gut verstehen. Die Gewaltempfindlichkeit und die juristischen Folgen einer Indizierung hierzulande (solche Produkte dürfen zwar an über 18jährige verkauft, jedoch nicht mehr beworben werden) stellen dennoch wohl eine weltweite Einmaligkeit dar. Besonders bitter: Durch den erweiterten Paragraphen 18 werden seit kurzer Zeit Nachfolger zu indizierten Spielen



Sebastian Fergin hält den Hype um den Shooter-Klassiker R-Type für eindeutig übertrieben

automatisch auf den Index gesetzt. Juristische Umstände, durch die erwachsene Videospieler ungerechtweise das Nachsehen haben. Dein Vergleich mit der Stasi ist

dennoch bei weitem übertrieben und meiner Meinung nach auch ein wenig geschmacklos. Hast Du überhaupt in der ehemaligen DDR gelebt?

Lesercharts Top 10

- (Neu) 1. Tomb Raider II
- (Neu) 2. Final Fantasy VII
- (Neu) 3. Resident Evil D.C.
- (Neu) 4. FIFA 98
- (Neu) 5. Resident Evil 2
- (Neu) 6. Command & Conquer 2
- (Neu) 7. Grand Theft Auto
- (Neu) 8. Formel 1 '97
- (Neu) 9. Command & Conquer
- (Neu) 10. Oddworld Abe's Oddysee

KURZ & BÜNDIG

Gibt es einen Adapter, der es ermöglicht, mehr als zwei PlayStations zusammenzuschließen? **Nein.**

Wird Euer Magazin mit der Zeit immer dicker? Saisonbedingt ja, denn in der Weihnachtszeit muß man den Seitenumfang um einiges erhöhen, um der Softwareflut Herr zu werden.

Warum stellt Ihr solch alte Spiele wie *WipEout 2097* in den Code-Seiten noch einmal vor? Wir drucken ältere Cheats als Extraservice noch einmal ab, wenn wir entsprechende Anfrage erhalten. Im Falle von *WipEout 2097* handelt es sich um eine Platinum-Neuaufgabe, so daß das Interesse an Cheats zu diesem Spiel besonders groß ist.

Was nützt Euch eigentlich eine Demo-CD von Drittherstellern?

Merkwürdige Frage. Solch renommierte Softwarehäuser wie Psygnosis, Konami oder Acclaim sind allesamt Dritthersteller, die viele Topspiele abliefern, die man gut als Demo-Ver-

sion verwenden kann. Insofern verstehe ich Deine Frage nicht ganz.

Wird es einmal *Worms 2* für die PlayStation geben? Eine Ankündigung ist uns derzeit noch nicht zu Ohren gekommen, man kann aber angesichts der Qualität des Spiels davon ausgehen, daß irgendwann einmal eine PS-Version folgen wird.

Der „Private PlayStation Club“ sucht nach Mitgliedern. Interessenten können schreiben an: Jan Hoffmann, Northeimer Str. 30, 28215 Bremen.

Ihr seid ein unabhängiges PlayStation-Magazin. Bedeutet das, daß Ihr auch indizierte Spiele testen dürft? Leider nicht. Der Begriff „Unabhängigkeit“ bedeutet nur, daß wir nicht von Sony direkt gesponsert werden.

Ist es richtig, daß man für die alte PlayStation nur einen Chip für die PlayStation 2 braucht? Schön wär's, doch so einfach läuft das Spielchen nicht. Die PlayStation 2 wird eine eigen-

ständige Konsole werden und unter Umständen sogar abwärtskompatibel zur „alten“ PlayStation, doch das ist eine reine Spekulation.

Könntet Ihr nicht bereits ein halbes Jahr im Voraus sagen, welche Spiele als Platinum-Version erscheinen werden?

Wir teilen Euch jede Platinum-Neuheit mit, sobald die Hersteller die entsprechende Nachricht verbreiten, was aber nur sehr selten bereits ein halbes Jahr vorher geschieht.

Wird es jemals ein *Tomb Raider III* geben? Ulf hat sich über dieses Thema einmal längere Zeit mit Core Design unterhalten. Die Firma hat letztes Jahr gesagt, daß es mit Sicherheit ein weiteres Spiel mit Lara Croft geben wird, aber voraussichtlich kein Spiel mehr namens *Tomb Raider*. Im übrigen möchte Core Design das neueste Lara Croft-Abenteuer am liebsten auf einer neuen, leistungsstärkeren Konsole realisieren, um spielerische Fortschritte erzielen zu können. Insofern sieht es für ein *Tomb Raider III* auf der PlayStation nicht sonderlich gut aus, doch das letzte Wort ist mit Sicherheit noch nicht gesprochen worden.

HIGHSCORE



Die erste Highscore-Runde ist entschieden und wir haben drei strahlende Sieger, die mit ihren Traumzeiten sämtliche Konkurrenten in die Schranken weisen konnten. An dieser Stelle müssen wir auch ein dickes Lob an alle Beteiligten loswerden. So viele Zuschreibungen haben wir beim besten Willen nicht erwartet. Zum Schluß stapelten sich die Videokassetten bis unter die Decke (die gesamte Redaktion braucht sich wohl bis zum Lebensende keine Videokassette mehr zuzulegen). Auffällig war außerdem das sehr hohe Niveau dieses Videospielwettbewerbs. Fingen wir bei Formel 1 '97 beispielsweise noch mit Zeiten über einer Minute an, schraubte Marcus Pe-

renboom die Bestzeit auf sagenhafte 54,912 Sekunden hoch - Respekt! Erwähnenswert war außerdem der unglaubliche Enthusiasmus vieler teilnehmender Zocker. Ein Mitwirkender war sogar bereit, seine Bestzeit persönlich vorbeizubringen, und zwar aus Ludwigshafen! Amüsiert haben wir uns auch über die Anfrage, ob der Wettbewerb nach Geschlechtern getrennt sei. Wie dem auch sei, die drei strahlenden Sieger dürfen sich auf jeden Fall demnächst über ein cooles Überraschungsspiel freuen. In der nächsten Ausgabe beginnt dann wieder die nächste Highscore-Runde mit drei neuen Spielen. Bis dahin immer fleißig trainieren!

Total Drivin'



1. 1:03,92 Minuten Markus Schneider, Hürth
2. 1:04,36 Minuten Simon Audinger, Neutitting, Alzern
3. 1:04,68 Minuten Karsten Böhmer, Dresden

Formel 1 '97



1. 0:54,912 Sekunden Marcus Peerenboom, Bremen
2. 0:55,247 Sekunden Helmut Kalis, Wien
3. 0:55,411 Sekunden A. Ladner, Schotten

Soul Blade



1. 26,99 Sekunden Sebastian Henk, Stockelsdorf
2. 31,73 Sekunden Steffen Ziegert, Bad Oeynhausen
3. 32,43 Sekunden Thorsten Bühl, Altstadt

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

Abe's Oddysee	Dt	85
Alundra	Dt	89
Ayrton Senna-Kart Duel 2D	Dt	89
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Bleifuß 2	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Breath of Fire 3	US/Dt/11/89	
Bushido Blade 2	JP	144
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Croc	Dt	89
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	89
Dead or Alive	US	119
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	89
Dynasty Warriors	Dt	79
Exhumed	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Final Fantasy VII*	Dt	99
Fighting Force	Dt	99
Grey 3D	Dt	89
Gran Turismo	Dt	99
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	95
NBA live '98	Dt	99
NBA Pro '98	Dt	99
Need for Speed 3	Dt	89
NHL '98	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	89
Parasite Eve	JP	144
Pitfall 3D	Dt	89
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Road Rash 3D	Dt	89
Saga Frontier	US	119
Saga Frontier	Dt	49
Spiceworld	Dt	89
Star Wars-Masters of Teräs Käsi	Dt	89

Streetfighter Collection	Dt	85
Suikoden	Dt	59
Syndicate Wars	Dt	89
Superstar Soccer Pro	Dt	45
Tekken 3	JP	144
Theme Hospital	Dt	89
Time Crisis	Dt	89
Tomb Raider 2	Dt	95
Transport Tycoon	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	59
Virtual Pool	Dt	79
VR-Baseball '99	Dt	94
Vs.	Dt	94
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkard für 3 Systeme	Dt	139
Memory Card's ab	Dt	29
RGB-Kabel	Dt	29

Importspielprobleme?

ADAPTER N 64 39*
Sony-Umbau zum Multigerät
in 24 h nur 49.90
PSX 19.90

Nintendo 64

Konsolen-Spiel	Dt	349
1080° Snowboarding	US	169
Aerofighters Assault	Dt	119
Chameleon Twist	Dt	129
Extreme G	Dt	109
F 1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	109
Fighters Destiny	Dt	119
Multi Racing Championship	Dt	119

NHL Breakaway '98

Starfox 64	Dt	129
Top Gear Rally	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	99
WCW vs. NWO	Dt	139
Wild Choppers	JP	149
Yoshi's Story	JP/Dt	99

Resident Evil 2

Dt.
- 95,00 DM -

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124.
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als gebremste NTSC-Version lieferbar!!!



Unsere Multimedia Shops in Berlin



SPANDAU
Seegefeller Str.75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

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

Verkauf & Verleih

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

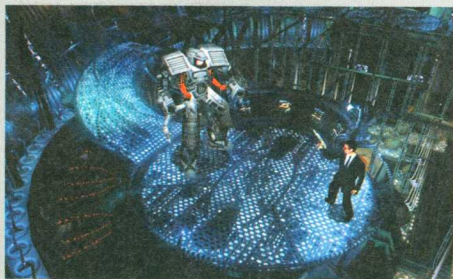
APRIL

03. April	Jet Rider 2	Sony	78% (3/98)
06. April	Gex 3D	Take 2	90% (4/98)
08. April	Lucky Luke	Laguna	85% (4/98)
09. April	Formel 1 (Platinum)	Psygnosis	81%
09. April	Tekken 2 (Platinum)	Sony	85% (4/98)
17. April	NBA Pro '98	Konami	85% (4/98)
17. April	NHL Face Off '98	Sony	
20. April	One	Take 2	85% (2/98)
24. April	Men in Black	Funsoft	
24. April	Alundra (englische Version)	Psygnosis	86% (4/98)
24. April	Spawn	Sony	69% (4/98)
Anfang April	Deathtrap Dungeon	Eidos	87% (5/98)
April	VMX Racing	Funsoft	
April	Buggy	Funsoft	
April	Premier Manager '98	Funsoft	
Mitte April	World League Basketball	Mindscape	
Mitte April	Indy 500	Virgin	
Ende April	Extreme Snowboarding	Funsoft	
Ende April	Supermatch Soccer	Acclaim	
Ende April	V-Ball	Funsoft	70% (5/98)
Ende April	Resident Evil 2	Virgin	89% (5/98)

**Men in Black**

Das britische Softwarehaus Gremlin arbeitet derzeit fieberhaft an der exklusiven Filmadaption des erfolgreichsten Kinofilms des vergangenen Jahres. Das Agenten-Duo agiert dabei in einem technisch hochwertigen Resident

Evil-Verschnitt, das äußerst vielversprechend aussieht. Gelungene 3D-Szenarios, spannende Alien-Gefechte, garniert mit einem Abenteuer-Rahmen - Men in Black könnte auch auf der Konsole ein riesengroßer Hit werden.

**MAI****Treasures of the Deep**

Namco kann auch anders: Die US-Abteilung schuf ein recht ungewöhnliches Namco-Produkt, das man als kriegerisches Unterwasser-Abenteuer einstufen kann. Mit Mini-U-Booten und anderen Tauchgefährten erkundet Ihr

das Reich der Meere nach wertvollen Schätzen, während Ihr den zahlreichen Gefahren mit einem großen Waffenarsenal begegnet. Das feucht-fröhliche Abenteuer bietet spannend designte Missionen und eine effektvolle Grafik.



01. Mai	Atari Greatest Hits II	GT Interactive	
04. Mai	Forsaken	Acclaim	90% (5/98)
04. Mai	Golden Goal '98	BMG Interactive	
08. Mai	Gran Turismo	Sony	
15. Mai	Frankreich '98: Die WM	Electronic Arts	
15. Mai	Treasures of the Deep	Sony	
21. Mai	World League Soccer '98	Eidos	
29. Mai	Road Rash 3D	Electronic Arts	
29. Mai	Cyball Zone	GT Interactive	
29. Mai	Point Black (ohne G-Con 45)	Sony	
29. Mai	Spice World	Sony	
29. Mai	Time Crisis (ohne Gcon-45)	Sony	
Anfang Mai	Hugo	Activision	
Anfang Mai	Kick Off World	Funsoft	
Anfang Mai	Xenocracy	Ubi Soft	
Anfang Mai	World Rally Champion		
	Tommi Mäkinen	Ubi Soft	
Mai	Super Pang Collection	Laguna	73% (5/98)
Mai	Mega Man 8	Laguna	81% (3/98)
Mai	Mega Man Battle & Chase	Laguna	63% (3/98)
Mai	Circuit Breaker	Mindscape	
Mai	Street Fighter II Collection	Virgin	
Mitte Mai	Batman & Robin	Acclaim	
Ende Mai	Supercross '98		
	feat. Jeremy McGrath	Acclaim	
Ende Mai	Vigilante 8	Activision	
Ende Mai	NHL Powerplay '98	Virgin	85% (4/98)



JUNI

Vs.

Ein witziges Beat 'em Up-Produkt von der Firma THQ. Statt finstere Knochenbrecher agieren hier zur Abwechslung einmal coole Kids in Schlaghosen oder

Vorstadt-Rapper. Die Grafik-Engine und das nötige Know-How steuerten erfahrene Japaner bei, so daß dieser Klopfer sicherlich im vorderen Feld mitmischen kann.



05. Juni	Adidas Power Soccer '98	Psygnosis	
12. Juni	WarGames	Electronic Arts	
Juni	Dodgem Arena	Acclaim	
Juni	Crimekiller	Acclaim	
Juni	San Francisco Rush	GT Interactive	
Juni	International Superstar Soccer Pro '98	Konami	
Juni	Viper	Laguna	
Juni	Alundra (deutsche Version)	Psygnosis	86% (4/98)
Juni	Kula World	Sony	84% (5/98)
Juni	Armored Core	Sony	
Juni	Bomberman World	Sony	74% (5/98)
Juni	Klonoa	Sony	
Juni	Shadow Gunner	Ubi Soft	
Juni	Point Black (mit G-Con 45)	Sony	
Juni	Everybody's Golf	Sony	
Mitte Juni	Wrecking Crew	Konami	
Mitte Juni	Vs.	Konami	
Mitte Juni	WCW Nitro	Konami	
Ende Juni	Azure Dreams	Konami	



World Rally Champion Tommy Makinen

Der amtierende Rallye-Weltmeister erhält höchstwahrscheinlich ein ebenfalls weltmeisterliches Rennspiel. Über 60 Strecken, eine überzeugende 3D-Engine sowie eine anspruchsvolle Fahrphysik

soll der fertige Racer bieten. Darüber hinaus funktioniert der angekündigte Strecken-Editor zum Erstellen eigener Circuits tatsächlich! In der nächsten Ausgabe berichten wir über diesen Geheimtip.

NÄCHSTE AUSGABE

Klonoa

Oberputziges aus dem Hause Namco: Ein niedliches Katzenwesen namens Klonoa darf sich in einem kunterbunten 3D-Jump & Run austoben, das im Preview bereits in technischer und spielerischer Hin-

sicht rundum überzeugen konnte. Wir hoffen, daß wir bereits in der nächsten Ausgabe die fertige PAL-Version einem längeren Härtestest unterziehen können.



Batman & Robin

Wenn nichts schiefgeht, können wir Euch in der nächsten Ausgabe endlich die Frage beantworten, wieviel das digitale Batman-Abenteuer wert ist. Die Chancen für ein Top-Game stehen sehr gut. Schließlich arbeitet Acclaim seit fast zwei Jahren an diesem aufwendigen 3D-Adventure, das durch seine nicht-lineare Gestaltung und durch üppiges Item-Arsenal dem Batman-Dirigenten sehr viele spielerische Freiheiten bietet.



**Ausgabe
6/98
erscheint
am 20.
Mai**



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
Textlänge? ☐	☐
Bilder-Anteil? ☐	☐
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: Computer 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 Gettenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann

Layout: Klaus Lönhoff, Karel Stumpf

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Gettenpoth

Konzeption und Gestaltung der PlayStation Games: Uwe Kraft

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computer Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140
Thorsten Schemmeltat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144
Disposition: Andreas Klopfer 0911 / 2872-140

Computer 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 Diehl 0203 / 30 511-552
Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Schemmeltat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Capcom/Virgin

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
Leverservice
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

Hefnachbestellungen 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

Activision.....U3	Michael Hengst31
CD-Rom Shop.....101	MLC61
CDG Media.....103	MVG107
Computer Verlag82, 99, 109	Playcom.....105
Cross.....33	Psygnosis.....35, 47
Eidos.....39	Running Game.....77
Electronic Arts4, 5, 51	Softsale.....57
Game It.....41	Sony21
Interact.....37	Take 2.....17, 14
KonamiU2	Video & Game111
Laguna67	Videospiele Kraschl65
Media Attack.....103	Virgin27
Media Point.....63	Wial.....49

ACTIVISION™

MANCHMAL MUSS MAN EINFACH ZUPACKEN

Mit der Stimme
von Val Kilmer!



DYNAMIC
SYSTEMS

ABC
SOFTWARE

NEC
VERLAG

Tel. 0 94 71 - 7 01 70

PITFALL — 3D — BEYOND THE JUNGLE™

www.maxupport.de/activision

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.

Activision Support, täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hotline: 0190 - 510055 (DM 120/min.) - Technischer Support: 01805 - 225155 - E-Mail: Support@activision.de

powered by



GOLDEN GOAL 98

BETTER THAN LIVE
COMING SOON

