

Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Griechenland dr 1530,- Spanien Ptas 870,-

PlayStation GAMES

nur **9⁹⁰**
DM

Das unabhängige PlayStation-Magazin
06/98

☐ **GAMESTESTS**

Gran Turismo

Riesen-Test: Das beste
Rennspiel aller Zeiten

☐ **AKTUELL**

adidas

Power Soccer '98

MIT CD-ROM

☐ **DEMO AUF CD**

adidas
Power Soccer '98



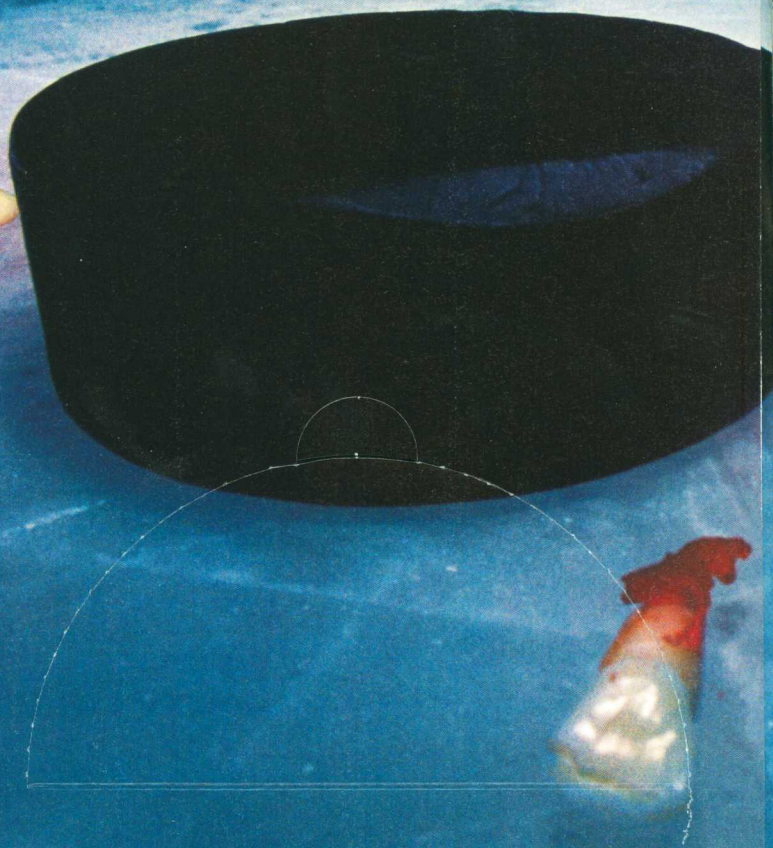
Spielbare Demo-CD
mit allen Spielmodi

COMPUTEC

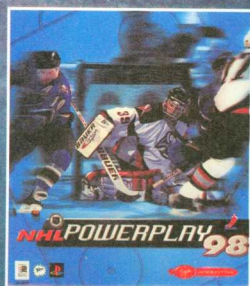
16 Seiten Tips & Tricks: Gran Turismo, Alundra,
Deathtrap Dungeon, Final Fantasy VII - Chocobo u.v.m.



MIT LIEBE ZUM



DETAIL.



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

Warten auf Atlanta

Der Videospiegelmarkt präsentiert sich momentan von seiner launischen Seite. Erst beklagten wir uns monatelang über eine regelrechte Softwareüberschwemmung und waren heilfro, die Masse an CD-ROMs einigermaßen im Heft unterbringen zu können. Und wie abgehackt versickert plötzlich der Strom an druckfrischen Silberlingen. Bei allen Softwarefirmen hört man momentan die gleiche Aussage „Mehr Spiele haben wir momentan nicht“, soll aber heißen „Mehr dürfen wir nicht sagen“. Dieser plötzliche Softwarestopp hat nichts mit einem verführten Sommerloch zu tun, vielmehr mit einem Messe-Loch. Wie jedes steht uns Ende Mai/Anfang Juni die weltweit bedeutendste Videospielemesse bevor - die E3 in Atlanta. Und jedesmal offenbart sich das gleiche Ritual: Die Schotten werden plötzlich dicht gemacht, damit niemand mehr dem anderen in die Karten blicken kann. Schließlich will man auf der Mega-Messe eine stattliche Anzahl an Neuheiten und Überraschungen präsentieren, was natürlich in marketingpolitischer Hinsicht durchaus plausibel ist (und die Spannung steigen läßt). Die Kehrseite der Medaille ist hingegen ein abgespecktes Feld an Testmustern und Previews. Doch keine Panik, die Juni-Ausgabe hat dennoch eine Menge zu bieten. Wir nutzen die „Schwäche-Periode“ für allerlei interessante Specials. Ulf war mal wieder an der Peripherie-Front unterwegs, um die interessantesten Neuheiten zu sichten, und die haben es zum Teil in sich. Frank kümmerte sich hingegen kurz vor

dem Anstoß um ein sehr informatives Fußball-WM-Special, bei dem Ihr einen genialen 16:9 Fernseher im Wert von 4000 DM abstauben könnt (fast zu schade zum Verlosen...). Außerdem liefern wir Euch eine komplette Marktübersicht von allen erhältlichen Platinum-Spielen, unentbehrlich für Schnäppchenjäger. Aber auch im Testfeld gibt es trotz der kleinen Flaute einige Perlen. Sonys Everybodys Golf überrascht beispielsweise durch einen ungemeinen Spielwitz, während das Überrennspiel Gran Turismo alle bisherigen Wertungsrekorde bricht. Zusammen mit den neuesten Software-News rund um den Globus sowie fundierten Tips & Tricks stellt somit auch die Juni-Ausgabe trotz des E3-Lochs eine willkommene PlayStation-Lektüre dar - wollen wir wetten ...?

Macht 's gut

Ever PlayStation Games-Team



Achtung!

Falls Eure Demo CD defekt sein sollte, dann schickt die CD-ROM an folgende Adresse:
Computec Verlag
Stichwort: Demo CD PSG
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



86%

"..knackig und absolut motivierend!"
PlayStation Games

88%

"..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor..."

Maniac

The
ADVENTURES
of
AALUNDRA
アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!**



PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psychosis Limited under license from Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis and the Psychosis logo are trademarks of Psychosis Limited. All rights reserved.



WELTMEISTERSCHAFT 98
SD DEUTSCHLAND - BRASILIEN
FINALRUNDE

GOLOZEN

GOAL



BEYOND THE LINE

Z-Axis

TIME 2

PlayStation
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

AKTUELL

Abe's Exoddus	18
Oddworlds Held geht in die zweite Runde	
Adidas Power Soccer '98	24
Psygnosis im Tore-Hunger	
Aironauts	33
Lagunas Zukunftsvision, die jedem Verbrecher das Blut in den Adern gefrieren läßt	
Amazing Studios Special	10
Alles über Frankreichs Softwareschmiede	
Azure Dreams	32
Mit neuen Ideen versehen schickt Konami nach Suikoden sein zweites RPG auf den Markt	
Blasto	14
Dreidimensionaler Ballerspaß	
Bomberman Wars	34
Strategische Variante des Kultspiels	
Command & Conquer 2	16
Nachschub für Bildschirm-Strategen	
G-Darius	27
Taitos Ballerklassiker im Anflug auf die PlayStation	
Granstream Saga	35
Neues Abenteuerfutter für die PlayStation	
Heart of Darkness	12
Konkurrenz für Abe & Co	
Krush, Kill 'N Destroy	20
Vielversprechende PC-Adaption des Strategie-Hits	
Metal Gear Solid	36
Action-Adventure, das dem Genre neue Impulse versetzen wird	
Shadow Gunner	22
Mechwarrior für Einsteiger	
Vs.	28
Konami bietet neuen Prügelspaß mit deftigem Schwierigkeitsgrad	
Viper	26
Steigt ins Cockpit eines futuristischen Helikopters	
WCW Nitro	30
Konamis virtueller Wrestler-Spaß	



TEST



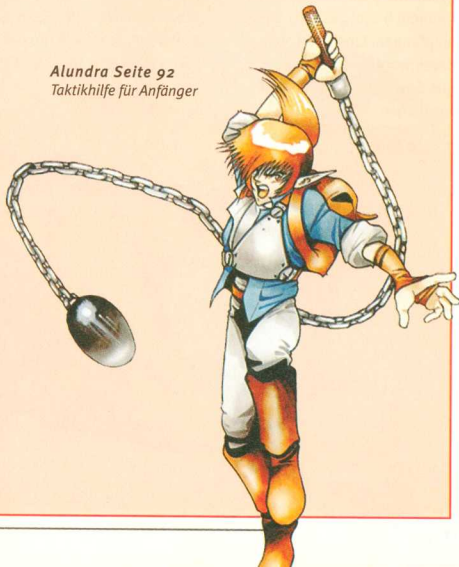
Gran Turismo Seite 48 Was der Mega-Knaller alles zu bieten hat, erfahrt Ihr in einem vielseitigen Härtetest

Arcade's Greatest Hits 2	70
Ataris Klassiker, die Zweite	
CyBall Zone	64
Auf Speedballs Spuren	
Golden Goal 98	56
Gefahr für E.A.s Gipfelstürmer?	
Gran Turismo	48
Sony's Mega-Racer im Härtetest	
Everybody's Golf	66
Golf-Spaß pur	
Frankreich 98: Die Fußball WM	52
Kann E.A.s neuester Streich den Vorgänger noch toppen?	
Indy 500	63
Spärliche Simulation der amerikanischen Indycar-Serie	
Klonoa	58
Namcos süßer Jump & Run-Spaß	
Motorhead	62
Rasante futuristische Pistenhatz	
Perfect Assassin	65
Alles andere als ein perfektes Adventure	
Phat Air	47
Die neue Snowboard-Referenz?	
Point Blank	68
Namcos neues Light-gun-Futter	
Poy Poy	69
Mehrspieler-Spaß pur	
San Francisco Rush	64
Virtuelle Stadtrundfahrt	
Super Match Soccer	57
Acclams lahmer Kicker im Test	
Treasures of the Deep	60
Sony's Unterwasserschlacht findet endlich den Weg auf die heimische PlayStation	
World League Soccer	57
Eidos auf Abwegen	

CODES

Actua Soccer 2	84
Alundra	92
Andretti Racing	85
Battle Arena Toshinden 2	86
Battle Arena Toshinden 3	85
Beast Wars Transformers	87
Black Dawn	85
Blam! Machinehead	84
Blast Chamber	85
Bomberman World	86
Buster Bros. Collection	87
Deathtrap Dungeon	94
Diablo	84
Final Fantasy VII	90
Gex 3D - Enter the Gecko	87
Gran Turismo	88
In the Hunt	87
Lucky Luke	85
Motor Toon GP 2	84
Need for Speed 3	86
Pitfall 3D	85
Power Move Pro Wrestling	84
Raging Skies	86
Sampras Extreme Tennis	84
San Francisco Rush	85
Slamscape	86
Spawn the Eternal	87
Star Gladiator	84
Tetris Plus	86
Theme Hospital	86
Tobal No. 1	86
TOCA Touring Car Championship	87
Tomb Raider	85
WCW Nitro	84
Williams Arcade Greatest Hits	87

Alundra Seite 92
Taktikhilfe für Anfänger



MAI

Welt League Baseball

Die Welt League Baseball ist ein Action-Sportspiel, das die Spieler in die Rolle eines Baseballspielers versetzt. Das Spiel ist in drei Kategorien unterteilt: Pitcher, Batter und Fielder. Die Spieler müssen die richtigen Entscheidungen treffen, um das Spiel zu gewinnen.

JUNI

Dieby Unken

Dieby Unken ist ein Action-Sportspiel, das die Spieler in die Rolle eines Diebes versetzt. Die Spieler müssen die richtigen Entscheidungen treffen, um das Spiel zu gewinnen.

JULI

Wrecking Crew

Wrecking Crew ist ein Action-Sportspiel, das die Spieler in die Rolle eines Zerstörers versetzt. Die Spieler müssen die richtigen Entscheidungen treffen, um das Spiel zu gewinnen.

NAECHSTE AUSGABE

Die nächste Ausgabe von SELECT EXTRA X wird im August 1998 erscheinen. In dieser Ausgabe werden die Spiele World League Soccer und die neue Ausgabe von World League Baseball vorgestellt.

Coming Up S. 104 Die volle Breitseite für den Sommer

EXTRA

Coming Up	104
Electronic Arts Gewinnspiel	78
Game Mail	100
Highscore	103
Impressum	106
Inseratenverzeichnis	106
Peripherie Special	80
Platinum Special	72
Pysgnosis Gewinnspiel	76
Start	4
WM-Special	54

INDEX

Abe's Exoddus	18	Klonoa	58
Actua Soccer 2	84	Krush, Kill 'N Destroy	20
Adidas Power Soccer 98	24	Lucky Luke	85
Aironauts	33	Metal Gear Solid	36
Alundra	92	Motor Toon GP 2	84
Amazing Studios Special	10	Motorhead	62
Andretti Racing	85	Need for Speed 3	86
Arcade's Greatest Hits 2	70	Perfect Assassin	65
Azure Dreams	32	Phat Air	47
Battle Arena Toshinden 2	86	Pitfall 3D	85
Battle Arena Toshinden 3	85	Point Blank	68
Beast Wars Transformers	87	Power Move Pro Wrestling	84
Black Dawn	85	Poy Poy	69
Blam! Machinehead	84	Raging Skies	86
Blast Chamber	85	Sampras Extreme Tennis	84
Blasto	14	San Francisco Rush	85
Bomberman Wars	34	San Francisco Rush	64
Bomberman World	86	Shadow Gunner	22
Buster Bros. Collection	87	Slamscape	86
Command & Conquer 2	16	Spawn the Eternal	87
CyBall Zone	64	Star Gladiator	84
Deathtrap Dungeon	94	Super Match Soccer	57
Diablo	84	Tetris Plus	86
Everybody's Golf	66	Theme Hospital	86
Final Fantasy VII	90	Tobal No. 1	86
Frankreich 98: Die F. WM	52	TOCA Touring Car Cham.	87
G-Darius	27	Tomb Raider	85
Gex 3D - Enter the Gecko	87	Treasures of the Deep	60
Golden Goal 98	56	Viper	26
Gran Turismo	48	Vs.	28
Gran Turismo	88	WCW Nitro	30
Granstream Saga	35	WCW Nitro	84
Heart of Darkness	12	Williams Arcade Grt. Hits	84
In the Hunt	87	World League Soccer	57
Indy 500	63		

Amazing Studios

Paris ist immer eine Reise wert. Vor allem wenn ein **Firmenbesuch** bei einer Softwarefirma ansteht, die seit mehr als sechs Jahren unter fast schon quarantäneartigen Verhältnissen an einem **Jump & Run**-Projekt arbeitet, von dessen Qualität wir uns ausgiebig überzeugen durften

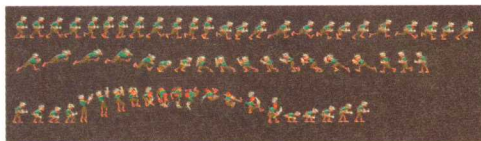
Mein erster Firmenbesuch für die PlayStation Games sollte am Donnerstag, dem 9.4.98, stattfinden, und ich war schon recht nervös, als es um 6.50 Uhr in den Flieger nach Paris ging. Dort traf ich auch Ingo Horn (PR-Manager der Firma Laguna), der mich den Tag über begleiten sollte. Angekommen am Flughafen Charles de

Gaulle für die Charakteranimationen des Spiels, vorgestellt. Dabei erstaunte mich schon, daß nur fünf Mitarbeiter über den langen Zeitraum von mehr als 6 Jahren fest am Projekt beteiligt waren. Deren Aufgabengebiete wurden uns dann beschrieben, und ein erster Blick auf die Artworks zum Spiel ließ uns schon das Wasser im Munde zusammenlaufen. An den sehr detail-

lierten Räumlichkeiten etwas genauer anzuschauen, in denen eine sympathische Unordnung herrschte. Überall auf den Arbeitstischen lagen wild verstreut CDs, Bücher, Zettel und Kaffeebecher. In einer Ecke stapelten sich Massen von Computerspielen. „Man will ja schließlich die Konkurrenz nicht aus den Augen lassen“, so versicherte mir Monsieur Savori. Die Spannung stieg urplötzlich, als man uns an einen PC mit angeschlossener Dolby Saurroundanlage führte. Der für die Musik und den Sound verantwortliche Programmierer zeigte uns dann ganz stolz das minutenlange und an einen Comic-Strip erinnernde Intro, von dessen bombastischen orchestralen Sound und witziger, komplett deutscher Sprachausgabe ich sofort begeistert war. Bezüglich der Erstellung der einzelnen Soundsamples sagte man mir, daß diese mit simplen Utensilien erzeugt wurden und daher wahrscheinlich recht amüsant klingen. So benutzte



man für die Geräusche von Pferdehufen beispielsweise Kosknüsse, die man aneinander klopfte. Dann kam der Moment des Spielens. Ich durfte von den insgesamt acht Levels vier unterschiedlich komplett durchspielen und war auf Anhieb vom durchdachten Gameplay und der überaus ausgefeilten Steuerung angetan. Nach einem Interview und anschließendem gemeinsamen Essen im Lieblingsrestaurant der Truppe (ein Japaner) war der Besuch nach insgesamt fünf Stunden dann leider schon wieder vorüber, und wir traten die Heimreise an, die nicht weniger spektakulär als der gesamte Tag verlaufen sollte. So kamen wir in ein Unwetter, und die Maschine wurde von einem Blitzschlag getroffen. Welch ein aufregender Tag!



An den Animationsphasen der Charaktere wurde im Laufe der Jahre immer wieder gefeilt, was ihnen mittlerweile schon fast „echtes“ Leben einzuhauchen vermag

Gaulle/Paris, schnappten wir uns ein Taxi. Die Fahrt zum Sitz der Amazing Studios, mitten im Stadtkern von Paris, dauerte mehr als eine Stunde. Dort angekommen, wurden wir sehr freundlich vom gesamten Team empfangen. Einer nach dem anderen wurde uns von Frédérique Savori, dem Hauptverantwortlichen

liert gezeichneten Bildern erkennt man den immensen Arbeitsaufwand, der im gesamten Projekt stecken muß. Jede Szene und jeder Charakter wurden zunächst auf ein Blatt Papier gebracht, bevor man sie in die Welt der Videospiele programmierte. Erst jetzt kam ich dazu, mir



Das gesamte Team der Amazing Studios besteht nur aus fünf fest angestellten Programmierern und sieben freien Mitarbeitern





Frédérique Savoie war während der Arbeit an HOD verantwortlich für die lebendigen Animationen der Charaktere

PlayStation Games: Wie lange habt Ihr eigentlich an den aufwendigen Sequenzen gearbeitet?

Frédérique Savoie: Alleine dies hat schon 2 Jahre der Programmierzeit eingenommen.

PSG: Was denkt Ihr, hebt sich Euer Produkt von genreähnlichen Vertretern ab?

FS: Zunächst einmal haben wir ein Spiel geschaffen, das mit seiner Farbenpracht besticht. 16,7 Millionen Farben sind eine ganze Menge, findet Ihr nicht? Vom Gameplay her sind es vor allem die drei Schwierigkeitsgrade, die den Spielspaß ausmachen. Habt Ihr das Game auf leichtester Stufe durchgespielt, so solltet Ihr das Spiel unbedingt



Der von einem fünfzig Mann starken Orchester eingespielte Soundtrack wurde von Fabrice Visserot dem Spielgeschehen optimal angepaßt

mal mit einer schwereren Stufe antesten. Ihr werdet schnell feststellen, daß nicht unbedingt die erhöhte Anzahl von Gegnern den Schwierigkeitsgrad erhöht, sondern daß Passagen teilweise noch mit zusätzlichen Rätseln gespickt sind. Des weiteren ist es die Sounduntermalung, die sich von an-

deren Titeln abhebt. Sound-samples werden niemals zweimal hintereinander abgespielt, da wir für eine bestimmte Aktion mehrere Soundsamples angelegt haben. Außerdem paßt sich die Musikuntermalung immer der jeweiligen Spielsituation an. Die Musik wurde übrigens von einem 50 Mann starken Orchester eingespielt. Bruce Broughton (Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft) zeigte sich dafür verantwortlich.

PSG: Was hat sich denn im Vergleich zur ersten spielbaren Version vor etwa drei Jahren an dem Spiel verändert?

FS: Wir haben versucht, dem Spiel mehr Leben einzuhauchen. Die Charaktere wirken einfach viel lebendiger. Schaut Euch beispielsweise mal die ersten Schattenwesen an, die ihre Kollegen zur Verstärkung herbeirufen. Auch die Animationsphasen der Charaktere wurden wesentlich realer gestaltet. Mittlerweile enthält das Spiel 2000 verschiedene dieser Phasen, während erste Versionen nur halb soviel zu bieten hatten.

PSG: Wie viele Levels umfaßt das Spiel?

FS: Es sind acht lange Levels, die es zu überstehen gilt. Außerdem gibt es noch einen kleinen zusätzlichen Level.

PSG: Kann eigentlich der momentane Spielstand auch jederzeit auf der Memory Card abgespeichert werden?

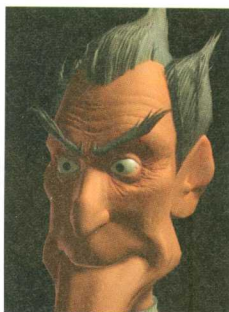
FS: Ja, natürlich. Es können sogar auf einem Block vier unterschiedliche Spielstände verewigt werden, die sich jederzeit überschreiben lassen.

PSG: Unterstützt das Spiel auch das analoge Joypad?

FS: Wir denken, daß es bei einem zweidimensionalen Spiel wenig Sinn ergibt, das analoge Joypad zu unterstützen.



copyright 1998 AMAZING STUDIO



Die Charaktere wurden zunächst auf Papier festgehalten und dann detailgetreu in die virtuelle Welt der Videospiele übernommen

PSG: Wann wird das Spiel in Deutschland erhältlich sein?

FS: Wir rechnen mit einem Release-Datum gegen Ende Juni '98. Als Bonbon haben wir uns überlegt, eventuell eine erste limitierte Auflage mit dem Soundtrack zum Spiel herauszubringen. Es ist noch nichts entschieden, doch wäre das sicherlich eine tolle Sache, oder nicht?

PSG: Wie sehen denn Eure Zukunftspläne in Bezug auf

die neuen Konsolen aus.

FS: Dazu können wir wirklich noch nichts sagen. Wir sind erst einmal froh, ein so erstklassiges Produkt wie Heart of Darkness fertiggestellt zu haben. Sicherlich werden die neuen Konsolen der Giganten Sega und Sony interessante Plattformen werden, jedoch gibt es momentan noch keine Pläne, wirklich nicht!

PSG: Herr Savoie, wir bedanken uns für das Gespräch.

Das Heart of Darkness-Team



Mehr als sechs Jahre benötigte die 12köpfige Crew der Amazing Studios für ihr Projekt. Hier stellen wir Euch den Kern der Truppe vor:

Eric Chahi: Er ist der Kopf der Truppe. Zuvor designte er die Amiga-Hits *Future Wars* und *Another World*.

Frédérique Savoie: Er zeigte sich verantwortlich für die überaus lebendigen Animationen der Charaktere in *Heart of Darkness*. Zuvor programmierte er das Kult *Jump & Run Flashback*.

Christian Robert: Er erstellte die Artworks zu *HOD* und die *Infogrames Adventures Cruise for a Corpse* und *Flashback*.

Fabrice Visserot: Zuvor komponierte er den Soundtrack zu *Flashback*. Bei *Heart of the Darkness* zeigte dich Monsieur Visserot verantwortlich für die *Indy Jones-Sound Samples*.

Daniel Morais: Er konvertierte Titel wie *Future Wars*, *Cruise for a Corpse* und *Flashback* auf den PC und schrieb einen Großteil der Programm-Codes für *Heart of Darkness*.



Der Naseweis **Andy** treibt bis zum Tage der Sonnenfinsternis einigen Unfug, der seine Umwelt schon mal zur Verzweiflung bringen kann

Im Reich des Schattens

Heart of Darkness

Seit mehr als sechs Jahren programmieren fünf Leute an einem **Jump & Run**, das auf den ersten

Blick den Highlights **Abe's Oddysee**, **Flashback** oder **Another World** ähnelt

Andy ist ein kleiner frecher Bengel, der es versteht, seinen langweiligen Schulalltag durch Streiche immer wieder aufregend zu gestalten. Daher ist es nicht selten der Fall, daß er von seinen Lehrern zu Strafen verdonnert wird, die teilweise schon

unmenschlich anmuten. So steckt man den kleinen Taugenichts schon mal für eine komplette Schulstunde in einen Schrank, um Ruhe vor dessen Untaten zu haben. Eines Tages jedoch ändert sich das Leben des kleinen Helden schlagartig. Sein kleiner Hund ver-



Den Charakteren wurde durch die vielen Animationsphasen „echtes“ Leben eingehaucht. Sie rufen sogar Freunde herbei, wenn Ihr zu stark seid



Bewaffnet ist der Bengel zunächst mit einer Laser-Gun, die er nicht nur zum Beseitigen seiner Gegnerschar benötigt. An einigen Stellen muß sich Andy seinen Weg freischießen

schwindet während einer Sonnenfinsternis auf mysteriöse Art und Weise im Reich des Schattens. Sofort macht sich Andy auf, seinen kleinen Freund aus der ausweglos scheinenden Situation zu befreien. Wunderschön animiert wird dies im ellenlangen Vorspann, der einem Comic-Strip gleicht. Dabei ist eine gewisse Komik nicht zu übersehen, die durch tolle Soundeffekte, komplett deutsche Sprachausgabe und Lonney Toons ähnlicher Musikkulisse abgerundet wird. Auch die Zwischensequenzen wurden im gleichen Stil und gleicher Länge gehalten. Während der PC-User beim Kauf nur eine CD erhält, liegt der PlayStation-Version die doppelte Menge an Silberlingen bei. Zurückzuführen ist dies auf das wesentlich größere Farbspektrum der PS-Version. Während das Spiel bei der PC-Fassung nur in 256 Farben dargestellt wird, bietet die Konsolen-Version mit 16,7 Millionen Farben die schönere und comicalstere Grafik. Vom Spielprinzip her ähnelt das Spiel den Referenztiteln *Another World*, *Flashback* oder *Abe's Oddysee*. Es gilt, das *Jump & Run* Bild für Bild zu durchlaufen, wobei sich die **Levels** landschaftlich vollkom-

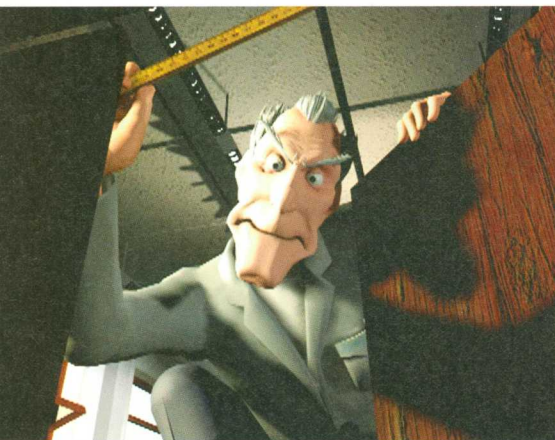


In der **Felsregion** muß Andy gute Freeclimber-Eigenschaften an den Tag legen. Doch einige Vorsprünge geben nach, so daß Andy schon mal eine Etage abrutschen kann

men voneinander unterscheiden. Ihr kommt durch Waldgebiete, eine **Felsregion** und Unterwasserwelten, in denen es gilt, knifflige Stellen durch geschicktes Agieren zu überwinden. So gelingt es Euch, gewisse Passagen nur dann zu durchqueren, wenn Ihr Eure Fähigkeiten geschickt aus-

„Den Charakteren wurde durch die enorm vielen Animationsphasen beinahe echtes Leben eingehaucht“

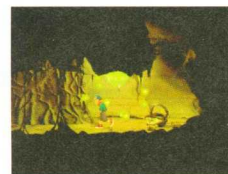
nutzt. Richtiges Timing beispielsweise ist das A und O der wunderschön gestalteten Unterwasserwelt. Dort paddelt Ihr unter Zeitdruck (Vorsicht, der kleine Held kann ertrinken!) vorbei an nach Euch grei-



Die wunderschöne Introsequenz zeigt den ganz normalen Alltag des Lausbuben



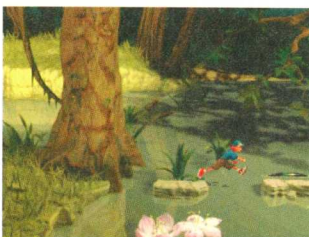
Viele Levels beinhalten typische *Jump & Run*-Einlagen, die aber nie unfair sind



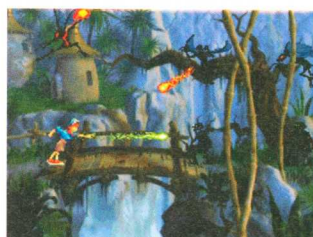
Nur durch geschicktes Ablenken der Gegner sind einige Levels zu lösen



Durch die Möglichkeit sich zu **ducken**, entgeht der Spieler den bössartigen Luftattacken der Schattenwesen



Nicht alle Stellen im Spiel sind so offensichtlich zu überwinden. Oftmals muß der Spieler schon scharf nachdenken, um eine Lösung der Situation zu erkennen



Die acht Levels spielen alle an unterschiedlichen Locations. Ihr duckt durch Gebirgswelten, robbt durch den Sumpf oder paddelt durch Unterwasserwelten

fenden Schlingpflanzen. Erschwert wird die Situation durch unterschiedliche Strömungsverhältnisse, gegen die es kräftig anzukämpfen gilt, um nicht im Rachen einer fleischfressenden Unterwas-

serpflanze zu landen. Gesteuert wird der Held durch seine bunten Welten auf genial simple Art und Weise. Ihr habt die Möglichkeit, mit dem kleinen Mann zu rennen, Euch vor Gefahren zu ducken, über Abgründe zu springen oder böse Schattenwesen mit einer Laserwaffe zu beseitigen. Abgerundet wird das ganze Produkt durch die wunderschöne Sound- und Musikantermalung, die eine perfekte Atmosphäre schafft. So lassen sich

beispielsweise böse Unholde, die im nächsten Bild auf Euch warten, schon frühzeitig im Vorbild durch ihr tiefes Grunzen lokalisieren. Dies schafft eine kaum vorstellbare Spannung, die durch die für Comic-

Strips typische Musik nochmals verstärkt wird. Schade nur, daß wir uns noch knapp zwei Monate gedulden müssen, bis wir Andy endlich bei seiner Suche helfen können ... (Udo L.)

„Eine solch geniale Introsequenz habe ich noch bei keinem Spiel zuvor bestaunen dürfen“

INFO Heart of Darkness Hersteller/Vertrieb: Amazing Studios/Laguna Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 8+  	GEPLANT FÜR Juli '98 ERSTER EINDRUCK super
---	---

„Ernstzunehmender Abe-Konkurrent, der durch geniale Spielbarkeit und Soundkulisse glänzt“



CONTROLLER PLUS CLASSIC

- Voll Playstation kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber und weiß



REAL ARCADE GUN

- Für Playstation & Sega Saturn
- auch GunCon kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Fußpedal für mehr Realismus
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen



MEMORY CARD

- Playstation kompatibel
- speichert bis zu 15 Spielstände
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich grau, rot, blau, grün, gelb und transparent



MEMORY CARD PLUS

- MEMORY CARD mit 240 Spielständen
- Erhältlich in grau, transparent-rot und transparent

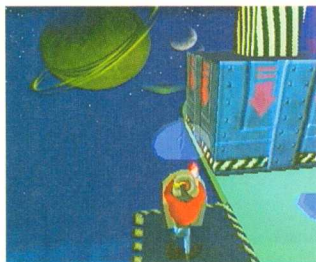


Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
<http://www.dynatex.de>



Um die **Computerterminals** zu aktivieren, müßt Ihr eine Weile gegen sie drücken



Dieser löchrige Tunnel rotiert um 360 Grad, wenn Ihr ihn durchqueren möchtet



Ich bin der goldene Reiter: Mittels eines **Power Up-Symbols** mutiert der Held zum unzerstörbaren Gold-Blasto

Völlig schwerelos von der Erde ...

Blasto

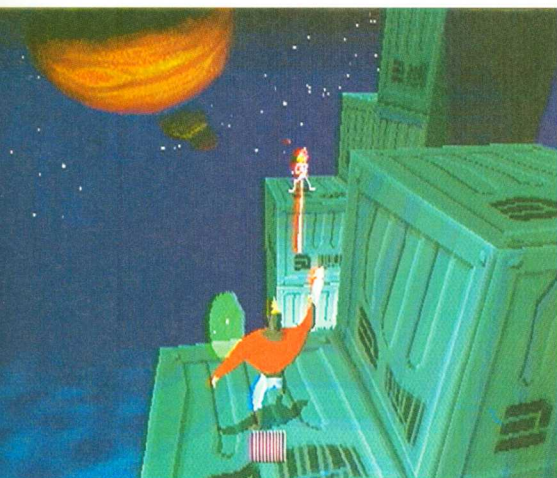
Mach 's noch einmal in 3D: Mit einer gehörigen **Verspätung** schickt sich Sonys neuester **Strahlemann** an, grünen **Knuddel-Aliens** das Handwerk zu legen

Blasto ist ein Videospielprojekt mit einer interessanten Hintergrundgeschichte. Bereits im Vorfeld der letzten E3-Messe wurde dieses dreidimensionale Jump & Shoot mit der witzigen B-Movie-Grafik als neueste PlayStation-Wunderwaffe angekündigt. Da die Resonanz auf der wichtigsten Fachmesse der Welt jedoch eher verhalten war und die Konkurrenz mit Gex 3D oder Croc ih-

rerseits vielversprechende 3D-Hüpfer präsentierte, verschwand das mächtig gehypte Videospiel noch einmal in den Schubladen der Entwickler, um sich einer Rundum-Schönheitsoperation zu unterziehen. Mit einer knapp einjährigen Verspätung will es Captain Blasto, so der Name des Titelhelden, nun noch einmal wissen. Wer Blasto das erste Mal erblickt, muß sich zunächst einmal an den unge-

wöhnlichen comicartigen Grafikstil gewöhnen. Captain Blasto, ein sympathischer Anti-Held mit Mega-Blondtulle und ausgeprägtem Brauereigeschür, hüpfet durch ein abstraktes 3D-Wirrwarr aus dünnen Polygon-Plattformen, die der Schwerkraft trotzend frei in der Luft hängen. Statt die Polygone mit einer Oberflächenstruktur zu überziehen (Textures) wurden für die grafische Gestaltung nur Farbverläufe (Gouraud-Shading) verwendet. Zusammen mit den witzigen Charakteren läßt dieser Grafikstil Erinnerungen an Comic-Strips der 60er Jahre à la Batman the Animated Series aufkommen. Die Spielmechanik ist da schon konventioneller: Mit einer **Laserwumme** und kräftigen Sprungwaden ausgestattet, stapft und hüpfet Euer Held durch die dreidimensionalen Level-Architekturen, um den finalen Ausgang

zu finden. Logisch, daß sich Euch dabei allerlei Gefahren in den Weg stellen. Plötzlich auftauchende grüne Marsmenschen werden mit gezielten Salven niedergestreckt, fiese Sprungstafetten erfordern vollste Konzentration, diverse einsammelbare Gegenstände verschaffen Euch Vorteile, und um störende Barrieren zu beseitigen, müssen **Computerterminals** aktiviert werden. Insbesondere Euer räumliches Denkvermögen wird ständig gefordert, wenn Ihr nicht durch einen Fehlsprung im Videospielhimmel Harfe spielen möchtet. Um solche Fauxpas zu verhindern, solltet Ihr vor riskanten Sprüngen manuell die Kameraposition verändern, um so genauer das nähere 3D-Umfeld zu sondieren (funktioniert am bequemsten mit dem Analog-Controller). (Ulf S.)



Bei Schüssen mit der **Laserwumme** erfolgt das Anvisieren der Widersacher semi-automatisch



Waffen-Doping: Extrawaffen sind äußerst hilfreich, verfügen aber nur über begrenzte Munition



Die manuelle Perspektivwahl schützt vor so manchem Todessprung

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

GEPLANT FÜR
Sommer '98

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Blasto

Hersteller/Vertrieb: SCE USA/SCEE Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 20+



„Stilistisch witziges 3D-Jump & Shoot mit einem gut aufgelegten Titelhelden“

DER SANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND



Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg · Bahnhofstraße 28, Passau



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PRELISTE 44 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DESSER NATÜRLICH BEI.

Fördern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 1,-) und adressierten Rückumschlag an Versandanbieter (per Nachnahme). Post DM 6,40 zzgl. NK-Gebühren, UPS DM 6,-, zzgl. NK-Gebühren (nur Euroschicks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland.

HÄNDERANERKENNUNG
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM=7,5 OS. PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

**SOLANGE VORRAT
REICHT:**
**SONY PLAYSTATION
VALUE PACK**
nur begrenzte Stückzahl
323,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
- KABEL UND DEMO-CD LIEFERBAR:
- SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
- WIE OREN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD
- CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,95
- CONTROL PAD ORG. LIVER. FARBEN 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 DUAL SHOCK 29,95
- GAMEMASTER - SCHUMMELMODUL 8,95
- X-PLORER CHEAT CARTRIDGE (MAI) 89,95
- RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV) 29,95
- LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PTF.) 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
- WIT. DERRAL. FÜR 124,95, PSX-SAT
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE SCORPER-G-CON KOMP. (MAI) 79,95
- PISTOLE BRAZER GUN-G-CON KOMPAT. 79,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 36,95
- VERSCHIEDENE FARBEN
- MEMORY CARD 20 BLOCKS 2 IN 1 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
- ACTUA TENNIS (MAI) 89,95
- AIRONAUTS (JUNI) 89,95



- ALUNDRA (JUNI) 89,95
- AMOROUS CODE (JUNI) 89,95
- ATARI ARCADE GREAT HITS 2 (MAI) 74,95
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,95
- BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
- BEAST WARS 89,95
- BLOODY ROAR - BEAST 84,95
- BRIDGEMAN MARSH (JUNI) 89,95
- CONQUER RAKETS (JUNI) 89,95
- BRAHMA FORCE 84,95
- BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
- BUBBLE BOBBLE 2 89,95
- BUSHIDO BLADE 89,95
- BUST A MOVE 3 59,95
- CART INDY CAR WORLD SER. (MAI) 79,95
- CONQUER RAKETS (JUNI) 89,95
- COLUMBIA RALLY (JUNI) 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- COOL BOARDERS 2 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95

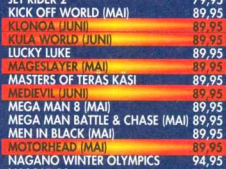
- CRIME KILLER (JUNI) 89,95
- DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
- DEATHTAP DUNGEON 89,95
- SPITELEGATER DEATHTR. DUNG. 10,95
- DIABLO 89,95
- DREAMS (JUNI) 89,95



- NEED FOR SPEED 3 89,95
- DEMOLITION WORLD (JUNI) 79,95
- TOTAL NBA (MAI) 79,95
- GEX 2 (3D) 89,95
- EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
- EXTREME SNOWBOARD (MAI) 89,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
- FIGHTING FORCE 99,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 97 109,95
- FORSÄKEN 89,95
- FRANKREICH 98-FUßBALL WM (MAI) 89,95



- KULA WORLD (JUNI) 89,95
- ROAD RASH 3D (MAI) 89,95
- BEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
- NEWMAN HAAS 89,95
- GEX 2 (IGEX 3D) 89,95
- GHOST IN THE SHELL (JUNI) 89,95
- GOLDEN GOAL '98 (MAI) 89,95
- GRANTURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS (JUNI) 89,95
- HUGO 1 (MAI) 89,95
- INDY 500 89,95
- JET RIDER 2 79,95
- KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
- KICK OFF 98 89,95
- KITRA WORLD (JUNI) 89,95
- LUCKY LUKE 89,95
- MAGESLAYER (MAI) 89,95
- MAGES OF TERAS KASI 89,95
- MEDIEVIL (JUNI) 89,95
- MEGA MAN 8 (MAI) 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE (MAI) 89,95
- MEN IN BLACK (MAI) 89,95
- MOTORHEAD (MAI) 89,95
- NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95
- NASCAR 98 89,95
- NBA LIVE 98 89,95
- NBA LIVE 98 89,95
- NEED FOR SPEED 3 89,95
- NEWMAN HAAS RACING 89,95
- NHL 98 89,95
- NHL FACE OFF 98 (JUNI) 79,95
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,95



- ALUNDRA (JUNI) 89,95
- AMOROUS CODE (JUNI) 89,95
- ATARI ARCADE GREAT HITS 2 (MAI) 74,95
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,95
- BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
- BEAST WARS 89,95
- BLOODY ROAR - BEAST 84,95
- BRIDGEMAN MARSH (JUNI) 89,95
- CONQUER RAKETS (JUNI) 89,95
- BRAHMA FORCE 84,95
- BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
- BUBBLE BOBBLE 2 89,95
- BUSHIDO BLADE 89,95
- BUST A MOVE 3 59,95
- CART INDY CAR WORLD SER. (MAI) 79,95
- CONQUER RAKETS (JUNI) 89,95
- COLUMBIA RALLY (JUNI) 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- COOL BOARDERS 2 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95



- ONE (MAI) 89,95
- VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
- BATMAN & ROBIN (JUNI) 84,95
- EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- nur solange Vorrat reicht
- ADIDAS POWER SOC. - PLT. 49,95
 - AIR COMBAT - PLATINUM 49,95
 - ALIEN TRILOGY - PLAT. 44,95
 - BUST A MOVE 2 PLATINUM 49,95
 - CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
 - DESTRUCTION DERBY 2 - PT. 49,95
 - FACE TO BLACK - PLATIN 44,95
 - FIFA SOCCER 98 - PLATIN 44,95
 - FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
 - INT. SUPER. SOCCER PRO PL. 49,95
 - INT. TRACK & FIELD - PLAT. 44,95
 - MASS DESTRUCTION 59,95
 - MICRO MACHINES V3 PLAT. 49,95
 - PANDEMONIUM-PLAT. 49,95
 - PORSCHE CHALLENGE-PLAT. 49,95
 - POWERBOAT RACING 69,95
 - RAYMAN - PLATINUM 44,95
 - RIDGE RACER REV.-PLAT. 49,95
 - ROAD RASH - PLATINUM 44,95
 - SOUL BLADE (MAI) - PLAT. 49,95
 - SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
 - TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
 - THUNDERHAWK 2 - PLAT. 44,95
 - TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
 - TRUE PINBALL - PLATINUM 44,95
 - WIPPOUT 2002 - PLAT. 49,95
 - WORMS - PLATINUM 44,95
 - X-MEN CHILD OF THE AT. 69,95

- NIGHTMARE CREATURES 79,95
- ONE (MAI) 89,95
- PANDEMONIUM 2 84,95
- PITFALL 3D 89,95
- PLATEAU SNOWBOARD RAC. (MAI) 89,95
- PLANE CRAZY (JUNI) 94,95
- POINT BLANK (MAI) 89,95
- POINT BLANK INKL. GUN (JUNI) 154,95
- POY POY (MAI) 89,95
- PREMIER MANAGER 98 89,95
- PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
- RASCAL 89,95



GRAN TURISMO 89,95



RIVEN - MYST 2 114,95

- SUPER PANG COLLECTION 89,95
- TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,95
- TEST DRIVE 4 89,95
- THEME HOSPITAL 89,95
- TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,95
- TOMB RAIDER 2 89,95
- SPITELEGATER TOMBRAIDER 2 19,95
- TOTAL NBA 98 (MAI) 79,95
- TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 84,95
- UBIK 99,95
- V-RALLY 89,95
- V-RALLY 89,95
- VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
- VIPER (JUNI) 89,95
- VIVA FOOTBALL (JUNI) 89,95
- VR BASEBALL '99 79,95
- VS. (VERSUS) (JUNI) 99,95
- WARGAMES (JUNI) 89,95
- WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
- WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,95
- WCW NITRO (JUNI) 99,95
- WILD ARMS (JUNI) 79,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL (MAI) 89,95
- WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI) 79,95
- WORLD RALLY CHAMP. T.MAK. (MAI) 94,95
- WRECKING CREW (JUNI) 99,95
- WWF WARZONE - RAW IS WAR (JUNI) 89,95
- X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,95
- XENOCRACY 94,95
- YOUNGBLOOD (JUNI) 89,95



FRANKREICH 98 FUßBALL WM 89,95

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Command & Conquer: Gegenschlag

Während für den PC-Bereich schon der dreidimensionale dritte Teil der **Command & Conquer-Serie** in der Mache ist, so werden **PlayStation-Jünger** im Herbst mit einem C&C 2-Nachschlag gefüttert



Zu Wasser verfügen die Sowjets über ein feuerkräftiges U-Boot der **Wolf-Klasse**, das auch in der Lage ist, effektive Angriffe auf Einrichtungen des Gegners an Land durchzuführen

Erst im November des letzten Jahres erschien der zweite Teil des Strategiehammers Command & Conquer. Für alle Strategen, die den Knaller schon durchgezockt haben, bietet West-

wood in naher Zukunft Nachschub. Hier ein kurzer Rückblick: Im Jahre 1946 erfindet Albert Einstein eine Zeitmaschine, die ihm die Möglichkeit gibt, Hitlers Regenschaft

noch vor Beginn zu beenden, indem er den Diktator in spe kurzerhand beseitigt. Doch alle Bemühungen scheitern umsonst, da der Konflikt zwischen Ost und West nicht zu verhindern ist. Als virtueller Feldmarschall schlagt ihr Euch entweder auf die Seite der Alliierten oder auf die der Sowjets, um den Krieg für eine von beiden Seiten zu entscheiden. Als Primärziel gilt es, Basen aufzubauen, und in jeweils 14 Levels ist Euer taktisches Geschick gefordert. Im Gegensatz zum ersten Teil der Strategiereihe gilt es, den Gegner nicht nur einfach wegzuputzen, sondern ihr habt unterschiedlich wichtige Missionsziele zu erfüllen. So sollen beispielsweise Gebäude gezielt übernommen oder bestimmte Gegenstände aus einem Lager des Gegners entwendet werden. Auch die umstrittenen Levels, in denen es gilt ein generisches Gebäude von innen mit einer Hand von Soldaten auszurauchern, sind im Nachfolger erstmals enthalten. Nun fragt sich der geübte Bildschirm-

Strategie, welche Verbesserungen der Nachschub zu bieten hat. Nun, zum einen gilt es in immerhin 34 neuen Missionen seinen Mann zu stehen und die gegnerische Seite vernich-

tend zu schlagen. Zum anderen bietet der Nachzügler zwölf neue Kampfeinheiten, die von Euch im Schlachtfeld eingesetzt werden können. Neben besseren Wachhunden und Mechanikern gibt es als

„Versteckte Geheim-Missionen und der neue Multiplayer-Modus sorgen für Langzeitmotivation“

eine neue spektakuläre Bodeneinheit den **M.A.D.-Panzer**. Diese etwas verrückt klingende Abkürzung steht für „Molekularer/Atomarer Disrupter“. Der Tank kann ein gewaltiges Energiepotential aufbauen,



Die umstrittenen Levels in Gebäuden, die ihr von innen auszurauchern müßt, sind wieder mit von der Partie



Der **M.A.D.-Panzer** ist eine verheerende Vernichtungswaffe. Das Kürzel M.A.D. steht dabei für Molekularer/Atomarer Disruptor





Eine der neuen Einheiten ist der **Elektrobot**. Er verfügt über einen tragbaren Tesla-Generator, mit dem er Gegnern Stromschläge verpassen kann

welches sich dann in einer verheerenden subatomaren Schockwelle entlädt. Der Chrono-Panzer ist ein strategisch interessantes Vehikel. Diese Kriegsmaschine der Alliierten verfügt über einen eingebauten Teleporter mit dessen Hilfe ihr das Fahrzeug von einem Punkt der Karte auf einen beliebigen anderen versenden könnt. Stellt Euch also folgendes Szenario vor: Nachdem ihr eine Gruppe von Chrono-Panzern produziert habt, teleportiert ihr diese einfach in das Lager des auf einen Angriff unvorbereiteten Gegners. An diesem Beispiel solcher Überraschungsangriffe könnt ihr den strategischen Tiefgang erkennen, der im Nachfolger steckt. Die Sowjets haben mittlerweile ihre Armee mit einem Tesla-Panzer aufgestockt, der mit einer gleichnamigen Spule ausgerüstet ist und somit sowohl für die Offensive als auch für

die Defensive eine Bereicherung darstellt. Eine weitere neue Einheit ist der **Sprengwagen**. Diese ferngelenkte Einheit transportiert eine nukleare Ladung, die im Falle eines Aufpralles auf gegnerische Einrichtungen mit einem gewaltigen Atompilz detoniert. Mit ihm lassen sich auch Einheiten zerstören, die sich im Anmarsch auf Euer Lager befinden. Auch zu Wasser bietet der Gegenschlag neue Möglichkeiten, wie beispielsweise das neue Raketen-U-Boot der **Wolf-Klasse**. Diese Einheit, die nur den Sowjets zur Verfügung stehen wird, ist aufgrund seiner mächtigen Feuerkraft in der Lage effektive Angriffe auf gegnerische Einrichtungen an Land durchzuführen. Jedoch solltet ihr diese Einheit mit Jagd-U-Booten schützen, da sie alleine einem Nahkampf nicht gewachsen wäre. Eine Weiterentwicklung des Infan-

terie-Bots stellt der **Elektrobot** dar. Er ist extrem langlebig und kann mächtige Stromschläge auf den Gegner abfeuern. Jedoch hat auch er seine Schwachpunkte, die sich in seiner Behändigkeit und den hohen Anschaffungskosten ausdrücken. Doch nicht nur die neuen Missionen und Einheiten sorgen für Abwechslung, sondern auch im Spiel versteckte Giant Ant-Geheimnisse sorgen für Langzeitmotivation. Dazu erhält der Strategie einen stark erweiter-

ten Multiplayer-Modus, in dem 100 neue Karten integriert sein sollen. Als weiterer Bonus wurde dem Spiel der Skirmish Mode eingebaut, in dem der Spieler die Möglichkeit hat, gegen drei Computergegner gleichzeitig anzutreten. Last but not least soll der Nachzügler wieder komplett ins Deutsche übersetzt werden. Schade nur, daß der Strategie sich noch bis zum Herbst des Jahres gedulden muß. (Udo L.)

„34 neue Missionen und 12 neue Kampfeinheiten erweitern den Umfang des Nachzüglers“



Mächtige Vergeltungsschläge sind auch im Nachfolger wieder möglich



Der ferngelenkte **Sprengwagen** trägt eine tödliche nukleare Ladung auf seiner Ladefläche. Prallt ihr gegen ein feindliches Gebäude, so detoniert er und hinterläßt den typischen Atompilz



Auch in den neuen Missionen müßt ihr teilweise gegen die Zeit ankämpfen



Auch die gute alte Tesla-Spule zerstört wieder so manchen Angriffsplan des Gegners

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

GEPLANT FÜR
September

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO C&C: Gegenschlag

Hersteller/Vertrieb: Westwood Studios/Virgin Interactive Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 34



„Neues Futter für den Command & Conquer-Strategen“



Die Scrab-Krabbenwesen kann man zwar nicht als **intelligente Lebewesen** bezeichnen, sie sind dafür aber umso aggressiver, was auch der leidgeplagte Abe am eigenen Leib zu spüren bekommt

Nur mit vollem körperlichen Einsatz kann dieser Schalter betätigt werden. Man beachte, daß alleine diese Aktion eine Vielzahl an speziellen Animationsphasen benötigt

Fortsetzung folgt ...

Oddworld: Abe 's Exoddus

... ist nicht der offizielle zweite Teil der **Oddworld-Quintologie**, sondern eine Art **PlayStation-Bonusspiel**, das vormals noch unter dem Titel **Abe Gets Boned 'N' Brewed** bekannt war

Die visionäre Softwarepolitik von den Abe-Erfindern Oddworld Inhabitants Lorne Lanning und der Geschäftsführerin Sherry McKenna ist sicherlich erklärungsbedürftig. Noch bevor der erste Oddworld-Teil namens Abe 's Oddysee in den Verkaufsläden stand, konzipierten die hollywooderfahrenen Designer eine Oddworld-Serie, bestehend aus insgesamt fünf Abenteuern, (Quintologie) von einem geradezu epischen Ausmaße, dessen letzten Part man wohl frühestens im Jahre 2007 erwarten darf. Der

offizielle zweite Teil namens Oddworld: Munch 's Oddysee soll dabei eine derartige Steigerung gegenüber dem ersten Teil darstellen (20 neue Charaktere!), daß schon die nächste Konsolen-Generation herhalten muß (Katana, PlayStation II). Da der Erscheinungstermin erst für frühestens Ende '99 anvisiert wurde, schob die verantwortliche Firma Oddworld Inhabitants quasi ein PlayStation-Bonusspiel mit

dem Titel Oddworld: Abe 's Exoddus dazwischen, um die quälende Wartezeit zu verkürzen - alles klar? Dieses Zwischenabenteuer stellt somit eine Art Upgrade gegenüber dem Vorgänger dar mit exakt demselben Spielkonzept, aber zahlreichen Verbesserungen im Detail. Es handelt sich dabei zum größten Teil um Ideen, die man aus Zeitmangel nicht mehr in den Vorgänger implementieren konnte, wie beispielsweise



Wenn Ihr die Kontrolle über ein Slig-Wesen erlangt habt, könnt Ihr per Waffengewalt andere Feinde aus dem Weg räumen

ein effektiveres Ausnutzen der Grafik-Engine oder die Möglichkeit, noch mehr Lebewesen kontrollieren zu können. Auch handlungstechnisch schließt

„Die Handlung von Abe 's Exoddus fängt exakt da an, wo der Vorgänger aufhört“

sich Abe 's Exoddus nahtlos an den Vorgänger an. Nachdem das Knuddelalien Abe erfolgreich sein Volk der Mudokons aus der Sklaverei der Fleischfabrik RaptureFarms befreit hatte, löste er damit nichtsahnend eine negative Kettenreaktion aus. Durch seine Heldentat wurde nämlich die Produktion der wichtigsten



Durch das sogenannte **Chanten** übernehmt Ihr die Kontrolle über andere Lebewesen. Auf diese Art und Weise könnt Ihr Euch die individuellen Fähigkeiten des hypnotisierten Wesens geschickt zunutze machen



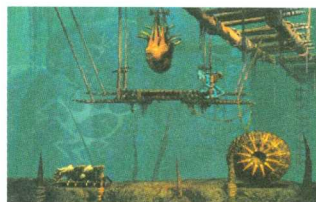
Sprite-Nirwana: Durch das Meditieren öffnen sich an manchen Stellen Portale zu anderen Dimensionen



Abe's Mimenspiel soll noch ausdrucksfähiger und facettenreicher werden, stets gebunden an die jeweilige Situation



Das Reittier **Elum**: Auf dem Rücken dieses trüben, aber treuen Zweibeiners sind weitere Sprungeinlagen möglich



Diese mysteriöse Kugel mit bislang unbekannter Funktion stellt ein neues Spielelement dar

Rohstoffe für die SoulStorm-Suppe lahmgelegt. Die Produzenten vom skrupellosen Glukkon-Clan beschlossen in ihrer Not einen geradezu teuflischen Plan, wie man die Produktion wieder ankurbeln kann. Um an die wichtigen Rohstoffe für die SoulStorm-Suppe zu gelangen, sollen zum einen die Gräber der Mudokons geplündert werden und lebendige Mudokons im wahrsten Sinne des Wortes zum Weinen gebracht werden, denn: Knochen und Tränen sind die elementaren Zutaten für die Suppe. Klarer Fall, daß Abe mit diesem Kochrezept nicht einverstanden ist. Wie bereits erwähnt, wird sich am grundsätzlichen Gameplay von Abe's Oddyssey nichts verändern. Nach wie vor di-



rigiert Ihr Euren Helden durch eine imposante Render-Welt, die bilderweise umgeklappt werden kann und in der Ihr auf allerlei mehr oder weniger **intelligente Lebewesen**, Rätsel und harte Geschicklichkeitstests trifft. Mit simplem Springen oder durch das Betätigen von Schaltern sind nicht immer die kniffligen Passagen lösbar. Statt dessen müßt Ihr Euch erneut das neuartige **GameSpeak**-Verfahren zunutze machen, durch das Ihr mit den Lebewesen interaktiv kommuniziert. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind in erster Linie quantitativer Natur. So soll Abe's Exoduss wesentlich umfangreicher werden und insgesamt fünf neue Kreaturen bieten. Jedes Lebewesen verfügt dabei über ein unterschiedliches Temperament, das man genauestens kennen sollte, um

sich die individuelle Verhaltensweise zunutze zu machen. Das Reittier **Elum** beispielsweise ist zwar an sich sehr gefolgsam, kennt aber weder Freund noch Feind, sobald es Honig

„Fünf neue Charaktere mit individuellen Mentalitäten müssen studiert werden“

entdeckt. Diese individuellen Charaktermerkmale erfordern eine hohe künstliche Intelligenz (KI), die bei der Fortsetzung noch ausgereifter sein soll. Das emotionale Spektrum Eures Helden Abe bietet beispielsweise noch mehr und vor

allem noch witzigere Gefühlsausbrüche, die stärker von der unmittelbaren Situation abhängen. Ein weiteres wichtiges Spielelement ist das Meditieren (**Chanten**), durch das Ihr in der Lage seid, die Kontrolle über andere Lebewesen zu erlangen. Auch diese Technik wird bei Abe's Exoduss dahingehend erweitert, daß Ihr diesmal in der Lage sein werdet, sämtliche Oddworld-Kreaturen kontrollieren zu können. Last but not least lieben sich die Designer noch etwas Kurioses einfallen. Die Furz-Einlagen von Abe können diesmal als eine Art Lenkwaffe eingesetzt werden, um störende Barrikaden aus dem Weg zu räumen - auf diese Idee muß man erst einmal kommen! (Ulf S.)



Die Grafik-Engine mit den computergerenderten Hintergründen und Sprites soll noch besser ausgenutzt werden



Wie beim Vorgänger dient der erste Level als eine Art Einführungsmission, in der Ihr auf einer Anzeigentafel wichtige Hinweise zum Gebrauch der Aktionsknöpfe und der **GameSpeak**-Technik erhaltet, mit der Ihr in genialer Art und Weise mit anderen Lebewesen kommuniziert

Action ●●● Strategie ●●● Abenteuer ●●● Geschick ●●● Simulation ●●●	INFO Oddworld: Abe's Exoduss Hersteller/Vertrieb: Oddworld Inhabitants/GT Int. Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: entfällt
GEPLANT FÜR 01. September ERSTER EINDRUCK nicht mögl.	 „Die grafisch aufgepeppt Fortsetzung einer genialen Action/Puzzle-Mixtur“

Krush, Kill 'N Destroy

KKND

Während auf dem PC schon der **zweite** Teil des Echtzeit-Strategie-Genre mit einer Heerschar von **Mutanten** überzieht, rüstet man sich auf der PlayStation für den **vielsprechenden** ersten Teil

Die riesigen Verkaufszahlen von Command & Conquer und Warcraft 2 sprechen eine eigene Sprache. So wundert es nicht, daß auch andere Hersteller mit mehr oder weniger Erfolg in die glei-

ste der großen Armeen und auf der anderen vor sich hin mutierende Zivilisten. Da natürlich beide Seiten nichts voneinander wissen wollen, kommt es irgendwann zum großen Kampf um die letzten



Der Zwei-Spieler-Modus läuft per Split-Screen, das wird aber auf Kosten der Übersicht gehen

che Kerbe schlagen wollen. Das gilt auch für das australische Team Beam Software: Hintergrund des Endzeitspektakels KKND ist die Zeit nach dem nuklearen Overkill. Auf der einen Seite stehen die Re-

Ressourcen. Ihr könnt, wie in jedem guten C&C-Klon, eine der beiden Seiten spielen. In den jeweils 15 Missionen dient Öl als Rohstoff. An einer Quelle wird ein mobiler Förderturnm errichtet, und in der Basis wer-



Sämtliche Aktionen sind menügeführt. Das erleichtert die Arbeit mit den Untergebenen

den Kraftwerke aufgestellt. Zwischen beiden pendelt dann ein Tankfahrzeug, das für den wichtigen Nachschub sorgt. Weiterhin gibt es Hauptquartiere, Werkstätten und Fabriken. Für die Fußtruppen benötigt Ihr keine gesonderte Kaserne, sie werden im HQ produziert. Fahrzeuge werden, wo auch sonst, in der Fabrik errichtet. Hier gibt es allerdings eine Besonderheit: Die **Survivors**, wie die Militaristen genannt werden, benötigen nur eine Fabrik, die Mutanten aber haben je eine für leichte und schwere Fahrzeuge. Um das Basisbauen hat sich Beam besonders viele Gedanken gemacht: Ihr könnt so viele Gebäude parallel bauen, wie es Eure Finanzen hergeben. Wenn Euch die Kohle ausgeht, so

stoppt auch das Gewerke. Weiterhin gibt es Upgrades, was die Ausdehnung einer Basis in Grenzen hält. Ähnlich verhält es sich mit dem Einheitenbau. So könnt Ihr einstellen, wie viele gleiche Truppen in einem Gebäude produziert werden sollen (1 - 9 oder endlos). Natürlich ist auch Forschung unverzichtbar. Ihr seid gespannt? Dann wartet auf den Test in einer der nächsten Ausgaben! (Udo L.)



Immer wieder wird uns die Endzeitstimmung nach dem nuklearen Overkill vorgehalten



Verteidigt die Basis! Die bösen und machthungrigen **Survivors** müssen vertrieben werden!

History Beam Software

Das australische Software-Team hat sich in den letzten Jahren einen guten Ruf verschafft und gilt seit fast zwei Jahrzehnten als ein Standbein der Videospielindustrie. Die größten Erfolge waren unter anderem die zwei Teile von Way of the Exploding Fist, einem Kult-Prügelspiel für C64 und andere 8-Bitter, sowie Shadowrun und Mechwarrior für Super Nintendo. Allerdings beschränkt sich Beam nicht nur auf Action-Spiele: Das Tolkien-Adventure The Hobbit (C64), das Knobel-Jump & Run The Lost Vikings 2 (PS u.a.) und KKND für PC heimsten gute Kritiken ein.

Action
Strategie
Abenteurer
Geschick
Simulation

INFO KKND

Hersteller/Vertrieb: Beam Software/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 30

GEPLANT FÜR
3. Quartal '98

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

„C&C-Klon, der bei guter Konvertierung auf die PS die Chance hat, ganz oben zu landen“

JETZT SEID IHR DRAN!



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

– ENDLICH FÜR DEINE PLAYSTATION.

Ab jetzt im Handel.

JUMP 'N' RUN

Shadow Gunner

Das beliebte **Mechwarrior-Thema** wurde bei dieser **Roboterschlacht** zur Abwechslung für Greenhorns sehr **kompakt** und **einsteigerfreundlich** gestaltet

Eine kriegerische Zukunft: Mächtige Kampfbots stapfen mit schweren Schritten an der vordersten Front entlang, um jegliche feindliche Stellungen mit unerbittlichen Schußsalven dem Erdboden gleichzumachen. Fans vom Brettspiel-Klassiker Battle Tech und von Activisions Videospiel-Adaption Mechwarrior können sich mit dieser düsteren Zukunftsvision voll und ganz identifizieren. In die gleiche Kerbe schlägt nun auch Ubi Softs Videospielprojekt Shadow Gunner. Im Gegensatz zu bisherigen Mech-Schlachten haben die Programmierer von Vertex Multimedia das ganze Konzept etwas „arcadelastiger“ gestaltet. Das will heißen: flotterer Spielablauf, weniger Simulationsanspruch sowie ein schneller Einstieg dank einfach zu erlernender Steuerung. Ersteres ist schon nach wenigen Spielminuten deutlich spürbar. Euer Kampfbot hüpft geradezu mit Siebenmeilenstiefeln durch das feindliche Polygon-

Areal und kann durch L- oder R-Taste per lockerem Seitensprung elegant feindlichen Geschossen ausweichen. Ungewöhnlich ist zudem die Möglichkeit, im Nahkampf mit der **Stahlpranke** eine gegnerische Blechbüchse auszuknocken. Konventioneller ist die Mech-Dezimierung da schon durch den Einsatz der integrierten MG und dem **Missilewerfer**. Vor lauter Actionelementen haben die Designer aber nicht auf die bewährten Rahmenkomponenten verzichtet. Zunächst einmal müßt Ihr Euch in gewohnter Manier per Mini-Briefing Eure Missionsziele einprägen, die Ihr dann anschließend in die Tat umsetzt. In der Regel handelt es sich um Eliminierungsaufgaben von Primärzielen. Bei der **Abrechnung** kommt hingegen wieder der Arcade-Anspruch zum Tragen. Eure Leistungen werden nämlich in Punkte umgemünzt. Besonders viel Wert haben die Programmierer außerdem auf die künstliche Intelligenz der stählernen

Ungetüme gelegt. Jeder Mech verfügt über ein individuelles Verhaltensmuster, das sich durch ständige Kampfhandlungen verändert und somit quasi aus Fehlern lernt. In technischer Hinsicht wird momentan solides Polygon-Handwerk geboten. Die feindlichen Areale strotzen nicht gerade vor Detailreichtum, und sämtliche 3D-Objekte wirken recht eckig. Im-

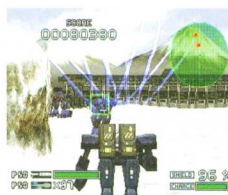


Solche Mega-Mechs treten hin und wieder als eine Art Zwischen- oder Endgegner in Erscheinung. Hauptmerkmal dieser Ungetüme ist ihre ausgesprochen hohe Zähigkeit

merhin lösen sich dafür zerstörte Roboter durch eine mächtige Transparenz-Explosion auf, und der dramatisch-cinematISChe Soundtrack schafft eine gute Endzeitstimmung. (Ulf S.)



Im zweiten Level befindet Ihr Euch in einer großen Lagerhalle, in der es vor feindlichen Mechs nur so wimmelt



Beim **Missilewerfer** müßt Ihr nicht nur den Winkel, sondern auch per Tastendruck die Reichweite festlegen



Die **Abrechnung** erfolgt in unterschiedlichen Kategorien, wie beispielsweise die Anzahl von vernichteten Feindobjekten in Prozent

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO Shadow Gunner

Hersteller/Vertrieb: Vertex Multimedia/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 27+

GEPLANT FÜR
Juli

ERSTER EINDRUCK
gut

„Flotte und einfach zu erlernende Roboterschlacht mit mittelpträchtiger Optik“

Mit Eurer **Stahlpranke** könnt Ihr einem „betäubten“ Mech den Rest geben, ehe er sich von alleine durch eine Explosion verabschiedet. Dieser Gnadenstoß wird meistens durch ein Power Up belohnt

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

GAMES

JOIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	85,90
BALLBLAZER CHAMPIONS	DA	85,90
BAPHOMETS 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	85,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
DARK OMIEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (05/98)	KD	89,90
DYNASTY WARRIORS	DA	85,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
KORMEL 1 '97	KD	99,90
GRIP	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
INDY 500	DA	79,90
JERSEY DEVIL	DA	85,90
KICK OFF FOR WORLD	KD	85,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
MIDNIGHT RUN	KD	89,90
MOJO RACER	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC GAMES	KD	89,90
NASCAR 98	KD	89,90
NBA 98	KD	89,90
NBA PRO 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90

Spaß-Paket des letzten Monats:
NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL.
GAMESTER LENKRAD + PEDALE KD 179,90

NEWMAN HAAS RACING	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL FACE OFF 98	KD	79,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
ODD WORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	85,90
ONE	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PRICKLY MANAGER 98	DA	99,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
RASCAL	DA	89,90
REBOOT	KD	89,90

RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
ROCKY ROLL RACING 2	KD	49,90
SHADOWMASTER	KD	89,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
SNOWRACERS 98	DA	85,90
SPAWN	KD	79,90
STAR WARS: MASTERS Q. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL REIGN	KD	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
TEKKEN 3 US-JAPAN-VERSION	E	139,90
TOTAL DRIVEN	KD	89,90
TEST DRIVE 4	KD	89,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TICA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
UBIK	KD	85,90
VIGILANTE 2 (05/98)	KD	85,90
VIMY RACING	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (05/98)	DA	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

PLATINUM RANGE

ALIEN TRILOGY PLATINUM	KD	44,90
BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
INT. TRACK & FIELD	DA	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	KD	44,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MANAGES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOMB RAIDER I	KD	44,90
WREST 2007 PLATINUM	KD	44,90
WORMS PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS



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

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebezell
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

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

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

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT PADS (2 STICK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	79,90	
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT DA	59,90	
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	29,90	
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90



adidas Power Soccer '98 kann mit den Originalnamen aller Teams und Spieler aufwarten



Durch die Replay-Funktion könnt Ihr extrem nahe an das Geschehen heranzoomen. Hier der Iraner Ali Daei, der auch für Bielefeld spielt



Die Stadion-Kamera bietet den besten Überblick. Wenn der Ball in der Luft ist, kennzeichnen vier weiße Punkte (siehe Kreis) den Einschlagpunkt

Die schönste Nebensache der Welt

adidas Power Soccer '98

Auch **Psygnosis** will mit dem 98er Update seines Sporttitels im Jahr der **Weltmeisterschaft** für Furore sorgen. Mit der beiliegenden **CD-ROM** könnt Ihr schon mal vorzeitig auf **Torejagd** gehen

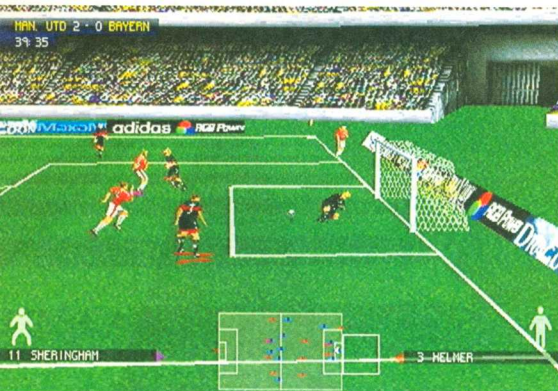
Wenn am 10. Juni die 16. Weltmeisterschaft in Frankreich eröffnet wird, werden für Millionen Menschen vier Wochen des höchsten Glücksgefühls anbrechen. Nicht nur daß Fußball der Sport No. 1 auf dem Globus ist, sondern auch die riesige Nachfrage nach Tickets zeigt dies. Als am Donnerstag, dem 23. April, nochmals die Möglichkeit bestand, Karten zu kaufen, waren die Telefonleitungen nach Paris für Stunden

überlastet. Nicht einmal eine Woche später waren alle Vorrundenspiele der deutschen Nationalelf ausverkauft. Fußball sorgt für einen wahnsinnigen Boom. Daher ist es nicht verwunderlich, daß viele Softwarefirmen mit ihren Produkten möglichst viel vom großen Kuchen abbekommen wollen. Auch Psygnosis will mit dem 98er Update von adidas Power Soccer für Furore sorgen. Wurde den ersten beiden Teilen zu wenig Simulationscharakter

zugeschrieben, wollen die Engländer nun ein ausgewogenes Verhältnis von Aktion und Simulation finden. Ob ihnen dies bislang gelungen ist, könnt Ihr mit der Cover-CD ja selbst beurteilen. Meiner Meinung nach sollte hier noch gefeilt werden, damit man durch den WM-Test kommt. Nachdem Ihr Euch das minutenlange Intro, das einen Fußballspieler auf seinem Weg zur WM zeigt, reingezogen habt, geht's ans Eingemachte. APS '98 kann

wahrlich mit einer Optionsvielfalt protzen: Zwölf verschiedene Modi stehen dem ambitionierten Heimkicker zur Verfügung. So können neben der 98er WM die drei europäischen Pokalwettbewerbe (Champions League, UEFA-Cup und Cup der Pokalsieger) und elf europäische Ligen gespielt werden.

„adidas Power Soccer '98 kann mit über 400 originalen Teams und deren Spielern protzen“



Glanzparade von Olli Kahn. Die Gefahr ist jedoch noch nicht gebannt, da Torjäger Sheringham auf einen Abstauber hofft

Die Werbung macht's

Der Name von Psygnosis' Produkt sagt es ja schon. Der Sportartikelhersteller adidas sorgt hier für das Sponsoring. Daher ist es nicht verwunderlich, daß während des Ladevorgangs mit den einschlägigen Produkten geworben wird. Darüber hinaus werdet Ihr mit Filmen aus der TV-Werbung vor jedem Spiel versorgt.





Gegen Leverkusen hat Mario Basler solch eine Chance noch verpasst. Bei unserem Spiel läßt er dem Keeper keine Chance

Trainingslager gehen will, kann dies ebenfalls tun. Dort könnt Ihr neben dem freien Spiel auch Standardsituationen, wie Freistöße, Eckbälle oder Elfmeter, üben. Das Analog-Pad von Sony wird ebenfalls unterstützt, und schon kann die virtuelle Dribblei losgehen. Neben den diversen Fähigkeiten, wie Paß, Schuß und Blutgrätsche, stehen auch wieder via einfacher Tastenkombination Spezial-Moves zur Verfügung. Hierzu gehören z.B. ein schneller Steilpaß oder der überraschende Hackentrick. Des weiteren läßt sich während dem Spiel durch das Drücken der L1-Taste zwischen verschiedenen Kameraeinstellungen hin- und herschalten. So kann man für jede Situation schnell den passenden Blickwinkel erhalten. Das gesamte Geschehen

auf dem Platz wird wieder von RTL-Frontmann Marcel Reif kommentiert. Zwischen den Spielen werden Euch kleine Videos gezeigt, die zum einen aus Filmen der TV-Werbung von Adidas bestehen, aber auch neue Kreationen zu bieten haben. Beispielsweise kickt Alessandro Del Piero in einem mittelalterlichen venezianischen Gewand gegen Leute aus der damaligen Zeit. (Ulf S.)



Eine herrliche Flanke und ein sauberer Kopfball sorgen hier für die Führung der deutschen National-elf gegen die US-Boys

Weiter stehen z.B. auf dem virtuellen Spielplan die Copa America, der Africa-Cup oder ein Turnier der 30 Top-Teams. Mit der Lizenz in der Tasche können die Engländer ebenfalls auf alle **Originalnamen** der Teams und Spieler zurückgreifen. Es stehen Euch nicht nur 120 Nationalteams und 286 Clubmannschaften zur Verfügung, sondern auch 21 versteckte Teams, die Ihr durch den Gewinn eines Cups oder der WM erspielen könnt. Die Schlacht auf dem grünen Rasen findet in 34 Stadien statt, von denen eines zu Anfang ebenfalls versteckt ist. Bevor Ihr Euch nun in das virtuelle Stadion begeben, könnt Ihr

selbstverständlich an den verschiedenen Optionen, wie z.B. Wetter oder Bodenbelag, Einstellungen vornehmen. Darüber hinaus müßt Ihr Euch für die Arcade- oder Simulationsvariante entscheiden. Bei erster wird die Erschöpfung der Spieler nicht berücksichtigt. Wer erst noch ein wenig ins



Bei Ecken ist das Strafraumgetümmel ziemlich extrem. Hier riecht es förmlich nach einem Tor

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO adidas Power Soccer '98

Hersteller/Vertrieb: **Psygnosis/Psygnosis**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: 427 Teams



"Mit einem höheren Simulationsanspruch auf der Jagd nach Fifa '98"

Volle Kontrolle! Die Belegung des Pads bei adidas Power Soccer '98

**L1 = verschiedene
Kameraperspektiven**

**L2 =
Sprint-Taste**

**R2 =
erweiterter Modus**

**R1 =
Spieler wechseln**

Dribbling

Schuß

**Steuerung
in alle Richtungen**

Langpaß

Kurzpaß

weitere Optionen:

X + □ = Doppelpaß

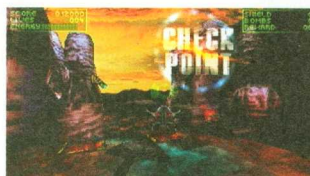
○ + X = Hackentrick

R2 + □ = Steilpaß

○ + △ = Schwalbe



Eine feuerspeiende Mega-Schlange mimt den ersten Zwischengegner



Ähnlich wie bei einem Arcade-Rennspiel dient ein Checkpoint als Rücksetzpunkt nach einem Ableben



Die Bodenstellungen sind zumindest bei der Preview-Version nicht sonderlich zielsicher

Stählerner Vogel im Einsatz

Viper

Wer wollte es sich nicht schon immer einmal im **Cockpit** eines hochmodernen **Kampfhubschraubers** bequem machen und „nebenbei“ **Cyborgs** in ihren **fliegenden Schüsseln** gehörig aufmischen?

An der Hubschrauber-schlacht Viper wird bereits seit 1996 gefeilt. Grund: Das deutsche Programmiererteam Neon (bekannt durch den Titel Tunnel B1) hatte sich während der Entwicklung des Titels zerstritten und anschließend gesplittet, so daß Viper für längere Zeit auf

Eis lag. Unter einem neuen Namen kümmert sich ein Restteam, nach einem zwischenzeitlichen England-Abstecher nun wieder mit Sitz in Deutschland (Darmstadt, um genauer zu sein), um die Fertigstellung von Viper. Wie bereits erwähnt, spielt ein hochmoderner Kampfhelikop-



Bei den Explosionen gibt es hübsche Transparenz-Effekte zu begutachten



Die zehn Missionen spielen sich allesamt an sehr tristen Ortschaften ab



Der erste **Endgegner** präsentiert sich als höchst robustes UFO, das einen tödlichen Energietunnel ausstrahlt, den Ihr nur dann ohne Energieverlust übersteht, wenn Ihr während des Durchflugs die Außenringe nicht berührt



Eine **Smart Bombe** ist seit den frühen achtziger Jahren ein gängiges Stilmittel bei Ballerspielen (erstmal verwendet bei Defender). Diese Megabomben können nach ihrer Zündung den gesamten Bildschirm leer fegen

ter im Stile eines Apache die Hauptrolle in diesem Actiontitel. Wer allerdings einen strategisch angehauchten Shooter à la G-Police erwartet, der liegt völlig verkehrt. Viper ist vielmehr eine geradlinige Ballerei ohne jeglichen taktischen Firlefanz. Da paßt die schlichte **Rettet-die-Welt-Hintergrundgeschichte** bestens ins Bild. Als unerschrockener Helikopter-Pilot nehmt Ihr es im Alleingang mit einer feindlich gesinnten Cyborg-Armada auf that's all. Der Spielverlauf bedarf im Prinzip nur wenig Erklärung. Ihr fliegt mit Eurem Stahlvogel durch dreidimensionale Polygon-Fronten, nehmt feindliche Flugkörper und Bodenstellungen mit den zwei Waffensystemen ins Visier und rüstet per Power Up-Symbolen Eure stationären Wummen bzw. den Schutzschild auf. Besonders hartnäckige Widersacher, wie Zwischen- oder **Endgegner**, könnt Ihr außerdem mit einer **Smart**

Bombe außer Gefecht setzen. Obwohl Ihr mit Eurem Hubschrauber permanent quasi in die Tiefe des Bildschirms fliegt, habt Ihr außerdem die Option, die Flugrichtung zu ändern, um beispielsweise den Grand Canyon bis in den letzten Polygon-Winkel zu erkunden. So gesehen bietet Viper eine völlige Flugfreiheit. Letztendlich machen solche Kehrtwendungen allerdings nur wenig Sinn, da es ohnehin nur darauf ankommt, sich bis zum rettenden letzten **Checkpoint** zu ballern, um so zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Während der Hubschrauberhatz wird Euch eine ansprechende Grafik geboten. Die sanft auf Euch zu scrollenden Polygon-Landschaften wurden allesamt mit einer authentischen Oberflächentextur überzogen, und bei Schußsalven kommen immer wieder die Transparenz-Fähigkeiten der PlayStation zum Tragen. (Ulf S.)



Im Intro erlebt Ihr, wie der Viper-Pilot durch aggressive Cyborgs bei seiner gemütlichen Kaffeepause empfindlich gestört wird

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Viper Hersteller/Vertrieb: X-AMPLE/LAGUNA Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 10
GEPLANT FÜR Juni ERSTER EINDRUCK gul	„Ein technisch sehenswerter 3D Vertreter des bewährten Shoot'em Up Genres“

G-Darius

Taito sorgt wieder einmal für klassischen Ballerspaß



Riesige Endbosse sind bei einem Shooter wie G-Darius obligatorisch

Hyper-Megabomben, Superlight-Laser und opulente Explosionen am laufenden Band: Freunde von klassischen Shoot 'em Ups, wie R-Types oder Ray Storm, werden hier sicherlich glänzende Augen bekommen. Bei der Automatenumsetzung von G-Darius sind solche Charakteristika selbstverständlich. Als wagemutige Piloten in Euren wendigen Silver Hawk-Raumschiffen begeben Ihr Euch in die Schlacht gegen die bösen Aliens. Zum einen gibt es die klassische Arcade-Version, wo Ihr Euch von Grund auf mit Upgrades erst einmal ausrüsten müßt. Im Beginner-Modus könnt Ihr schon vom ersten Level an mit allen Extras, z.B. Eternal Bomb und Solar Missile, gegen die bösen Pixelfeinde antreten. Zu guter Letzt gibt es noch die Option, nur gegen die riesigen End-

bosse jedes Levels anzutreten. Beim normalen Spiel steht Euch ein Grabber zur Verfügung, mit dem Ihr kleine und mittlere Feinde fangen könnt. Diese dienen Euch dann als Zusatzbewaffnung und ballern auf Eure Feinde. Selbstverständlich hat G-Darius auch einen Zwei-Spieler-Modus zu bieten, und die Unterstützung für das Rumble Pad ist ebenfalls inklusive. (Ulf S.)

Import-Muster von:
Zapp Games 06131/230492



Ballern, was das Zeug hält. Mit unterschiedlichen Lasern und Extrawaffen rückt Ihr den Feinden zu Leibe

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO G-Darius

Hersteller/Vertrieb: Taito/k.A. Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer Levels: 20+



„Nicht nur für Fans bietet dieser Shooter genügend Ballerspaß“

GEPLANT FÜR
k.A.
ERSTER DRUCK
gut



0221-240 88 00
VERSANDKOSTENFREI

PlayStation

プレイステーション

Apex: Odyssey (Action Jump n run)	99,90	3 Wonders.jp (Shooter/NR/Puzzle)	129,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90	Armored Trooper 3 (3D Shooter-Big Box)	189,90
Alan: Arcade's Greatest Hits 2 (Coll.)	99,90	Baronard 2.jp (Horror Adventure)	99,90
Aykon: Senna Kart Duel 2 (Race)	89,90	Blade of Darkness.jp (RPG)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90	Bombberman World.jp (Action)	129,90
Becky: Road (3D-Fighting)	99,90	Bust A Move.jp (Dance Action)	129,90
Beach of Fish 3.us (Rollenspiel - 20.04.98)	129,90	Bushido Blade 2.jp (3D-Fighting)	129,90
Burgers: (3D-Shooter)	99,90	Capcom Generations.jp (Coll.)	129,90
Constructor (Simulation)	99,90	Chocobots M! Dungeon.jp (RPG)	99,90
C&C II: Red Alert (War Simulation)	99,90	Cy On! 2.jp (Puzzle)	129,90
Crim: Bandoo 2 (3D Jump'n run)	99,90	Cyberbots.jp (Beat'em Up)	109,90
Croc (3D Jump'n run)	99,90	Dead or Alive.jp (3D-Fighting)	129,90
Dark Omen (Strategie)	99,90	Danba: De Gal.jp (War Simulation)	129,90
Deathtrap: Dungeon (Adventure)	109,90	Endorider.jp (Shooter)	129,90
Digital: (Strategie)	99,90	Elemental Gearbit.jp (Shooter / Guncon)	119,90
Dogdom: Arena (Action)	99,90	Engima.jp (3D Action)	139,90
Dreams: (Jump'n run)	129,90	Frontmission Alternative.jp (Strategie)	129,90
Final Fantasy Tactics.us (Rollenspiel)	109,90	Frontmission 2.jp (Strategie)	139,90
Ghost 3D: (Jump'n run)	109,90	G-Darius.jp (Shooter)	129,90
Ghost in the Shell.us (3D-Shooter)	119,90	Gradus Garden.jp (Shooter)	129,90
Gian: Lountra (3D Race)	99,90	Gian Dal.jp (Jump'n run)	109,90
Kanna: (Jump'n run)	99,90	Gian Lountra.jp (Race)	119,90
Mega Man Battle and Chase (Action)	99,90	Gully Gear: Beat'em Up	139,90
Mega Man X3 (Jump'n run)	99,90	Image Fight & X-Multiply.jp (Shooter)	109,90
Midway: Arcade's Greatest Hits	99,90	King of Fights 97.jp (Fighting)	129,90
Midway: Arcade's Greatest Hits 2	99,90	Konami Antiques 3.jp (Collection)	109,90
Namco: Museum V (Rollenspiel)	89,90	Lunar the Silverstar.jp (Rollenspiel)	139,90
NBA Live 98 (Basketball)	89,90	Midnight Run.jp (Race)	99,90
Night: Speed 3 (Race)	99,90	Metal Slug.jp (Beat'em Up)	109,90
Newman: Head Raising (Race)	99,90	Moon.jp (RPG)	129,90
NHL 98: (Eishockey)	99,90	Namco Anthologies 1.jp (Collection)	119,90
NHL Face Off 98 (Eishockey)	89,90	Necrosis.jp (Strategie)	129,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90	Parasite Eve.jp (Action)	139,90
Nightmare: Creatures uncut (Horror)	109,90	Papa Was.jp (Strategie)	119,90

Rock: Arch 3D (RPG)	99,90	R-Type: (Shooter-Collection)	129,90
Rock: Man X3 (RPG)	99,90	Samurai Spits 4: Special.jp (Fighting)	129,90
Saga Frontier.us (Rollenspiel)	129,90	Samurai Shadow 1 & 2 (Beat'em Up)	139,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90	Schachschid: (Strategie)	139,90
Space: World	49,90	Sekigai.jp (Action)	139,90
Streetfighter: Collection (3D-Fighting)	99,90	Space Invades (Kult)	69,90
Theme: Hospital (Simulation)	99,90	Star Ocean: The 2nd Story.jp (Rollenspiel)	139,90
Totals NBA 98 (Basketball)	99,90	Tai: Concerto.jp (3D Jump'n run)	139,90
Treasures of the Deep (Adventure)	89,90	Tenchu.jp (3D Action-Adventure)	139,90
Wild: Arms.us (Rollenspiel)	89,90	Taken II.jp (3D-Fighting)	119,90
Wingman: (Mum Card 2: Controller)	339,90	Tenarider.jp (Shooter)	129,90
Controller: (Sony)	24,90	Thunderforce 5.us (Shooter)	129,90
Controller: Dual Shock (Sony)	59,90	Twelve: RPG	129,90
Controller: (Sony)	99,90	X-Men vs. Streetfighter.jp (Fighting)	119,90
Controller: Verlängerungskabel (Sony)	19,90	Xenogears.jp (Rollenspiel)	139,90
GunCon 45 (Museum)	89,90		
Memory Card (Sony)	39,90		
Memory Card (Sony)	29,90		
Mouse: (Sony)	49,90		
Multi Tap (Sony)	69,90		
On-Kabuki (Sony)	29,90		
On-Kabuki: (Sony)	29,90		
On-Kabuki: Audio & Video-Out (Sony)	44,90		
On-Kabuki: Umschaltbox	99,90		
On-Kabuki: Umschaltbox - Audio	119,90		

Impulsart: f. Impulsentwurf (us) 39,90
Impulsart: in Verbindung mit Spiel kostenlos



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

Wirkliche Versandkosten: zzgl. 10,- € für Bestellungen unter DM 50,- werden mit DM 10,- Versandkostenpauschale berechnet. Anpreisungen von Produkten werden mit den erforderten Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für Internetmaterial übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Urheberrecht geschützt. © 1998 ACME GbR

Keile mit Weile

Vs.

Ein klassisches Prügelspiel aus den Vereinigten Staaten, das sich anschickt, der scheinbar übermächtigen Konkurrenz aus Japan die Stirn zu bieten

Japan ist bekanntlich die Videospielemacht schlechthin. Hier wurden nicht nur alle momentan aktuellen Konsolen entwickelt, sondern auch die meisten Software-Trends gesetzt. Neben Rollenspielen zählen vor allem Zweikampfspiele à la Tekken zu der absoluten Nippon-Domäne. Umso gewagter sind deshalb Beat 'em Up-Projekte aus dem Westen, in diesem Fall aus den USA. Das Softwarehaus THQ hat sich dieser gewagten Aufgabe gestellt, sich dabei aber das technische Know-how der Japaner zunutze gemacht. Die Firma erwarb nämlich von einem Nippon-Konzern eine komplette 3D-Engine, die bereits bei einem anderen Klopfer pflichtbewußt ihren Dienst verrichtete (ich tippe einmal auf Capcom). Diese technische Hilfestellung sieht man dem Titel auch an. Der gesamte Grafikstil, allen voran die poppige Farbpalette, erinnert sehr stark an den Titel Bloody Roar. Dennoch handelt es sich bei Vs.

keineswegs um eine bloße Japan-Kopie. Bereits das 16köpfige Kampferfeld trägt eindeutig die Handschrift von westlichen Programmierern. Statt japanischen Karateka mimen coole



Der Schwierigkeitsgrad der US-Version ist verdammt hoch, was aber bei der deutschen Variante einstellbar sein soll

US-Kids, die sich in insgesamt vier Banden zusammengerauft haben, die harten Knochenbrecher. Das Ensemble umfaßt u.a. den discogeschädigten Irren Vi-



Yo Man, what 's up! 70er-Jahre-Freak Slim Daddy quitiert Treffer mit einem geradezu gelangweilten „Aua“

Ihr, den Gegner mit reaktions-schnellen Manövern aufs Kreuz zu legen. Der Begriff „reaktionsschnell“ ist dabei wörtlich zu nehmen, denn derart dynamisch und schnell habe ich bislang bei kaum einem anderen Klopfer die Gliedmaßen schwingen lassen - ein Fall für die Profis. Eure erlernten Künste dürft Ihr in einer ganzen Reihe an Spielmodi unter Beweis stellen. Entweder kämpft Ihr alleine gegen die anderen Gangmitglieder, oder Ihr tragt gleich eine komplette Bandenfehde aus. Interessant ist zudem das Wertungssystem beim Challenge- und Survival-Modus, das Eure Aktionen gleich in Punkte ummünzt. (Ulf S.)

kram, den Zuhälter im 70er-Jahre-Look Slim Daddy und die Rave-DJ-Dame Mia, die trotz ihrer mächtigen Schlaghose schnelle Kicks vollführen kann. Auch die Sounduntermalung ist alles andere als japanisch. Egal ob heftige Rocknummern mit Gesang oder treibende Techno-Rhythmen, sämtliche Tracks klingen sehr westlich. Beim Gameplay sind die japanischen Prügel-Wurzeln hingegen erwartungsgemäß offenkundig. Mit den Aktionstasten Schlag, Punch, Special Move sowie seitliches Ausweichen versucht

NOW LOADING				
1ST LIFE	15 X	10	50	
MAX COMBO	3 X	100	300	
SPECIAL			0	
2ND LIFE	20 X	-20	-160	
MAX COMBO	40 X	-20	-800	
SPECIAL	3 X	-200	-600	
3RD LIFE	31 X	10	310	
MAX COMBO	36 X	10	360	
SPECIAL	2 X	100	200	
TOTAL			-1580	

Das Wertungssystem nach einem Kampf ist ziemlich hart, da verlorene Runden eine negative Punktezahl bedeuten. Nur Hardcore-Spieler werden ein Turnier mit einer positiven Gesamtpunktzahl abschließen können



Von wegen artiges College-Girl, das Mädels Leath hat ein paar raffinierte Beintechniken auf Lager

Action ***
Strategie ***
Abenteuer ***
Geschicklichkeit **
Simulation ***

GEPLANT FÜR
12. Juni

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Vs.

Hersteller/Vertrieb: THQ/Konami Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 16 Kämpfer

1-2 1

„Technisch hochwertiges und ungemein schnelles Gekloppe mit coolen Straßenkids“



COOL

Snowboardfeeling
bis zum Adrenalin-Kick

Jetzt im Handel!!! Hol's Dir!



EIDOS
INTERACTIVE



Team-Action total! Aber selbst Harlem Heat haben gegen die Gegner ihre Schwierigkeiten



Kleines Gimmick am Rande. Die Hauerei im Ring wird oben auf der Leinwand übertragen



Frankensteiner! Alle Moves der Wrestler sind schon nach kurzer Zeit perfekt ausführbar

Rumble Pak...

WCW Nitro

Hulk Hoogan einmal selbst auf die **Futterluke** hauen? Den **Giant** über das oberste Ringseil befördern? Mit **WCW Nitro** wird alles möglich!

Gegen den Hulkster bzw. den Giant in den Ring zu steigen wird endlich möglich. Wenn leider (oder zum Glück!) auch nur virtuell. Konami hat hier ein feines Beat 'em Up seinen Weg in unsere Redaktion finden lassen. Wer einmal das Spektakel auf DSF mitverfolgt hat, wird wissen, was ihn erwartet. Sage und schreibe 48 (!) Charaktere wollen von Euch durch den Ring gesteuert werden. Und nicht

nur **Wrestler**. Auch der **Weihnachtsmann**, Außerirdische, die weiblichen Begleitungen der Sportler und sogar ein Gespenst sind im Verlauf der Prüfgelsaison erspielbar. Doch vor den Spaß haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt, und so müssen erst einmal die drei verfügbaren Ein-Spieler-Modi durchgezockt werden, um in den Genuß der zusätzlichen Kämpfer zu kommen. Aber auch zu zweit bietet die Schei-

be jede Menge Fun. Ihr dürft Euch beispielsweise Euer eigenes Traum-Tag-Team zusammenstellen. Teams die derzeit nicht realistisch erscheinen mögen, sind somit jederzeit möglich. Unser Tip lautet hier **Scott Hall** zusammen mit **Sting** gegen den Hulkster und **Ric Flair**. Hier kommt Begeisterung auf. Aber auch alleine sind Tag-Teams möglich. Und hierbei fällt sofort auf, daß die von der CPU gesteuerten Gegner im Ring erfreulich aggressiv und spontan agieren. Wo bei einigen anderen Wrestling-Games auf der PS meist nur eine Reaktion durch Attackieren hervorzurufen war, gilt es hier von der ersten Sekunde an abzu-blocken und zu kontern! Jeder noch so verzwickte **Specialmove** ist mit ein wenig Übung ansetzbar. Und das überall, egal ob im Ring, außerhalb des Rin-

ges oder von den Ringseilen aus. Allerdings kann noch immer nicht in den Zuschauerrängen geprügelt werden, aber dies nur am Rande. Als wirklich neues interessantes Grafik-Feature ist oberhalb des Rings eine **Leinwand** zu bewundern, der stets das Geschehen im Ring zeigt, und das live. Alles in allem stellt Konamis **WCW Nitro** schon in der Vorabversion andere Wrestling-Games in den Schatten. Wir sind auf mehr gespannt. (Udo L.)



DDP wird gleich einiges seiner Lebensenergie einbüßen, nachdem **Sting** einen **Specialmove** ausgeführt hat



So mancher zusätzliche Charakter (hier der **Weihnachtsmann**) bringt Abwechslung



Per FMV-Filmchen werden viele **Wrestler** vorgestellt. Hier der wohl bekannteste: **Hulk Hoogan**

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

GEPLANT FÜR
Juni

ERSTER EINDRUCK
Super

INFO WCW Nitro

Hersteller/Vertrieb: THQ/Konami
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 48 Wrestler



„Das Geprügel stellt schon jetzt alle anderen Wrestlingsspiele in den Schatten“



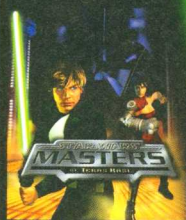
Sting setzt hier einen Facelift an, der seinen Kontrahenten mit voller Wucht auf den Ringboden schleudert



Wehe, wenn du noch einmal frech bist! **Scott Hall** läßt hier gerade seinen Gegner in der Luft verhungern

"lass deinem zorn freien lauf."

[darth vader, das imperium schlägt zurück, 1:34:53]



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 OF 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.



Azure Dreams

Role Play Games erleben momentan einen unglaublichen **Refresh!** Jede Firma versucht, dem Genre einen neuen Stempel aufzudrücken und damit **innovativer** dazustehen als die Konkurrenz

Konami hat sich schon vor einem Jahr mit Suikoden einen Namen in der Welt der RPGs gemacht und versucht sich jetzt erneut mit Azure Dreams im Genre. Mit dem Anspruch, ein Rollenspiel losgelöst von der etablierten Norm entworfen zu haben, gewähren sie uns einen Blick in ihre momentane Work-in-Progress-Arbeit. Die Geschichte erinnert sehr an eine alte Science-Fiction-Geschichte über den Beast Master. In einem kleinen Dorf namens Monsbaia leben sogenannte Monsterzähmer, die von dem Aufziehen und Verkaufen von Monstern leben. Nahe dem Dorf gelegen, steht ein mystischer Turm, der nur von Monstern bewohnt wird und in dem sich die Dorfbewohner mit Nachschub versorgen können. Der Turm hat verschiedene Ebenen, und je weiter man nach oben vordringt, desto gefährlicher werden die

Monster. Euer Vater ist einer der bekanntesten und besten Monsterzüchter und macht sich auf den Weg in den Turm, um sich in der höchsten Ebene



Über ein frei schwenkbares Kamerasystem habt Ihr die Möglichkeit, durch verschiedene Blickwinkel Eure



das gefährlichste Monster anzueignen. Leider kehrt er nicht mehr zurück. Jetzt ist der Zug



Eine wahrhafte Neuerung des RPGs ist, daß der Kampf hier nicht mehr auf Runden basiert, sondern in Echtzeit ausgetragen wird



Umgebung zu erforschen und eventuell verborgene Goodies und Feinde zu erspähen



an Euch, da Ihr die Fähigkeiten Eures Vaters geerbt habt. Ihr dürstet danach, Eurem Dorf zu zeigen, daß Ihr ein genauso guter Monsterzüchter seid wie Euer Vater und so wartet Ihr sehnsüchtig auf den Tag Eures 15. Geburtstages und damit auf das Recht, den Turm betreten zu dürfen. Dieser Tag ist heute gekommen, und die Geschichte beginnt. Das Spiel erscheint auf den ersten Blick recht komplex. Aber zu Eurer Unterstützung stellt Euch Konami, so

Ihr wollt, von Beginn an Euer erstes Monster zur Verfügung, das wie eine Art Reiseleiter Euren ersten Spaziergang mit nützlichen Infos dokumentiert und dadurch einiges verständlicher macht. Es gibt Euch Tips und Ratschläge für den Umgang mit Waffen, Goodies, dem Radar, seiner eigenen Ernährung und der Steuerung. Die ist im übrigen vollkommen frei, und Ihr seid nicht auf einen bestimmten Bewegungsradius beschränkt. Zudem könnt Ihr mit einer frei schwenkbaren Kamera Euren eigenen Blickwinkel verändern und so Monster auf den Bildschirm holen, die sich bisher hinter Erhebungen versteckt gehalten haben. Weiterhin werden Euch die Anwendung und Restaurierung von MPs und HPs erklärt. Die spielen trotz des innovativen Anspruchs des Games noch immer eine große Rolle. Das Kampfsystem ist allerdings neu: Die Fights werden nicht mehr auf rundenbasierender Ebene ausgefochten, sondern in Echtzeit. Ob das schlechter oder besser ist, muß jeder Spieler für sich selbst entscheiden. (Ulf S.)



Ein kleiner Tip: Ihr solltet Euch zu Beginn des Games unbedingt dafür entscheiden diesen kleinen Freund zu Eurem Begleiter zu wählen, denn er wird Euch mit nützlichen Informationen versorgen und somit eine große Unterstützung sein

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

GEPLANT FÜR Sommer

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Azure Dreams

Hersteller/Vertrieb: KCET/Konami Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: k.A.



„Ein weiterer gutaussehender Versuch, das RPG innovativer zu gestalten“

Aironauts

Ocean lässt uns mit ihrem neuen Action-Kampfspiel Aironauts in die düstere Zukunft blicken

In der Zukunft werden Gefängnisse ersetzt durch riesige Verwahrungsbereiche, da die kriminelle Brut zahlen-

mäßig explosiv angestiegen ist und die engen Räumlichkeiten der Anstalten aus allen Nähten platzen würden. Fi-

nanzkräftige Firmen sponsern jetzt Fernsehshows, in denen die Schwerverbrecher Kämpfe gegeneinander austragen müssen, wobei es um Leben und Tod geht. Doch da der gute alte Faustkampf nicht spektakulär genug ist, lässt man die Verbrecher atemberaubende Luftkämpfe gegeneinander austragen. Sie düsen auf futuristischen Paragleitern über den Dächern der Verwahrungszonen und bekämpfen sich mit schwerstem Geschütz. In die Rolle eines solchen finsternen Gesellen schlüpft Ihr während des Spiels und kämpft um Euer Leben. Dabei werdet Ihr die Auswahl zwischen acht unterschiedlichen



Über den Dächern der Verwahrungszonen bestreitet Ihr Kämpfe gegen andere Häftlinge

Charakteren haben, die jeweils spezielle Eigenarten aufweisen. Auf Umwelteffekte, wie Wolken, Aufwinde oder die unterschiedlichen Tageszeiten, werdet Ihr dabei genauso treffen wie auf aufrüstbare Waffensysteme und unterschiedliche Power-Ups. (Udo L.)



Tolle Grafik-Effekte werden Euch durch das gesamte Spektakel hindurch begleiten

Action	...	INFO Aironauts Hersteller/Vertrieb: Ocean/Laguna Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8 Arenen
Strategie	...	
Abenteurer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR August		 
ERSTER EINDRUCK nicht mögl.		

ES GEHT WEITER...! 0221-121067

FEUERFEST!

ARJAY

AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!

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

ALMORA	BANJO KAZOOIE	BUSHIDU BLADE	DUAL SHOCK	FORSÄKEN	GEMINI 5	GRAN TURISMO	PANZER DRAGON SAGA	PARASITE EVE	SHINING FORCE 3	TEKKEN 3	YODHO JOJO
											
SONY PLAYSTATION			NINTENDO 64			SEGA SATURN			ALLGEMEINES		
ALMORA DT	99.95	NEED FOR SPEED 3 DT	99.95	TIMESHOCK DT	99.95	1000 SWORDBOARDING	159.95	RECKING BALLS	139.95	WIR VERSENDEN ALLE SPIELE PER NW IN DER SICHERHEITSDOX ZUGL. OM 3.-GEBÜHR. BEI EINEM BESTELLWERT UNTER OM 60,- BERECHNEN WIR OM 10.-PORTO. ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR DIE UNS ENTSTANDENEN LIEFERKOSTEN MIT OM 20,- UNSER RECHT AUF ERFÜLLUNG DES KAUFVERTRAGES BLEIBT HIERVON UNBERÜHRT.	
BREATH OF FIRE 3 DT	109.95	ONE DT	99.95	TOMBI DT	99.95	BANJO KAZOOIE	99.95	RECKING BALLS	139.95		
BUSHIDU BLADE 2 US	119.95	PARASITE EVE JP	149.95	WARHAMMER (DARK OMEN) DT	99.95	BUST A MOVE 2	129.95	WCW VS. NWO	149.95		
HEAD ON ALIVE DT	119.95	PHAT AIR DT	99.95	X-MEN VS. STREET FIGHTER US	119.95	CASTLEVANIA 3D	149.95	WETRIX	139.95		
HEATTRAP BUNGEON DT	99.95	PITFALL 3D DT	99.95	PLAYSTATION GRUNDGERÄT	299.00	CASTLEVANIA 3D	149.95	WOLF WARZONE	99.95	ARJAY GAMES EBERTPLATZ 2, 50668 KÖLN FON: 0221-121067 FAX: 0221-125676 E-MAIL: info@arjay-games.de	
HARIO DT	99.95	POINT BLANK DT	AB 99.95	RCR-KABEL	29.95	FIGHTERS DESTINY	139.95	GRUNDGERÄT DT	299.00		
FORSÄKEN DT	99.95	NEEDBOY DT	99.95	LINK-KABEL	34.95	FORSÄKEN	139.95	LENNKAD INKL. RUMBLE-PAK	149.95		
FRANKREICH 90 - DIE WM	99.95	ROAD RASH 3D DT	99.95	ANTENNENKABEL	34.95	FIFA - FRANKREICH 90	149.95	SEGA SATURN	99.95		
G-DARIUS JP	139.95	SAGA FRONTIER US	139.95	VERSCH. MEMORY CARDS	AB 29.95	GEMINI 5	159.95	BURNING RANGERS DT	99.95	WIR BELIEFERN AUCH HÄNDLER!	
GRX 3D DT	119.95	SHOW RACER 98 DT	99.95	ACTION REPLAY DT	89.95	HOLY MAGIC CENTURY	139.95	KING OF FIGHTERS 97 JAP	139.95		
GRAN TURISMO DT	119.95	SPACE RACER 98 DT	49.95	GUNCON (NAMCO)	89.95	MIKE PIAZ. STRIKE ZONE	139.95	PANZER DRAGON SAGA DT	99.95		
KONDOA-DOOR TO PHANTOMILE	99.95	SWORD & BLOOD DT	99.95	V3 LENKRAU DT	139.95	NBA COURTISIDE	99.95	SHINING FORCE 3 DT	99.95		
KULA WORLD DT	99.95	TEKKEN 3 US	119.95	STANDARD CONTROLLER (SONY)	39.95	NBA BREAKAWAY HOCKEY	149.95	STREET FIGHTER COLLECTION DT	99.95	WIR BELIEFERN AUCH HÄNDLER!	
LEGEND DT	99.95	THEME HOSPITAL DT	109.95	DUAL SHOCK (SONY)	79.95			VAMPIRE SAVIOUR 4-4MB JAP	159.95		
MEN IN BLACK DT	99.95										

GESCHLECHTER, ANATOMIE, PREISANGABEN UND LIEFERUNG VORBEHALTEN. WIR HATTEN NICHT FÜR KOMPATIBILITÄTSPROBLEME DER EINZELNEN SYSTEME UND QUER LANDESVERBUNDEN. ENTWURFEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. DER ANFANGS NICHT GEHEBEN AUSGESCHLOSSEN. BEFÜRDELT WIRD NACH AUSGEBEN ERMESSEN VON UNS DEPENDENT WIRD ERSTELT.

Feuriges Schach

Bomberman Wars

Daß Bomberman inzwischen eine **Manie** geworden ist, dürftet Ihr festgestellt haben. Nach dem Bomberman-Adventure erhalten nun auch die **Strategen** unter Euch eine eigene Version



Die **Bomben** werden gelegt und nach fünf Zügen gehen sie hoch, wobei die Eurigen und die des Gegners einzeln gezählt werden

Bomberman ist ein Kultspiel. Trotz seiner unzähligen Versionen ist die

Freude an dem Spielprinzip ungeboren. Die neueste Version befaßt sich einmal ein wenig anders mit dem Thema.

Bomberman Wars ist ein Strategiespiel, bei dem Ihr ein Königreich von wüsten Unholden befreien müßt. Dabei tretet Ihr in einer Art Schach gegen den Feind an. Jede Partei besitzt einen König und bis zu vier Figuren. Wird Seine Majestät abgefackelt, habt Ihr den Kampf verloren. Vor jedem Kampf befindet Ihr Euch im herrschaftlichen Schloß, in dem Ihr Euren Spielstand sichern, Gegenstände einkaufen und vor allem Eure **Aufstellung** für die Schlacht bestimmen könnt. Im Kampf selbst seid Ihr rundeweise am Zug – abwechselnd Ihr und der Gegner. Euer Hauptziel ist es, geschickt den feindlichen König einzuengen und die **Bomben** so zu setzen, daß er nicht mehr ausweichen kann. Dabei müßt Ihr die landschaftlichen Gegebenheiten berücksichtigen. So könnt Ihr

über Wasser nur fliegende Einheiten schicken – der Rest muß sich einen trockenen Weg suchen. In vielen Levels sind Kisten und Strohballen plaziert, die Euch ebenfalls zunächst behindern. Sprengt Ihr sie, so wird das versperrte Feld frei und die bekannten versteckten Gegenstände werden freigegeben: Ihr findet Schuhe, die den Bewegungsradius einer Figur erhöhen, oder Bomben und Fackeln für die Reichweite, weiterhin **Eier**, die Euch zusätzlich verstärken und beschützen, und Goldstücke, die im Schloß gegen brauchbare Items eingetauscht werden können. Habt Ihr den Kampf gewonnen, so erhaltet Ihr zumeist eine neue Spielfigur, so daß es sich lohnt, die Aufstellung neu zu prüfen. Glücklicherweise wird nach jedem Kampf eine verlorene Figur ersetzt, so daß Ihr beruhigt **Ka-**



Vor jedem Fight solltet Ihr Eure **Aufstellung** prüfen und gegebenenfalls einen Eurer vier Streiter gegen einen besseren austauschen



Hin und wieder findet Ihr versteckte Items wie **Eier**, die Euch ein Reittier und zusätzliche Rüstung verschaffen

mikaze-Einsätze starten könnt. Im Gegenteil: Es ist sogar notwendig, da die Bomben erst nach fünf Zügen explodieren. So könnt Ihr eine Bombe plazieren und erst im letzten Moment einen Helden losschicken, der daneben eine weitere legt. Durch die Kettenreaktion gehen beide hoch und erwischen den Gegner (zumindest mit ein wenig Glück!). (Ulf S.)



Kamikaze-Einsätze gehören zur Tagesordnung: Im Normalfall müßt Ihr einen Eurer Leute opfern, um den feindlichen König zu erwischen

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ... GEPLANT FÜR k.A. ERSTER EINDRUCK sehr gut	INFO Bomberman Wars Hersteller/Vertrieb: Hudson/SCSI Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 25+ Muster von: ZappGames 06131/230492 „Witzige Version, die genau wie das Original seine Anhänger finden wird“
--	--



Granstream Saga

Neues Abenteuerfuller für die PlayStation

Granstream Saga ist ein weiteres Game im Genre. Ihr spielt einen jungen Zauberlehrling mit dem Namen Lune, der es sich zu

seiner Aufgabe gemacht hat, sämtliche Ungeheuer im Land ins Jenseits zu befördern. Dafür steht ihm zum einen ein ganzes Arsenal an Waffen zur

Verfügung, beispielsweise habt Ihr die Auswahl zwischen dem Schwert, der Axt oder einem Messer und seinem Schild, der Euch vor üblen Attacken schützen sollte. Zum anderen könnt Ihr natürlich Eure Zauberkräfte einsetzen, die aber zu Beginn noch nicht sehr weit entwickelt sind. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt, so daß Ihr die Möglichkeit habt, Schläge mit dem Schild abzublocken oder ihnen auszuweichen und im richtigen Moment zuzuschlagen. Schmachhaft wird es Euch aber besonders durch die polygone Gestaltung des Charakters und der Gegner gemacht, womit



Hier solltet Ihr auch in Eure Trickkiste greifen und etwas Passendes hervorzaubern

die Kampfsequenzen lebhafter und actionreicher wirken. Betrachtet wird das Ganze aus der Überkopfperspektive, aber Ihr habt die Möglichkeit, die Kamera in jede Richtung des Kompasses zu drehen. Das macht die Kämpfe zu einer wahren Show. (Udo L.)



Die Endgegner sind wirklich harte Burschen, deren Beseitigung taktisches Feingefühl von Euch verlangt

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

GEPLANT FÜR Sommer

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Granstream Saga

Hersteller/Vertrieb: THQ/Sony Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer Levels: entfällt



„Action-Adventure mit interessanten neuen Komponenten“

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	öS 748.-
Dark Omen	öS 748.-
Deathtrap Dungeon	öS 748.-
Diablo	öS 748.-
Forsaken* Mai	öS 748.-
Frankreich'98 Fußball WM* Mai	öS 698.-
Gex 3D	öS 798.-
Gran Turismo dt. ab 8.5. Sonderpreis	öS 698.- (DM 100.-)
Hugo* Mai	öS 748.-
Indy 500	öS 748.-
Jet Rider 2	öS 598.-
Lucky Luke	öS 748.-
Masters of Teras Käsi	öS 748.-
Mega Man 8* Mai	öS 698.-
Men in Black* Mai	öS 748.-
Moto Cross* Mai	öS 748.-
Need for Speed 3	öS 698.-
Newman Haas Racing	öS 748.-
One	öS 748.-
Parasite Eve us* Mai	öS 948.-
Pitfall 3D	öS 748.-
Point Black* Mai	öS 698.-
Populous 3* Mai	öS 748.-
Powerboat Racing	öS 748.-
Premier Manager* Mai	öS 748.-
Rascal	öS 748.-
Road Rash 3D* Mai	öS 698.-
San Francisco Rush	öS 748.-

Senna Kart 2	öS 748.-
Spawn	öS 598.-
Super Pang Collection* Mai	öS 698.-
TEKKEN 3 jap.	öS 1148.-
Theme Hospital	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

NINTENDO 64

Aerofighters Assault	öS 1048.-
Cruis'n World* Mai	öS 698.-
Fighters Destiny	öS 1048.-
Frankreich'98 Fußball WM* Mai	öS 998.-
Gasp	öS 1048.-
Goemon 64	öS 1098.-
Greedy Hockey 98* Mai	öS 998.-
M Mythology	öS 898.-
Nagano Winter Games	öS 998.-
NBA Pro 98	öS 1048.-
NHL Breakaway	öS 998.-
Olympic Hockey 98	öS 998.-
Rampage World Tour* Mai	öS 998.-
Robotron X* Mai	öS 998.-
Snowboard Kids	öS 748.-
Snowboard 1080 jap	öS 1298.-
Snowboard 1080* us	öS 1298.-
WCW	öS 1048.-
Yoshi's Story	öS 698.-

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

* Diese Titel erscheinen voraussichtlich im Mai. 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.



Die intelligenten Wachen eröffnen sofort das Feuer, wenn sie Euch entdeckt haben



Tolle Lichteffekte werden in das Action-Adventure eingebaut und versetzen den Spieler oftmals ins Staunen. Auch der Lichteinfall an bestimmten Stellen der Lagerhalle wird in Echtzeit berechnet und trägt somit zur Verstärkung der dichten Atmosphäre bei.

Der schleichende Tod

Metal Gear Solid

Nach zehnjähriger virtueller Abwesenheit meldet sich der ehemalige Anti-Terror-Experte **Solid Snake** eindrucksvoll in Form eines **Action-Adventures** wieder zurück



Die Fragezeichen über den Wachen bedeuten, daß diese die Spuren, die Ihr hinterlassen habt, entdeckt haben. Bei einem Ausrufezeichen dagegen ist höchste Vorsicht geboten, da die Schergen Euch entdeckt haben

Konami machte sich in den letzten Jahren vor allem durch Arcade-Knaller oder Sportspiele wie International Superstar Soccer einen Namen. Auch Strategieknaller à la Vandal Hearts oder RPGs wie Suikoden gehören in das Repertoire des japanischen Softwarehauses. Doch jetzt scheint dem 1969 von Kagemasa Kouzuki gegründeten Unternehmen mit Metal Gear Solid der große Wurf zu gelingen. Der Held des Spiels trat Mitte der achtziger Jahre das erste Mal in Erscheinung, als die beiden Metal Gear-Teile auf dem MSX2-Computer in Japan erschienen und Kultstatus erlangten. Doch den Weg in unsere Videospielregion schaffte der smarte Recke nie. Nach etwa zehn Jahren sollen aber auch wir in den Genuß einer Action-Ballerei kommen, die es in solcher Form, laut Hersteller, noch auf keiner Konsole gibt und für den gesamten Action-Genre-Sektor einen neuen Höhepunkt bilden könnte. Zur Handlung: Wir befinden uns in einem geheimen

Lagerhaus inmitten der öden Eiswüste Alaskas des frühen 21. Jahrhunderts. Die dort lagernde Ware ist für die Welt von immenser Bedeutung, da es sich dabei um hoch radioaktive Interkontinentalraketen handelt. Diese sind in die Hände einer Gruppe geraten, die sich FOXHOUND nennt. Die ehemalige Anti-Terror-Einheit der Regierung, die für verdeckt



Die Polygoncharaktere wurden sehr detailliert gestaltet. Im Freien tragen die Wachen der Umgebung angepasste Tarnanzüge



Ein solcher Schußwechsel ist definitiv der schlechteste Lösungsweg für diese Situation, da, angelockt durch die Schüsse, weitere Wachen herannahen werden



Etwa 20 unterschiedliche Charaktere werden im Spiel anzutreffen sein

te Operationen zuständig war, hat die Seiten gewechselt und plant nun ihrerseits einen Coup, der eine Gefahr für die gesamte Menschheit darstellt. Sie besetzen kurzerhand die Einrichtung und drohen der Regierung mit einem nuklearen Angriff, falls diese den Forderungen der genetisch manipulierten Soldaten nicht innerhalb von 24 Stunden nachkommt. Einzige Hoffnung für die US-amerikanische Regierung ist das ehemalige FOX-HOUND-Mitglied Solid Snake (Deckname), in dessen Rolle Ihr steigt. Ihr habt die Aufgabe, in die Lagerhalle einzudringen und die Machenschaften der Terroristen zu unterbinden. Von einer leichten Aufgabe kann man dabei nicht sprechen, da die zahlreiche

Gegnerschar mit einer sehr hohen künstlichen **Intelligenz** ausgestattet ist. So nehmen sie schon kleinste Geräusche wahr und rufen dann rasch Verstärkung herbei. Zu allem Unglück ist der Held zu Anfang seines Abenteuers nicht nur technisch sehr schlecht ausgerüstet, sondern besitzt auch nur geringe Erfahrungspunkte, wie beispielsweise körperliche Stärke oder Verteidigungswerte, die im Verlauf des Spiels ausgebaut werden können. So ist also das Anschleichen an den Feind für Euch lebenswichtig. In keinem Spiel gilt es so vorsichtig zu agieren, wie es in Konamis Shooter der Fall sein wird. Um den aufmerksamen Wachposten zu entgehen, kriecht Ihr durch Lüftungsschächte, versteckt Euch hinter Kisten oder sucht Deckung in Fahrzeugen. Doch nicht nur **Wachen** gilt es zu überlisten, sondern auch vor den zahlreichen Überwachungskameras und Wachhunden müßt Ihr Euch in acht nehmen, um einen Alarm zu verhindern. Ist ein Kampf unausweichlich, so



Im Spiel kann Euer Inventar abgerufen werden, wo auch eine Leiste Auskunft über Eure Lebensenergie gibt



Im gesamten Spiel ist es wichtig, daß Ihr Euch möglichst unauffällig verhaltet, da sonst Euer virtuelles Leben schnell beendet ist



Wenn mehrere Feinde nahen, gilt es, sich zu verstecken, um kein größeres Aufsehen zu erregen

schleicht Ihr Euch leise hinterrücks an eine Wache heran und erledigt diese lautlos. Dabei habt Ihr die Wahl, den Gegner zu erschließen, zu schlagen, zu würgen oder verpaßt dem Schurken doch einfach einen betäubenden Schlag mit dem Kolben Eures Gewehrs! Doch damit nicht genug: Stellt Euch einen langen Gang vor, der von zwei Wachposten bewacht wird. Ihr schleicht Euch leise an den ersten Terroristen an, um diesen am Hals zu packen, um ihn ohne Aufsehen in einen abzweigenden Gang zu ziehen. Doch plötzlich entdeckt die zweite Wache das Treiben und nimmt Euch natürlich sofort ins Visier. Nur schnelles Handeln kann Euch nun noch vor dem sicheren Tod retten. Eiskalt reißt Ihr den wehrlosen Wachposten, der sich in Eurer Gewalt befind-

det, an Euren Körper und benutzt diesen als Schutzschild. Während der aggressive Wachmann auf seinen Kollegen schießt, denkt Ihr Euch schon wieder eine Strategie aus, um erfolgreich dieser brenzligen Situation zu entgehen. Ihr schleppt Euch also mit der mittlerweile getöteten Wache in einen nahegelegenen Gang und wartet auf den heranahenden Terroristen. Dieser folgt dann auch recht schnell

Eurem

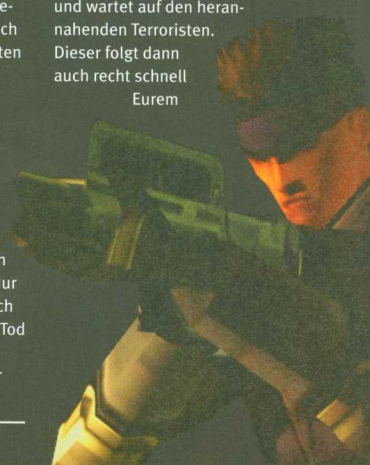
„Die **Grafik-Engine** ist perfekt, und die **düsteren Texturen** sorgen für die **bedrohliche Atmosphäre**“



Dank der eingeblendeten Map verliert der tapferere Soldat niemals den Überblick



Die Lagerhalle wurde mit authentischen Texturen überzogen, was dem Spiel die düstere **Atmosphäre** verschafft



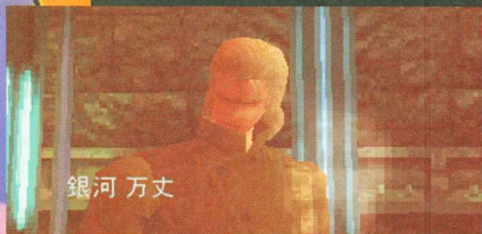


„Metal Gear Solid könnte durch sein intelligentes Gameplay den Referenz-Thron erstürmen“

Recken, der nun, verschanzi in schützenden Hinterhalt, eine sehr viel bessere Ausgangsposition innehat als zuvor. Ein paar Messerstiche sollten reichen, um den wütenden Aggressor zu beseitigen. Alle Aktionen laufen unter einer absolut authentischen Geräuschkulisse ab, die Euch



Das Abenteuer findet nicht nur in der Lagerhalle statt. Auch in der arktischen Kälte müßt Ihr den Feind bekämpfen, um die Mission erfolgreich zu beenden



Das Intro wird keine Rendersequenz sein, sondern ein in Echtzeit berechneter Film, basierend auf der Spiele-Engine

vollkommen in den Bann des Shooters zieht. Ihr könnt anhand dieser kurzen Beschreibung des Gameplays schon das Potential erkennen, das in diesem Action-Adventure stecken wird. Auch das Waffenarsenal des Helden, das aus realen und futuristischen Mordwerkzeugen besteht, läßt sich im Verlauf des Spieles enorm aufrüsten. Neben den Ballermännern

erhaltet Ihr auch noch andere nützliche Utensilien, wie z.B. ein Nachtsichtgerät, mit dessen Hilfe Ihr abgedunkelte Räume durchstreifen könnt, ohne größeres Aufsehen zu erregen. Dabei lassen sich errungene Erfolge nicht sofort auf der Memory Card verewigen. Nur an speziellen Speicherpunkten im Gebäude läßt sich Euer Spielstand sichern. In grafischer Hinsicht bleibt selbst dem verwöhnten PlayStation-Anhänger die Spucke weg. Die Locations wirken aufgrund der dü-

steren Texturüberzüge sehr authentisch und lassen eine beängstigende Atmosphäre entstehen. Die Polygongrafik ist enorm detailliert, wobei die Charakteranimationen leicht überbetont erscheinen. Die Bewegungsabläufe der Recken erinnern somit stark an die der japanischen Helden aus Anime-Streifen. Dabei werden auch Faktoren, wie beispielsweise der Lichteinfall, berücksichtigt und in Echtzeit berechnet. Das die Spielgeschwindigkeit mit 30 Frames pro Sekunde dabei noch so schnell abläuft, das ist mehr als erstaunlich. Zum Umfang des Spiels ist zu sagen, daß die ganze Masse an Daten auf eine CD gepreßt werden kann, da Konami auf eine speicherplatzfressende Rendersequenz zu Anfang des Spiels verzichtet hat. Statt dessen haben sie ein längeres Intro eingebaut, das sich der Grafik-Engine des Spiels bedient. Bleibt abzuwarten, ob die finale Fassung halten kann, was erste Videos des Spiels versprechen. (Udo L.)



Durch die sich ständig dem Spielgeschehen anpassende Kameraperspektive habt Ihr immer den optimalen Überblick und könnt somit früh genug drohenden Gefahren ausweichen

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK

super

INFO Metal Gear Solid

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



„Action-Adventure, das dem Genre neue Impulse verleihen könnte“

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX

Alphastorm	dt	89,00
Alundra (komp.dt.)	dt	84,99
Batman & Robin	dt	89,99
Beast Wars	dt	89,00
Beyond the Beyond	dt	99,00
Blaze 'n' Blade	dt	84,99
Bloody Roar (Beast)	dt	89,00
Breakpoint Tennis	dt	79,99
Breath of Fire 3	dt	89,99
Broken Helix	dt	99,00
Bubble Bobble 2	dt	89,99
Bug Riders	dt	79,99
Burning Road	dt	89,99
Bushido Blade	dt	79,00



Bust a Move 3	dt	59,99
Cart World Series	dt	79,99
Chili	dt	79,00
Courier Crisis	dt	59,00
Dawn of Darkness	dt	99,00
Deathtrap Dungeon	dt	99,00



Diablo	dt	89,99
Need for Speed 3	dt	89,99
Dungeon Keeper	dt	89,00
Excalibur	dt	89,00
F1 97	dt	99,99
F1 Racing	dt	89,00
Fighting Force	dt	79,99
Formula Karts	dt	79,99
Forsaken	dt	89,00
Frankreich WM 98	dt	89,99



Gex 3D	dt	89,00
Golden Goal	dt	89,00
Gran Turismo	dt	89,00
Hugo 1	dt	89,99
Indy 500	dt	89,00
Klonoa	dt	89,00

Kula World	dt	84,99
Lands of Lore 2	dt	99,00
Lucky Luke	dt	89,99
Mase Destruction	dt	59,00
Mega Man 8	dt	89,00
Men in Black	dt	94,99
Midnight Run	dt	99,00
NBA Pro 98	dt	99,00



Newman Haas Racing	dt	89,00
NHL Face Off 98	dt	79,99
NHL Power Hockey 98	dt	89,00
Nightmare Creatures	dt	89,00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84,99
One	dt	89,00
Pandemonium 2	dt	84,99
Pax Corpus	dt	89,00
Pittfall 3D	dt	99,99
Player Manager 2	dt	94,99
Powerboat Racing	dt	84,00
Premier Manager 98	dt	89,99
Rascal	dt	89,00



Riven	dt	114,00
-------	----	--------

Kostenlos!



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

Road Rash 3D	dt	89,99
San Francisco Rush	dt	89,00
Spawn	dt	79,99
Masters o. Teräs Käsi	dt	89,00
Streetfighter Colle.	dt	84,99
Streetfighter Ex Pl.	dt	89,00
Super Match Soccer	dt	99,00
Supercross 98 J.McG.	dt	109,00
Tekken 3	dt	109,00



Theme Hospital	dt	89,00
Tokyo Highway Battle	dt	89,00
Tomb Raider 2	dt	99,00
Total NBA 98	dt	89,00
Viewpoint	dt	79,99
Viper	dt	94,00
Vs.(Versus)	dt	99,00
Warhammer 1 ISdGr	dt	59,00



Warhammer 2 Dark Om.	dt	89,00
Wayne Gretzky H.983D	dt	89,00
Werewolf: Apocalypse	dt	89,00
Wild 9	dt	89,00
World League Basketball	dt	79,99
World Leag Soccer 98	dt	79,00
World Rally Champion	dt	89,00
Wrecking Crew	dt	84,00
X-Men:Children o.I.A	dt	89,00
Xenocracy	dt	89,00
Zork Nemesis	dt	89,00

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

Sonderangebote

Adidas Power 5.Plat.	dt	49,00
Alien Trilogy	dt	44,99
Alien Trilogy	uk	44,99
Baphomets Fluch 1 Pl	dt	49,00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44,99
Casper	dt	44,99
Crash Bandicoot 1 Pl	dt	49,00
Davis Cup Tennis	dt	39,99
Disruptor	uk	44,99
Dragonheart	dt	44,99
F1 '96 Platinum	dt	49,00
In the Hunt	dt	49,99
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49,00
Iron & Blood	dt	44,99
Lemmings 3D Platinum	dt	44,99
Lost Vikings 2	dt	44,99
Magic the Gathering	dt	44,99
MDK	dt	49,00
Pandemonium Platinum	dt	49,00
Pitball	dt	49,00
Porsche Challenge P.	dt	49,00
Road Rage	dt	49,00
Rock n Roll Racing 2	dt	49,00
Soul Blade Platinum	dt	49,00
Space Jam	dt	44,99
Spice World	dt	49,00
Street Racer	dt	49,99
Striker	dt	39,99
Tekken 2 Platinum	dt	49,00
Tempest X3	dt	49,00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49,00
Trash It	dt	39,99
World Cup Golf Prof.	dt	39,99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	44,99
Antennenkabel Neu	dt	34,99
Dual Shock Joypad	dt	54,00
Erazer MP5 Gun	dt	64,99
Game Buster/Action R	dt	79,99
Joypad Hyper Combat	dt	44,00
Joypad Hyper Extreme	dt	44,00
Joypad Sony grau	dt	39,99
Joypad Sony rauchgr.	dt	39,00
Joypad Sony schwarz	dt	39,99
Lenkrad mit Pedale	dt	119,99
Light Gun PSX	dt	39,99
Link-Kabel PSX	dt	19,99
Maus Sony PSX	dt	49,00
Memory Card Sony PSX	dt	29,99
Memory Card 24 Meg	dt	59,99
Memory Card 48 Meg	dt	89,99
Memory Card 8 Meg	dt	44,99
Memory Card blau	dt	36,99
Memory Card grün	dt	36,99
Memory Card orange	dt	36,99
Memory Card rot	dt	36,99
Memory Card weiß	dt	36,99
Multi Tab Sony PSX	dt	59,00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19,99
S-Video Kabel PSX	dt	24,99
Sony PSX o. Spial	dt	259,00
Sony PSX Video Deck	dt	237,00
V3 Lenkrad inkl.Ped.	dt	129,99
Verlängerung Joypad	dt	19,99

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an. Mit gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

Grüppchenweg 48, 81675 München

Telefon: 152, 80333 München

Preis variieren

Capcoms Oldieparade

Auch Capcom ist bekanntlich auf den Oldie-Trip gekommen. Ähnlich wie Namco bringt Capcom gleich eine ganze Serie unter dem Titel **Capcom Generations** auf den Markt. Doch im Gegensatz zu den

Galaga-Erfindern unterteilt der Japano-Konzern seine Silberlinge nach Spielthemen. Auf der Volume 1 gibt es zunächst einmal sämtliche Variationen ihres Shoot 'em Up-Klassikers 1941

(1941, 1943 1943 Plus), während Vol. 2 mit sämtlichen **Ghouls 'n Ghosts-Versionen** aufwartet (Ghouls 'n Ghosts, Ghosts 'n Goblins, Super Ghouls 'n Ghosts). Insbesondere die Neuauflage



des farnosen und beinharten Grusel Jump & Shoot-Klassikers dürfte bei vielen Fans ein Funkeln in den Augen hervorrufen. Die Chancen für einen Deutschland-Release stehen im übrigen sehr gut.

CAPCOM

Kurioses aus Fernost



Endlich entspannt die Zähne putzen dank dieser ergonomisch geformten Spezialzahnbürste. Der eigentliche Sinn bleibt uns zwar verborgen, doch vielleicht kommt man durch diesen Griff endlich bis in den letzten Zahnwin-

Chart Attack

Japan



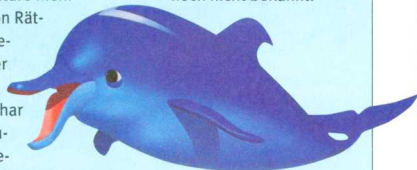
- ① (-) Tekken 3
- ② (-) Parasite Eve
- ③ (4) Gran Turismo
- ④ (-) Super Pro Wrestling 3
- ⑤ (5) Bio Hazard 2

Tomb Raider unter Wasser

Die Firma Hudson Soft hat mit dem Titel **b.l.u.e. Legend of Water** derzeit ein hochinteressantes 3D-Action-Adventure in der Mache. Im Mittelpunkt steht die feuerrote und erst 17 Jahre alte Heldin **Maia** und ihr intelligenter **Delphin Luka**. Zusammen besteht das Duo allerlei knifflige Abenteuer unter Wasser, um dem Geheimnis einer verschollenen Atlantis-Zivilisation auf die Spur zu kommen. Statt rohe Gewalt wie bei Tomb Raider kommt es bei diesem **feuchtfröhlichen Adventure** mehr auf das Lösen von Rätseln sowie auf geschickte Manöver und Trickserien an, um die Schar an Gegnern abzuschütteln. Der besondere Clou ist der Einsatz



des Delphins, den Ihr über bestimmte Kommandos einsetzen könnt. Ein Erscheinungstermin dieses interessanten und atmosphärisch dichten Unterwasser-Abenteuers ist leider noch nicht bekannt.



Selbst ist der Videospieler

Ascii, vor allem wegen seiner Controller bekannt, ließ sich bei seinen beiden neuesten Projekten etwas ganz Besonderes einfallen. Mit den beiden Titeln **Fighter Maker** und **RPG Maker** könnt Ihr Eure eigenen Prügel- und Rollenspiele entwerfen. Bei **Fighter Maker** (erscheint am **25. Juni** in Japan) dürft Ihr das Aussehen der Fighter bestimmen, ihren Kampfstil festlegen und sogar Special Moves und Combos kreieren - da

sind der Kreativität kaum Grenzen gesetzt. Noch eine Ecke komplexer ist freilich der **RPG Maker**. Die Möglichkeiten sind hier schier unüberschaubar. Vom Kreieren eigener Helden (inklusive der Animationen!) über die Logo-Gestaltung bis hin zum Erstellen der Oberwelt ist hier nahezu alles möglich, allerdings nur in 2D. Dieser Titel erfordert natürlich sehr viel Geduld und ist daher nur etwas für die absoluten RPG-Freaks.

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

Vagen Gerüchten zufolge soll bereits das erste Musikstück zu Squaresofts **Final Fantasy VIII** im Umlauf sein. Das wäre natürlich ein eindeutiger Hinweis darauf, daß die RPG-Spezialisten bereits an der Fortsetzung des Mammut-RPGs **Final Fantasy VII** arbeiten.

Gerüchte im Internet von einer speziellen **Bio Hazard 2-Version**, die den **Dual Shock Controller** unterstützt, wurden von Virgin, Capcoms Vertriebsfirma in Deutschland, nicht bestätigt. Sicher ist hingegen, daß Capcom bereits an einer Fortsetzung zu **RE2** arbeitet. Arbeitstitel: **Biohazard: Next Project**.

Hudson Soft kündigt eine Mixtur aus **Bombberman** und einem comicartigen Funracer an. Das Projekt mit dem Arbeitstitel **Bombberman Fantasy Race** bietet auch einen **Zwei-Spieler-Modus**, in dem man sich aus der Fahrt heraus die Bomben um die Ohren werfen kann.

Nach **Gran Turismo** dürfte auch **Tekken 3** zu den erfolgreichsten PlayStation-Titeln dieses Jahres zählen. Capcom lieferte in Japan zum Verkaufsstart die unglaubliche Stückzahl von **einer Million** in den Handel aus.

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





Comeback des Strategie-Klassikers

Nur die wenigsten dürften das geniale Strategie-Epos **Master of Monsters** von der Firma **Renovation** kennen, das seinerzeit auf dem Mega Drive für Furore sorgte (leider nur im Ausland). Aschl hat diesen Klassiker noch einmal neu aufgegriffen und vor allem grafisch aufgepeppt. Worum geht es? Als General über eine **Monsterarmee** müßt Ihr auf einer gerasterten Oberfläche rundenweise Eure Bestien in die Schlacht ziehen, um die CPU oder bis zu drei weitere Mitspieler vernichtend zu schlagen.



gen. Das Geniale und ungemein Motivierende an diesem Strategie-Klassiker ist die Möglichkeit, Monster in höhere Levels aufsteigen zu lassen, wodurch sie logischerweise noch stärker werden. Hoffentlich schafft dieses Suchtspiel auch den Weg nach Germanien.

Neues Knobelspiel von SCEI

Auf der diesjährigen **Tokyo Game Show**, der größten japanischen Videospielfachmesse, stellte SCEI den inoffiziellen Nachfolger zum Knobelspiel **Kurushi** vor. Bei **XI** (ausgesprochen „sai“) tüfteln bis zu **fünf** Spieler mit gewöhnlichen Würfeln gegeneinander um die Wette. Ähnlich wie bei **Columns** geht es darum, reaktionsschnell und vor allem wohlüberlegt



Kombinationen zu erstellen. Am packenden Spielprinzip hat das hausinterne Programmerteam **Shift** ein stolzes Jahr getüftelt, ehe es an die eigentliche Programmierung ging. Erste Testspieler waren vom süchtigmachenden **Gameplay** sehr angetan, so daß das pfiffige Denkspiel **XI** beste Chancen hat, den Erfolg von **Kurushi** in Japan noch einmal zu wiederholen.

Game It!
 0180/522 5300
 0831/57 51 57
 Telefax: 0831 / 57 51 555
 Internet: http://www.gameit.de
 email: info@gameit.de
 T-Online: ★Gameit#
 Game It! - D 87488 Betzgau

Preis gelten meist für die deutsche Version incl. Esservice
 1. im Lager vorliege (Sollte das die Metern und innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Zeitnachricht ersuchen, dann wird sofortige
 Verfertigung versucht. Da sich eventuell bei der Bestellung geringere Mengen
 beschaffen werden können, empfehlen wir bei Vorbestellungen eine flexible
 Bestellung eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den
 Bestandsstand besteht. **Bestellfrist für Premium und Standard**
 • Bei **Nichtnahme** berechnen wir DM 20,- als Schaden
 • **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
 • **Nachnahme** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- fre
 • **Vorbest.** / **Schick** DM 6,99 ab DM 200,- fre
 Preis Stand 3.4.98
 * = noch nicht verfügbar am 3.4.

N = Neu im Programm P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz
 Tel. 05676/8372

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

SONY PSX

Ace's Ophelia	79,99	Mechawarrior 2	44,99 N
Acta Combat 2	84,99	Megaman X3	79,99
Acta's Shock	84,99	Megaman Battle & Chase*	89,99
Acta's Soul 2	84,99	Men in Black	89,99
Acta's Soccer	39,99	Micro Machines	89,99
Acta's Soccer 2	39,99	Midnight Run	89,99
Acta's Tennis	84,99	Midway's Arcade Gr. Hits 2	89,99
Acta's Power Soccer 2	84,99	Monster Truck	79,99
Agent Armstrong	74,99	Motor Madness	79,99
Alien Combat Platinum	89,99	NBA Jam	79,99
Alien Trilogy	79,99	NBA Jam 2	79,99
Alundra*	79,99	NBA Jam 2: The Game	79,99
Armored Core*	79,99	NBA Jam 2: The Game 2	79,99
Atari Arcade Hits	69,99	NBA Jam 2: The Game 3	79,99
Atari Arcade Hits 2*	79,99	NBA Jam 2: The Game 4	79,99
Auto Destruct	89,99	NBA Jam 2: The Game 5	79,99
Avion Sea Kart Duel 2	79,99	NBA Jam 2: The Game 6	79,99
Batman & Robin	89,99	NBA Jam 2: The Game 7	79,99
Battle Arena Toshinden	79,99	NBA Jam 2: The Game 8	79,99
Battle Arena Toshinden 3	79,99	NBA Jam 2: The Game 9	79,99
Battle Stations	79,99	NBA Jam 2: The Game 10	79,99
Beast Wars	79,99	NBA Jam 2: The Game 11	79,99
Blade & Blade*	94,99 N	NBA Jam 2: The Game 12	79,99
Bloody Road	79,99	NBA Jam 2: The Game 13	79,99
Bratman Force	79,99	NBA Jam 2: The Game 14	79,99
Breath of Fire*	79,99	NBA Jam 2: The Game 15	79,99
Broken Helix	84,99	NBA Jam 2: The Game 16	79,99
Bubble Bobble 2*	84,99	NBA Jam 2: The Game 17	79,99
Bug Riders	74,99	NBA Jam 2: The Game 18	79,99
Buggy	94,99 P	NBA Jam 2: The Game 19	79,99
Bushido Blade	79,99	NBA Jam 2: The Game 20	79,99
Bust a Move 2	42,99	NBA Jam 2: The Game 21	79,99
Bust a Move 3	42,99	NBA Jam 2: The Game 22	79,99
Castlevania	79,99	NBA Jam 2: The Game 23	79,99
Castlevania 2	79,99	NBA Jam 2: The Game 24	79,99
Castlevania 3	79,99	NBA Jam 2: The Game 25	79,99
Castlevania 4	79,99	NBA Jam 2: The Game 26	79,99
Castlevania 5	79,99	NBA Jam 2: The Game 27	79,99
Castlevania 6	79,99	NBA Jam 2: The Game 28	79,99
Castlevania 7	79,99	NBA Jam 2: The Game 29	79,99
Castlevania 8	79,99	NBA Jam 2: The Game 30	79,99
Castlevania 9	79,99	NBA Jam 2: The Game 31	79,99
Castlevania 10	79,99	NBA Jam 2: The Game 32	79,99
Castlevania 11	79,99	NBA Jam 2: The Game 33	79,99
Castlevania 12	79,99	NBA Jam 2: The Game 34	79,99
Castlevania 13	79,99	NBA Jam 2: The Game 35	79,99
Castlevania 14	79,99	NBA Jam 2: The Game 36	79,99
Castlevania 15	79,99	NBA Jam 2: The Game 37	79,99
Castlevania 16	79,99	NBA Jam 2: The Game 38	79,99
Castlevania 17	79,99	NBA Jam 2: The Game 39	79,99
Castlevania 18	79,99	NBA Jam 2: The Game 40	79,99
Castlevania 19	79,99	NBA Jam 2: The Game 41	79,99
Castlevania 20	79,99	NBA Jam 2: The Game 42	79,99
Castlevania 21	79,99	NBA Jam 2: The Game 43	79,99
Castlevania 22	79,99	NBA Jam 2: The Game 44	79,99
Castlevania 23	79,99	NBA Jam 2: The Game 45	79,99
Castlevania 24	79,99	NBA Jam 2: The Game 46	79,99
Castlevania 25	79,99	NBA Jam 2: The Game 47	79,99
Castlevania 26	79,99	NBA Jam 2: The Game 48	79,99
Castlevania 27	79,99	NBA Jam 2: The Game 49	79,99
Castlevania 28	79,99	NBA Jam 2: The Game 50	79,99
Castlevania 29	79,99	NBA Jam 2: The Game 51	79,99
Castlevania 30	79,99	NBA Jam 2: The Game 52	79,99
Castlevania 31	79,99	NBA Jam 2: The Game 53	79,99
Castlevania 32	79,99	NBA Jam 2: The Game 54	79,99
Castlevania 33	79,99	NBA Jam 2: The Game 55	79,99
Castlevania 34	79,99	NBA Jam 2: The Game 56	79,99
Castlevania 35	79,99	NBA Jam 2: The Game 57	79,99
Castlevania 36	79,99	NBA Jam 2: The Game 58	79,99
Castlevania 37	79,99	NBA Jam 2: The Game 59	79,99
Castlevania 38	79,99	NBA Jam 2: The Game 60	79,99
Castlevania 39	79,99	NBA Jam 2: The Game 61	79,99
Castlevania 40	79,99	NBA Jam 2: The Game 62	79,99
Castlevania 41	79,99	NBA Jam 2: The Game 63	79,99
Castlevania 42	79,99	NBA Jam 2: The Game 64	79,99
Castlevania 43	79,99	NBA Jam 2: The Game 65	79,99
Castlevania 44	79,99	NBA Jam 2: The Game 66	79,99
Castlevania 45	79,99	NBA Jam 2: The Game 67	79,99
Castlevania 46	79,99	NBA Jam 2: The Game 68	79,99
Castlevania 47	79,99	NBA Jam 2: The Game 69	79,99
Castlevania 48	79,99	NBA Jam 2: The Game 70	79,99
Castlevania 49	79,99	NBA Jam 2: The Game 71	79,99
Castlevania 50	79,99	NBA Jam 2: The Game 72	79,99
Castlevania 51	79,99	NBA Jam 2: The Game 73	79,99
Castlevania 52	79,99	NBA Jam 2: The Game 74	79,99
Castlevania 53	79,99	NBA Jam 2: The Game 75	79,99
Castlevania 54	79,99	NBA Jam 2: The Game 76	79,99
Castlevania 55	79,99	NBA Jam 2: The Game 77	79,99
Castlevania 56	79,99	NBA Jam 2: The Game 78	79,99
Castlevania 57	79,99	NBA Jam 2: The Game 79	79,99
Castlevania 58	79,99	NBA Jam 2: The Game 80	79,99
Castlevania 59	79,99	NBA Jam 2: The Game 81	79,99
Castlevania 60	79,99	NBA Jam 2: The Game 82	79,99
Castlevania 61	79,99	NBA Jam 2: The Game 83	79,99
Castlevania 62	79,99	NBA Jam 2: The Game 84	79,99
Castlevania 63	79,99	NBA Jam 2: The Game 85	79,99
Castlevania 64	79,99	NBA Jam 2: The Game 86	79,99
Castlevania 65	79,99	NBA Jam 2: The Game 87	79,99
Castlevania 66	79,99	NBA Jam 2: The Game 88	79,99
Castlevania 67	79,99	NBA Jam 2: The Game 89	79,99
Castlevania 68	79,99	NBA Jam 2: The Game 90	79,99
Castlevania 69	79,99	NBA Jam 2: The Game 91	79,99
Castlevania 70	79,99	NBA Jam 2: The Game 92	79,99
Castlevania 71	79,99	NBA Jam 2: The Game 93	79,99
Castlevania 72	79,99	NBA Jam 2: The Game 94	79,99
Castlevania 73	79,99	NBA Jam 2: The Game 95	79,99
Castlevania 74	79,99	NBA Jam 2: The Game 96	79,99
Castlevania 75	79,99	NBA Jam 2: The Game 97	79,99
Castlevania 76	79,99	NBA Jam 2: The Game 98	79,99
Castlevania 77	79,99	NBA Jam 2: The Game 99	79,99
Castlevania 78	79,99	NBA Jam 2: The Game 100	79,99
Castlevania 79	79,99	NBA Jam 2: The Game 101	79,99
Castlevania 80	79,99	NBA Jam 2: The Game 102	79,99
Castlevania 81	79,99	NBA Jam 2: The Game 103	79,99
Castlevania 82	79,99	NBA Jam 2: The Game 104	79,99
Castlevania 83	79,99	NBA Jam 2: The Game 105	79,99
Castlevania 84	79,99	NBA Jam 2: The Game 106	79,99
Castlevania 85	79,99	NBA Jam 2: The Game 107	79,99
Castlevania 86	79,99	NBA Jam 2: The Game 108	79,99
Castlevania 87	79,99	NBA Jam 2: The Game 109	79,99
Castlevania 88	79,99	NBA Jam 2: The Game 110	79,99
Castlevania 89	79,99	NBA Jam 2: The Game 111	79,99
Castlevania 90	79,99	NBA Jam 2: The Game 112	79,99
Castlevania 91	79,99	NBA Jam 2: The Game 113	79,99
Castlevania 92	79,99	NBA Jam 2: The Game 114	79,99
Castlevania 93	79,99	NBA Jam 2: The Game 115	79,99
Castlevania 94	79,99	NBA Jam 2: The Game 116	79,99
Castlevania 95	79,99	NBA Jam 2: The Game 117	79,99
Castlevania 96	79,99	NBA Jam 2: The Game 118	79,99
Castlevania 97	79,99	NBA Jam 2: The Game 119	79,99
Castlevania 98	79,99	NBA Jam 2: The Game 120	79,99
Castlevania 99	79,99	NBA Jam 2: The Game 121	79,99
Castlevania 100	79,99	NBA Jam 2: The Game 122	79,99
Castlevania 101	79,99	NBA Jam 2: The Game 123	79,99
Castlevania 102	79,99	NBA Jam 2: The Game 124	79,99
Castlevania 103	79,99	NBA Jam 2: The Game 125	79,99
Castlevania 104	79,99	NBA Jam 2: The Game 126	79,99
Castlevania 105	79,99	NBA Jam 2: The Game 127	79,99
Castlevania 106	79,99	NBA Jam 2: The Game 128	79,99
Castlevania 107	79,99	NBA Jam 2: The Game 129	79,99
Castlevania 108	79,99	NBA Jam 2: The Game 130	79,99
Castlevania 109	79,99	NBA Jam 2: The Game 131	79,99
Castlevania 110	79,99	NBA Jam 2: The Game 132	79,99
Castlevania 111	79,99	NBA Jam 2: The Game 133	79,99
Castlevania 112	79,99	NBA Jam 2: The Game 134	79,99
Castlevania 113	79,99	NBA Jam 2: The Game 135	79,99
Castlevania 114	79,99	NBA Jam 2: The Game 136	79,99
Castlevania 115	79,99	NBA Jam 2: The Game 137	79,99
Castlevania 116	79,99	NBA Jam 2: The Game 138	79,99
Castlevania 117	79,99	NBA Jam 2: The Game 139	79,99
Castlevania 118	79,99	NBA Jam 2: The Game 140	79,99
Castlevania 119	79,99	NBA Jam 2: The Game 141	79,99
Castlevania 120	79,99	NBA Jam 2: The Game 142	79,99
Castlevania 121	79,99	NBA Jam 2: The Game 143	79,99
Castlevania 122	79,99	NBA Jam 2: The Game 144	79,99
Castlevania 123	79,99	NBA Jam 2: The Game 145	79,99
Castlevania 124	79,99	NBA Jam 2: The Game 146	79,99
Castlevania 125	79,99	NBA Jam 2: The Game 147	79,99
Castlevania 126	79,99	NBA Jam 2: The Game 148	79,99
Castlevania 127	79,99	NBA Jam 2: The Game 149	79,99
Castlevania 128	79,99	NBA Jam 2: The Game 150	79,99
Castlevania 129	79,99	NBA Jam 2: The Game 151	79,99
Castlevania 130	79,99	NBA Jam 2: The Game 152	79,99
Castlevania 131	79,99	NBA Jam 2: The Game 153	79,99
Castlevania 132	79,99	NBA Jam 2: The Game 154	79,99
Castlevania 133	79,99	NBA Jam 2: The Game 155	79,99
Castlevania 134	79,99	NBA Jam 2: The Game 156	79,99
Castlevania 135	79,99	NBA Jam 2: The Game 157	79,99
Castlevania 136	79,99	NBA Jam 2: The Game 158	79,99
Castlevania 137	79,99	NBA Jam 2: The Game 159	79,99
Castlevania 138	79,99	NBA Jam 2: The Game 160	79,99
Castlevania 139	79,99	NBA Jam 2: The Game 161	79,99
Castlevania 140	79,99	NBA Jam 2: The Game 162	79,99
Castlevania 141	79,99	NBA Jam 2: The Game 163	79,99
Castlevania 142	79,99	NBA Jam 2: The Game 164	79,99
Castlevania 143	79,99	NBA Jam 2: The Game 165	79,99
Castlevania 144	79,99	NBA Jam 2: The Game 166	79,99
Castlevania 145	79,99	NBA Jam 2: The Game 167	79,99
Castlevania 146	79,99	NBA Jam 2: The Game 168	79,99
Castlevania 147	79,99	NBA Jam 2: The Game 169	79,99
Castlevania 148	79,99	NBA Jam 2: The Game 170	79,99
Castlevania 149	79,99	NBA Jam 2: The Game 171	79,99
Castlevania 150	79,99	NBA Jam 2: The Game 172	79,99
Castlevania 151	79,99	NBA Jam 2: The Game 173	79,99
Castlevania 152	79,99	NBA Jam 2: The Game 174	79,99
Castlevania 153	79,99	NBA Jam 2: The Game 175	79,99
Castlevania 154	79,99	NBA Jam 2: The Game 176	79,99
Castlevania 155	79,99	NBA Jam 2: The Game 177	79,99
Castlevania 156	79,99	NBA Jam 2: The Game 178	79,99
Castlevania 157	79,99	NBA Jam 2: The Game 179	79,99
Castlevania 158	79,99	NBA Jam 2: The Game 180	79,99
Castlevania 159	79,99	NBA Jam 2: The Game 181	79,99
Castlevania 160	79,99	NBA Jam 2: The Game 182	79,99
Castlevania 161	79,99	NBA Jam 2: The Game 183	79,99
Castlevania 162	79,99	NBA Jam 2: The Game 184	79,99
Castlevania 163	79,99	NBA Jam 2: The Game 185	79,99
Castlevania 164	79,99	NBA Jam 2: The Game 186	79,99
Castlevania 165	79,99	NBA Jam 2: The Game 187	79,99
Castlevania 166	79,99	NBA Jam 2: The Game 188	79,99
Castlevania 167	79,99	NBA Jam 2: The Game 189	79,99
Castlevania 168	79,99	NBA Jam 2: The Game 190	79,99
Castlevania 169	79,99	NBA Jam 2: The Game 191	79,99
Castlevania 170	79,99	NBA Jam 2: The Game 192	79,99
Castlevania 171	79,99	NBA Jam 2: The Game 193	79,99
Castlevania 172	79,99	NBA Jam 2: The Game 194	79,99
Castlevania 173	79,99	NBA Jam 2: The Game 195	79,99
Castlevania 174	79,99	NBA Jam 2: The Game 196	79,99
Castlevania 175	79,99	NBA Jam 2: The Game 197	79,99
Castlevania 176	79,99	NBA Jam 2: The Game 198	79,99
Castlevania 177	79,99	NBA Jam 2: The Game 199	79,99
Castlevania 178	79,99	NBA Jam 2: The Game 200	79,99
Castlevania 179	79,99	NBA Jam 2: The Game 201	79,99
Castlevania 180	79,99	NBA Jam 2: The Game 202	79,99
Castlevania 181	79,99	NBA Jam 2: The Game 203	79,99
Castlevania 182	79,99	NBA Jam 2: The Game 204	79,99
Castlevania 183	79,99	NBA Jam 2: The Game 205	79,99
Castlevania 184	79,99	NBA Jam 2: The Game 206	79,99
Castlevania 185	79,99	NBA Jam 2: The Game 207	79,99
Castlevania 186	79,99	NBA Jam 2: The Game 208	79,99
Castlevania 187	79,99	NBA Jam 2: The Game 209	79,99
Castlevania 188	79,99	NBA Jam 2: The Game 210	79,99
Castlevania 189	79,99	NBA Jam 2: The Game 211	79,99
Castlevania 190	79,99	NBA Jam 2: The Game 212	79,99
Castlevania 191	79,99	NBA Jam 2: The Game 213	79,99
Castlevania 192	79,99	NBA Jam 2: The Game 214	79,99
Castlevania 193	79,99	NBA Jam 2: The Game 215	79,99
Castlevania 194	79,99	NBA Jam 2: The Game 216	79,99
Castlevania 195	79,99	NBA Jam 2: The Game 217	79,99
Castlevania 196	79,99	NBA Jam 2: The Game 218	79,99
Castlevania 197	79,99	NBA Jam 2: The Game 219	79,99
Castlevania 198	79,99	NBA Jam 2: The Game 220	79,99
Castlevania 199	79,99	NBA Jam 2: The Game 221	79,99
Castlevania 200	79,99	NBA Jam 2: The Game 222	79,99
Castlevania 201	79,99	NBA Jam 2: The Game 223	79,99
Castlevania 202	79,99	NBA Jam 2: The Game 224	79,99
Castlevania 203	79,99	NBA Jam 2: The Game 225	79,99
Castlevania 204	79,99	NBA Jam 2: The Game 226	79,99
Castlevania 205	79,99	NBA Jam 2: The Game 227	79,99
Castlevania 206	79,99	NBA Jam 2: The Game 228	79,99
Castlevania 207	79,99	NBA Jam 2: The Game 229	79,99
Castlevania 208	79,99	NBA Jam 2: The Game 230	79,99
Castlevania 209	79,99	NBA Jam 2: The Game 231	79,99
Castlevania 210	79,99	NBA Jam 2: The Game 232	79,99
Castlevania 211	79,99	NBA Jam 2: The Game 233	79,99
Castlevania 212	79,99	NBA Jam 2: The Game 234	79,99
Castlevania 213	79,99	NBA Jam 2	

Konamis Klassiker ballert weiter

Die Contra-Serie von Konami zählt zu den absoluten Klassikern des Actiongenres. Leider mißlang der Firma Appaloosa Interactive jedoch der erste PlayStation-Ableger *Legacy of Wars*. Doch mit **C: The Contra Adventure** will das Team nun wieder ihren Fehler ausbügeln. Es handelt sich natürlich mal wieder um ein 3D-Jump



& Run in Reinkultur, diesmal jedoch mit einer stark verbesserten Grafik und in einigen interessanten Levels mit wesentlich



mehr Bewegungsmöglichkeiten. Auf der E3-Messe wird dieser Titel das erste Mal einer breiten Öffentlichkeit präsentiert.

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

Tekken 3 wird für den US-Markt entschärft. **Anna** darf im Abspann nicht mehr so viel Haut zeigen.

Electronic Arts und **Square Soft** haben ein gegenseitiges Ver-

triebsabkommen abgeschlossen für die USA und Japan.

Neversoft (MDK) übernimmt die Fertigstellung von **Activisions** Sorgenkind **Apocalypse** mit **Bruce Willis** in der Hauptrolle.

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

Bündelt SCEE mit Microsoft an?

Eine heiße Nachricht breitete sich vor kurzem wie ein Lauffeuer aus. Demnach streben **Sony** und **Microsoft** eine Zusammenarbeit an, um ein leistungsstarkes **Multimedia-Gerät** zu entwickeln, durch das man Spiele via Internet downloaden kann. Fakt ist,

daß **Bill Gates** diese Kooperation inzwischen offiziell bestätigt hat. Ob es sich bei diesem ominösen Gerät jedoch um die PlayStation 2 handelt, ist jedoch zweifelhaft, da diese Zusammenarbeit derzeit nur Sony und nicht Sony Computer Entertainment betrifft.

Sightseeing einmal anders

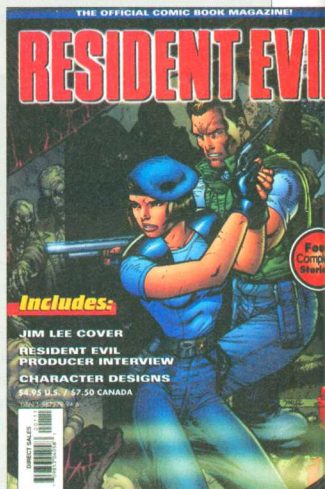
GT Interactive hat wohl eines der skurrilsten Rennspiele in der Pipeline. Ähnlich wie bei **Twisted Metal** handelt es sich um eine Autoschlacht

innerhalb eines großen Areals mit bis an die Räder bewaffneten Wagen. Der Gag ist jedoch, daß man herumstehende **Touristen** aufgaben muß, um sie zu den schönsten Plätzen zu transportieren, damit sie ihre obligatorischen Fotos schießen können. Als wenn das nicht schon ungewöhnlich genug wäre, spendierten die Designer dem Actiontitel einen extraordinären Fuhrpark, wie beispielsweise einen **57 Chevy** oder einen **Fleischerwagen**, der Wiener Würstchen als Waffen benutzt. Apropos Waffen, Ihr könnt natürlich die Waffensysteme aufbohren sowie deren Funktionsfähigkeit in einer Werkstatt wiederherstellen. Auf das Ergebnis sind wir schon jetzt sehr gespannt.



Resident Evil goes Comic

In den USA sind die offiziellen **Resident Evil-Comics** unter den Kids momentan äußerst angesagt. Jedes Heft umfaßt vier knappe Kurzgeschichten rund um Raccoon City und seine Helden. Die Zeichnungen sind aufwendig gezeichnet und stehen vom Brutalitätsgrad her dem Splatter-Video-Spiel beileibe in nichts nach (sie sind streckenweise sogar ziemlich unappetitlich). Wer sich davon überzeugen möchte, sollte sich an den Comic-Versand **Joker** unter der Telefonnummer **07021/7103** wenden. Mit einem Heftpreis von **9,95 DM** könnt Ihr jeden Monat mitgruseln (auch Abos sind möglich).



Wenn die Natur sich rächt ...

Das neue 3D-Action-Adventure von Virgin **Divide: The Enemies Within** verspricht schon alleine wegen der subtilen Hintergrundstory ein interessantes Spiel zu werden. Ein Wissenschaftler und sein Kumpan landen mit ihrem hochmodernen Raumschiff auf einem fremden Planeten, auf dem sie schon bald eine unangenehme Bekanntschaft mit den Eingeborenen machen. Nach der Attacke und einem längeren Zwangsschlaf wachen die beiden wieder auf und müssen zu ihrer großen Überraschung feststellen, daß sich die Natur die Technik der beiden Wissenschaftler zunutze gemacht hat, um **biomechanische** Kreaturen zu er-

schaffen. Das Gameplay verbindet diese Story mit einem abenteuerlichen Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr in klassischer Manier durch zahlreiche und vor allem düstere **3D-Levels** jagt und durch herumliegende Power Ups sich Eure Spielfigur immer bessere Fähigkeiten einverleibt.

Chart Attack USA

- ① (-) Triple Play '99
- ② (-) Deathtrap Dungeon
- ③ (-) Saga Frontier
- ④ (-) Diablo
- ⑤ (-) Dead or Alive

EU FLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Ace Combat 2	89,99
Ayrton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Batman & Robin *	88,00
Bloody Roar	89,99
Bombberman *	79,99
Bushido Blade	89,99
Bust-A-Move 3	59,99
Carl World Serie *	79,99
Colony Wars	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99
Cool Boarders 2	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Croc: Legend of the Gobbo	89,99
Dark Omen	89,99
Dead or Alive *	109,99
Deathtrap Dungeon	99,00
Diablo	89,99
Final Fantasy VII	109,99
Formal 1 '97	109,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell *	89,99
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hugo *	99,99
Königs *	89,99
Lucky Luke	89,99
Men in Black *	99,99
Motor Racer	89,99
Nagano Winter Olympics '98	99,99
NBA Pro '98	99,99
Need for Speed 3	89,99
Ninemans Haas IndyCar Racing	89,99
NHL Powerplay Hockey '98 *	79,99
Nightmare Creatures	89,99
Nuclear Strike	89,99
Pandemonium 2	89,99
Pitfall 3D	99,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Pro Pinball: Timeshock	89,99

Riven: The Sequel to Myst (5 CDs)	109,99
Road Rash 3D *	89,99
Soul 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
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
War Games *	89,99
Xenocracy *	89,99

Preishits (auflage der Verant recht)

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
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)	49,99
International Track & Field (Platinum Edition)	49,99
Lost Vikings 2	AKTION 39,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Ridge Racer Revolution (Platinum Edition)	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Sukoden	AKTION 49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
WipOut 2007 (Platinum Edition)	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation-Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Analog Control Pad	59,95
Antennenkabel	39,99
Domino-Joystick	59,99
Intercept-Joyphas (1 Paar)	79,99
Joypad	ab 29,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	139,99
Memory Card	ab 29,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99

Muß man haben!

Alundra

Sony Playstation *

88,-

Treasures of
the Deep

Sony Playstation *

88,-



Unser Tip des Monats:

Gran Turismo

Gentlemen, start your engines!

Das lange Warten hat ein Ende! Endlich ist
der neue Meilenstein unter den Autorennspielen
lieferbar! Also anschauen und Gas geben!

Sony Playstation *

99,-

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Formel 1 '96

Sony Playstation *

44,-

MDK

Sony Playstation

44,-

Soul

Blade

Sony Playstation *

44,-

Rock 'n' Roll

Racing 2

Sony Playstation

44,-

Weitere Highlights
im Mai:

Vigiliante 8

Sony Playstation *

99,-

Frankreich '98
Die Fußball-WM

Sony Playstation *

88,-

Nichts für schwache
Nerven: Action pur!

One

Sony Playstation *

88,-

Forsaken

Sony Playstation *

88,-

Ankauf

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

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das
ausgewählte Media-Point-
Standardassortiment)

Berlin-Charlottenburg

Dahlemerstraße 1a

Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedrichshagen

am "Plaza - Center"

Tel.: (030) 914 10 85

777

Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

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 – Spandau

Schickstraße 129

gegenüber Forum Steglitz

Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Neukölln

Jonaststraße 29

Tel.: (030) 621 60 21

Berlin-Charlottenburg

in Europa-Center

Tel.: (030) 265 53 644

Berlin – Spandau

in Europa-Center

Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Tegel

Brunowstraße 10

Tel.: (030) 434 90 991

Berlin – Mitte

Alexanderplatz 8

gegenüber Forum Hotel

Berlin – Friedrichshagen

Petersburger Straße 94

Tel.: (030) 427 80 790

Berlin – Mitte

in Europa-Center

Tel.: (030) 265 53 644

Berlin – Tegel

Brunowstraße 10

Tel.: (030) 434 90 991

Berlin – Mitte

Alexanderplatz 8

gegenüber Forum Hotel

Berlin – Friedrichshagen

Petersburger Straße 94

Tel.: (030) 427 80 790

Berlin – Mitte

in Europa-Center

Tel.: (030) 265 53 644

Berlin – Tegel

Brunowstraße 10

Tel.: (030) 434 90 991

Neu ab Juni!

Eberstraße 82

Tel.: (030) 429 11 139

Hamburg – Harvesteh.

Grindelberg 73-75

Tel.: (030) 429 11 139

Bremen

Hanseat. hof 9-Loyhof

Tel.: (0421) 16 80 80

Dortmund

Rheinische Straße 85

Tel.: (0231) 914 25 24

Koblenz

Rissastraße 44

Tel.: (0261) 914 10 85

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das
ausgewählte Media-Point-
Standardassortiment)

Berlin-Charlottenburg

Dahlemerstraße 1a

Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedrichshagen

am "Plaza - Center"

Tel.: (030) 914 10 85

777

Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 19% 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-NB-Gebühr; ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM.
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Neues Schummel-Modul

Wayne, der Erfinder nahezu aller Schummel-Module wie beispielsweise der **Gamebuster**, hat sich vor geraumer Zeit mit der Firma **Soft-storm** selbstständig gemacht, um das ultimative Schummel-Modul für die PlayStation zu entwickeln. Dieses Vorhaben scheint ihm mit dem **Xplorer** wohl auch gelungen zu sein. Wie der Gamebuster wird das Gerät in den I/O-Eingang gesteckt. Gegenüber dem Produkt von Dataflash bietet der Xplorer eine Reihe von Vorteilen: Die sehr bequeme Benutzereinführung erfolgt über **deutsche On-Screen Texte**, in der Grundversion sind bereits **1000 Cheats** gespeichert (ma-

ximal 10.000 sind speicherbar), PC-Anschlußmöglichkeit, leichteres Rausfinden von Cheats im Zusammenspiel mit einem PC, Bildergrab-Option (nur mit PC) sowie weitaus weniger Slowdown und Fehler als beim Gamebuster, dessen Codes der Xplorer ebenfalls erkennen kann. Außerdem kann man das rund **100 DM** teure Modul spielend leicht per Memory Card, CD ROM oder PC (Internet) mit neuen Cheats updaten. Die Vertriebsfirma Highcom wird sich um die entsprechenden Update-Möglichkeiten kümmern. Das Gerät soll noch im **Mai** hierzu-lande erhältlich sein.

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

Psygnosis geht fremd: Der PlayStation-treue Konzern bestätigt offiziell die Entwicklung von Nintendo 64-Titeln. Erstes Projekt: **WipeOut 64**.

Noch einmal Psygnosis: Laut Hersteller hat sich **Formel 1 '97** in Deutschland bis Ende März bislang **350.000mal** verkauft.

In Zusammenarbeit mit dem Hessischen Rundfunk hat **SCEE** die **Play for Children-Aktion** ins Leben gerufen, mit dem Ziel, die

Deutsche Kinderkrebsstiftung finanziell zu unterstützen. Zu den ersten Aktionen gehörte die Versteigerung der **1.000.000sten PlayStation** an die Firma Virgin für **15.000 DM** sowie der Erlös von handsignierten Trikots der Frankfurter Lions Eishockey-Clubs.

Infogrames kündigt ihr erstes Projekt mit den **Looney Tunes-Charakteren** an. Es handelt sich um einen abgefahrenen Funracer mit vielen spielerischen Gags.

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

Fußball-Dreamteam

Alle reden derzeit über Fußball, **Virgin** handelt. Für den **September** hat das englische Softwarehaus eine interessante Fußball-Simulation mit dem Arbeitstitel **Viva Football** angekündigt. Neben einer hochentwickelten künstlichen Intelligenz, einem Oberflächendesign von den preis-



gekrönten Designern der Firma **Push-Team** (Oasis, The Prodigy) und 16 Spielertributen zeichnet sich diese Dribbeli vor allem durch die **Dream Team-Option** aus. Durch dieses Schmankerl Ihr Ihr die Möglichkeit, auf sämtliche Kicker, die an den Fußballweltmeisterschaften von 1958 bis 1998 teilgenom-

Noch mehr Cheats gefällig?

Viele PC-Besitzer kennen sicherlich die erfolgreiche Cheatsammlung **Mogelpower**. Nun gibt es dieses Sammel-sorium an Cheats auch für die PlayStation. Von **370 PlayStation-Titeln** wurden auf über 200 Seiten unzählige Level-codes, Unverwundbar-Codes und andere hilfreiche Tips & Tricks zusammengetragen. Als Bonus gibt es außerdem noch eine ausführliche Erklärung der Funktionsweise des **Gamebusters** sowie Codes für 130 Spiele. Der Verkaufspreis liegt bei **19,95 DM**.

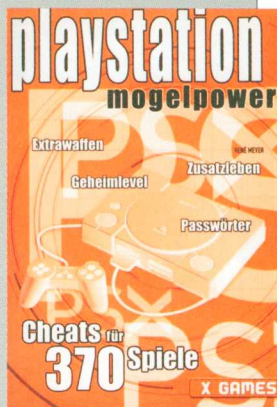


Chart Attack

Deutschland (Quelle Karstadt)



- ① (4) FIFA '98
Electronic Arts
- ② (3) Tomb Raider II
Eidos
- ③ (-) Destruction Derby 2
(Platinum)
Psygnosis
- ④ (4) Rayman (Platinum)
Ubi Soft
- ⑤ (8) Formel 1 '97
Psygnosis
- ⑥ (5) Indiziertes Spiel DC
Capcom/Virgin
- ⑦ (-) Porsche Challenge
(Platinum)
SCEE
- ⑧ (-) Worms (Platinum)
Ocean/SCEE
- ⑨ (2) Nag. Winter Olympics '98
Konami
- ⑩ (9) Crash Bandicoot 2
SCEE

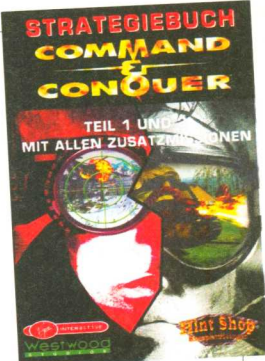
men haben, zurückzugreifen. Ihr könnt alte Fußball-Klassiker noch einmal nachspielen oder aber Eure eigenen Traumteams zusammenstellen. Witziger Gag am Rande: Zu jedem Spiel gibt es die zeitlich entsprechende Musik und Outfits der Akteure. In den 70er Jahren haben die Spieler beispielsweise fette Koteletten, während im Hintergrund Diskoklänge ertönen. Außerdem bietet die Bolzerei eine umfassende Datenbank.





Gewußt wie

Momentan gibt es in Deutschland eine ganze Reihe von guten Lösungsbüchern zu aktuellen Spielhits. Zum mittlerweile indizierten **Grusel-Adventure** von Capcom kann man sich anhand von zwei deutschen Player's Guides umfassend informieren. Das eine 112 Seiten umfassende Werk wird von der Firma Games Express (040/89 703 480) vertrieben und fällt vor allem wegen seiner durchgehenden Farbigkeit und einer herausklappbaren Übersichtskarte auf. Die Firma **Freak's Shop** (02504/933033) bietet einen Spieleberater an, der noch zehn Seiten umfassender ist und sehr detailliert erklärt. Beide Nachschlagewerke kosten rund **19,95 DM**. Auch zu den **Command & Conquer**-Epen gibt es mittlerweile eine



preiswerte Komplettlösung. Das 270 Seiten dicke und durchgehend schwarzweiße Heft von der Firma **Hint Shop** leistet Hilfestellungen zu bisher allen erschienenen Command & Conquer-Teilen, inklusive den angekündigten Zusatzmissionen aus „Der Gengenschlag“. Das hilfreiche Buch kostet nur **14,80 DM** und ist bestellbar unter der Nummer **02205/910313**.

Der geniale Ärzte-Clip

Am 17. Mai strahlte MTV das faszinierende **The Making of „Ein Schwein namens Mann“** aus, in dem Ihr mitverfolgen konntet, wie der grafisch aufwendige Videoclip der Ärzte entstanden ist. Es handelt sich mit Produktionskosten von rund **300.000 DM** um einen der teuersten Videoclips, die je-

mals in Deutschland durch die Münchner Firma **SMZ Studios** realisiert worden sind. Übrigens: Die Ärzte sind ebenso wie die Pop-Formation **U2**, die ebenfalls für ihre letzte Tour einen speziellen **Lara Croft-Clip** benutzt hatten, seit geraumer Zeit regelrechte Fans des virtuellen Babes geworden. Spätestens mit diesem Auftritt kann **Lara Croft** mit Fug und Recht von sich behaupten, der erste weibliche digitale Superstar der Welt zu sein.



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			Masters of Terra Kisti			Return Fire		
Ayrton Senna-Kart Duel 2	Dt	89	MDK + Soundtrack	Dt	49	Riven	Dt	59
Breath of Fire 3	US/Dt	119/89	Men in Black	Dt	89	Road Rash 3D	Dt	79
Bushido Blade 2	JP	139	Micro Machines V 3	Dt	45	Saga Frontier	US	119
Dead or Alive	US	119	NBA live '98	Dt	89	San Francisco Rush	Dt	89
Deathtrap Dungeon	Dt	95	NBA Pro '98	Dt	95	Star Trek Generation's	US	119
Diablo	Dt	89	Need for Speed 3	Dt	79	Suikoden	Dt	59
Explosive Racing	Dt	69	Newman Haas Racing	Dt	89	Superstar Soccer Pro	Dt	49
Extreme Snowbreak	Dt	89	NHL Breakaway	Dt	59	Tactics Ogre	US	119
FIFA '98 - Frankreich Edition	Dt	79	Nightmare Creatures*	Dt	89	Tekken 3	US	119
Final Fantasy Tactics	US	119	Ninja Tengu	JP	139	Test Drive 4	Dt	79
Forsaken	Dt	89	Parasite Eve	JP	139	Theme Hospital	Dt	79
Gex 3-D-Return of the Gecko	Dt	89	Pax Corpus	Dt	79	Tomb Raider 2	PV	89
Grand Theft Auto	Dt	89	Premier Manager '98	Dt	89	Touringcar Championship	Dt	89
Hexen	Dt	59	Pro Pinball-Timeshock	Dt	79	Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
Indy 500	Dt	79	Rayman 2	US	119	Xenogears	JP	159
Lick Off '98	Dt	89				Young Bloodini	Dt	79
Lucky Luke	Dt	89				SONY-PSX Value Pack	Dt	333

★ **Importspielprobleme?**
ADAPTER N64 39,-
★ Sony-Umbau zum Multigerät
★ in 24 h nur 49,90
PSX 19,90

Nintendo 64			Mace The Dark Age		
1080° Snowboarding	US	169	Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	129
Aerofighters Assault	Dt	119	NHL Breakaway '98	Dt	129
FIFA '98 - Frankreich Edition	Dt	119	Olympic Hockey	Dt	119
Fighters Destiny	Dt	119	Top Gear Rally	Dt	99
Goemore	Dt	129	WCW vs. WWF World Tour	Dt	129
Konsolle + Spiel	Dt	349			
Lamborghini	Dt	119			
Lenkrad mit Vibration	Dt	139			

Geschäftszeiten: Montag bis Samstag 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesandt (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!!

→ Unsere Multimediale Shops in Berlin ←

S P A N D A U Seegfelder Str. 75 nahe Rathaus	M A R Z A H N 2 x Marzahrner Promenade 47 Wittenberger Str. 76-80	P R E N Z ' L B E R G 2 x Danziger Straße 124 Hans-Otto-Str. 28
--	--	--

So werten wir

Grafik

Im Vordergrund steht vor allem die Frage, inwieweit das Spiel die technischen Möglichkeiten der PlayStation ausnutzt. Für die Einstufung sind ferner die Farbwahl, Abwechslungsreichtum und die handwerkliche Sauberkeit relevant. Die Einstufung erfolgt in den Abstufungen „schlecht“, „dürftig“, „durchschnittlich“, „gut“, „sehr gut“ sowie „super“.

Sound

Ein Soundtrack muß zum Spielverlauf optimal passen, aufwendige Kompositionen bieten und abwechslungsreich sein, damit eine gute Einstufung herauspringt. Bei Soundeffekten sind vor allem der Realismus und der Abwechslungsreichtum wichtig. Die Einstufung erfolgt ebenfalls in den Abstufungen „schlecht“, „dürftig“, „durchschnittlich“, „gut“, „sehr gut“ sowie „super“.

Spielspaß

Diese entscheidende Wer-

tung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spielspaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spielspaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten die begehrte Top Game-Auszeichnung.

Genre-Gewichtungen

Damit Ihr auf einem Blick erfahrt, welche Schwerpunkte ein Spiel zu bieten hat, haben wir uns ein spezielles Punktesystem in den Rubriken „Action“, „Strategie“, „Abenteuer“, „Geschicklichkeit“ und „Simulation“ einfallen lassen. Kein schwarzer Punkt in der Kategorie „Abenteuer“ bedeutet beispielsweise keinerlei Adventure-Flair, während ein Rollenspiel wie Final Fantasy VII in dieser Einstufung natürlich drei schwarze Punkte verdient hat.

Symbolerklärungen:



Spieler-Anzahl: Gibt die Anzahl der Spieler an, die gleichzeitig zocken können. Für mehr als zwei Spieler gleichzeitig ist natürlich ein Multiplayer-Adapter vonnöten.



Speicherplatz: Die Zahl gibt die Anzahl an notwendigen

Speicherplatzblöcken auf der Memory Card an. Ein Strich bei einem Preview bedeutet, daß der notwendige Speicherplatz noch derzeit unbekannt ist oder bei einem Test hingegen keine Speichermöglichkeit vorhanden ist.



Link-Kabel: Zwei PlayStations können via Link-Kabel zusammengeschlossen werden.



Lightgun: Ballerieren, wie beispielsweise Point Blank, werden durch eine Lichtpistole unterstützt.



Analog-Controller: Beim Spiel kommt mindestens ein Analog-Stick zum Einsatz.



Flight-Stick: In der Regel werden Flug- oder Panzer-Simulationen durch diesen speziellen Analog-Stick unterstützt.



Mouse: Diese PC-Steuerung wird vor allem bei Strategiespielen à la Command & Conquer häufig eingesetzt.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



Paßwort: Durch ein Paßwort könnt Ihr Euren Spielstand auch ohne Memory Card sichern.



Dual Shock Controller: Durch ein heftiges Vibrieren werden beispielsweise bei Gran Turismo Karambolen spürbar.

Redakteur-Profile



Uwe Kraft

Der Chef im Hause kümmert sich in erster Linie um die organisatorischen Dinge, läßt für ein gutes Rennspiel oder Beat 'em Up aber auch gerne einmal die Arbeit ruhen. Der House-Fan ist neben der Arbeit hin und wieder auch vor seinem hauseigenen DJ-Plattenspieler beim Mixen zu finden.

spielt zur Zeit gerne:

1. Gran Turismo
2. Tekken 3
3. Forsaken



Ulf Schneider

... kommt ursprünglich aus Hamburg und testet nahezu alles, was sich ihm in den Weg stellt. Zu seinen besonderen Steckpferden gehören Eishockey- und Basketball-Simulationen. Er ist vor allem wegen seiner Kraftsportexzesse und seiner Vorliebe für kulinarische Genüsse bekannt.

spielt zur Zeit gerne:

1. Everybody's Golf
2. Gran Turismo
3. Poy Poy (mit Freunden)



Udo Lewalter

Den neuesten Redakteur im Team mit Konsolen-Fieber im fortgeschrittenen Stadium haben wir ja bereits in der letzten Ausgabe ausführlich vorgestellt. Der leidenschaftliche Ford Ka-Fahrer fühlt sich mittlerweile auch fern ab seiner kölnen Heimat pudelwohl und wurde schon voll in das PSG-Team integriert.

spielt zur Zeit gerne:

1. Tekken 3
2. Gran Turismo
3. Forsaken



Frank Fischer

Der Youngster im PSG-Team studiert als freier Redakteur nebenbei noch Lehramt und ist vor allem durch seine Fußballkenntnisse (Bayern-Fan, Bayern-Fan!) eine unentbehrliche Hilfe. Bei der Gestaltung des Fußball-WM-Specials konnten wir während seiner mühevollen Recherchen seine unnachahmlichen verbalen Kraftausbrüche genießen.

spielt zur Zeit gerne:

1. Frankreich 98
2. Gran Turismo
3. Need for Speed 3

Phat Air - Extreme Snowboarding

Da die Saison mit dem **Opening in Sölden** schon im Juni wieder losgeht, verlieren die **Snowboardgames** nach Nagano keinesfalls ihren **Realitätsbezug**

Vor vielen Jahren hat sich Tim Burton als einer der ersten eine frühe Version des heutigen Snowboards unter die Füße geschnallt und ist damit die winterlichen Pisten hinuntergeschürft. Damals hätte er sich wohl niemals träu-

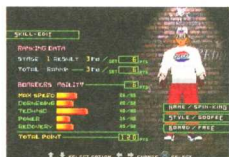
men lassen, daß seine Erfindung, ursprünglich als Gag gedacht, einmal zur olympischen Disziplin aufsteigen würde, und erst recht nicht, daß man einmal ein Game dazu auf einer computergenerierten Spielekiste entwerfen würde. Heute ist

der Markt geradezu überschwemmt von Spielen des Snowboard-Simulation-Genres, und man hat es schwer, sich zu orientieren, was gut und was schlecht ist. Was bietet also Phat Air? Zunächst einmal die technischen Details: Funsoft bietet Euch sechs verschiedene Disziplinen in 9 Levels. **Down Hill Racing**, **Time Trial**, **Dual Slalom**, **Super Dual Slalom**, **Half Pipe** und **Straight Jump**. Jede dieser Disziplinen könnt Ihr im Wettkampf-, Zeitfahr- oder Trainingsmodus durchlaufen. In der Half Pipe und beim **Straight Jump** stehen Euch 12 verschiedene Sprünge zur Verfügung, die vom einfachen Tailgrab bis hin zu komplexen Verrenkungen reichen. Seid Ihr allerdings nicht die großen Freestyle-freaks, sondern eher Raceboardfahrer, solltet Ihr Euch im Menü einen Fahrer auswählen, der auch Euren eigenen Ansprüchen gerecht wird. Auswahlkriterien sind beispielsweise Speed und Cornering. Das ist wichtig, falls Ihr mehr Gewicht auf Down Hill Racing legen wollt oder Boardkontrolle und Gleichgewichtssinn, damit die Airtricks lockerer vonstattengehen. Was relevant für die Rennen ist, da Ihr Euer Augenmerk besonders darauf richten solltet, ob Ihr Punkte

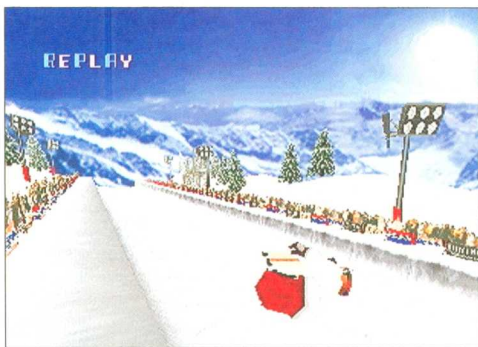
besser durch Trickmoves oder durch einfaches Racen ergattern wollt. Die Boarder könnt Ihr zudem als kleines Specialfeature mit unterschiedlichen Klamotten austaffieren und so die ohnehin gute Grafik noch durch Eure eigene Note aufbessern. Neu im Genre ist die Möglichkeit, durch Skill Points Eure Fähigkeiten auszubauen. **Skill Points** erhaltet Ihr nach jedem Wettbewerb, abhängig von Eurer Platzierung, und diese ist in vielen Disziplinen davon abhängig, wie gut Ihr Eure Fähigkeiten kombinieren könnt. Bevor Ihr also Hals über Kopf in den Wettkampf-Modus stürzt, solltet Ihr Euch ein paar Minuten Zeit nehmen und sämtliche Trickmoves erst einmal im Trainingsmodus voll unter Eure Kontrolle bringen! Denn wie auf der echten Piste gilt es auch hier: Üben, üben, üben! Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen! (Frank F.)



Beim **Straight Jump** habt Ihr 15 Sekunden Zeit, in der Luft Eure besten Trickjumps zum besten zu geben. Dabei könnt Ihr auch verschiedene Moves kombinieren



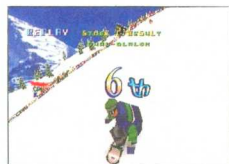
Nach jeder Disziplin im Championship-Modus erhaltet Ihr **Skill Points**, die Euch helfen sollen, Eure Fähigkeiten weiter auszubauen



Die **Half Pipe** ist der Contest für Freestyler. Wer hier nur simple Airtricks, z.B. Tailgrabs, ausführt, verliert nicht nur optisch, sondern auch scoremäßig an Klasse



Beim reinen **Down Hill Racing** heißt es einfach nur schneller zu sein als die gesamte Konkurrenz. Ohne das Know-how des Carvings kommt Ihr auch hier nicht voran



Im **Dual Slalom** müßt Ihr Geschick mit Speed verbinden. Für jedes Tor, das Ihr falsch anfährt, bekommt Ihr eine Strafe von drei Sekunden aufgebremst

Phat Air erklmmt den Genre-Thron!



Positiv: Unter den bisher erschienenen Games aus dem Snowboard-Simulation-Genre ist dieses hier das Beste! Grafik und Sound sind superklasse, und die Steuerung ist relativ einfach zu handhaben. Die Idee, daß man die Boarder noch zusätzlich mit Skill Points aufwerten kann, finde ich super, denn damit wird das Game noch realistischer.

Negativ: Was ich schade finde, das ist, daß Funsoft darauf verzichtet hat, eine Analog-Pad-Kontrolle einzufügen. Dadurch wäre der Spielspaß mit Sicherheit noch um einiges zu steigern. Schlecht ist ebenfalls, wenn man während dem Race von anderen gerammt wird, man selbst die Kontrolle über das Board verliert und danach nur noch sehr schwer Anschluß an das Führungsfeld findet!

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST Phat Air - Ext. Snowboarding

Entwickler/Vertrieb: Pony Canyon Inc./Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 9

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Funsoft
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
April
GRAFIK SOUND/FX
super (durchschnittlich)
SPIELSPASS
87%





Das Design der Strecken könnte schöner einfach nicht sein. Sie präsentieren sich durchweg mit einer enormen Menge an Details



Der horizontal gesplittete Zwei-Spieler-Modus läßt keine Wünsche offen. Bei enorm hoher Geschwindigkeit treten auch in diesem Modus keinerlei Übersichtsprobleme auf



Es ist einfach unglaublich, mit welcher Geschwindigkeit die saubere Grafik-Engine den Rennverlauf darstellt

Ich geb' Gas, ich will Spaß

Gran Turismo

Sonys Überkracher kommt jetzt auch auf die deutsche virtuelle Rennstrecke und setzt voll zum Überholmanöver an

Rennspiele überschwemmen mittlerweile den Videospielehighway aller Plattformen. Dabei ist es uns wichtig, die Spreu vom Weizen zu trennen. Sonys Produkt soll laut Herstellerangabe dabei alles bisher Erschienene in den Schatten stellen. Gespannt warte ich die kurze Ladezeit bis zum Intro ab, das den Renn-

spiel-Fan schon vollkommen in den Bann des Racers zieht. In tollen Rendersequenzen werden Euch schon ein kleiner Teil des Fuhrparks und die Strecken vorgestellt. Danach habt Ihr die Wahl, sofort in ein Quick Arcade-Rennen einzusteigen oder den Gran Turismo Mode, eine Art Story-Modus, zu bestreiten. Im Quick Arcade Modus könnt

Ihr Fahrzeuge von sechs verschiedenen Automobilherstellern auswählen. Neben den japanischen Firmen Nissan, Honda, Mazda und Mitsubishi reihen sich noch die amerikanische Sportschleuderfirma Chevrolet und die englische Nobelgesellschaft Aston Martin in die Reihe der Anbieter ein. Nachdem Eure Wahl getroffen ist,



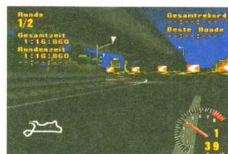
Auf dem Stadtplan sind alle für das Spiel wichtigen Orte eingetragen

der Boliden spürbar. So ist ein extremes Ausscheren der Fahrzeuge in der Drift-Einstellung vonnöten, um die Schleuder um die Kurven zu scheuchen. Nachdem die Wahl über das Getriebe (Automatik-/Schaltgetriebe) gefallen ist, kann dann auf einer der zunächst vier Pisten gegen fünf Herausforderer das Rennen gestartet werden. Gewinnt Ihr ein Einzelrennen, so bleibt dies natürlich nicht ohne „Folgen“. Ihr erhaltet pro erfolgreich absolvierter Strecke einen Punkt. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, dann könnt Ihr einen zusätzlichen Track anwählen. Gewinnt Ihr diesen, wird eine weitere Autofirma mitsamt neuer Fahrzeuge anwählbar, weitere Goodies folgen dann bei weiteren Erfolgen.

Neben dem Einzel-



Im Gegensatz zu der Ridge Racer-Serie treten bei Gran Turismo keine Polygonblitze oder ähnliche Bugs auf



Auch während der Nacht werden in Gran Turismo Rennen ausgetragen

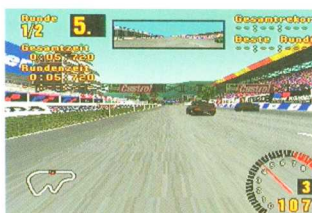
„Die Steuerung der Boliden ist enorm realistisch“

müßt Ihr Euch für den Fahrstil entscheiden. Hier wird unterschieden zwischen „Drift“ und „Standard“. Diese Eigenschaften verändern in der Tat das Fahrverhalten



Die Steuerung der Boliden erweist sich als überaus realistisch und verlangt selbst von Profis stellenweise alles ab





Während der Rennen könnt Ihr Euch für eine der drei Ansichten entscheiden. Dabei bietet jede von ihnen wirklich hervorragende Übersicht über die Strecke

rennen könnt Ihr ein Rennen gegen die Uhr starten, bei dem sich Eure Bestzeit auch als Ghost abspeichern lässt. Gegen diesen könnt Ihr jederzeit wieder antreten, oder Ihr gebt diesen einfach als Herausforderung an einen Freund weiter! Wollt Ihr lieber „live“ gegen den Burschen antreten, so ist dies natürlich in einem **Zwei-Spieler-Modus** möglich. Der Bildschirm wird dabei horizontal aufgeteilt, wobei die Übersicht glücklicherweise nicht verloren geht. Ihr seht also, das schon der Quick Arcade-Modus durch seinen Umfang Grundlage für ein durchaus kaufenswertes Spiel wäre. Sony jedoch geht weiter und schenkt dem Rennspektakel noch den sogenannten Gran Turismo-Modus, der einen absolut spekta-

kulären Modus darstellt und seinesgleichen im Genre vergeblich sucht. Den Startpunkt Eurer Bemühungen stellt die Garage (Ausgangspunkt) dar, in der Ihr Euren Fuhrpark verwalten könnt. Auch Eure Finanzen stehen hier zu Buche. Am Anfang besitzt Ihr lediglich 10.000 Cr, die Euch zum Kauf eines Boliden zur Verfügung stehen. Mit der nur spärlich gefüllten Geldbörse verläßt Ihr die heimischen Gemäuer und werft einen Blick auf die Karte der Stadt, auf der alle wichtigen Orte, die es sich lohnt zu besuchen, eingezeichnet sind. So finden sich hier beispielsweise alle Automobilhersteller der Stadt oder eine Teststrecke, auf der Ihr später Eure Boliden auf Herz und Nieren testen könnt. Des weiteren habt Ihr die Möglich-

keit, an einem der zahlreichen Cups teilzunehmen. Doch ohne eine gültige Lizenz braucht Ihr diesen Punkt der Stadt erst gar nicht aufsuchen. Um diese aber zu erlangen, müßt Ihr an einem anderen Ort zuvor Prüfungen ablegen. Dabei wird grob eingeteilt in drei Klassen: die B-Lizenz, die A-Lizenz und eine internationale A-Lizenz. Es sind jeweils acht Tests erfolgreich zu bestehen, um eine dieser Qualifikationen zu erhalten. Die einzelnen Prüfungen werden Euch ausführlich erklärt, so daß der Fahrer genau weiß, worauf es ankommt. So ist beispielsweise eine Strecke von 1000 Meter schnellstmöglich zurückzulegen, wobei Ihr Eurer Vehikel auf einem kleinen Streifen zum Stillstand bringen müßt. In den folgenden Prüfungen werden die Anforderungen natürlich gesteigert, so daß das Erringen der internationalen A-Lizenz teilweise unmöglich erscheint. Doch Frust kommt dabei nicht auf, da die Motivation, alle Rennen bestreiten zu dürfen, schließlich größer ist. Am Ende einer erfolgreich bestandenen Fahrprüfung erhaltet Ihr

je nach Güte Eurer Fahrleistung eine Auszeichnung (bronze, silber, gold). Um aber eine Lizenz erfahren zu können, benötigt Ihr natürlich einen zuvor erstandenen fahrbaren Untersatz. Durch Euer zu Anfang doch sehr eingeschränktes Budget reicht es nur zu einem Gebrauchtwagen, den Ihr in einem der „Autohäuser“ der virtuellen Stadt

„Im Gegensatz zur Japan-Version wurde mehr Wert auf die herausfordernden Sprungeinlagen gelegt“

kaufen könnt. Dabei vergleicht Ihr am besten zunächst mal das Angebot der unterschiedlichen Hersteller. Schaut doch einfach mal bei Mazda vorbei und informiert Euch über das dortige Gebrauchtwagenangebot. Sollte dort kein Euren Anforderungen entsprechendes Fahrzeug zu erhaschen sein, so kehrt doch zurück auf den **Stadtplan** und sucht Euch einen anderen Anbieter aus. Die Fahrzeuge un-

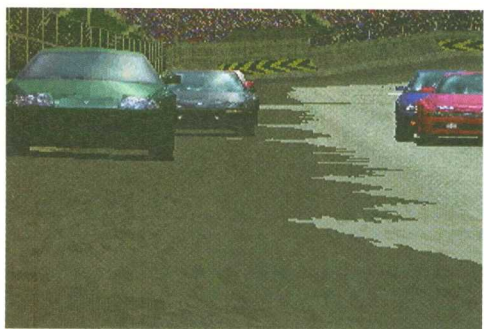
SPECIAL-FLITZER



Jeder der sechs japanischen Automobilhersteller bietet dem Profifahrer einen besonderen Flitzer. Diese kosten jedoch eine ganze Menge Credits, so daß die Langzeitmotivation durch das Aufbessern des Budgets vollkommen gegeben ist.



Auch die genreblichen **Tunnel** mit tollen Lichteffekten wurden in Gran Turismo eingebaut



In einem Rennen habt Ihr gegen fünf Kontrahenten anzutreten

terscheiden sich in drei Aspekten: Handling, Endgeschwindigkeit und Beschleunigung. Bei Eurem knappen Startkapital sind Euch natürlich die Hände gebunden, aber eine halbwegs vernünftige Schlüssel, mit der sich die B-Lizenz erwerben läßt, findet Ihr auf jeden Fall. Nach Erwerb dieser Fahrberechtigung eröffnen sich im Feld „Sonderereignis“ vier Rennen,

die Ihr nun bestreiten dürft. Habt Ihr auch die A-Lizenz erworben, so kommen noch fünf weitere Wettläufe hinzu. Erringt Ihr nun noch die internationale A-Lizenz, so stehen Euch summa summarum elf unterschiedliche Wettkämpfe zur Verfügung, die alle eine Besonderheit haben. So gibt es Rennen, die aus 60 Runden bestehen (Grand-Valley-Cup), oder den



Die Cups unterscheiden sich deutlich voneinander. Im Grand-Valley-Cup beispielsweise müssen 60 Runden absolviert werden. Dabei müßt Ihr auch auf den Verschleiß Eurer Pnues achten

FA-Cup, den Ihr nur bestreiten könnt, wenn Euer Vehikel mit einem Frontantrieb ausgestattet ist. Gewinnt Ihr die ersten neun Cups, die zumeist aus mehreren Einzelrennen bestehen, so eröffnet sich Euch eine Überraschung ganz besonderer Art, die wir Euch natürlich noch nicht verraten wollen. Für jedes Rennen erhaltet Ihr, je nach Pla-

zierung, ein Preisgeld. Im Laufe der Rennen wird Euer Budget dadurch verbessert, so daß Ihr Euch schon bald einen neuen Reiskocher leisten könnt. Wollt Ihr Euer Erspartes nicht direkt für einen neuen Wagen ausgeben, lassen sich bei den Anbietern kleinere Fahrzeuge auch mächtig aufwerten. Dabei könnt Ihr Module tauschen, Sportaus-



Für Langzeitmotivation ist gesorgt, da das Spiel eine gewaltige Anzahl unterschiedlichster Cups beinhaltet



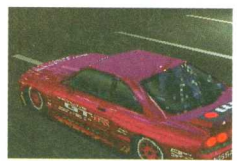
Die Grafik-Engine ist einfach phänomenal. Bei der Einfahrt in den Tunnel taucht Ihr richtig in den Schatten, den dieser wirft, ein



In den Replays kommen die Lichtreflexionen der Fahrzeuge voll zur Geltung



Das Spiel bietet elf Strecken, die teilweise hohe Ansprüche an den Rennfahrer stellen und durch Abwechslungsreichtum glänzen



Bonusflitzer erhaltet Ihr, wenn ein Cup oder eine Lizenz mit goldener Auszeichnung bestanden wurde

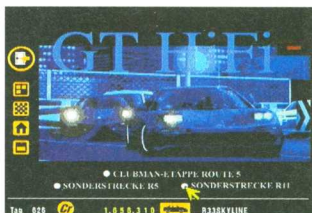


Habt Ihr einmal den Anschluß zur Spitze verloren, so ist es immer möglich, wieder an das Führungsfeld heran zu brausen



Am Ausgangspunkt könnt Ihr Euren Fuhrpark verwalten oder jederzeit auf die Memory Card zugreifen

VERGLEICH	DIE BESTEN RACER						
	Need for Speed 3	V-Rally	Rage Racer	Porsche Challenge	Test Drive 4	TOCA	Gran Turismo
Streckenanzahl	8+	8	4	4 (12)	6	8	11
Fahrzeuge	8+	10	13	1 (7)	10	9	250+
Umfang	gut	gut	durchschnitt	mäßig	durchschnitt	durchschnitt	super
Grafik	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	super
Spielbarkeit	gut	gut	durchschnitt	sehr gut	durchschnitt	sehr gut	super
Realismus	durchschnitt	sehr gut	mäßig	sehr gut	mäßig	super	sehr gut
Zusätzliche Features	keine	keine	Tuning, Paint Shop	Dual Shock	keine	keine	Tuning, Dual Shock
Analoge Steuerung	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Zwei-Spieler-Modus	ja	ja	Link	ja	ja	ja	ja
Spiespaß	85	85	85	82	83	86	94



Es wurde ins Spiel auch ein versteckter Modus integriert, in dem das Rennen bei nur wenigen Details mit einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde bei noch hochauflösenderer Grafik abläuft



Jedes Fahrzeug besitzt seine Stärken und Schwächen. Die Viper zum Beispiel hat eine enorme Beschleunigung, jedoch lässt sie sich schlecht lenken



Die High End-Racer der einzelnen Automobilfirmen sind wirklich die Krönung. Dieser Toyota beispielsweise läuft mehr als 340 Sachen

puffanlagen unter die Karosserie pflanzen, Reifen mit unterschiedlichen Gummizusammensetzungen benutzen oder ein sportlicheres Fahrwerk an den Boliden schrauben - den Vorstellungen sind wirklich keine Grenzen gesetzt. Habt Ihr einen kompletten Cup mit goldener Auszeichnung bestanden, so winkt als Belohnung, neben der Kohle ein Bonusflitzer, den es normalerweise nicht käuflich zu erwerben gibt. Ihr seht, der Umfang des Spiels ist wirklich überragend. Schon der erste Eindruck von dem Geschehen auf der Rennstrecke entlockt auch dem eher rennsportfaulen Spieler Jubel-Arien. Die insgesamt elf Strecken geben dem

Anfänger die Chance des Weiterkommens, jedoch sind wahre Profis vonnöten, wenn es um schwere Etappen des Spiels geht. Ihr rast vorbei an Waldlandschaften, durch Tunnel oder entlang gewaltig anmu-

sogar die Lacke der Fahrzeuge im Sonnenlicht. Ein Grafikaufbau ist trotz der enormen Geschwindigkeit der Engine nicht erkennbar. Unmengen von Details säumen dabei den Rand der Parcours, und Polygonblitze

hört sich natürlich auch der Anspruch an den Fahrer, da nach der Sprungeinlage ein schräges Aufkommen auf die Rennstrecke einen Unfall nach sich zieht. Übernommen wurde glücklicherweise die hervorragende Unterstützung des Dual Shock Joypads, das den Spielern jeden Rempler des Gegners im Handgelenk spüren lässt. (Udo L.)

„Ein solches Rennspiel-Ereignis hat auf der PlayStation bisher noch nicht stattgefunden“

tender Berglandschaften. Doch nicht nur am Tage starten die Rennereignisse, sondern auch während der Nacht wollen die Motoren auf Drehzahl gehalten werden. Dabei wurden die Bolide unglaublich detailliert gestaltet. Bei näherem Heranfahren an die Konkurrenz glänzen

sucht man vergebens. Das Lenkverhalten der Boliden ist ultra-realistisch. Es macht einfach Spaß, beim Kampf gegen die Uhr oder den Gegner die Kurven immer besser nehmen zu können, je öfter man das Game spielt - ein Feeling à la Sega Rally kommt sofort auf. Insgesamt gesehen ist die europäische Version noch ein ganzes Stück besser geworden, als es das japanische Vorbild ohnehin schon war. Eine unglaubliche Geschwindigkeitssteigerung von 25 % und ein dem europäischen Markt angepaßter, hervorragender Soundtrack wurden dem hiesigen Titel verpaßt. Im Gegensatz zum ostasiatischen Silberling wurde in der hierzulande erhältlichen Fassung auf mächtige Sprungeinlagen während der rasanten Fahrt Wert gelegt. Dadurch er-

Racer, der die Pole-position alleine innehat



Positiv: Ein Rennspiel dieser Dimension darf ich im Laufe meiner Videospieldkarriere noch nicht erleben dürfen. Die saubere, hochdetaillierte und superschnelle Grafik-Engine reißt Euch förmlich auf die Rennstrecke. Dabei lassen sich die Boliden in jeder Situation sehr realistisch steuern. Aufgrund der Masse an Fahrzeugen, Features und Modi läßt Euch der Racer für mehrere Wochen nicht mehr von der Konsole weichen.

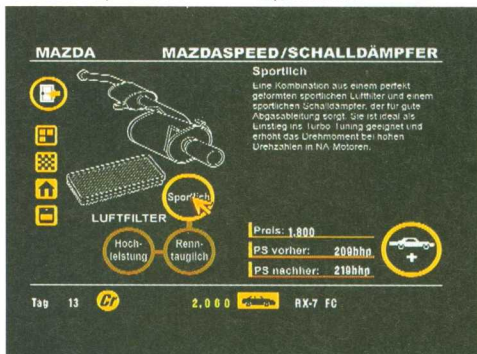
Negativ: Einziger kleiner Schwachpunkt des Spiels ist die nicht ganz so hohe Framerate des Zwei-Spieler-Modus. Schade auch, daß der Fuhrpark der PAL-Version nicht an den europäischen Fahrzeugmarkt angepaßt wurde. Es wäre wirklich zu schön, auch mal mit einem aufgemotzten Mercedes, BMW oder Porsche über die Pisten zu flitzen. Na ja, der mögliche zweite Teil wird's schon richten...



Ein kleiner Gag ist die virtuelle Waschanlage, in der Ihr Eure Boliden von dem Dreck der Rennstrecke befreien könnt



Habt Ihr alle Prüfungen, die für das Erhalten einer Lizenz vonnöten sind, könnt Ihr an weiteren Cups teilnehmen



Habt Ihr genügend Geld gespart, lassen sich Eure Boliden in jeder erdenklichen Hinsicht tunen. Dabei werden Euch alle Optionen haarklein in deutscher Sprache erklärt

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

TEST Gran Turismo

Entwickler/Vertrieb: Polyphony Digital Inc./SCEG
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 18 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 119,95 USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhöhtlich
GRAFIK SOUND/FX
super sehr gut
SPIELSPASS
94%



MEHRSPIELERSPASS 81%



Frankreich 98: Die Fußball-WM

Die Tage bis zum **Eröffnungsspiel** ziehen sich zäh wie Kaugummi. Da ist es doch irgendwie beruhigend, daß wenigstens die Softwareindustrie an uns arme Fußballspieler denkt. Electronic Arts, die uns ja schon mit FIFA 98 viel Freude bereiten konnten, schlagen jetzt kurz vor Anpfiff noch einmal zu. Frankreich 98:

Die Fußball-WM soll selbst den **tolle Vorgänger noch toppen**

Ab dem 10. Juni wird König Fußball wieder regieren, wenn auch nur für etwas mehr als vier Wochen. Hof halten wird der sportliche Monarch in zehn Sportarenen Frankreichs, denn dort findet vom 10. Juni bis zum 12. Juli 1998 die sechzehnte Fußballweltmeisterschaft statt. Das Mammutereignis wird natürlich weltweites Interesse erwecken. Insgesamt 32 Milliarden Menschen werden die 64 Spiele am Bildschirm verfolgen, und noch einmal 2,5 Millionen Menschen werden die Spiele live vor Ort sehen. Die ARD und das ZDF werden mit über 250 Stunden Übertragungen wohl jeden Fan zufriedenstellen, und die Softwaregeschmieden stoßen derzeit die letzten Produkte mit dem Thema WM aus. Electronic Arts



Spektakuläre Tore zu erzielen macht jetzt noch viel mehr Spaß, da die Steuerung noch besser anspricht

hat mit FIFA 98 ja schon ein glühendheißes Eisen im Play-Station-Feuer, die Sportprofis haben sich aber entschlossen, anlässlich dieses Mega-Ereignisses noch ein paar Kohlen mehr aufs Feuer zu werfen, um

die nötige Nasenlänge vor der Konkurrenz zu bleiben. In Frankreich 98 werdet Ihr zwar insgesamt über weniger Teams verfügen als bei FIFA (es gibt neben den 32 Originalteams noch acht andere, z.B. Portugal oder Kanada), im Gegensatz zum 98er Vertreter der FIFA-Reihe könnt Ihr aber die Original-WM mit den tatsächlich ausgelosten Gruppen nachspielen (müßt Ihr aber nicht, Ihr könnt die Karten bzw. Teams auch neu mischen). Auch im freundschaftlichen Duell können sich



Die Trikots wurden den Originalen nachempfunden. Dabei zeigen sich die mit der **Bitmap-Technik** gestalteten Hemden in ihrer ganzen Pracht

Ausnahme-Fußballspiel mit perfekter Optik

Positiv: Schien mir im Bereich Grafik eine Steigerung gegenüber FIFA 98 kaum mehr möglich zu sein, so mußte ich mich eines Besseren belehren lassen. Frankreich 98 glänzt mit noch detaillierterer und sauberer Gestaltung. Originalnamen und -gruppen, die real existierenden Stadien und eine blitzsaubere Präsentation lassen keine Wünsche offen. Kommen dazu noch eine verbesserte KI der Spieler und Torleute und der tolle History-Modus, dann ist die neue Referenz geboren.

Negativ: Hier gibt es nur wenig anzumerken. Durch den gesteigerten Schwierigkeitsgrad gepaart mit der verbesserten KI verkommen einige Matches zu Mittelfeld-Grätschorgien. Schade auch, daß nur der Golden Goal-Modus im Spiel vorkommt. Auch wenn eine endgültige Entscheidung der FIFA zu diesem Thema noch aussteht, wäre eine Wahlmöglichkeit hier besser gewesen.

die vierzig Mannschaften messen. Wer seine Technik perfektionieren möchte, kann dies natürlich im Trainingsmodus tun. Für Fußball-Historiker gibt es den Klassiker-Modus. Hier könnt Ihr (nachdem Ihr die WM mindestens einmal gewonnen habt) so bedeutende WM-Finals wie das von 1954, 1966 oder 1974 nachspielen. Die Akteure treten in diesen Spielen mit den in dieser Zeit üblichen Trikots an. Vergleicht man FIFA 98 und Frankreich 98 miteinander, so fällt einem natürlich zuerst die **aufpolierte Grafik** auf. Dank **Bitmap-Technik** sehen die Trikots

„Gut, besser, EA Sports. Mit Frankreich 98 wurde der Referenz-



thron erobert!“
Da Ihr für den Strafstoß keine Zielscheibe oder ähnliches habt, sind Elfer immer auch ein Glücksspiel, wie im richtigen Leben halt auch

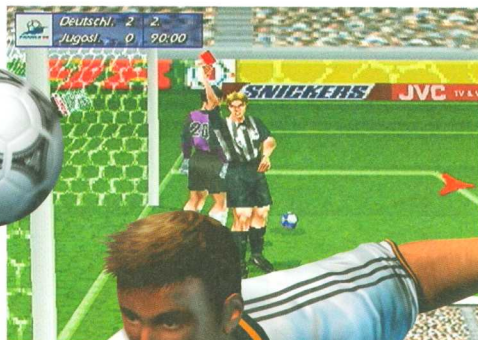


Wie immer bietet Euch das Replay die Möglichkeit, jedes Tor noch einmal zu betrachten

Wer ist der Weltmeister unter den Fußballspielen?

	Frankreich 98	FIFA 98	Golden Goal 98	ISS Pro Platinum
FIFA-Lizenz	ja	ja	nein	nein
Kommentar	deutsch	deutsch	keiner	deutsch
Stadien	10	17	nicht wählbar	4
Nationalteams	40	172	50	32
Teammanagement	ja	ja	ja	ja
Grafik	super	sehr gut	durchschnittlich	dürrtig
Preis	DM 80,-	DM 99,-	DM 99,-	DM 50,-
Spiespaß	90%	88%	68%	62%

noch besser aus, alle Texturen wurden überarbeitet. In den zehn Original-Stadien treten Ihr entweder gegen den Computer oder gegen insgesamt sieben Freunde an (das macht acht Spieler). Dabei fällt auf, daß die KI der CPU-Gegner sehr gut gelungen ist. Die Torhüter machen nicht mehr die **ärgerlichen Fehler**, die aus FIFA bekannt sind, und auch die Taktik der Teams wurde überarbeitet. Untermauert wird das Spiel vom Stadionsound und den Kommentaren von Poschmann und Hansch und komplettiert von den für EA üblichen FMV-Sequenzen und der perfekten Präsentation. (Frank F.)



Jubeln die Spieler bei FIFA 98 noch gruppendynamisch mit einheitlichen Bewegungen, so freuen sich nun lauter Individualisten über den Pokalgewinn

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
20. Mai

GRAFIK ●●● SOUND/FX ●●●

super ●●● sehr gut ●●●

SPIELSPASS ●●●

90%

TEST Frankreich 98: Die F.

Entwickler/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 80,- USK-Freigabe: keine Einschränkung

Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



Torfluten wie beim inoffiziellen Vorgänger FIFA 98 werdet Ihr seltener erleben, dafür sorgen schon die tollen Keeper



Beim Close-Up könnt Ihr erkennen, daß Frankreich 98 eine **aufpolierte Grafik** im Vergleich zu FIFA 98 beizt



Die Torhüter spielen so richtig gut mit, die **ärgerlichen Fehler** aus FIFA 98 sind nicht mehr zu sehen

Bunte Pappkarten sieht kein Fußballer gerne, für derbe Attacken zeigen sie die Referees dann aber doch

Die Fußball-WM '98 in Frankreich

Die **Fußballweltmeisterschaft 1998** in Frankreich zieht ihre Kreise. Schnell werden noch die **letzten Vorbereitungen** getroffen (wie z.B. die Anschaffung eines größeren Fernsehers oder das Anlegen von Vorräten, da man während des Spielbetriebes wohl kaum aus dem Haus gehen kann) und die letzten Fußballspiele auf den Markt geworfen. In unserem großen **WM-Special** erfahrt Ihr neben interessanten Infos zur WM auch, für welches der vielen Games es sich lohnt sein Erspartes auf den **Ladenfisch** zu blättern. Zusätzlich könnt Ihr beim großen **Electronic Arts-Gewinnspiel** einen tollen Fernseher gewinnen, auf dem Ihr die WM so richtig genießen und in der Spielpause schnell selbst eine Runde Fussi zocken könnt.

Noch knapp drei Wochen und dann hat die Wartezeit ein Ende, dann wird das Leder endlich wieder rollen. Am 10. Juni um 17.30 Uhr beginnt mit dem Eröffnungsspiel Brasilien-Schottland im „Stade de France“ in St. Denis die Fußballweltmeisterschaft 1998. Diese WM ist zugleich die sechzehnte insgesamt und die letzte in diesem Jahrtausend. Weltweit werden geschätzte 32 Milliarden Menschen die 64 Spiele am Bildschirm mitverfolgen, in Frankreich selbst werden 2,5 Millionen Fußballbe-

geisterte erwartet. Erstmals werden 32 Mannschaften an einer WM-Endrunde teilnehmen, unter ihnen natürlich auch der amtierende Weltmeister Brasilien mit seinen Superstars Ronaldo und Romário. Auch die deutsche Nationalmannschaft ist bei diesem Mega-Sportereignis dabei, und als amtierender Europameister zählt sie sicherlich mit zu den Favoriten. Bertis Buben absolvieren gerade ihr letztes Trainingslager, und am 15. Juni werden die 22 Auserwählten, die Deutschlands Fußballer-Elite darstel-

len, gegen das Nationalteam der USA antreten. Wer schließlich den begehrten World Cup mit nach Hause nehmen darf, das steht noch in den Sternen. Sicher ist, daß uns in diesen 4 Wochen Fußball vom Feinsten geboten werden wird. Neben den Fußballgroßmächten wie Brasilien, Italien oder Deutschland gehen auch wieder einige Exoten und sogenannte Fußballzwerge an den Start, Länder wie Jamaika und Japan, die bei der Besetzung der ersten Ränge wohl kaum eine Rolle spielen werden, die durch ihre Teilnahme aber mehr Farbe in das Turnier bringen werden. Besonders auf die jamaikanischen Fans darf man wohl gespannt

sein. In den vergangenen Wochen und Monaten haben wir schon mehrfach über neue Fußballspiele berichtet, die ja im Vorfeld der WM die Spieleläden überschwemmen. Jetzt, drei Wochen vor dem Anstoß, ist es Zeit, ein Resümee zu ziehen. Wir stellen Euch im Rahmen des Frankreich 98-Tests die, unserer Meinung nach, besten Fußballspiele der letzten Zeit im Überblick vor. Voraussetzung für eine Aufnahme in unser Special war allerdings, daß das Spiel über einen WM-Modus verfügt. Ich wünsche Euch jetzt viel Spaß bei der Weltmeisterschaft und hoffe wie Ihr auf spannende Spiele und tolle Tore. (Frank F.)



Der Vorrundenspielfplan der deutschen Mannschaft:

15.06. Paris - 21.00 Uhr Deutschland - USA
21.06. Lens - 14.30 Uhr Deutschland - Jugoslawien
25.06. Montpellier - 21.00 Uhr Deutschland - Iran

Unser **Nachbarland Frankreich** ist dieses Mal Gastgeber der **Fußballweltmeisterschaft**. 64 Spiele werden vom 10. Juni bis zum 12. Juli in zehn französischen Städten ausgetragen. Wir werfen einen kurzen Blick auf die **Veranstaltungsorte** und die Sportarenen des FIFA World Cup France '98.

Der Ruhm vergangener Tage

Das waren die Weltmeister bisher:

1930 Uruguay
1934 Italien
1938 Italien
1950 Uruguay
1954 Deutschland
1958 Brasilien
1962 Brasilien

1966 England
1970 Brasilien
1974 Deutschland
1978 Argentinien
1982 Italien
1986 Argentinien
1990 Deutschland
1994 Brasilien



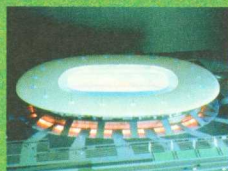
Sportbild Rockemann



Paris: Frankreichs Hauptstadt hat sicherlich mehr zu bieten als nur den Parc des Princes, der mit seinen 49 000 Sitzplätzen als Pilgerstätte des französischen Sports gilt. Vom 10. Juni bis zum 12. Juli aber richtet sich das Hauptaugenmerk der Touristen einmal nicht auf Eiffelturm, Arc de Triomphe, Sacré-Coeur und Co., die neben zahlreichen anderen zu den bekanntesten Sehenswürdigkeiten von Paris gehören. Deutschland trifft hier am 15. Juni



Lens: Das 1934 gebaute Stade Félix Bollaert bietet seit der Modernisierung 41 275 Zuschauern Platz. Das im Stile englischer Sportarenen errichtete Stadion liegt in einer der fußballverrücktesten Regionen Frankreichs. Ideale Voraussetzungen also für packende Spiele mit toller Kulisse, wie auch die deutsche Elf bei ihrem Spiel gegen Jugoslawien am 21.06. merken wird.



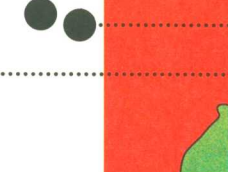
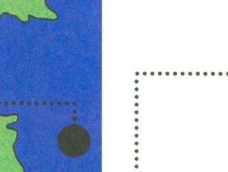
St. Denis: Direkt im Norden von Paris gelegen, ist diese Stadt die Heimat des nagelneuen Stade de France, das insgesamt 80 000 Fußballfans beherbergen kann. Erst Anfang 1998 eingeweiht, wird die moderne Sportstätte Schauplatz u.a. des Eröffnungsspiels und des Finales werden. Das Stadion bietet allen Zuschauern dank modernster Konstruktionstechniken einen optimalen Blick auf den Platz.



Marseille: Frankreichs älteste Stadt wird ein Jahr nach der WM ihren 2600. Geburtstag feiern. Die Hafenstadt am Mittelmeer bietet also durchaus einen würdigen Rahmen für ein so bedeutendes Turnier, zumal sie mit einem 68 000 Zuschauer fassenden Stadion, dem Stade Vélodrome, aufwarten kann, das normalerweise Schauplatz der Heimspiele von Olympique Marseille ist.



Nantes: Für die Europameisterschaft 1984 erbaut, zählt das Stadion La Beaujoire zu den modernsten im WM-Sortiment. Insgesamt 38 500 Besucher finden in der windschnittlig gestylten Arena Platz. Dieses windabweisende Design hat man in Nantes auch nötig, denn vom Atlantik bläst des öfteren eine steife Brise herüber, die aber von den riesigen Plexiglaswänden des Stadions aufgehalten wird.



Toulouse: Einfach Le Stadium heißt die Sportarena in Toulouse. Sie wird aber auch „Klein-Wembley“ genannt, denn das 36 500 Zuschauer fassende Stadion sieht dem großen Vorbild in London sehr ähnlich. Schon einmal, im Jahr 1938, war Toulouse Austragungsort einer Fußballweltmeisterschaft. Nach 60 Jahren ist es nun wieder soweit. Die fußballbegeisterten Einwohner von Frankreichs Raumfahrtzentrum können den Anpfiff kaum erwarten.



Bordeaux: Wie das Stadion in Lyon steht auch der Parc des Pigeons unter Denkmalschutz. Die 35 000 Zuschauer fassende Sportstätte gehört zu den bedeutendsten Baudenkmälern dieser Hafenstadt, die nebenbei auch noch die älteste Universität Frankreichs beherbergt. Ein weiterer Garant für gute Stimmung bei den Spielen wird wohl der sprichwörtlich gute Wein aus der Region werden.



St. Etienne: Die Bürger der Stadt nennen das Stadion Geoffroy-Guichard liebevoll „Chaudron Vert“, den grünen Kochkessel, denn in dieser 36 000 Zuschauern Platz bietenden Sportstätte kocht es gewaltig, wenn der in traditionellem Grün-Weiß spielende AS St. Etienne hier ein Heimspiel hat. Daß die Stimmung im Stadion auch bei Länderspielen super ist, können die Einheimischen bald beweisen.



Lyon: Im 1920 erbauten und 1996 an moderne Standards angepaßten Stade Gerland finden nun 43 300 Zuschauer Platz - alle auf überdachten Sitzplätzen. Daß Lyon einst Hauptstadt des römischen Galliens war, spiegelt sich auch in der Architektur dieser denkmalgeschützten Sportarena wieder, da der Architekt Stilelemente antiker Amphitheater bei seinem Entwurf verwendete.



Montpellier: Das letzte Vorrundenspiel Deutschlands gegen den Iran wird hier im Stadion La Mosson ausgetragen. Sicherlich werden sich 35 500 Fans in der südfranzösischen Metropole wohl fühlen. Dazu wird nicht nur das maritime Klima der am Mittelmeer gelegenen Stadt beitragen. Ob Bertis Buben von der entspannten Atmosphäre profitieren können, wird sich am 25. Juni herausstellen.



Mit dem **Zielkreuz** könnt Ihr den Ball dorthin bugsieren, wo Ihr wollt. Leider ist für ein perfektes Einnetzen viel Übung vonnöten



Jubel, Trubel, Heiterkeit! Wenn eingensetzt wird, wird der Treffer erst einmal frenetisch gefeiert. Schade, nur wenige Spieler haben die **Originalnamen**

Fußball über alles in der Welt

Golden Goal '98

Kurz vor dem Beginn der **Fußball-WM** in Frankreich beginnt der Angriff auf den Geldbeutel der Käufer. BMG wirbt mit unseren beiden EM-Helden **Andy Köpke** und **Oliver Bierhoff**

Wie bei jedem hochkarätigen Sportereignis werden die potentiellen Käufer mit einer Flut an Games überschüttet. Auch zur diesjährigen WM können Fußballfreunde unter zahlreichen virtuellen Dribbleleuten wählen. Ohne langes Vorgeplänkel geht es bei Golden Goal gleich zur Sache. So steht neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel auch eine komplette WM zur Verfügung. Wahlweise könnt Ihr mit den richtigen Teams des 98er Turniers spielen oder durch eine neue Auslosung eine bunt zusammengewürfelte WM erleben. Im Team-Repertoire von Golden Goal stehen 50 Mannschaften, die aber nur teilweise **Originalnamen** aufweisen. Darüber hinaus könnt Ihr nach und nach zehn Spezial-Teams erspielen,

wenn Ihr Weltmeister werdet. So gibt es nicht nur historische Mannschaften, wie z.B. die legendäre WM-Mannschaft von 1974 mit Franz Beckenbauer & Co, sondern auch die Weltauswahl der 90er Jahre. Sobald Ihr Euch auf den Rasen begeben, werdet Ihr nicht vom Gelaber eines Reporters begrüßt, sondern steigt gleich in das Geschehen ein. Während des Spiels melden sich die eigenen Mitspieler lautstark zu Wort. So helfen Sie Euch, mit Ausrufen

wie z.B. "Hintermann" oder "Steilpaß nach vorne" das Spiel zu gestalten. Selbst der Schiri ist verbal vertreten und kommentiert mit den gängigen Phrasen, wie z.B. "Vorteil", "Abseits" oder "Freistoß", das Spiel. Neben den Standardfähigkeiten, wie z.B. Sprinten, kurzer und hoher Paß, steht Euch noch ein Strategie-Button zur Verfügung. Hier könnt Ihr je nach Belieben zwischen Angriff, Verteidigung und drei weiteren Einstellungen während

Nette Bolzerei, aber keine Chance gegen Fifa



Positiv: Die Steuerung ist auch ohne Analog-Unterstützung in Ordnung. Das Fehlen des Kommentators ist eine positive Erfahrung, da Mitspieler und Schiri durch ihre Kommunikation ausreichend Unterstützung bieten. Die Grafik ist detailliert, und die Bewegungen der Spieler wirken gut. Die Fans sorgen mit lauten Gesängen für eine gute Stimmung.

Negativ: Zum einen stört mich das Fehlen von mehreren Spielmodi, nur Weltmeisterschaft und Freundschaftsspiel sind einfach zu wenig. Darüber hinaus ist es nicht möglich, mit mehreren Freunden ein Turnier zu spielen. Die Zwei-Spieler-Option ist nur im Einzelspiel möglich. Die Idee mit der Zielscheibe ist ja gut gemeint, kann aber in der Praxis nicht effektiv eingesetzt werden. Die CPU ist ebenfalls ein wenig dumm und agiert bei weitem nicht so gut wie beim Fifa-Pendant von EA.



Mist! Jetzt ist mir der Gegenspieler gerade noch entkommen, und meine Blutgrütsche hat keine Auswirkung



Feuer frei. Alleine im 16-Meter-Raum und so eine Übersicht, das sorgt meist für Torjubil



Vor jedem Spiel werden die Mannschaften mit einem Gruppenbild versehen. Hier das Nationalteam „Three Lions“ aus England



Wichtig sind die taktischen Einstellungen vor und während des Spiels

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN
erh.

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnit

SPIELSPASS

68%

TEST Golden Goal '98

Entwickler/Vertrieb: Z-Axis/BMG
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 50 Mannschaften
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: BMG
Features: keine



World League Soccer '98

Befindet sich das Eigengewächs von Eidos in WM-Form?

Mit 22 Spielern, die sich um das runde Leder streiten, ist Fußball bekanntlich die schönste Nebensache der Welt. Auch bei WLS von Eidos gilt diese Devise. Zur Wahl stehen dem ambitionierten Dribbler zu

Hause neben dem Freundschaftsspiel eine National- und eine Weltliga, ein Arcade-Pokal, ein internationaler Pokal und ein Turniermodus. Darüber hinaus gibt es eine Practice-Option und den Menüpunkt für die Erstellung

einer eigenen Liga. Euch stehen neben 44 Nationalteams auch über 100 Ligamannschaften zur Verfügung, die jedoch keine Originalnamen aufweisen. Jeder Spieler verfügt über zahlreiche Eigenschaften, die es Euch ermöglichen, Euer Lieblingsteam effektiv einzustellen. Nachdem Ihr Euch für eines der 14 Stadien entschieden und Wetter und Untergrund festgelegt habt, geht es auf den Rasen. Via analoger Kontrolle geht es hier mit



Standardsituationen wie dieser Freistoß sorgen immer für Gefahr für das gegnerische Tor. Der bewegliche Pfeil soll beim Zielen helfen

Viel Freude an den tollen Toren



Positiv: Die zahlreichen Spielvarianten und die große Bandbreite an Mannschaften sind überzeugende Argumente. Darüber hinaus ist die Analog-Steuerung gut ausgefallen. Dies kann für den schnellen Spielverlauf nur empfohlen werden, denn rasant geht es bei WLS von Grundlinie zu Grundlinie.

Negativ: Die Grafik ist recht ordentlich, ist aber in der heutigen Zeit etwas antiquiert. Leider fehlt neben den Originalnamen auch die WM-Variante von diesem Jahr. Der schnelle Spielverlauf kann für Anfänger ein Problem darstellen.

Querpässen, Volleyschüssen und Fallrückziehern ans Eingemachte. (Frank F.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
22. Mai

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich

SPIELSPASS
78%

TEST World League Soccer '98

Entwickler/Vertrieb: Eidos/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 150+ Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Eidos
Features: keine



Kicker in der Kreisklasse

Super Match Soccer

Eine weitere Fußballsimulation für den heimischen Profi

Ohne großes Federlesen geht es gleich ans Eingemachte. Zur Wahl stehen ein kurzes Freundschaftsspiel, eine komplette Weltmeisterschaft mit sechs Gruppen oder die Welt-Liga bzw. Mikro-Pokal und Mikro-Liga. Wenn Ihr Euch

für eine Spielvariante entschieden habt, gilt es nur noch, eines von 24 Nationalteams zu wählen, mit dem Ihr dann in das Geschehen auf dem Rasen einsteigt. Leider gibt es hier keine Originalnamen zu bewundern. Bevor es losgeht, könnt Ihr obli-

gatorisch an der Mannschaftsaufstellung feilen, eine von neun Kameraperspektiven wählen und die Wetter- und Platzverhältnisse einstellen. Die Schlacht auf dem grünen Rasen könnt Ihr neben der altbackenen Digital-Steuerung auch via Analog-Controller zocken. Mit den L- und R-Tasten könnt Ihr einige Spezialmoves, wie Hakenrücken, Übersteiger oder Heber, aktivieren. (Frank F.)



Wer schräg auf das gegnerische Tor zuläuft, hat beste Chancen zu punkten

Höchstens für einen Kick auf dem Hinterhof gut



Positiv: Die Replay-Funktion und die Modivielalt sind recht ordentlich geraten bzw. umfangreich. Beim Replay, das so lange läuft, bis Ihr abbrecht, kann das Geschehen mit dem Steuerkreuz locker gedreht und gezoomt werden.

Negativ: Die analoge Steuerung ist zu ungenau, und durch den ruckeligen Spielverlauf ist kein geordnetes Spiel möglich. Pässe kommen nicht an, und die Mitspieler verweigern meist die Zusammenarbeit. Dagegen kombiniert die CPU ohne größere Probleme, was z.B. gegen Brasilien unfair ist. Von der dürftigen Grafik und dem mäßigen Sound wollen wir erst gar nichts reden.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte Mai

GRAFIK SOUND/FX
dürftig

SPIELSPASS
32%

TEST Super Match Soccer

Entwickler/Vertrieb: Acclaim/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 24 Teams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Acclaim
Features: keine



Klonoa

Door to Phantomile

Namco, ansonsten eher für herbe **Actionkost** bekannt, lädt zu einer **wahrhaft traumhaften Hüpforgie** in schmucken 3D ein

Daß Namco sich auch einmal von der „sanften“ Seite zeigen kann, beweist das oberputzige Jump & Run Klonoa. In der Titelrolle agiert ein katzenartiges Tier mit Pac Man-Mütze und Ohren der Marke XXL. Eines abends hat Klonoa einen beängstigend realistischen Traum, in dem sie einen putzigen Ring-Geist namens Hupo kennenernt. Doch zu ihrer Verwunderung muß das possierliche Tierchen feststellen, daß dieser Kontakt der besonderen Art scheinbar kein Traum gewesen war, sondern



In den Levels befinden sich oftmals verschlossene Türen, für die man den entsprechenden **Schlüssel** benötigt

lebendige Realität. Schon bald wird das Duo daraufhin mit dem ersten richtigen Abenteuer konfrontiert, von dem das Schicksal des gesamten Planeten abhängt. Ein Schurke namens Ghadius hat es auf die Diva Lephise abgesehen, um mit ihrer Hilfe zum Mondreich zu gelangen und die gesamte Welt zu unterjochen. Soweit zur knap-

pen Version der **Hintergrundgeschichte** zu Klonoa. Das umfassende Abenteuer beginnt für die beiden Junghelden im kleinen Winddorf. Auf vorgegebenen engen Pfaden läuft und hüpf Klonoa durch die comicartigen Polygon-Szenarios, wobei eine subjektive Kameraführung das hüpfplastige Geschehen stets von seiner besten Seite zeigt



Die volle **Hintergrundgeschichte** entwickelt sich erst im Laufe der Hopserei, stets dokumentiert durch eingespielte Zwischensequenzen (Cut Scenes)



Wie bei Pandemonium läuft ihr auf engen Pfaden durch die 3D-Levels, eine völlige Bewegungsfreiheit wird somit nicht gewährt

und im Hintergrund ein beschwingt leichter Soundtrack für Heiterkeit sorgt. Bei den oftmals harmlos wirkenden Widersachern kommt nicht die obligatorische Po-Attacke (draufspringen, weg ist er), sondern der Ring-Geist Hupo wirkungsvoll zum Einsatz. Mit seinem Energiestrahл saugt er flugs die Gegner ein, so daß Klonoa sie anschließend entweder als Wurfgeschöß

„Namco hatte bei dieser Hüpferei eindeutig die jüngeren Jahrgänge im Visier“

Süße Hüpferei aus bewährten Genre-Elementen



Positiv: Klonoa ist ohne Zweifel ein rundum gelungenes Jump & Run, das sich in Sachen Spielbarkeit keinerlei Blöße gibt. Die Levels wurden allesamt ordentlich designed, und gelegentliche Puzzle-Aufgaben bringen auch das Gehirnschmalz in Wallung. Besonders gut haben mir zudem die durchgestylte Aufmachung der Marke „einfach süß“ sowie die bisweilen aufwendigen Polygon-Architekturen der Levels gefallen.

Negativ: Zunächst einmal ist es offensichtlich, daß Klonoa wohl eher für die jüngeren Semester konzipiert wurde, was allerdings kein direkter Kritikpunkt ist. Kritisieren muß man allerdings, daß Namco nur bewährte Jump & Run-Zutaten in einem dreidimensionalen Umfeld verwendet hat, so daß das gewisse Etwas einfach fehlt. Durch die Möglichkeit, nach jedem Level absaven zu können, dürften geduldige Spieler zudem schon recht bald den Abspann erleben.

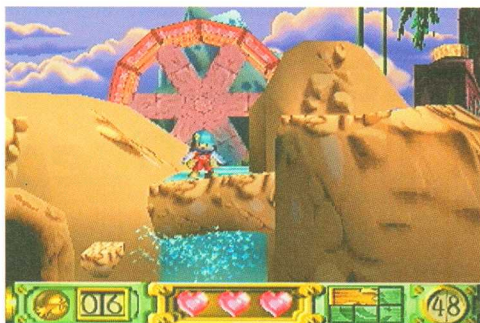


Der zweite **Endgegner** erfordert viel Geduld. Ihr müßt den großen Fisch mit seinem Reiter bewerfen, sobald er zur Attacke ansetzt





Der erste Boß kann nur von hinten attackiert werden. Da er eher zur trägen Spezies gehört, dürfte sein Schicksal schnell besiegelt sein



Jede Welt bietet ein unterschiedliches Grafikthema, das aber stets an Alice im Wunderland erinnert

mißbrauchen kann oder mit ihnen einen geschickten **Doppsprung** vollführt. Ihr könnt die wehrlosen Gegner witzigerweise nicht nur nach vorne oder hinten werfen, sondern auch quasi in die Tiefe des Bildschirms, wenn beispielsweise im Hintergrund ein Widersacher Euch mit Stahlkugeln bombardiert. Ausgestattet mit diesen Grundaktionen mixt Namco einen Cocktail aus bewährten Jump & Run-Zutaten zusammen, bei dem Ihr in höheren Levels auch allerlei Knobelaufgaben lösen müßt, um beispielsweise an die wichtigen **Schlüssel** zu gelangen. Diese Dietriche wurden nämlich oftmals sehr geschickt versteckt, so daß Ihr eine kleine Suchaktion starten müßt. Auch bei einem **Endgegner** sollte der Verstand ruhig eingeschaltet bleiben, da jeder Boß eine andere Strategie und vor allem viel Geduld erfordert. Konventio-



Namco nutzte die verschlungenen Pfade zu allerlei raffinierten 3D-Spielerien. In manchen Szenen könnt Ihr beispielsweise schon im Hintergrund die bevorstehenden Wege begutachten

nell zeigt sich der Pick Up-Bereich. 100 eingesammelte **Kristalle** ergeben wie gewohnt ein Extraleben, eine Uhr symbolisiert einen Rücksetzpunkt, sobald Euer Titelheld das Zeitliche segnet, und in jedem Level wurden außerdem sechs Einzelteile eines Puzzles verteilt, die ebenfalls einen weiteren Klonoa ergeben - so einfach ist das. (Ulf S.)

„Der Schwierigkeitsgrad zieht in den späteren Levels spürbar an“



Hier eine typische Situation, bei der der **Doppsprung** zum Einsatz kommt, damit Ihr das Energiering einheimsen könnt



Ihr verdoppelt den Wert der **Kristalle** kurzzeitig, sobald Ihr zu vor ein Fee-Symbol aktiviert habt



Die Gegnerschar wiederholt sich zwar im Laufe der Hopserei, jedoch immer wieder mit neuen Schikanen. Die merkwürdigen Koblode tauchen in späteren Levels beispielsweise auch mit Hüpfstöcken auf

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

06. Juni

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut gut

SPIELSPASS

74%

TEST **Klonoa - Door to Phanto.**

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCEE

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 16+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

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

Testmuster: SCEE

Features: keine



We all live in the yellow submarine

Treasures of the Deep

Namco hat es jetzt in das kühle Naß der Weltmeere verschlagen. Mit ihrem **Ego-Shooter** geht Ihr auf virtuelle **Schatzsuche**

Neben dem Erforschen des Weltalls und dem Fliegen über den Wolken ist ein großer Traum der Menschheit wohl das lückenlose Erkunden der sieben Weltmeere und der dort schlummernden Schätze. In Treasures of the Deep hat der Spieler die Möglichkeit diesem Bestreben in virtueller Form nachzugehen. Als Ex-Navy Seal Jack Runyan werdet Ihr von einer Söldneragentur angeheuert, um beispielsweise vor der Küste Italiens in Korallenriffen nach gesunkenem Nazigold zu tauchen oder in Schiffswracks verrottete Kisten voller Reichtümer zu

durchstöbern. Doch bei solch immens teuren Schätzen ist Euer Recke natürlich nicht der einzige, der unter Wasser seine Kreise zieht. Immer wieder trefft Ihr auf Piraten, die ihrerseits versuchen, wenn es sein muß auch mit Gewalt, Eigentümers dieser Kostbarkeiten zu werden. Ihr steigt in ein Unterseeboot, das standardmäßig mit einer Harpune ausgestattet ist, die Ihr ohne Munitionseinschränkungen nutzen könnt. Via schnell erlernbarer analoger Steuerung düst Ihr entweder in der **Ego- oder der Third-Person-Perspektive** mit Eurem U-Boot durch die unendlichen Weiten des Meeres. Ihr tastet Euch durch Minenfelder oder jagt mit hoher Geschwindigkeit vorbei an Fischschwärmen, Haien oder Rochen. Am Zielpunkt angelangt, erwartet Euch z.B. ein abgestürztes Flugzeug, welches Ihr zu inspizieren habt. Dazu müßt Ihr Euch mit Taucherflossen und Sauerstoffflaschen ausrüsten und Euer U-Boot verlassen. Ihr durchstöbert Kisten und Schränke auf der Suche nach wertvollen Gegenständen, die in der Maschine versteckt sein sollen. Dabei blubbert Euch ein authentischer Unterwassersound um die Ohren, der eine wirklich



Während der Reise sind jederzeit Sonar, Karte und Statusanzeige eingeblendet. Außerdem habt Ihr die Wahl zwischen einer **Ego- oder der Third-Person-Perspektive**

nicht zu verachtende Atmosphäre aufbaut. Aber auch grafisch braucht sich der nasse Spaß nicht zu verstecken. Die Unterwasserwelten wurden mit naturgetreuen **Texturen** überzogen, und auch die Gegner bewegen sich wirklich realistisch, so daß die Plündererei auf Antriebspaß macht. Dabei entsteht ungeheure Spannung durch das Zeitlimit, das Euch zum Erfüllen der **Mission** gesetzt wird. Sinn und Zweck des Spiels ist es mit Hilfe der erbeuteten Güter ein neues, besseres Gefährt zu kaufen. Außerdem könnt Ihr an Land jede

Menge Goodies, wie z.B. Arzneimittel, Lufttanks, Raketen oder Torpedos kaufen. Items, wie Extraflaschen oder Luftflaschen, hinterlassen auch schon mal die gegnerischen Piratentaucher beim Ableben. (Udo L.)



Ein tolles Render-Intro stimmt Euch auf die Unterwasserjagd ein

Stimmungsvoller Unterwasserspaß von Namco

Positiv: Die Grafik der Unterwasserwelt wirkt sehr authentisch. Die Bewegungen der Meeresbewohner, der Blubbersound und die realistischen Texturüberzüge lassen echte Jaque-Cousteau-Stimmung aufkommen. Die Missionen sind recht abwechslungsreich gestaltet, und die Steuerung könnte präziser nicht sein.

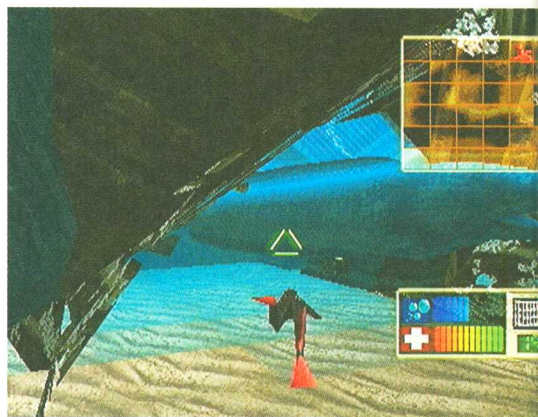
Negativ: Schade, daß Ihr kein weitläufiges Gebiet erforschen dürft. Es gilt im Spiel nur vorgegebene Strecken bis zum Zielpunkt abzufahren. Ein Abstecher nach rechts oder links ist leider nicht möglich, da Felsen eine natürliche Grenze bilden.



Die Bewegungen der Wasserbewohner sehen sehr realistisch aus, und auch die **Texturen** wirken sehr naturgetreu



Nach erfolgreichem Abschluß einer **Mission** besitzt Ihr genügend Geld, um Euer Inventar aufzubessern



Häufig ist es nicht ganz leicht, die Schätze zu bergen. Dieser hier wird von einer riesigen Moräne bewacht

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

29. Mai

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut gut

SPIELSPASS

83%

TEST Treasures of the Deep

Entwickler/Vertrieb: Black Ops Entertainment/CEG

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 14

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

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

Testmuster: SCEG

Features: keine



N 64

PSX

PC

Running Games

New Generation of Entertainment

02232-922694

Internet:

<http://Running-Games.de>

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	99,90
Discworld 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90
Action Replay	79,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Forsaken *	89,90
Gex 3D	99,90
Lucky Luke	99,90
Madden NFL '98	89,90
Need for Speed 3	89,90
Pitfall 3D	89,90
Rascal	89,90

Star Wars Masters of Terras Käsi	89,90
Tekken 3 Japan	139,90

3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
Analog Controller	59,90
Antennenadapter	39,90

Playstation Platinumserie

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

Soul Blade*
Soviet Strike
Tekken 2
Tomb Raider
Wipeout 2097 *

49,90

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



89,90

Yoshi's Story

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 *	139,90

Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
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

Nintendo 64 Grundgerät
mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar 19,90

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.

Spielerberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomets Fluch 2
MDK
Exhumed
Suikoden
Legacy of Kain

Oddworld: Abe's Odysee
Tekken 2 / Toshinden 2
Command & Conquer 2

Final Fantasy 7
Tombraider 2
Excalibur
Herc's Adventure
Castlevania-S of the Night

14,80

Wir führen auch
Spielerberater & Lösungshefte
zu vielen anderen Spielen !
Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten 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

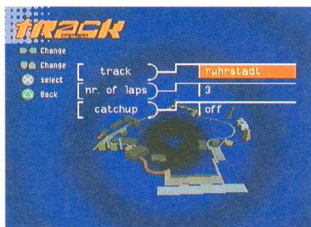
Wintenburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 18.30 Uhr
Sa.: 10.00 - 14.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



Zusammen in den Sonnenuntergang! Die **Außenperspektive** läßt sich für Anfänger am besten steuern



Die acht verschiedenen Pisten verlangen Euch einiges ab. Haarmadelkurven, Engpässe und Schikanen sorgen für reichlich Action



Im **Ghost Mode** müßt Ihr gegen Eure beste Rundenzzeit fahren. Diese wird in Form einer schemenhaften Kopie von Euch (hier links) dargestellt

Freude am Fahren

Motorhead

Der englische Publisher **Gremlin** lädt Euch zur **rasanten Pistenhatz** in naher Zukunft ein

Mit der Devise "Ich will Spaß, also gebe ich Gas" werden sich auch die Programmierer von Digital Illusion aus Schweden an das Projekt Motorhead gemacht haben. Keines der zehn futuristischen Automobile fährt langsamer als 250 km/h. Also anschallen und die Ohren anlegen, wenn Ihr am Steuer einer Kobra S3 oder eines Avalanche gegen die Konkurrenz in der Transatlantic Speed League (TSL) antreten müßt. Zur Wahl stehen neben dem gängigen Einzelrennen auch das obligatorische Time Attack, der **Ghost Mode** und eine kom-

plette Saison mit den Strecken, die Ihr Euch erspielt habt. Anfangs könnt Ihr nur auf zwei Pisten zurückgreifen. Durch den Gewinn von Meisterschaften gesellen sich dann noch sechs weitere Strecken hinzu. Der Verlauf der Rennpisten führt Euch nicht nur durch futuristische Städte und am Meer entlang, sondern auch in staubige Canyons und Wüsten. Auf den Pisten wird Euer Geschick nicht nur mit Haarmadelkurven, Schikanen und engen Tunnels gefordert, sondern es gilt auch der drängelnden Konkurrenz Einhalt zu gebieten. Darüber hinaus könnt Ihr auf manchen



Im **Zwei-Spieler-Mode** könnt Ihr via **Split-Screen** gegen einen Kumpel antreten



Oft kommen einige Richtungswechsel schnell hintereinander, wie z.B. in dieser Tiefgarage

Strecken einige Abkürzungen finden, und teilweise teilt sich der Streckenverlauf kurzzeitig auf. Ihr könnt wahlweise in einem vierköpfigen Fahrerfeld über den Asphalt breittreten oder auch gegen sieben Konkurrenten antreten. Erster Modus läuft bei 50 Frames per Second (fps) ab, wohingegen letzterer nur mit 25 fps über die Kiste flimmert. Via **Split-Screen** könnt Ihr auch gegen einen Freund antreten. Neben einem Rennen zu zweit um den begehrten ersten Platz könnt Ihr auch nur auf Bestzeit gegeneinander fahren. Während des Rennens stehen Euch zwei verschiedene Blickwinkel zur Verfügung: Je eine Innen- und **Außenperspektive**. Bei der Grafik haben sich die Jungs von Digital Illusion wahrlich Mühe gegeben. Jedes Auto ist mit rund 300 Polygonen erstellt worden,

und die Kurse können mit stolzen 16 000 Polygonen aufwarten. (Udo L.)

Sauberes Rennspektakel, nicht nur für Fans

Positiv: Durch eine gute Grafik, die fast keine Fehler im Aufbau aufweist, entsteht eine rasante Pistenhatz. Die analoge Steuerung ermöglicht eine gute Kontrolle über das jeweilige Gefährt. Zehn verschiedene Vehikel und acht unterschiedliche Pisten sorgen für genügend Motivation und Spielspaß.

Negativ: Der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad verzeiht keinen Fahrfehler. Sobald Ihr einen Dreher macht oder an einem Hindernis hängenbleibt, entsteht sofort eine Kluft zwischen Euch und der Konkurrenz. Selbst erfahrene Piloten werden hier anfangs ihre Probleme haben. Eine Option mit Preisgeldern und anschließendem Tuning würde vielleicht für noch mehr Abwechslung sorgen.



Mittendrin statt nur dabei. Wenn das Fahrerfeld dicht gedrängt ist, bleiben kleinere Karambolagen nicht aus

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Juni

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS
80%

MEHRSPIELERSPASS
75%

TEST Motorhead

Entwickler/Vertrieb: Digital Illusion/Gremlin/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 8 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt. engl./dt. engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Funsoft
Features: keine



LaB' krachen, Amigo

Indy 500

Mit **Indy 500** von **Tomy** steigt Ihr voll in die virtuelle Rennwelt der **Indy-Car-Serie** ein



Gegen bis zu 33 Kontrahenten müßt Ihr Euch während des Rennens durchsetzen

ten wollt. Nun wählt Ihr eine von drei Strecken aus, auf der Ihr das Rennspektakel starten möchtet. Bevor nun die drei Qualifikationsrunden zu absolvieren sind, könnt Ihr Reifentyp, die Flügelseinstellungen oder den Treibstoffvorrat verändern. Im Rennen tretet Ihr gegen bis zu 33 Kontrahenten an. Habt Ihr dann alle drei Strecken erfolgreich absolviert, eröffnet sich Euch eine neue Strecke. Die Grafik vermittelt recht ordentlich das Gefühl für Geschwindigkeit, und auch im Zwei-Spieler-Modus, in dem der Bildschirm gesplittet wird, verliert Ihr nie den Überblick. (Udo L.)

Nettes Spiel, aus dem schnell die Luft raus ist



Positiv: Indy 500 sorgt mit seiner flotten 3D-Engine für echtes Rennfeeling, was auch den übersichtlichen Zwei-Spieler-Modus auszeichnet.

Negativ: Leider besitzt das Spiel einige technische Mängel, die eine gute Bewertung nicht zulassen. So ist der Grafikaufbau deutlich erkennbar, und den farblosen Strecken mangelt es an Details. Überhaupt ist es mir unverständlich, ein Rennspiel anzubieten, das nur vier Strecken enthält, die mit den Originalkursen der amerikanischen Rennserie sehr wenig zu tun haben. Schade auch, daß sich die Boliden der vier Teams in fahrtechnischen Aspekten nicht voneinander unterscheiden.

TEST Indy 500

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK **dürrig** SOUND/FX **dürrig**

SPIELSPASS
54%

Entwickler/Vertrieb: **Tomy/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **4**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Theo Kranz Versand 0931/3545222**
Features: **keine**



MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

02841-94260
FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

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*
und voller Garantie!!!

PSX MULTINORM UMBAU SATZ
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 **69,95**
Scarl/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 mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben) bewolte einschicken - 248Std Geduld aufbringen. **59,95**

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

ALUNDRA	94,95
BREATH OF FIRE 3	99,95
PLAYER MANAGER 98	99,95
GOLDEN GOAL 98	94,95
PLAYER MANAGER 2	99,95
DARK OMEN	89,95
GRAN TURISMO	94,95
FORSAKEN	94,95
NEED FOR SPEED 3	94,95
MASTER OF TERAS KASI	84,95
BLOODY ROAR	84,95
FRANKREICH 98 DIE WM	89,95
FI - RACING	84,95
LUCKY LUKE	94,95
GEX 3D	99,95

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

Abe's Odyssey	94,95
Abes Odyssey 2 (Oddworld)	94,95
Kon Combat 2	99,95
Ark of Time	99,95
Albanor	99,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,95
Baphomet's Fluch 1	49,95
Baphomet's Fluch 2	49,95
Batman & Robin	94,95
Battle Arena Toshinden	94,95
Battle Arena Toshinden 3	99,95
Beast Wars	99,95
Beyond the Beyond	99,95
Bio Frenks	84,95
Bio Wars	94,95
Blast'n Blade	94,95
Bleifut 2	99,95
Bloody Roar	94,95
Brahma Force	99,95
Broadsides	94,95
Buzz	94,95
Bushido Blade	94,95
Bust a Move 3	74,95
Buzz	104,95
Call Boarders 2	94,95
Colony Wars	99,95
Command & Conquer 2	99,95
Constructer	99,95
Crash Bandicoot 1	49,95
Crash Bandicoot 2	94,95
Parasite Eve (Jp)	94,95
Lieferbar nur 139,95	
Crow: City of Angels	49,95
Dark Omen	94,95
Devil's Deception	99,95
Diablo	94,95
Dogdom Arena	94,95
Dreams	99,95
Duke Raider	99,95
Dungeon Keeper	99,95
Dynasty Warriors	99,95
Ecstasica	104,95
FIFA 98 - Die WM Quali.	89,95
Fighting Force	104,95
Final Fantasy VII	109,95
Formular 1 '97	109,95
Forsaken	94,95
Gran Turismo	94,95
Grand Theft Auto	94,95
Horned Owl	94,95
Island of Dr. Moreau	94,95
Int. Super Star Soccer Deluxe	49,95
Judge Dredd	94,95
Klonoa	94,95
Krazy Ivan	94,95
Kumite: Fighter's Edge	94,95
Medieval	94,95
Men in Black	89,95

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

Metal Gear Solid	104,95
Monopoly	94,95
Moto Racer	99,95
Motocross J. McGrath	99,95
NZO-Natural Adrenaline	99,95
NBA 98	94,95
NBA ITZ 98	104,95
NFL Quarterback Club 98	94,95
NHL 98	94,95
NHL Powerplay Hockey '98	94,95
Nagano Olympics	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
Pandemonium Platinum	94,95
Pandemonium 2	94,95
Parasite	99,95
Pax Corpus	99,95
Pitfall 3D	99,95
Populous - The 3rd Coming	99,95
Powerfoot Racing	99,95
Reboot	99,95
Risiko	94,95
Riven: Sthe Sequel of Myst	109,95
Road Rash 3 D	94,95
Samurai Showdown 3	94,95
Sign of the Sun	94,95
WCW vs Nitro (US)	119,95
Die US Version des Mega-Kriller Ca. ab dem 02.05.98 lieferbar...	
Skull Monkeys	89,95
Snowcrash	99,95
Soviet Strike	49,95
Spice World	49,95
Spiral Saga	104,95
Steel Reign	94,95
Streelfighter Collection	94,95
Super Pang Collection	90,95
Tenchu Jp	139,95
Tekken 2	109,95
Tekken 3 US	119,95
Tekken Platinum	49,95
Test Drive 4	99,95
The Fallen	99,95
The Note	99,95
Theme Hospital	99,95
Time-Grates-Grid-Guns	109,95
Tomb Raider Platinum	49,95
Tomb Raider 2	99,95
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 94,95

Tekken 3

vs 119,95

RACING-PAKET

PlayStation

NEED FOR SPEED 3 + V3 RACING WHEEL

Preissturz..... 199,95

Blutspenden einmal anders

CyBall Zone

... eine Art **futuristische** und überaus **rabiate** Version von **Handball**

Düstere Zukunft und Sportspiele, zwei Komponenten, die meistens immer zu einem Resultat führen: Gewalt! CyBall Zone bildet dabei keine Ausnahme. Im Jahre 2020

gehört das CyBall-Spiel, in dem sich Cyborgs schonungslos um einen stählernen Ball balgen, zu der populärsten Sportart der Welt. Die Regeln gleichen denen von Handball. Nachdem eine

Einwurfmaschine den Ball freigegeben hat, ergattert Ihr per Bodycheck oder Sprunggattacke das glühende Rund. Dann startet Ihr wahlweise mit Turbo Schub einen Alleingang oder spielt mit schnellen Pässen die Abwehr aus. Vor dem gegnerischen Tor angekommen, versenkt Ihr schließlich den Ball mit einem gezielten Wurf am **Schlußmann** vorbei. Die erzielte Punktezahl richtet sich dabei nach dem Abstand zum Tor beim Wurf. In den Pausenvierteln müßt Ihr lädierte Cyborg gegen gesunde einwechseln oder die Formation gegebenenfalls korrigieren. (Ulf S.)

Der Ballrauferei geht schnell die Luft aus



Positiv: Die technoide Aufmachung ist ungemein stilvoll ausgefallen. Darüber hinaus überzeugt die gesamte Grafik durch technische Finessen, wie HiRes-Optik und effektvolle Transparenzen. Auch der Soundtrack ist für Technofans durchaus hörenswert.

Negativ: Die Idee ist zwar löblich, doch spielerisch bietet das futuristische Handgemenge nur Mittelmäß. Der Spielablauf bietet nur wenige Möglichkeiten und ist dadurch allzu stereotyp. Hinzu kommen eine schlechte Kameraführung und reichlich Hektik.



Der **Schlußmann** kann relativ einfach mit einem Wurf in den Winkel ausgespielt werden

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
29. Mai

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

55%

TEST CyBall Zone

Entwickler/Vertrieb: **Rage/GT Interactive**

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Levels: **entfällt**

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**

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

Testmuster: **GT Interactive**

Features: **keine**



If you 're going to San Francisco ...

San Francisco Rush

Wie wäre es mit einem **virtuellen Ausflug** in die **schönste Stadt** der USA?

San Francisco Rush gehört zu den erfolgreichsten Spielhallen-Hits aus der ehrwürdigen Atari-Softwareschmiede, vor al-

lem in der kalifornischen Stadt, die diesem Racer den Namen gab. Tatsächlich rast Ihr mit vier auswählbaren Boliden auf einer ebenso hohen

(niedrigen?) Anzahl an Rundkursen durch die US-City mit den extremen Höhenunterschieden, inklusive allen bekannten Sehenswürdigkeiten, wie beispielsweise der Golden Gate Bridge. Jeder Circuit bietet neben der offiziellen Route auch allerlei geschickt versteckte Abkürzungen sowie einige Schlüssel, die Extrawagen einbringen, wenn man alle eingesammelt hat. An Spielmodi wird vor allem für Solisten eine Menge geboten, sie haben jedoch alle das bewährte Checkpoint-System gemeinsam. Bei der Spielart Time Pick Up müßt Ihr jedoch Sanduhren einsammeln, um die begehrte Extrazeit zu erhalten. (Ulf S.)

Die Stadt ist weitaus schöner als das Spiel



Positiv: Die Idee, durch eine authentisch nachgebildete Stadt zu fahren, hat wirklich flair. Ferner finde ich das Schlüssel-System zum Erspielen von Extrawagen und die zahlreichen Abkürzungen sehr originell. An Spielmodi wird außerdem eine Menge geboten.

Negativ: Was helfen Spielmodi-Luxus und andere Einfälle, wenn weder die Technik noch die Spielbarkeit überzeugen? Die 3D-Engine ist von anno dazumal und von einem ausgeprägten Fahrgefühl kann wohl keine Rede sein. Die vielen Grafikvarianten (Schnee, Nacht, spiegelverkehrt) sollen zudem eine weitere Schwäche kaschieren: Nur vier Rundkurse, und noch nicht einmal besonders gute.



Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, da die Konkurrenz jeden Fahrfehler bestraft und das Zeitlimit knapp bemessen wurde

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte Juni

GRAFIK SOUND/FX
dürftig durchschnittl.

SPIELSPASS

46%

TEST San Francisco Rush

Entwickler/Vertrieb: **Midway/GT Interactive**

Schwierigkeitsgrad: **schwer**

Levels: **4 Strecken**

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**

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

Testmuster: **Zapp Games 06131/235933**

Features: **keine**



Nicht ganz so perfekt

Perfect Assassin

Daß nicht alle Spiele zu den **Highlights** gehören, müssen wir hin und wieder feststellen – leider auch bei **Groliers Perfect Assassin**

Perfect Assassin, das neueste Machwerk von Grolier Interactive, handelt von einem Auftragsmörder, der bei einem unangenehmen Zwei-

schenfall sein Gedächtnis verloren hat. Doch seine Auftraggeber können nicht auf ihn verzichten. Er wird deshalb mit einer neuen Mission betraut,



Perfect Assassin ist nicht mehr als ein Versuch. Bei dieser Qualität ist der Ruf einer Firma ganz schnell futsch!

bei der Ihr ihm nicht nur behilflich sein, sondern auch seinem Gedächtnis auf die Sprünge helfen sollt. Das in einzelnen Levels mit verschiedenen Teilzielen unterteilte Adventure präsentiert sich in Polygongrafik mit wechselnder Kameraperspektive, je nachdem welche Location Ihr gerade erreicht. Dabei quetscht Ihr Leute aus (Prinzip: Zuckerbrot und Peitsche), sucht Schlüsselgegenstände und erschießt, wenn nötig, auch mal eine störende Person. Habt Ihr ein Level erfüllt, erhaltet Ihr ein Passwort – Speichermöglichkeiten sucht Ihr somit vergebens. (Udo L.)

Ein Spiel, das man einfach haben muß!!!



Positiv: Mir fällt es schwer, hier etwas hinzuschreiben, da ich das Game für mehr als nur merkwürdig halte. Erwähnenswert finde ich nur, daß der Hauptheld transparent wird, wenn Ihr mit dem Fadenkreuz darüber fahrt. Somit seht Ihr auch Items, die er sonst verdecken würde.

Negativ: Ich halte Perfect Assassin für totalen Schrott. Eine undurchsichtige und nicht gerade fesselnde Story, eine grauenhafte Kameraführung (des öfteren dreht sie um 180°), bei der Ihr die Orientierung verliert, und schöne Linearität in den Rätseln sorgen für große Langeweile und Ärger. Zu guter Letzt ruft die grottenschlechte Grafik nur ein Stirnrunzeln hervor.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK **SOUND/FX**
schlecht schlecht

SPIELSPASS

29%

TEST Perfect Assassin

Entwickler/Vertrieb: Grolier/Ubi Soft

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 30

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine

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

Testmuster: Theo Kranz Versand 0931/571601

Features: keine



KOMPLETTLÖSUNGEN je 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie unser Angebot der Hintbooks für die Konsolen (wir führen auch Lösungen zu älteren Computerspielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abes Odyssey: Oddworld	Final Fantasy VII	Swagman
Alien Trilogy	Frankenstein	Syndicate Wars
Alone in the Dark	G-Police	The Note
Ark of Time	Hessen	Time Commando
Atlantis	Haus der verl. Seelen & Psychic Detective	Tombräuder 1
Baphomet's Fluch 1 & 2	Heres Adventure	Tombräuder 2
Blazing Dragons	Kings Field	Turok (Dinosaur Hunter)
Broken Helix	Legacy of Kain	Vandal Hearts
Casper	Little Big Adventure	Warcraft II
Castlevania (Symphony of the night)	MDK	War Hammer: Dark Omen
Chronicles of the Sword	Myst	Wing Commander IV
Click Tower	Nightmare Creatures	Z
Command & Conquer 1	One	Sammelbände:
Command & Conquer 2	Overblood	Cheatbuch - 1480 DM: Cheats + Game
Creature Shock	Pax Corpus	Busterodes zu über 300 Spielen
Crusader: No Remorse	Psychic Detective & Haus der verl. Seelen	Beat 'Em Up '98: Moves + Secrets zu 20 der
Cyberia	Rebel Assault	aktuellsten Prügelspielen
D & Alone in the Dark	Directors Cut	Jump 'n Run 98/1: Tips, Tricks + Secrets zu:
Deathtrap Dungeon	Riven	Bandie, 2. Hercules, Skull Monk, Pitfall 3D
Diablo	Shining Wisdom	Jump 'n Run 98/2: Gex 2, Lucky 1, Raym.
Dismworld 1 & 2	Stadt der verlorenen Kinder	
Excaltor 2555 AD	Story of Thor 2	
Exhumed	Sukoden	
Fade to Black		

Bei uns ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 DM. Preis für eine Lösung nur 2,95 DM plus Nachnahme (10 DM bzw. 5 DM bei Voranbezahlung). Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse! Bei Bestellungen ab 10 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf
Provinzstr. 117
13409 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

PSX Boot-Chip

(für jap und us)

8,95 DM

PSX RGB Kabel

12,95 DM

PSX Memory Card

15 Block 19,95 DM

360 Block 54,95 DM

05331-906262

BauCon Tec
Triftweg 12
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-906264
Händleranfragen erwünscht!

Everybody 's Golf

Endlich kommt die bislang erfolgreichste **Golf-Simulation** nach Deutschland, die sich in Japan monatelang in den **Top 10** halten konnte. **Ulf** hat herausgefunden, welches Geheimnis hinter diesem immensen **Erfolg** steht



Der **Training-Modus** wurde in drei Lektionen unterteilt (Grundwissen bis Profitricks). Durch deutsche On-Screen Texte erklärt sich das Spiel von selbst

Wenn sich im schnelllebigsten japanischen Videospiegelgeschäft ein Titel über mehrere Monate hinweg in den Top 10 halten kann, ist das im Gegensatz zu Deutschland nicht gerade alltäglich. Handelt es sich dabei sogar um eine Golf-Simulation, die nicht gerade als Mega-Verkaufsschlager bekannt ist, dann ist das schon sensationell. SCE Japan gelang dieses Kunststück (der Titel ist seit Ende 1997 immer noch in den

Top 25 der Verkaufscharts) mit der Balldrescherei Everybody's Golf. Der ungewöhnliche Name ist dabei Programm. Durch eine Arcade-Aufmachung und typisch japanische Knuddel-Golfer im lässigen Dress soll assoziiert werden: Hier kann jeder ohne größere Einstiegsprobleme das Golfspielen erlernen. In der Tat handelt es sich um eine spielerisch leicht zu erlernende Simulation der ansonsten technisch anspruchsvollen Sport-

art der gut Betuchten (zumindest im Golf-Entwicklungsland Deutschland), die allerdings auch dem Profi vielseitige Tricks und Kniffe bietet. Der Einstieg ist im Vergleich zu „Möchtegern-Simulationen“ etwas gewöhnungsbedürftig. Zunächst sucht Ihr Euch einen von gerade einmal zwei zur Auswahl stehenden Golf-Nobodys aus. Danach könnt Ihr gleich ein Turnier, Zahlspiel oder Lochwettspiel absolvieren, oder ein aber erst einmal im **Training-Modus** ausführlichen Anschauungsunterricht erhalten. Um das filigrane **Putten** zu erlernen, empfiehlt es sich ferner, auf der hauseigenen Mini-Golf-Anlage das Gefühl für den kleinen Ball zu bekommen. Fühlt Ihr Euch schließlich sicher genug, könnt Ihr den teuer gepflegten Rasen endlich verunstalten. Der Spielablauf wurde dabei sehr intuitiv gestaltet. Zunächst schätzt Ihr die **Windstärke** ein, wählt den geeigneten



Auf 18 Minigolf-Bahnen könnt Ihr Eure **Putt-Fähigkeiten** verbessern



Rekorde wie der beste Drive und persönliche Statistiken werden automatisch archiviert

ten Schläger (der virtuelle Caddy hilft Euch dabei) und legt schließlich dann Schußwinkel und -weite fest. Die Ausführung des Schlages wird durch die bewährte Swing-Zone simuliert. Zunächst einmal müßt Ihr per Knopfdruck die Weite exakt

„**Dauermotivation** durch erspielbare Golfkurse und neue Golf-Charaktere“



Golf in Vollendung: Wenn der Schlagzeitpunkt perfekt getimt wurde, werdet Ihr mit einer **Nice Shot**-Einblendung belohnt



Mit dem Startknopf blendet Ihr eine geräumige Übersichtskarte ein, die zur Planung der Golf-Strategie unentbehrlich ist

Im Vergleich

actua Golf 2



Das größte Plus von Gremlin's Golf-Simulation sind die opulenten sechs Golf-kurse sowie die vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten, deren Handhabung al-

lerdings recht umständlich ausfällt. Auch beim Golfen muß man viel hin- und herschalten, um den richtigen Überblick zu haben. In grafischer Hinsicht fällt der Titel sehr trist aus. Dafür sind aber die lakonischen Kommentare des englischen Reporters teilweise ganz witzig.

SPIELSPASS 63%

PGA Tour '98



Electronic Arts' Golf-Serie kann mittlerweile schon auf eine lange Tradition zurückblicken, und das merkt man dem jüngsten Ableger auch an. Die

Einstellungsmöglichkeiten sind sehr opulent und unterstreichen damit den hohen Simulationsanspruch. Für meinen Geschmack spielt sich diese Sim dadurch allerdings ein wenig sperrig. Dafür motiviert der Tournament-Modus durch seine Rangliste. Die Bitmap-Optik pikeliert im Zoom furchterregend und ist sicherlich nicht mehr ganz zeitgemäß. Die spärlichen Soundeffekte und nüchternen Kommentare passen da gut zum Bild.

SPIELSPASS 71%

„Ohne Zweifel die bislang beste
Golf-Simulation auf dem Markt!“

treffen. Der zweite Tastendruck entscheidet dann, wie sauber Ihr den Ball trefft. Stimmt das Timing nicht, verzieht der Ball und kann unter Umständen in der Pampas landen - höchste Konzentration ist somit angesagt. Als taktisches Potential stehen Euch zudem eine begrenzte Anzahl an Power Shots zur Verfügung, die für eine besonders große Weite sorgen. Natürlich gibt es auch allerlei technische Kabinettstückchen für fortgeschrittene Golfer, wie der Backspin oder ein Treibschlag. Dieses Spielchen wie-

derholt Ihr solange, bis Ihr das finale Grün erreicht. In dieser Situation ist die Schlagtechnik zwar nicht mehr so kompliziert, dafür müßt Ihr aber das Grün exakt „lesen“, damit das weiße Rund endlich in das Loch trudelt. Soweit präsentiert sich Everybody's Golf, abgesehen von der Optik, noch recht konventionell. Der eigentliche Clou ist jedoch das Implementieren von Rollenspiel-Elementen. Die CPU führt genauestens Tagebuch über Eure Leistungen und rechnet beispielsweise einen Birdie oder

das Treffen der Lochstange in Punkte um. Absolvierst Ihr die ersten 18 Löcher in einer adäquaten Manier, steigt Ihr eine Stufe auf, was viele erfreuliche Konsequenzen hat, wie neue 18-Loch-Bahnen oder acht weitere Golfer mit individuellen Stärken und Schwächen. Habt Ihr den fünften Level erreicht, steht Euch

Ungewöhnliche Golf-Simulation, die fasziniert



Positiv: Warum ist diese Golf-Simulation so derart erfolgreich? Ganz einfach, weil sie unverschäm't gut ist! SCE Japan hat für mich die optimale Mischung aus Simulation und Arcade gefunden. Mit nur wenigen Handgriffen könnt Ihr nahezu optimal die Bahn lesen, so daß schon bald der erste Birdie fällig wird. Neben der charakteristischen Grafik hat mir aber vor allem der RPG-Touch gefallen. Die Motivation, an einer virtuellen Karriere zu basteln und durch gute Leistungen neue Golfer und Bahnen zu erhalten, ist immens, schon alleine wegen der exzellenten Spielbarkeit. Glaubt mir, ich bin beileibe kein Golf-Fan, aber diese Simulation hat es mir schwer angetan.

Negativ: Viel stänkern kann man im Prinzip nicht. OK, die typisch japanische Knuddel-Optik dürfte nicht jedermanns Sache sein, und im Schwierigkeitsgrad „Normal“ müßt Ihr schon stets am Limit Eurer Leistungen spielen. Ansonsten offenbart aber dieser Titel keine gravierenden Schwächen.

sogar ein völlig neuer Spielmodus zur Verfügung, in dem Ihr Euch mit der digitalen Golfer-Elite auseinandersetzt. (Ulf S.)



Beim **Putten** wird das Grün mit einem Oberflächenraster überzogen, damit Ihr die Gefälle genau erkennt. Einblendbare blaue und rote Striche symbolisieren zudem die Höhenunterschiede

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST Everybody's Golf

Entwickler/Vertrieb: Camelot/SCEE
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 6 Kurse + Mini-Golf
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmaster: SCEE
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
12. Juni
GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

87%



Wie die Profis könnt Ihr vor dem Abschlag Gras in die Luft werfen, um so die **Windstärke** einzuschätzen

Point Blank

Sony sorgt nach dem fulminanten Namco-Shooter für neuen **Lightgun-Spaß** mit der wuchtigen **G-Con45**



Langsam sinken die Fallschirme zu Boden. Nur die Scheiben dürft Ihr treffen, nicht die Bomben

Lightgun-Shooter haben schon eh und jeh die Massen begeistert. Über Plastikkinne und -korn kann man im stillen Kämmerlein auf die Jagd nach virtuellen Pappkameraden gehen. Schon mit der Arcade-Umsetzung des Namco-Shooters und die Unterstützung der G-Con45 war stundenlanger Spielspaß garantiert. Nun kommt auch in diesem Sommer die neueste Arcade-Um-

setzung für die süchtige Lightgun-Fangemeinde. Point Blank beschreitet in aller erster Linie einen ganz anderen Weg als die sonst handelsüblichen Shooter. Hier geht es nicht darum, irgendwelche Militärbasen von Außerirdischen zu befreien oder auf Flughäfen im Stile eines Bruce Willis herumzuballern, sondern wie bei einer Schießbude auf einem Jahrmarkt zu agieren. So müssen nicht nur

diverse Zielscheiben getroffen werden, die hochklappen, sondern meist bewegliche Objekte. Es gibt z.B. verschiedenfarbige Enten, die zwischen Schilf hin- und her schwimmen und erst beim Hochfliegen abgeknallt werden dürfen. Des weiteren gilt es, aus einer Vielzahl von verschiedenen Figuren eine entsprechende unter Zeitdruck herauszuschießen. Das Zeitlimit ist auch bei Point Blank der begrenzende Faktor. Meist habt Ihr auch nur wenige Sekunden, um eine bestimmte Anzahl von Treffern zu landen. Normalerweise habt Ihr unendlich Munition. Es gibt aber auch die Golden-Schuß-Level, bei denen Ihr in Wilhelm-Tell-Manier mit einem Schuß erfolgreich sein müßt. Für Abwechslung werden die neuen MehrspielerModi in der PS-Version sorgen. Hier gibt es Score Battle, Tournament und Team Play, bei denen bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können. Bei den Party-Games können auch zwei Guns angeschlossen werden. Eine weitere Option ist der Quest-Modus. Hier müßt Ihr mit den beiden Helden des Spiels, Dr. Dan und Dr. Don, eine Insel erkunden. Laßt



Wie bei einer Schießbude! Nur nicht die falsche Figur treffen, denn manche haben die gleiche Farbe und ähnliche Formen

umher, sprecht mit den Einwohnern und stellt Euch immer wieder neuen Aufgaben, die Ihr natürlich mit der Pistole erledigen müßt. Dabei sammelt Ihr auch Geld und Gegenstände ein, die Euch weiterhelfen. Mit dem Geld könnt Ihr neue Waffen, wie z.B. eine Schrotflinte oder eine MG, kaufen. (Udo L.)

Geniale Action für zwei Spieler



Positiv: Als Party-Spiel ist Point Blank wahrlich herrlich, denn es gibt nichts Schöneres, als seinen Kumpel zum x-ten Mal zu überfliegen. Auch die holde Weiblichkeit kann sich für so ein Game begeistern ... Nicht nur wildes Geballere ist hier wichtig, sondern auch zielgenaues Schießen. Wenn Zeitlimit und erforderliche Schußquote immer schwerer werden, kommen auch geübte Schützen ins Schwitzen.

Negativ: Im Gegensatz zum Namco-Shooter ist Point Blank für den einsamen PS-Zocker kein Dauerbrenner, denn nach einiger Zeit ist die Luft schon ziemlich raus. So werden dann nur noch kurze Schießübungen zum Zeitvertreib anstehen. Das Spiel wird nur von der G-Con45 unterstützt und macht ohne sie auch nicht so richtig Spaß. Das Gedudel kann nach einiger Zeit auch etwas nerven, dann sollte man halt die Stereo-Anlage hochdrehen.



Im Quest-Modus müßt Ihr mit den beiden Professoren Dr. Don und Dr. Dan die Insel Point Blank erkunden



Wie auf der Polizeischule. Nur die Verbrecher dürfen abgeknallt werden. Wer die Zivilisten trifft, bekommt ein Leben abgezogen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juli

GRAFIK SOUND/FX

durchschnitt! durchschnitt!

SPIELSPASS

74%

TEST Point Blank

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCEG

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 50+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,-/DM 169,- mit G-Con USK-Freig.: ab 12

Testmuster: SCEG

Features: zwei Guns können angeschlossen werden



MEHRSPIELERSPASS 80%



In **Schatztruhen** befinden sich nicht nur Energieherzen, sondern auch farbige Kugeln, die unterschiedliche Auswirkungen haben - nicht nur positive!

Bomberman läßt grüßen

Poy Poy

Den merkwürdigen Titel muß man wohl als eine Art japanischen **Schlachtruf** für eine haarsträubende **Comic-Schlacht** für bis zu vier **Raufbolde** gleichzeitig verstehen

Ein bißchen Insiderwissen vorweg: Poy Poy ist ein älteres Videospielprojekt aus dem Jahre 1996, das jedoch aus Qualitätsgründen immer wieder verschoben wurde. Konami war nämlich lange Zeit mit dem Spielspaß im Solo-Modus nicht zufrieden, so daß die Designer noch einige Extra-Features hinzufügen mußten, doch dazu später. Worum geht es? Ähnlich wie bei Bomberman kommt es darauf an, innerhalb eines abgegrenzten Areals durch ruppige Attacken das restliche Feld an Mitspielern auszuschalten. Obwohl

die Parallelen gegenüber Hudson Softs Multiplayer-Klassiker nicht zu übersehen sind, weist Poy Poy natürlich auch einige Eigenheiten auf. Statt Bomben abzulegen, dienen verstreute Raketen und andere Wurfobjekte, wie beispielsweise Steine oder Holzstämme, als Waffen. All diese Gegenstände könnt Ihr mit purer Muskelkraft aufheben und anschließend in die Feindrichtung schießen. Je schwerer der Gegenstand ist, desto länger dauert allerdings der Vorgang des Aufhebens, was unter Umständen von der Konkur-



Leichenfledderei: Selbst ein bereits niedergestreckter Mitspieler kann als **Wurfgeschöß** zweckentfremdet werden

renz schamlos ausgenutzt werden kann. Selbst Eure Mitspieler könnt Ihr sogar als **Wurfgeschöß** mißbrauchen oder per Wrestling-Technik der Lebensenergie berauben. Darüber hinaus verfügt jeder Raufbold über Spezialhandschuhe, die ganz besonders diese Wurftechniken erlauben, allerdings nur dann, wenn sich der dafür zuständige Energiebalken im grünen Bereich befindet. Solche Special Moves rauben dem Betroffenen natürlich besonders viel Lebensenergie. Um den Energiehaushalt wieder auf Vordermann zu bringen, solltet Ihr immer nach Boni spendenden **Schatztruhen** Ausschau halten. Neben einem unkomplizierten Multiplayer-Modus für bis zu vier Akteure gleichzeitig spendierten die Designer dem Silberling auch einen Story-Modus für einsame Raketenwerfer. Hier startet Ihr mit einem geringen Startkapital eine Poy Poy-Karriere. In unterschiedlichen Kampfklassen müßt Ihr Euch jeweils über mehrere Runden hinweg gegen die Konkurrenz durchsetzen, indem Ihr durch besonders

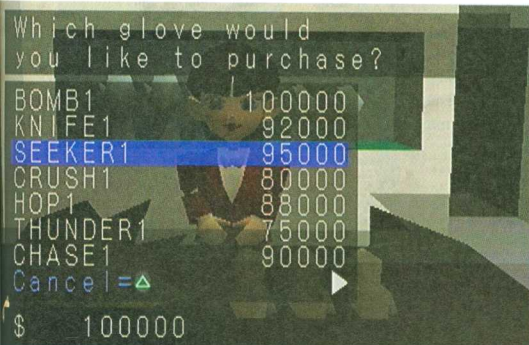
gute Aktionen hohe Preisgelder erzielt. Das sauer verdiente Geld könnt Ihr dann nach einem gewonnenen Turnier beim **Shop** um die Ecke in einen neuen Spezialhand Ihr stecken. (Ulf S.)

Keine wirkliche Konkurrenz für Bomberman



Positiv: Konami wagte sich als einer der ersten Hersteller endlich einmal an die Bomberman-Thematik heran, und das gar nicht einmal schlecht. Insbesondere mit mehreren Mitspielern erlebt man bei der wüsten Werferei zeitweise den unschlagbaren Schadenfreude-Effekt. Für den Einzelgänger bietet hingegen der Story-Modus zumindest mittelfristig die Motivation, sämtliche Turniere erfolgreich zu beenden.

Negativ: An die Güte von Bomberman kommt Poy Poy trotz vieler guter Ansätze letztendlich doch nicht heran. Dieser Werferei fehlen einfach die taktischen Möglichkeiten und das gewisse Etwas von Bomberman. Vor allem als Einzelgänger ist man der rustikalsten Rauferei schon bald überdrüssig. In technischer Hinsicht wird außerdem eine nicht mehr ganz zeitgemäße Polygon-Optik geboten.



Im **Shop** könnt Ihr nicht nur neue Spezialhandschuhe erwerben, sondern auch deren Wirkung stufenweise ausbauen, gegen Bares, versteht sich

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
15. Mai

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich dürftig

SPIELSPASS

60%

TEST Poy Poy

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 9 Areale

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Konami

Features: keine



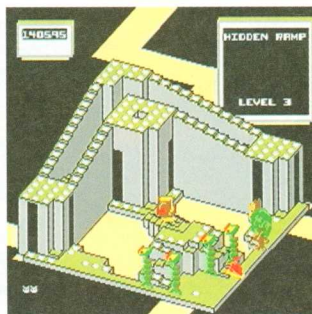
MEHRSPIELERSPASS 78%



Marble Madness sollte am besten mit dem Analog-Controller gespielt werden, um den Frustrationsfaktor Schwierigkeitsgrad zu minimieren



Track-Ball-Klassiker Millipede unterscheidet sich nur geringfügig vom Vorgänger Centipede



Crystal Castles kann nur mit der Mouse oder dem Analog-Controller vernünftig gespielt werden

Gameplay in Reinkultur

Arcade's Greatest Hits 2

Ataris zweite Spielhallen-Kollektion bietet einige interessante Hochkaräter

Neben Namcos Museum-Reihe (der nächste Teil mit dem Namen „Encore“ ist bereits in Japan erschienen) mausern sich auch Ataris Kollektionen zum Serienhit. Diesmal vereint der Silberling einige sehr klangvolle Namen. Fangen wir mit Gauntlet an. Es handelt sich um ein primitives Action-Adventure aus der Vogel-

perspektive für bis zu vier Abenteurer gleichzeitig. In labyrinth-artig aufgebauten Dungeons vernichtet Ihr ganze Monsterarmeen und deren Nester per Wurfgeschoss, sammelt diverse Boni ein und wechselt durch Warp-Ausgänge die Levels. Paperboy ist hingegen ein witziger Geschicklichkeitsklassiker, bei dem Ihr in die Rolle eines ra-

delnden Zeitungsjungen schlüpft. Mit geschickten Manövern dirigiert Ihr den Drahtesel durch das Einsatzgebiet, beliefert Eure Abonnentenhäuser mit gezielten Würfeln und müßt zudem den Tücken des Alltags ausweichen (betrunken Passanten, Verkehrsrodies ect.). Millipede ist der leicht aufgepeppte Nachfolger zu Centipede. Bei diesem abstrakten Shooter setzt Ihr Euch erneut mit Würmern, Spinnen und anderen Insekten auseinander – dürfte bekannt sein. Marble Madness ist ein weiterer Oldie, aber Goldie mit einem denkbar einfachen Spielprinzip. Es gilt, eine Kugel einen mit allerlei Gefahren gespickten Abhang herunterzurollen, was aufgrund der realistischen Schwerkraftsphysik jedoch alles andere als einfach ist (Marble Madness-Kenner können ein Lied davon singen!). Weitaus einfacher ist das schon der vorsinflutliche Actionracer RoadBlasters. Mit einem bewaffneten Boliden brettert Ihr über simple Bitmap-Highways, ballert den Gegenverkehr aus dem Weg, sammelt Sprit-Blasen ein und versucht so, heil den rettenden Check-

point zu erreichen. Bei Crystal Castles geht es fantasiereicher zu. Ein knuddeliger Bär sammelt in abstrakten Landschaften Kristalle ein, immer auf der Hut vor der aggressiven Feindesschar – eine Art Pac Man in 3D. Einige Titel unterstützen übrigens die PlayStation-Mouse und den Analog-Controller. (Ulf S.)

Eine der besten Oldie-Kollektionen auf dem Markt



Positiv: Es gibt sie doch noch, die guten alten Spielhallen-Oldies, die auch heute noch Videospieleherzen erfreuen. Paperboy, Millipede, Gauntlet und vor allem Marble Madness zeichnen sich durch ein unerschütterliches Gameplay aus, das jeden zeitlichen Witterungsverhältnissen trotzt. Die letzten beiden genannten Titel, insbesondere Gauntlet, entfalten ihren eigentlichen Gaudi-Faktor jedoch erst mit mindestens einem Mitspieler.

Negativ: Solche Spielhallen-Veteranen ohne jeglichen technischen Augen- und Ohrenschmaus dürften bekanntlich nicht jedermanns Sache sein. Käufer sollten sich zudem darüber im klaren sein, daß man schon eine PlayStation-Mouse und einen Analog-Controller besitzen sollte, um Klassiker wie Crystal Castles oder Marble Madness gut spielen zu können.



Der Spielhallenautomat Paperboy bot sogar eine aufwendige Fahrradlenk-Steuerung

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

22. Mai

GRAFIK ...

SOUND/FX ...

SPIELPASS

76%

TEST Arcade's Greatest Hits 2

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: 6 Spiele

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: zum Teil dt./engl.

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

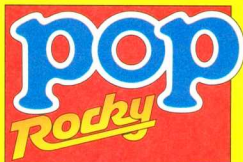
Testmuster: Zapp Games o 61 31 / 23 04 92

Features: keine



KNUTSCHEN KNUDDDELN KAUFEN

**DAS
NEUE**



**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**

Young

Schnäppchen gefällig?

Ein schlapper Hunderter für ein PlayStation-Spiel, das ist natürlich viel Geld, doch es geht auch **wesentlich preiswerter**. Klassiker werden noch einmal als **Platinum-Version** neu aufgelegt, zum Stückpreis von gerade einmal 50 DM. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Euch, welche Oldies but Goldies Ihr

Geld allemal wert sind

Es gibt viele Wege, für wenig Geld gute Spiele zu erhalten. Einige wählen sich durch Kleinanzeigen, andere verlassen sich hingegen auf ihre Händlerqualitäten und versuchen, durch Großeinkäufe den Preis ein wenig zu drücken. Doch es geht noch wesentlich bequemer. Seit knapp zwei Jahren produziert Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) sogenannte Platinum-Spiele, zum Schnäppchen-Preis von gerade einmal 50 DM, stets gut er-

kennbar an dem silbernen Cover. Doch nicht jeder Hersteller darf so einfach ältere Titel noch einmal als Platinum-Version neu auflegen. Voraussetzung für diesen Re-Release sind harte Auswahl-Kriterien. Nur wenn ein Titel sich mehr als 250.000mal innerhalb des europäischen Marktes verkauft hat, erhält er die lukrative Platinum-Lizenz, die den Herstellern noch einmal kräftig Geld in die Kasse spült. Alleine die Hopserei Rayman hat sich in Deutschland als Platinum-Versi-

on zum Beispiel sage und schreibe rund 100.000mal verkauft. Der Erfolg ist verständlich, denn oftmals handelt es sich bei einem Platinum-Titel trotz des betagten Alters immer noch um ein hervorragendes Produkt, bei dem nur die Technik nicht mehr mit der neuesten Generation schritthalten kann. Es gibt allerdings auch noch zwei andere Wege, kostengünstig und schnell an ein preiswertes Spiel zu gelangen. Viele Videospieleversandhäuser, wie bei-



spielsweise Theo Kranz Games, haben auch gebrauchte PS-Games im Programm: Einfach einmal anrufen und nachfragen. Außerdem gibt es auch eine Reihe von preiswerten Titeln, die nicht als Platinum-Version erschienen sind, wie beispielsweise Mechwarrior 2. Also immer schön die Augen offen halten! PS: In der Auflistung konnten zwei indizierte Titel nicht berücksichtigt werden, zum einen eine Filmumsetzung, bestehend aus einer Trilogie, und zum anderen ein blutiges Prügelspiel, ebenfalls mit dem Zusatz „Trilogie“. (Ulf S.)



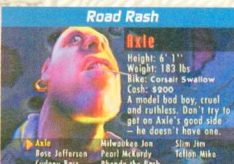
Ein Verkaufsschlager aus der Platinum-Serie. Mit einem Polygon-Athleten kann man elf Disziplinen, wie beispielsweise Weitsprung, 110-Meter-Hürden oder 100-Meter-Schwimmen, absolvieren. Während der technische Rahmen durchaus überzeugt, kämpft das Gameplay mit einem entscheidenden Manko: Die einzelnen Disziplinen sind sich von der Steuerung her sehr ähnlich. Um diesen Fehler zu kompensieren, sollte man schon drei weitere Olympioniken mitbringen, denn im Freundeskreis kommt bekanntlich die beste Stimmung auf.

Spielepaß 68%



Von allen Low-Budget-Fußball-Simulationen ist Konamis Bolzerei noch die beste. Als einziger Fußball-Kandidat kann man hier noch von einer Simulation sprechen, die Spielepaß versprüht. Gemessen an der aktuellen Referenz, kann man allerdings nicht mehr von einem Topitel sprechen, zumal Technik und vor allem der nervige deutsche Kommentar zum alten Eisen gehören. Fränkreich '98: Die WM für schlappe 80 DM ist auf jeden Fall die bessere Wahl.

Spielepaß 62%



Motorradfahren brutal: In mörderischen Wettrennen malträtiert man mit Tritten und Schlägen die restliche Biker-Konkurrenz, um als erster die Ziellinie zu überqueren und damit die hohen Gewinnsummen einzustreiken. Dieses rabiate Spielprinzip von EA ist einfach nicht todzukriegen. Potentielle Käufer sollten sich allerdings darüber im klaren sein, daß die Grafik alles andere als zeitgemäß ist. Der fetzige Grunge-Soundtrack und die stilvolle Aufmachung sind dafür hörens- und sehenswert.

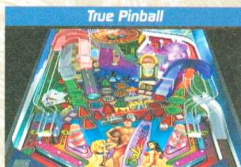
Spielepaß 73%



Worms ist eines der originellsten Strategie-Spiele der letzten Jahre. Eine Horde von Kampfwürmern bekriegt sich an der Bitmap-Front mit vollem Waffeneinsatz und viel taktischem Geschick, bis nur noch eine einzige Würmchen-Armee übrig geblieben ist. Alleine ist das recht öde, ab einem Mitspieler jedoch der absolute Party-Gaudi mit Lach-Garantie. Die Anschaffung lohnt sich auf jeden Fall, zumal die Grafik bei diesem Spielprinzip keine Rolle spielt.

Spielepaß 82%





True Pinball

Lust, einmal eine ruhige Kugel zu schieben? Dann dürfte diese Flipper-Simulation genau das Richtige sein. Auf insgesamt vier Flippertischen kann man seine guten Reflexe unter Beweis stellen. Bumper, Lanes oder Multiball - alle Schmankerl der Spielhallen-Flipper sind mit von der Partie. Das Design der Flippertische ist gut gelungen, die Render-Optik im HiRes-Verfahren zeitlos, und die Ballphysik stimmt. Unter dem Strich somit der ideale Silberling für eine kurze Partie zwischendurch.
Spielespaß 70%



Crash Bandicoot

Der rasante Coyote war das erste richtig gute 3D-Jump & Run-Spiel für die PlayStation. Die Programmierer von Naughty Dog haben sich insbesondere bei der grafischen Gestaltung mächtig ins Zeug gelegt. Hinzu kommt ein rundum gelungenes Leveldesign, das in höheren Abschnitten allerdings einen ziemlich harschen Schwierigkeitsgrad bietet. Nichtsdestotrotz zählt Crash Bandicoot schon allein wegen der farbenprächtigen Optik zu den absoluten Platinum-Highlights.
Spielespaß 81%



Bust A Move 2

Ein Klassiker des Geschicklichkeitsgenres. Mit einer Blasenkanone muß man mit gezielten Schüssen eine ganze Traube von Blasen taktisch klug dezimieren - vor allem zu zweit gegeneinander ein Garant für viele lustige Spielstunden. Der Kauf lohnt sich auf jeden Fall, da der Nachfolger für 99,- DM im Prinzip kein Deut besser ist als diese Platinum-Version. Für eine gut sortierte PS-Sammlung einfach unentbehrlich.
Spielespaß 80%



Porsche Challenge

Ein Sony-Rennspiel in Zusammenarbeit mit dem Zuffenhausener Sportmobilhersteller. Vor allem beim realistischen Fahrgefühl merkt man dem Racer diese Kooperation an. Aber auch die restlichen Eckdaten können sich sehen lassen: Gut designte Rundkurse, eine zufriedenstellende Polygon-Grafik sowie ein gelungener Zwei-Spieler-Modus. Übrigens: Porsche Challenge unterstützt sogar den Dual Shock Controller.
Spielespaß 82%



Wipeout 2097

Das futuristische Anti-Schwerkraftsrennen von Psygnosis hat nur wenig von seiner Faszination eingeübt. Mit dem flinken Gleiter elegant und mit einem Affentempo durch die Kurven zu schweben, das macht schlichtweg Laune, was auch am sehr guten Streckendesign liegt. In technischer Hinsicht mag es zwar mittlerweile bessere Rennspiele geben, der Spielspaß ist jedoch immer noch zeitgemäß.
Spielespaß 87%



Battle Arena Toshinden

Ein absoluter Gruttfie im Platinum-Feld. Dieser Klopfer von Tokura war eines der ersten PlayStation-Spiele überhaupt. In technischer Hinsicht merkt man das dem Titel gar nicht an, in spielerischer Hinsicht jedoch allemal. Das Charakterfeld ist mickrig, das Gameplay bietet nur wenig spielerische Möglichkeiten, und die Kollisionsabfrage ist recht unpräzise. Gegen Tekken 2 hat diese Knochenbrecherei nicht den Hauch einer Chance.
Spielespaß 36%



Air Combat

Im Cockpit der modernsten Kampffjets der Welt absolviert man bei diesem 3D-Shooter allerlei Missionen, die stets daraus bestehen, Ziele zu Luft, Wasser und Erde mit gezielten Missile-Schüssen zu vernichten. So einfach sich das anhört, so unkompliziert spielt sich auch diese actionlastige Flugsimulation. Der technische Rahmen ist erwartungsgemäß sehr fade, und der Spielablauf wiederholt sich zudem ständig, dennoch kann man der Fliegerei einen gewissen Reiz nicht absprechen.
Spielespaß 56%



So sehen die Platinum-Spiele aus!

Meist unterscheidet nur der silberne Schriftzug mit dem Zusatz „Platinum“ das Original vom Schnäppchen. Lediglich der Her-

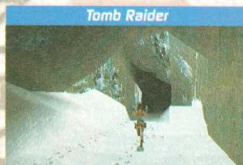
steller Electronic Arts leistet sich ein aufwendigeres Cover-Design für die Platinum Range.



Folgende Platinum-Titel sind nicht mehr lieferbar.

FIFA '96
PGA Tour '96
Tekken

Destruction Derby
Ridge Racer
Wipeout



Tomb Raider

Lara Croft für 50 DM, wer wird da nicht schwach? Tatsächlich gehört Tomb Raider I auch heute noch zu den wichtigsten Software-Beiträgen der letzten Jahre. Wer es einmal gespielt hat, weiß auch warum. Das komplette 3D-Umfeld in Echtzeit, der spannungsgeladene Spielablauf sowie natürlich der unwiderstehliche Charme der Heroine machen aus diesem 3D-Action-Adventure das momentan beste Platinum-Spiel im Testfeld.
Spielepaß 87%



Tomb Raider



Alien Trilogy

Alienjagd durch dunkle Gassen in der Ego-Perspektive - ein Actionspiel, das ohne Zweifel unter die Haut geht. Auch wenn die Bitmap-Aliens nicht mehr der Technik neuester Stand sind, sorgt dieser atmosphärisch ungemein dichte Shooter in der Ich-Perspektive bei einsamen Alienjägern für ein herrliches Grusel-Feeling. Durch unterschiedliche Missionsaufträge muß übrigens auch das Gehirn eingeschaltet werden.
Spielepaß 82%

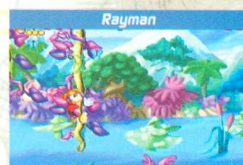


Alien Trilogy



Rayman

Über 100.000 Käufer können sich nicht irren. Rayman erweist sich in der Platinum-Version als ein wahrer Verkaufsschlager. Vielleicht liegt das am einfach zu durchschauenden Spielprinzip. In alter Jump & Run-Schule durchquert Ihr mit Eurem Comic-Charakter farbenprächige 2D-Levels, die allesamt ein gutes Levelsdesign aufweisen. Störend ist einzig die ziemlich fiese Gangart in den höheren Abschnitten.
Spielepaß 73%



Rayman



Pandemonium

Crystal Dynamics bewiesen bereits vor dem brillanten Gex 3D, daß sie et- was von dreidimensionalen Hüpferereien verstehen. Von einer dynamischen Kamerafahrt eingefangen, durchläuft man auf engen Pfaden farbenprächige 3D-Abschnitte, die sich durch eine tadellose Spielbarkeit auszeichnen. Natürlich ist die Grafik nicht mehr der neueste Stand, doch darüber sieht man angesichts des gelungenen Gameplays gerne hinweg. Einziger Wermutstropfen: Der Umfang ist nicht allzu üppig.
Spielepaß 78%



Pandemonium



Tekken 2

Was soll man dazu im Prinzip noch großartig schreiben? Namcos Edel- klopper Tekken 2 gehört auch heute noch zu den ganz großen Beat 'em Ups. Die Spielbarkeit ist nach wie vor rundum überzeugend, das Kämp- ferfeld gigantisch groß und die Grafik durchaus sehenswert. Wer also keine Lust mehr hat, auf Tekken 3 zu warten, kann sich mit diesem bril- lanten Prügler wunderbar die Zeit vertreiben.
Spielepaß 85%



Tekken 2

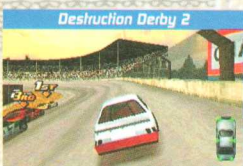


Formel 1

Ein wahrer Verkaufsschlager (alleine in Deutschland wurde F1 über 200.000mal verkauft) ist nun auch als Schnäppchen erhältlich. Bei Psy- gnosis erster Formel 1-Sim geht Schumi noch mit Benetton an den Start, die langen Ladezeiten nerven, der Grafikaufbau ist nicht mehr up to date, und die künstliche Intelligenz läßt etwas zu wünschen übrig. Dennoch fasziniert der Silberling nach wie vor durch sein packendes Flair und das realistische Fahrgefühl.
Spielepaß 81%

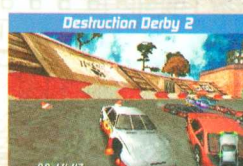


Formel 1



Destruction Derby 2

Psygnosis Stock Car-Rennspiel zählt auch heute noch zu den wütesten Materialschlachten auf der PlayStation. In packenden Rennen kommt es nicht nur darauf an, als erster das Ziel zu erreichen, sondern auch die an- deren Boliden mit geschickten Ramm-Manövern schrottreif zu fahren. Unterstützt von einem guten grafischen Rahmen (Flammen, Schrott und wegfliegende Einzelteile) sorgt dieser Racer auch heute noch für einen erhöhten Adrenalinspiegel. Der Schwierigkeitsgrad ist übrigens sehr hoch.
Spielepaß 80%



Destruction Derby 2



Micro Machines v3

Ein wahrer Klassiker des Rennspiel-Genres. Mit Spielzeugautos rast Ihr über Billardtische oder einen gedeckten Frühstückstisch, setzt Extrawaf- fen ein und versucht, die lästige Konkurrenz mit Blitzmanövern abzuhän- gen. Vor allem im Mehrspieler-Modus (bis zu acht Filzler gleichzeitig) hat dieser technisch hochwertige Funracer nichts an seinem überragenden Spielepaß eingebüßt, so daß die 50 DM hier sehr gut angelegt sind.
Spielepaß 82%



Micro Machines v3



Soviet Strike

EAs erfolgreiche Mixtur aus Hubschrauberaction und Strategie war bereits zu 16-Bit-Zeiten ein großer Hit. Bei seinem 32-Bit-Debüt mußte die Strike-Serie hingegen etwas Feder lassen, da das Scrolling mit Ruckel-Problemen zu kämpfen hatte und der Schwierigkeitsgrad doch etwas überzogen wurde. Dennoch motiviert das sehr umfassende Hubschrauber-Epos durch eine sehr dichte Front-Atmosphäre und das bekannte Strategie-Flair. Achtung! USK ab 18 Jahren.

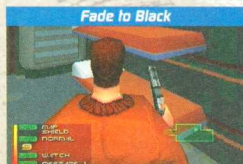
Spielepaß 83%



Actua Soccer

Eine echte Gurke im Platinum-Feld. Actua Soccer war vielleicht bei seinem Release noch akzeptabel, nach heutigen Maßstäben gleicht diese Dribbele jedoch eher einer Lachnummer. Das fängt bei der geradezu primitiven Polygon-Grafik an und hört bei der furchtbar stereotypen Spielbarkeit auf. Hinzu kommt ein Live-Kommentar nur in den Sprachen Englisch und Französisch. Ein ziemlich unnötiger Titel somit, zumal man für 30 DM mehr bereits schon das Referenzprodukt Frankreich '98: Die WM erhält.

Spielepaß 21%



Fade to Black

Bereits vor Lara Crofts Debüt konnte man mit dem 3D-Action-Adventure Fade to Black echtes Tomb Raider-Flair genießen. Die Spielbarkeit geht auch nach heutigen Maßstäben in Ordnung, ohne aber die Güte von Tomb Raider zu erreichen. Das größte Manko ist jedoch die grafische Gestaltung, da die antiquierte 3D-Engine nur eine sehr triste Polygon-Umgebung ermöglichte. Aufgrund des hohen Umfangs dennoch durchaus empfehlenswert.

Spielepaß 71%



Ridge Racer Revolution

Namcos Fortsetzung zum hyperschnellen Arcade-Racer Ridge Racer ist zwar alles andere als eine Revolution, unter dem Strich aber immer noch ein sehr motivierendes Rennspiel. Gegenüber dem Original gibt es lediglich ein paar Teilabschnitte mehr, einen Rückspeigel, ein paar neue Trambolden sowie ein technisches Feintuning. Wer also bereits Besitzer irgendeines Ridge Racer-Teils (der Nachfolger Ridge Racer ist eine Klasse besser) ist, kann sich die 50 Piepen getrost sparen.

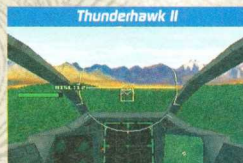
Spielepaß 80%



adidas Power Soccer

Psygnosis ist ohne Zweifel ein Meister der Renn- und Actionspiele, bei Fußball-Simulationen tat sich das Softwarehaus jedoch bislang recht schwer. Ihre erste Dribbele sorgte vor allem wegen den rüden Special Moves und dem hohen Fun-Faktor für Aufsehen. Mit einer Simulation hat das freilich nicht viel gemein. Liebhaber von Funsport-Spielen sollten sich zudem darüber im klaren sein, daß dem Gaudi-Faktor schon recht bald die Luft ausgeht.

Spielepaß 35%



Thunderhawk II

Ein weiterer PlayStation-Titel aus der verstaubten Mottenkiste. Die Spielmechanik ist hingegen so aktuell wie eh und je. Mit einem Thunderhawk-Helikopter absolviert Ihr nach einem knappen Briefing in bewährter Manier insgesamt 26 Missionen - mit viel Waffengewalt, versteht sich. Während am Spielablauf der Zahn der Zeit nahezu spurlos vorübergegangen ist, merkt man in grafischer Hinsicht (heftiger Grafikaufbau) dem 3D-Shooter das betagte Alter hingegen an.

Spielepaß 71%



Soviet Strike

AGT: EAP 072



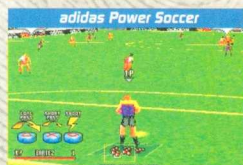
Actua Soccer



Fade to Black



Ridge Racer Revolution



adidas Power Soccer



Thunderhawk II

Platinum-Ausblick '98

Die Hersteller kündigen Platinum-Spiele leider erst sehr kurzfristig an, doch folgende Granaten gelten als heiße Anwärter:

Soul Blade

... war bereits als Platinum-Version geplant, wurde dann aber bis auf weiteres verschoben, da SCEE mit Tekken 2 bereits einen exzellenten Platinum-Klopfer im Programm hat. Vielleicht klappt es im Herbst endlich ...



PlayStation

V-Rally

Die sehr erfolgreiche Rallye-Simulation soll Gerüchten zufolge im Sommer noch einmal als Platinum-Version neu aufgelegt werden. Vielleicht ein Hinweis auf einen möglichen zweiten Teil?



PlayStation

Oddworld: Abe's Oddysee

Das intelligente Geschicklichkeits-Adventure-Game gilt als relativ sicherer Kandidat für den September, wenn der Nachfolger auf den deutschen Markt drängt.



PlayStation

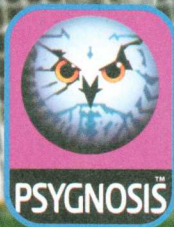
Mit P nach Fra

Ihr gehört zu den unzähligen Fußball-Fans, die sich so gerne ein Spiel unserer Jungs einmal live vor Ort angesehen hätten, denen aber für diesen Trip das nötige Kleingeld fehlt? Nicht die Köpfe hängen lassen, denn mit diesem Gewinnspiel versüßen wir Euch die Zeit zu Hause vor dem Fernseher gehörig. Das Softwarehaus Psygnosis verlost anlässlich der Veröffentlichung ihrer actionreichen Fußball-Simulation adidas Power Soccer '98 eine ganze Riege an erstklassigen Preisen im Gesamtwert von rund 10.000 DM. Angefangen bei den wertvollen Original-WM-Nationaltrikots bis hin zur von Marcel Reif handsignierten Play-Station. Bleibt nur noch die alles entscheidende Fragen offen, wie man an diese zahlreichen Spitzengewinne herankommt? Ganz einfach: Wir haben in einem Testbericht in dieser Ausgabe einen handelsüblichen Fußball versteckt. Versucht das edle Rund zu entdecken und schreibt Euch die entsprechende Seitenzahl als Lösung auf. Die richtige Seitenzahl schickt Ihr spätestens bis zum Einsendeschluß am 12. Juni (es gilt der Poststempel) dann an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort adidas Power Soccer
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computec Verlags und alle an diesem Gewinnspiel beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Das Softwarehaus Psygnosis sowie das PlayStation Games-Team wünschen Euch viel Glück!



Power unkreich!



I. bis 3. Preis

*Das geniale WM-Paket, bestehend aus:
Original-WM-Trikot, WM-Fußball, eine von Marcel Reif
handsignierte PlayStation sowie natürlich die
Fußball-Simulation adidas Power Soccer '98*

4. bis 10. Preis

*Jeweils ein Original-WM-Trikot, WM-Fußball sowie
das Spiel adidas Power Soccer '98*

11. bis 25. Preis

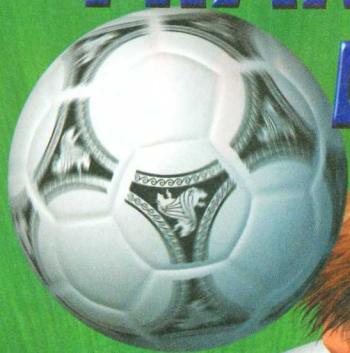
Jeweils das Spiel adidas Power Soccer '98



FRANKREICH 98

DIE FUßBALL-WM

**Gewinnspiel:
Mit Electronic Arts
und JVC in der ersten
Reihe**



I. Preis

1 JVC AV 32 WP2 Fernseher im
Wert von **DM 4.000,-**
Europas Fernsehgerät des Jahres '97-'98



Damit Ihr die WM auch auf einem dem Anlaß gerecht werdenden Bildschirm betrachten könnt, spendieren **Electronic Arts** und **JVC** einen Super-Fernseher der Marke JVC im Wert von 4000,- DM. Der AV 32 WP2 garantiert Euch mit seinem 76cm-Bildschirm, 16:9-Technik, 2x 40Watt-Boxen und vielen weiteren tollen Extras ein erlesenes Fernsehvergnügen. In den Pausen der Spiele eignet sich dieses Gerät natürlich auch für eine mehr oder weniger ausgedehnte Partie Frankreich '98. Ein Exemplar dieses Superfußballspiels gibt es für den glücklichen Hauptgewinner zusätzlich. Um das Gerät Euer Eigen nennen zu können, braucht Ihr nur ein wenig Fußballsachverstand und ein Quentchen Glück. Als weitere Preise könnt Ihr je dreimal NBA '98, NHL '98 und PGA Tour '98 für Eure PlayStation gewinnen. Beantwortet einfach die folgenden fünf Fragen, notiert die Lösungsbuchstaben in der richtigen Reihenfolge und schickt Eure Lösung bis zum **5. Juni 1998** an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort Frankreich 98
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Computer Verlags und der Firmen Electronic Arts und JVC sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5. Juni 1998.

Hier die Fragen:

1. Wie viele Weltmeisterschaft-Finals konnten deutsche Nationalmannschaften bisher erreichen?
A) Drei B) Neun C) Sechs
2. Welcher Spieler verwandelte im WM-Finale Deutschland-Argentinien den entscheidenden Elfmeter zum 1:0 Siegtreffer für Deutschland?
A) Lothar Matthäus B) Andreas Brehme C) Franz Beckenbauer
3. Wer trainierte das deutsche Nationalteam bei der WM 1954?
A) Sepp Herberger B) Helmut Rahn C) Helmut Schön
4. Wer hält mit 122 Nationalmannschaftseinsätzen den derzeitigen Rekord?
A) Lothar Matthäus B) Fritz Walter C) Gerd Müller
5. Gegen wen verlor die deutsche Nationalmannschaft im WM-Finale von 1966?
A) Holland B) Brasilien C) England

Viel Glück wünschen Euch Electronic Arts, JVC und das Team der PlayStation Games!!



SUNFLEX

© 1998 STEDEL & STEUP GBR MBH

Direktimport aus Asien, Europa, Usa bei uns erhältlich!

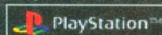
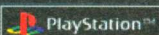
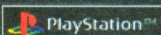
GeT more SUN!

02352-953350

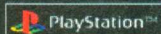
02352-953285

24H BESTELLFAX: 02352-953349

Öffnungszeiten: MO-FR 10:30 - 18:30 UHR



Satman & Robin	Dt	95	Final Fantasy Tactics Hintbook	Us	29	Need for Speed 3	Dt	84	World Cup 98	Dt	88
Biofreaks	Us	109	Gez 3 D	Dt	88	Nightmare Creatures	Dt	88	Golden Goal 98	Dt	88
Bloody Roar	Dt	79	Forsaken	Dt	88	Newman Haas Racing	Dt	84	Tommi Mäkinen Rally	Dt	88
Death of Fire 3	Us	109	Saga Frontier	Us	109	NHL Powerplay 98	Dt	79	Bombberman Wars	Jp	12
Broken Sword	Us	109	Gran Turismo	Dt	95	One	Dt	88	Alundra	Dt	88
Bushido Blade	Dt	84	Gran Turismo	Us	109	X-Men vs Street Fighter	Us	109	Breath of Fire 3	Dt	88
Bushido Blade	Dt	84	Nagano Olympics	Dt	95	Reboot	Dt	84	Broken Helix	Us	49
Bushido Blade 2	Jp	129	Indy 500	Dt	88	Pandemonium 2	Dt	79	Tomb Raider - Platinum	Dt	49
Bust a Move 3	Dt	69	Shadow Master	Dt	79	Parasite Eve	Jp	139	Tekken - Platinum	Dt	49
Cardinal Syn (Juni)	Us	109	Lode Runner	Us	109	Pax Corpus	Dt	79	Tekken 2 - Platinum	Dt	44
Clock Tower	Dt	88	Lucky Luke	Dt	88	Pitfall 3 D	Dt	88	Crash Bandicoot - Platinum	Dt	44
Crimine Killer	Us	109	Masters of Teräs Käsi	Dt	88	Tenchu	Jp	129	Midk	Us	49
Dark Omen	Dt	84	Skull Monkeys	Dt	79	Tactics Orge	Us	109	League of Pain	Us	49
Dead or Alive	Us	109	Tekken 3	Us	109	Premier Manager 98	Dt	95	Overblood	Us	49
Deathtrap Dungeon	Dt	88	Men in Black	Dt	88	Pro Pinball - Timeshock	Dt	88	Riggle Racer Revolution	Dt	49
Diablo	Dt	79				Rascal	Dt	84	Wipeout 2097 - Platinum	Dt	49
Einhandler	Us	109	NBA Hangtime	Dt	95				Ballblazer Chmapians	Us	49
Fifa Soccer 98	Dt	79	NBA Pro 98	Dt	95				Nba Hangime	Us	49
Final Fantasy Tactics	Us	109	NBA Shootout 98	Us	109	Road Rash 3 D	Dt	88	Croc	Us	49



3 in 1 Playstick für Standard Joypad....	22
Action Replay Pro.....	69
Anal Shock Rumble Analog Controller	99
Infrarot Joypads (2 Stück).....	69
Laser Pointer Machine Lightgun.....	89
Movie Card für Video Cds.....	189
Multiform Playstation incl. Rgb Kabel.....	349
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)....	25
SUN! Joypad Extension Kabel.....	15
SUN! Joypad.....	22
SUN! Link Kabel.....	18
SUN! Memory Card 1080 Block.....	99
SUN! Memory Card 120 Block.....	39
SUN! Memory Card 13 Block.....	22
SUN! Memory Card 380 Block.....	59
SUN! Rgb Kabel Pro mit extra Audio....	22
SUN! Rgb Kabel.....	18

NEW!



Die Sun! Memory Cards!
Erhältlich in 5 Farben - 8-72 Meg!
Exklusiv bei Sunflex!



Action Replay Pro	Dt	89
Extreme G	Dt	99
Fifa Soccer 98	Dt	129
G.A.S.P.	Dt	129
Infrarot Joypad	Dt	99
Joypad Extension	Dt	15
Joypad mit Turbo / Slowmotion	Dt	39
Memory Card 1 Meg	Dt	25
Mission Impossible (Juni)	Dt	Call
Mystical Ninja	Dt	129
Nba Pro 98	Dt	129
Rumble Pak	Dt	19
Rumble Pak + 1 Meg Memory	Dt	39
Wcw Vs Nwo	Dt	129
Yoshis Story	Dt	88
Weitere Angebote auf Anfrage		Call

HÄNDLERBETREUUNG

Tel. 02352-953279

Fax 02352-953280

Solltet Ihr mehr als 3 Spiele monatlich bei uns bestellen, erhalten Ihr eine Memory Card Gratis!
- Versandkostenfrei schon ab 2 Spielen!
- Cheat Service - Auf Wunsch senden wir Euch mit der Bestellung aktuelle Cheats zu euerem Spiel!
- Bis 16.00 Uhr bestellte Lagerware verlässt noch am selben Tag unser Haus
- Vorbestellung jederzeit möglich

ACHTUNG HÄNDLER

Durch Eigenproduktion in China bieten wir Top Preise für Produkte wie z.B. Joypads, Memory Cards und diverse Kabel. Erkundigen Sie sich jetzt bei unserer Händlerbetreuung, die Ihnen gerne ein persönliches Angebot erstellen wird.

NEU BEI SUNFLEX!

Airbrush
Für deine Console, Joypads, Memory Cards



Sunflex Point L.o.c.
Only Net

06222 - 380223



NEU BEI SUNFLEX!

Airbrush
Für deine Console, Joypads, Memory Cards

Die Duplizierung nach nicht entstehen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzl. MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unterteilungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sendungsangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte und Kautionsabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM - gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zuwenden.

Peripherie Vergleichstest

Pad-Parade '98

Seit unserem letzten *Peripherie-Special* hat sich eine Menge getan. Neue Hersteller drängen auf den Markt, die *Analog-Pads* sind voll im Trend, und vor allem im *Lightgun-Bereich* gibt es Neuigkeiten (siehe Extrakasten). In einer der nächsten Ausgaben werden wir übrigens auch einen umfassenden *Lenkrad-Vergleichstest* durchführen

Info MEMORY CARD

Bei Memory Cards mit großem Speichervolumen wird in der Regel eine Datenkomprimierung vorgenommen, um dadurch Kosten zu sparen. Der Nachteil dieser Speicherwunder ist allerdings, daß die Speicherplätze nach einem halben bis dreiviertel Jahr verlorengehen können, was leider sehr häufig passiert. Wenn Ihr also Euren Spielstand längere Zeit archivieren wollt, solltet Ihr auf die normalen 1MB Memory Cards mit 15 Files zurückgreifen.



Hersteller:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Standard Joypad

Electronic Equipment
02822/10885
34,95 DM
2 Meter
Dauerfeuer



Preiswertes Pad mit sehr guter Verarbeitung.

Die Joypadtiefe ist ungewöhnlich groß, so daß das Pad nicht optimal in der Hand liegt. Sehr kleine L- und R-Tasten. Das Steuerkreuz ist eine Idee zu schwammig.

Fazit: Bis auf die ungeschickten Abmessungen ein empfehlenswertes Joypad.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: sehr gut

gut

UltraRacer

Interact
04287/125113
79,95 DM
2,40 Meter
Analogsteuerung, Mini-Lenkrad, Programmierfähigkeiten, Extraschalter zum Gasgeben



Für Rennspiele eignet sich das Mini-Lenkrad im Zusammenspiel mit dem Gashebel sehr gut.

Die Steuerung im Optionsmenü ist recht mühselig. Ziemlich stolzer Preis für einen reinen Spezialisten.

Fazit: Eine gute Alternative zum Lenkrad, allerdings für einen stolzen Preis.

Ausstattung: sehr gut

Gesamturteil:

Verarbeitung: sehr gut

gut

Infra Red Controller

Electronic Equipment
02822/10885
89,95 DM (2 Pads + Receiver)
Dauerfeuer, Slow Motion



Präzise arbeitendes Infrarot-Pad mit hoher Reichweite.

Der Druckpunkt der Tasten ist schwammig. Bei manchen Spielen kollidiert das Infrarot-Signal mit der TV-Fernbedienung. Recht teuer.

Fazit: Mit diesem guten Pad genießt man „grenzenlosen“ Videospielspaß.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: durchschnittlich

gut

Hersteller:
Telefon:
Preis:
Kabellänge:
Features:

Wireless Controllers

Docs
040/5148400
79,95 DM (2 Pads + Receiver)
Dauerfeuer, Slow Motion



Hohe Reichweite, günstiger Preis und eine gute Verarbeitung.

Das viel zu steife Steuerkreuz knackt bei jeder Aktion und ist für Special Moves völlig ungeeignet. Die L- und R-Tasten sind sehr wackelig.

Fazit: Ein Infrarot-Pad mit einem leicht verkorksten Steuerkreuz.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: gut

durchschnittlich

PSX Analouge Joypad

Gamester
040/5148400
49,95 DM
1,90 Meter
Dauerfeuer, Analogsticks, LED-Anzeige



Kommt dem original Analog-Controller recht nahe, ist jedoch 10 DM preiswerter. Präzises Steuerkreuz.

Das Kabel könnte etwas länger sein, und der Druckpunkt der Knöpfe ist etwas unpräzise.

Fazit: Mit diesem gelungenen Analog-Pad fährt man kostengünstiger als beim Original.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamturteil:

Verarbeitung: sehr gut

sehr gut

PSX I Joypad

Gamester
040/5148400
29,95 DM
1,85 Meter
Nur Grundfunktionen



Preiswertes Pad mit cooler Transparenz-Optik.

Das Kabel ist etwas zu kurz ausgefallen. Mittelpträgige Verarbeitung, Steuerkreuz nicht 100% präzise.

Fazit: Bis auf ein paar Schönheitsfehler ein hübsches Transparent-Pad.

Ausstattung: ausreichend

Gesamturteil:

Verarbeitung: durchschnittlich

gut

PS ProPad

Hersteller: SCEE
Telefon: 04287/125113
Preis: 49,95 DM
Abmessungen: 2,40 Meter
Features: Dauerfeuer in vier Stufen, Slow Motion in drei Stufen, LED-Anzeige



+ Gute Ausstattung, Verarbeitung und Kabellänge.

- Das 4-Punkte-Steuerkreuz ist bei Special Moves gewöhnungsbedürftig. Die Aktionstasten sind recht klein ausgefallen.

Fazit: Insgesamt ein rundum durchschnittliches Pad mit gehobener Ausstattung.

Ausstattung: gut

Gesamterteil:
durchschnittlich

Verarbeitung: sehr gut

Dual Shock Controller

SCEE
0190/578578
79,95 DM
2,00 Meter
Analogsticks, Forcefeedback



Die Rumble-Funktion läßt das Pad bei kompatiblen Spielen vibrieren. Ansonsten baugleich mit dem sehr guten Analog-

Der Preis für dieses Extra-Feature ist recht happig.

Fazit: Analog-Controller mit Rüttel-Feature - wem's gefällt.

Ausstattung: ausreichend

Gesamterteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

PS Arcade

Hersteller: SCEE
Telefon: 04287/125113
Preis: 49,95 DM
Abmessungen: 2,40 Meter
Features: Dauerfeuer in vier Stufen, Slow Motion in drei Stufen, LED-Anzeige, Mikroschalter



Große Actionknöpfe, gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Die sensiblen Mikroschalter erfordern ein sehr schnelles Timing bei Special Moves.

Fazit: Wer sich an den Mikroschalterstick gewöhnt hat, erhält ein gutes Joyboard.

Ausstattung: gut

Gesamterteil:
gut

Verarbeitung: gut

Bio Hazard II Pad

Hersteller: ASCII
Telefon: -
Preis: 79,95 DM
Abmessungen: 2,00 Meter
Features: Griffhörchen mit Pistolen-Abzug, Dauerschuß, Bio Hazard II-Tastenordnung



+ An dem coolen schwarzen-Design, dem Pistolen-Abzug und der speziellen Tastenordnung dürften Bio Hazard II-Zocker ihre helle Freude haben.

- 80 DM für ein Joypad, das nur einen Spieltyp unterstützt, ist ein ziemlich teurer Bio Hazard II-Luxus, der noch nicht einmal sonderlich große Steuer-Vorteile bietet.

Fazit: Nur Sammler und Hardcore-Bio Hazard II-Freaks sollten hier zugreifen.

Ausstattung: durchschnittlich

Gesamterteil:
für Freaks

Verarbeitung: gut

PSX 1 MB MC

Electronic Equipment
02822/10885
39,95 DM



1 Mbit (15 Files), auch in anderen Farben erhältlich

Keine Nachteile gegenüber der Original-MC von Sony.

Keine Vorteile gegenüber der Original-MC von Sony.

Fazit: Aufgrund des identischen Preises mit der offiziellen MC braucht man diese Karte nicht.

Ausstattung: -

Gesamterteil:
durchschnittlich

Verarbeitung: sehr gut

2 MB MC

Blaze
-
39,95 DM



2 Mbit (30 Files), Schalter zum Wählen der beiden Blöcke, auch in anderen Farben erhältlich

Hohe Speicherqualität, da keine Datenkompression vorgenommen wird. Exzellentes Preis/Leistungsverhältnis.

Während der Testphase fiel uns nichts Negatives auf.

Fazit: Doppelter Speicherplatz zum Preis einer Original-MC.

Ausstattung: -

Gesamterteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

Scorpion

Hersteller: Blaze
Telefon: -
Preis: 89,95 DM
Abmessungen: 1,90 Meter
Features: GunCon-tauglich, Forcefeedback, Dauerfeuer, Autoreload, Saturn-kompatibel



+ Handliche und leichte Lightgun im lässigen Walter PPK-Design mit guter Zielgenauigkeit.

- Das Rütteln (erinnert an einen Rasierer) nervt recht bald (kann aber ausgeschaltet werden). Das Kabel könnte etwas länger sein. Hoher Preis.

Fazit: Mit Sicherheit die momentan coolste Lightgun auf dem Markt.

Ausstattung: sehr gut

Gesamterteil:
sehr gut

Verarbeitung: sehr gut

Erazer

Blaze
-
89,95 DM
1,90 Meter
GunCon-tauglich, Forcefeedback, Dauerfeuer, Autoreload, Saturn-kompatibel, auch in schwarz



Mini-MP mit guter Zielgenauigkeit, martialischem Design und gehobenem Komfort.

Das Rattern geht recht bald auf die Nerven, das Handling der schweren Gun ist recht umständlich, das Batteriefach läßt sich nur mit Gewalt öffnen. Hoher Preis. Kabel hätte etwas länger ausfallen müssen.

Fazit: Mit dieser Gun kann man den Hobby-Rambo markieren.

Ausstattung: sehr gut

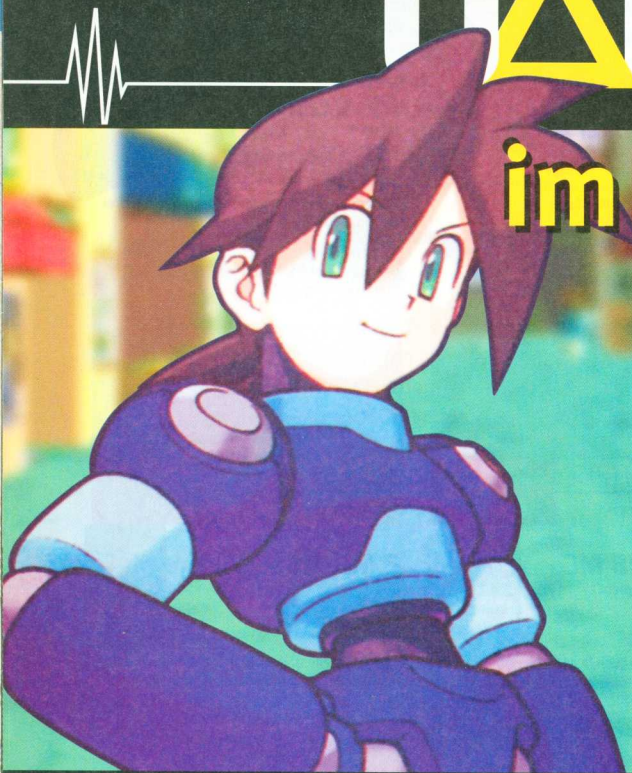
Gesamterteil:
gut

Verarbeitung: sehr gut

Info LIGHTGUN

Bei Lightguns kommt es logischerweise neben der Zielgenauigkeit auch auf das Gewicht an, denn ein zu schweres Eigengewicht führt schnell zu Ermüdungserscheinungen im Arm. Außerdem sollte man darauf achten, daß die Nachladefunktion den Spielablauf nicht behindert (am besten nicht das höchste Tempo einstellen). Die Nachladefunktion zusammen mit Autofeuer ist zwar sehr hilfreich, tötet aber letztendlich den Spielspaß. In letzter Zeit tauchte der Begriff GunCon oder G-Con immer öfter auf. Es handelt sich dabei um eine spezielle Lightgun von Namco, bei der ein weiteres Kabel in den Video-Ausgang der PlayStation gesteckt wird. Dieses technische Doping erhöht die Zielgenauigkeit. Nur GunCon-kompatible Lightguns unterstützen Namco-Shooter. Übrigens: 100-Hz-Fernseher sind für Lightgun-Spiele ungeeignet.

PlayStation GAMES



im Abo



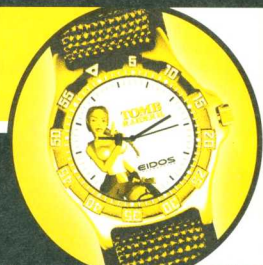
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



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

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

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
☐ 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: COMPUDEC 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
6/98

GAMES

0
83

Tips & Tricks

zum Raustrennen und Abheften

Alundra

Wandeln auf Zeldas Pfaden
ab #090

Final Fantasy 7

Lehrgang für Chocobo-Züchter
ab #088

Deathtrap Dungeon

Ein Komplettlösung zum hammerharten
Fantasy-Adventure ab #092

Gran Turismo

Fahrschule für Einsteiger ab #086

Tips & Tricks

Actua Soccer 2	Cheats	#082
Andretti Racing	Zusätzliche Fahrzeuge	#083
Battle Arena Toshinden 2	Zeitlupenfunktion	#084
Battle Arena Toshinden 3	Random Select	#083
Beast Wars Transformers	Power Up- und Levelskipcheat	#085
Black Dawn	Cheats und 2 Spieler Modus	#083
Blam! Machinehead	Cheats	#082
Blast Chamber	Continues	#083
Bombberman World	Paßwort	#084
Buster Bros. Collection	B. Buddies Levelselect	#085
Diablo	Geld und Gegenstände duplizieren	#082
Gex 3D - Enter the Gecko	Finales Paßwort	#085
In the Hunt	Continues/Stage Select	#085
Lucky Luke	Cheatmenü und Paßwörter	#083
Motor Toon GP 2	Zusätzliche Optionen	#082
Need for Speed 3	Paßwörter	#084
Pitfall 3D	Paßwörter	#083
Power Move Pro Wrestling	Versteckte Fighter	#082
Raging Skies	Cheats	#084
Sampras Extreme Tennis	Paßwort	#082
San Francisco Rush	Andere Fahrzeuge (US-Version)	#083
Slamscape	Paßwörter	#084
Spawn The Eternal	Cheats	#085
Star Gladiator	Zoom	#082
Tetris Plus	Paßwort	#084
Theme Hospital	Paßwörter	#084

Tobal No.1	Alternatives Outfit/Andere Perspektive	#084
TOCA Touring Car Champ.	Alle Strecken	#085
Tomb Raider	Waffencheat	#083
WCW Nitro	Diverses	#082
Williams Arc. Greatest Hits	Versteckte Debug Bildschirme	#085

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 an. 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 diese auch sein und notiert bitte Eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auch auf dem Schreiben.

Schickt Eure Beiträge an:
Redaktion: PlayStation Games
Stichwort „Codes“
Franz-Ludwig-Str. 9a
97072 Würzburg

Motor Toon GP 2

Zusätzliche Optionen

Markiert das Wort Optionen und haltet die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Bei gehaltenen Tasten drückt Ihr nun X. Im Optionenmenü sind nun alle Möglichkeiten anwählbar.

Blam! Machinehead

Cheats

Die folgenden Cheats werden im Hauptscreen (Spiel beginnen/Spiel laden/Optionen) eingegeben. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle, und eine Meldung wird angezeigt.

- Unendlich Munition:

O, O, O, O, L1, O, L1, L1, O, L1, O, L1, L1, O, L1, O, L1, L1, L1.

- Unendlich Energie:

O, L1, L1, L1, O, L1, O, L1, O, L1, O, L1, L1, L1, L1, O, O, L1.

- Levelanwahl:

L1, O, L1, L1, L1, O, O, O, L1, L1, O, O, L1, O, L1, O, L1, O, O, O.

Mit R1 und R2 kann dann durch die Levelanwahl geklickt werden.

Power Move Pro Wrestling

Versteckte Fighter

Gebt im Startscreen (Press Start) schnell die folgenden drei Kombinationen ein: L1, L1, L2, R2, R2, R1, Δ, ↓, X, ↑, Select sowie

↑, ↓, ←, →, Δ, X, □, O, L1, R1, L2, R2, Select und dann

O, →, Δ, ↑, □, ←, X, ↓, X, ↓, □, ←, Δ, ↑, O, →, Select.

Nach jeder Eingabe ertönt ein Jingle zur Bestätigung. Nun können in der Kampferauswahl durch die Select-Taste folgende versteckte Fighter angewählt werden: Commandant/Sparrow. Orange/Gorgon. El Temblor/Sallie.

Star Gladiator

Zoom

Haltet nach einem gewonnenen Kampf O + X gedrückt. In der Schlußpose kann nun mit Δ, □ und dem Steuerkreuz gezoomt werden.

Sampras Extreme Tennis

Paßwort

Mit diesem Paßwort erhaltet Ihr vier zusätzliche Spieler sowie den Spielplatz und den Slang der Bronx.

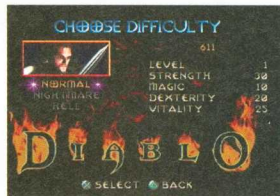
ELIBDEANPAOCAABJGEMIAAACKKI

Diablo

Geld und Gegenstände duplizieren

Startet einen Charakter im Einzelspieler-Modus. Verdient etwas Gold. Speichert den Charakter ab. Startet dann ein Spiel im Zwei-Spieler-Modus und werft das Gold Eurem zweiten Charakter vor die Füße. Der zweite Charakter nimmt das Gold auf und wird gespeichert.

(Nicht den ersten Charakter speichern!) Ladet Ihr die beiden nun erneut ein, kann der zweite Charakter sein Gold wieder dem ersten geben. Nun speichert man den ersten Charakter. Wiederholt Ihr das oft genug, könnt Ihr Euch ein richtiges Vermögen ergaunern. Mit vielen Gegenständen funktioniert dies auch.



Actua Soccer 2

Cheats

Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü ein.

Gremlin11: ←, →, □, O, ↑, ↓, □, O.

Unsichtbare Spieler:

□, O, ↓, O, ↑, →, □, ←.

Giants: ↑, ↓, ↓, ↓, →, □, □, □, O.

Dwarves: O, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →.

Beachball: ←, →, ←, ↑, ←, →, □, □.

SFA: ←, ←, □, →, →, O, ↑, ↓.



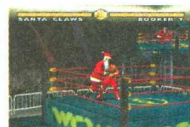
Ghostball: □, □, ←, ←, →, →, O, O.

Flutlichtfehler: ←, ←, ←, O, →, →, □, □.

Black and White: ↑, ↓, ↑, □, O, ↑, ↓, ↑.

WCW Nitro

Diverses



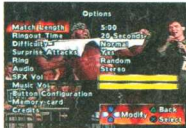
Wow, das Internet gibt ja allerhand zur Wrestlingaction her. Hier unsere Surfergebnisse.

48 (!!!) zusätzliche Wrestler: Gebt die folgende Tastenkombination in der Charakterauswahl ein: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select.

Hierdurch werden nicht nur andere Wrestler anwählbar, nein, auch so interessante Klapper wie beispielsweise Santa Claus (Claws) sind dabei.

Instant Win (Bessere Kondition): Gebt in der Charakterauswahl für den gewünschten Wrestler folgende Tastenkombination ein: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select.

Cheat Codes:



Gebt diese Cheats im Optionenmenü ein:

Big Head Mode: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select.

Big Head, Hands, Feet: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.

Swelling Head Mode: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select.

Ring Select: R1, R2, R1, R2, Select.

Alle 24 Ringe: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select.

Und das Beste zum Schluß, der **Voodooode**. Drückt in der Charakterauswahl folgendes: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2 + Select. Im Ring wächst nun der Kopf des Wrestlers, je nachdem wie arg er geschlagen wird.

Lucky Luke

Cheatmenü und Paßwörter

Die Daltons auf freien Fuß? Hier ein wenig Hilfe bei der Festnahme. Gebt im Startscreen (Ocean bzw. Lucky Luke) so schnell wie möglich L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2 ein. Daraufhin erhaltet Ihr im Startscreen die Möglichkeit, Unverwundbarkeit zuzuschalten bzw. den Startlevel festzulegen. Und für all diejenigen, die nur einen Level weiterkommen wollen, ohne zu cheaten, hier noch die Paßwörter. (L = Lucky Luke, D = Dalton, R = Rantanplan, J = Jolly Jumper)

Train's Chase: DDLJ

Train: LJJR

Pueblos: DJLR

Old Mine: LJDR

Buttercut's: JJLR

Desert: RDDJ



Saloon: DDJR

Water Fall: DLLJ

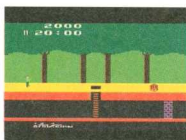
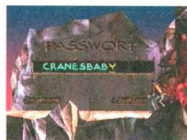
Wild Ride: RDDJ

Lumbermen's: JDRR

Dalton City: JJLR

Pitfall 3D

Paßwörter



Gebt folgende Paßwörter ein.

CRANESBABY - Hiermit dürft Ihr das uralte Pitfall 2D zocken!

2DHARRY - flacher Harry

Diese Paßwörter funktionieren erst, nachdem das Spiel durchgezockt ist:

BIGHEADHARY - Harry mit großem Kopf
GIVEMELIVE - mehr Leben

STOPTALKING - Ruhe
PITFALLCOMIC - Comicstory

Und noch die Levelpaßwörter.

01 - Die Stadt Shenrak: **AAAYAEHCSECHY**

02 - Untergrundhöhlen: **SAYAIVCWEBHQY**

03 - Der Moku Tempel: **JAYABZCREEGY**

04 - Der Gladiator: **TAYAI DVE4AY**

05 - Die Blasenfelder: **PAYAKFCTECHA**

06 - Abstieg in den Vulkan: **4QYAA4CXEQ**

07 - Lodernde Flut: **2QYALYCWQWQ**

08 - Kryll Thular: **QJAECCUU4DI**

09 - Die Zellenblöcke: **HQJAFACSUUHQ**

10 - Lebensentzugsanlage: **UIAHJCWUCBA**

11 - Das finstere Tal: **GJAE MCRUYHQ**

12 - Die Kristallmatrix: **6JIANMCVUKBQ**

13 - Die Cru: **KIYACJCTUMHI**

San Francisco Rush

Andere Fahrzeuge (US-Version)



Das Ufo: Haltet in der Fahrzeugauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Wählt mit X das Fahrzeug aus. Bei immer noch gehaltenen Tasten wählt Ihr mit X die Schaltung aus. Sobald die Explosion zu hören ist, drückt und haltet Ihr Δ, bis das Rennen beginnt.

Haltet, nachdem Ihr ein Fahrzeug ausgesucht habt, entweder L1 + L2 oder R1 + R2 gedrückt, bis das Rennen beginnt. Hier ergaunert Ihr Euch noch zwei weitere Flitzer.

Black Dawn

Cheats und Zwei-Player-Modus

Zwei-Spieler-Modus

Im Startscreen (Options/Scramble) auf beiden Controllern R2 + Select gedrückt halten. Daraufhin ist ein Deathmatch möglich.

Die folgenden Eingaben werden getätigt nachdem ein aktuelles Spiel pausiert wurde.

Nuke:

Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2.

Sprit & Ammo:

Select, L2, Select, R2, Δ, Δ, Δ, Δ, ○.

Konzentriertes Feuer:

Select, L2, Select, R2, Select, Select, Select.

Mission beenden:

Select, L2, Select, R2, Δ, Δ, Δ, Δ, ↓, ↓, ↓.

Toggle:

Select, L2, Select, R2, ↓, R1, R2.

Wingman:

Select, L2, Select, R2, □, □, □, □, ○.

Bessere Waffen:

Select, L2, Select, R2, L1, L1, R1, R2.

Missions Codes:

1018, 1006, 1213, 0203, 0917, 0354.

Battle Arena Toshinden 3

Random Select

Drückt für eine Zufallsauswahl im Figh-terselect einfach L1 + L2 + R1 + R2.

Blast Chamber

Continues

Im Solo-Modus dürft Ihr Euch unendliche Continues herbeicheaten. Gebt hierzu die folgende Tastenkombination im Optionscreen (Spiele/Laden/Optionen/Ausbildung/Kammern) ein:

□, ←, □, →, ○, ↓, ○, ↑.

Andreotti Racing

Zusätzliche Fahrzeuge

Beginnt das Spiel und nehmt die Option Begin Career. Habt Ihr die Stock Cars gewählt, tragt Ihr Euch als GO BEARS! ein. Wer die Indy Cars hat, trägt sich mit GO BRUINS! ein. (Vergeßt die Ausrufezeichen nicht!) Hierdurch werden andere Flitzer anwählbar.

Tomb Raider

Waffencheat

Der erste Teil zu unser aller Babe Lara erfreut sich noch immer vieler Fans. Deswegen hier der Waffencheat. Drückt im Spiel Select. Gebt dann schnell L1, Δ, L2, R2, R2, L2, ○, L1 ein. Als Bestätigung ist ein Seufzer zu hören. Kehrt ins Spiel zurück und drückt erneut Select. Es stehen nun alle Waffen zur Verfügung.

Raging Skies

Cheats

Missionsselect:

Wählt im Game Menü die Missionen aus. Hier drückt Ihr ↑, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, ↑, Δ. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe.

Fighterauswahl:

←, ←, →, ↓, ↑, ↓, →, Select. In der Fliegerauswahl eingeben.

Zusätzliche Außenperspektive:

Nach der Fliegerauswahl Select + L1 + L2 + R1 + R2 zusammen gedrückt halten, bis die Mission beginnt. Im Spiel werden die Perspektiven mit der Select-Taste durchgeschaltet.

Slamscape

Paßwörter

Den Unverwundbarkeitscheat haben wir Euch ja schon verraten. Für alle, die lieber die Paßwörter wollen, haben wir diese hier aufgelistet.

Level Paßwörter:

Uraniumania: ΔX□□○XΔ

Repschylar: X○○Δ□□X

Endless Bummer: XΔX○Δ□X

Viva Los Vagrantes: ○ΔXΔX□□Δ

Paßwörter für die Zwischensequenzen:

Entrance to Uraniumania:

○○○ΔΔ□□Δ

Entrance to Repschylar:

○○○XΔXΔ□

Entrance to Endless Bummer:

○○○□□ΔΔX

Entrance to Viva Los Vagrantes:

○○○X□□□□

Game Over / Death: ○○○○Δ○X○

Game Over / Win: ○○○○ΔXΔ○

Credits: ○○○□○XΔΔ

Exit / Quit: ○○○○Δ○X○

Battle Arena Toshinden 2

Zeitlupenfunktion

Pausiert einen Fight. Haltet ○ + X + Δ + □ gedrückt und betätigt Select. Das Pause-Fenster wird weggeschaltet. Haltet nun auf Controller 2 die Select-Taste gedrückt. Nun habt Ihr eine Zeitlupenfunktion.

Tobal No. 1

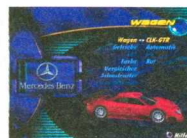
Alternatives Outfit/Andere Perspektive

In der Kämpferauswahl den gewünschten Fighter bei gehaltener ↑ - Taste aussuchen. Hierdurch betritt dieser mit seinem alternativen Outfit die Arena.

Haltet zusätzlich L2 + R2, bevor der Kampf beginnt. Hierdurch verstellt sich die Kampfperspektive ein wenig nach oben.

Need for Speed 3

Paßwörter



Gibt die folgenden Paßwörter als Fahrernamen ein, um die entsprechenden Ergebnisse zu erhalten.

SPOILT: Hiermit erhaltet Ihr alle regulären Fahrzeuge und Strecken.

SEEALL: In den Optionen werden neue Kameraperspektiven anwählbar.

PLAYTM: Toy Car Track

XCAVB8: Underground Track

XCNTRY: Canyon Track

MNBEAM: Space Station Track

GLDFSH: Underwater Track

MCITYZ: Bonus Track

1JAGX: Jaguar XJR-15

AMGMRC: Mercedes Benz CLK GTR

ROCKET: El Niño Supercar

Tetris Plus

Paßwort



Das ultimative Paßwort für den Puzzle Mode lautet: Hellblau, Pink, Grün, Hellblau, Pink, Grün. Hiermit erhaltet Ihr Zugang zu allen Levels.

Theme Hospital

Paßwörter

Ärger in der Notaufnahme? Sture Ärzte?
Schlechtes Personal? Das muß nicht sein. Für alle leidgeplagten Krankenhausbauer hier die Paßwörter:

2.) X○□Δ○□□X

3.) ○○Δ□XΔ○Δ

4.) □Δ○□XΔ○Δ

5.) ○Δ□○XΔ○Δ

6.) □Δ□○X□X○

7.) □Δ○X□Δ○Δ



8.) XΔ□○Δ○□X

9.) Δ□XΔ○XΔ□

10.) ○□XΔ□X○□

11.) Δ□○□Δ○□X

12.) ○□X□○□□Δ

Bomberman World

Paßwort



Um mit Bomberman beim obersten Fiesling vorzusprechen, gibt man einfach das Paßwort 2203 ein.

Gex 3D - Enter the Gecko

Finales Paßwort



Hier das finale Paßwort zum frechen Gecko:

EXIT, □, ○, R1, Δ, L1,
R1, L1, R1, ○, ○, R1,
Δ, L1, R1, ○, L1, Δ,
○, R1, Δ, L1, R1, ○,
L1, Δ, ○, R1, L1, Accept.

Buster Bros. Collection

B. Buddies Levelselect



Startet B. Buddies. Wählt ein 1 Player Game. Markiert die Option Normal und haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt, bevor Ihr mit X bestätigt. Nachdem Ihr nun den Charakter ausgesucht habt, erscheint eine praktische Levelwahl.

Beast Wars Transformers

Power Up- und Level Skip-Cheat

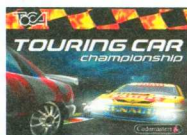


Power Up: Pausiert eine Mission und haltet L2 gedrückt. Gebt nun sehr schnell ↑, ↓, ←, →, Δ, X, □ ein. Bei immer noch gehaltener L2-Taste drückt Ihr nun Start, um in den Level zurückzukehren.

Level Skip: Pausiert eine Mission und haltet L2 gedrückt. Gebt nun sehr schnell ↑, ↓, ←, →, Δ, X, X, Δ, →, ←, ↓, ↑ ein. Bei immer noch gehaltener L2-Taste drückt Ihr nun Start um in den Level zurückzukehren und die Mission als abgeschlossen zu beenden.

TOCA Touring Car Championship

Alle Strecken



Um alle Strecken zu öffnen gebt Ihr als Fahrernamen einfach JHAMMO ein.

Willi. Arcade Greatest Hits

Versteckte Debug Bildschirme

Startet ein Spiel und wartet auf den jeweiligen Highscore-Screen. Holtet L2 + R2 gedrückt und gebt Start + Select ein. Es erscheint nun ein Monitor mit der Bezeichnung Bookkeeping Totals Screen. Holtet noch einmal L2 + R2 und tippt erneut Start + Select ein. Daraufhin erscheint der Game Adjustments Screen. Hier darf allerhand eingestellt und verändert werden. Mit ← und → auf dem ersten Controller werden die Optionen durchgeschaltet. Mit ← und → auf dem zweiten Controller werden die Optionen verstellt. Habt Ihr alles nach Wunsch eingerichtet, haltet Ihr wieder L2 + R2 gedrückt und gebt Start + Select ein, um ins normale Spielgeschehen zurückzukehren.

In the Hunt

Continues/Stage Select

Continues:

Ist der Continuevorrat auf Null, haltet Ihr Δ + Select. Bei gehaltenen Tasten Start drücken. Somit werden die Continues komplett wieder aufgefüllt.

Stage Select:

Startet die PS neu. Im Screen mit der Aufforderung Press Start Button haltet Ihr Select + ↵. Betätigt zusätzlich Start. Bei noch immer gedrücktem Select + ↵ wird im folgenden Screen ○ betätigt. Ihr werdet die zusätzliche Anzeige Stage 1 auf dem Screen bemerken. Mit ← und → können nun die Stage, VS-Fighting oder eine Endsequenz ausgewählt werden. Mit der Start-Taste geht es los.

Spawn The Eternal

Cheats

Level Skip: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, X, □, ○, ○, ○ ein.

Unverwundbarkeit:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, Δ, X, X, □, ○ ein.

Unsichtbarkeit:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten □, □, ○, ○, Δ, X ein.

Power Ups:

Pausiert ein Spiel und haltet L2 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, ○, □, X, Δ, X ein.

Items:

Pausiert ein Spiel und haltet L2 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten X, □, ○, Δ, □, ○ ein.

Physische Fähigkeit reseten:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten X, ○, Δ, □, X, ○ ein.

Magische Fähigkeit reseten:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, ○, X, □, Δ, ○ ein.

Virtuelle Fahrschule

Gran Turismo

Aller Anfang ist schwer! Mit dem **Gran Turismo-Modus** wird dem Spieler wirklich ein harter Brocken vorgesetzt. Mit nur geringem Startkapital gilt es für den Spieler, das Optimale aus seinen Möglichkeiten auszuschöpfen. Wir geben Euch auf den folgenden zwei Seiten ein paar Tips, die den Einstieg in den **Racer** erleichtern sollen



Die 10.000 Credits am Anfang des Spiels lassen Euch noch keine Luftsprünge machen. Um aber in den Einzelrennen Geld und Erfahrung für die kommenden Aufgaben zu sammeln, solltet Ihr bei Mazda vorbeischauchen. Sie bieten Euch mit dem RX7 FC GT-X für 8,740 Cr einen



recht vernünftigen Wagen. Das Vehikel leistet 207 PS, ist aber mit seinen 1250 kg kein Leichtgewicht. Jedoch könnt Ihr mit Euren letzten 1.200 Cr die Situation deutlich verbessern. Geht zum Tuner und speckt den Racer um 63 kg ab. Jetzt



seid Ihr im Besitz eines konkurrenzfähigen Boliden, mit dem Ihr schnell die ersten Erfolge verzeichnen könnt. Erst nach dem Gewinn aller Einzelstappen solltet Ihr Euch an der B-Lizenz versuchen, da Ihr erst jetzt ein Gefühl für die Steuerung entwickelt habt.

Die B-Lizenz:

Acht Prüfungen, die im Vergleich zu den beiden A-Lizenzen recht einfach zu meistern sind, gilt es erfolgreich zu überstehen. Die Goldmedaille könnt Ihr sogar dann erreichen, wenn das automatische Getriebe als Antriebsart Eures Flitzers gewählt wurde. Für alle Prüfungen ist es sehr wichtig, daß Ihr in den Kurven perfekt mit dem Gas spielt. So solltet Ihr sofort von der Beschleunigungstaste gehen, wenn Euer Vehikel droht auszubrechen. Fängt sich der Renner dann wieder, so könnt Ihr erneut vorsichtig auf's Gaspedal treten, usw... Solltet Ihr dieses Zusammenspiel beherrschen, dann dürft es kein Problem sein, die B-Lizenz zu absolvieren und somit einen Bonusrenner zu erhalten. Dieser sollte dann gewinnbringend verkauft werden, da die Fahreigenschaften des Boliden zu wünschen lassen.

B1: Anfahren und Anhalten 1

Ihr beschleunigt Euer Fahrzeug voll bis zum 900-Meter-Schild. Etwa zwei Sekunden nach Passieren der Markierung steigt Ihr dann in die Eisen, um noch rechtzeitig auf dem Zielstreifen zum Stillstand zu kommen.



B2: Anfahren und Anhalten 2

Das Aufgabenziel ist gleichzusetzen mit dem von B1, jedoch rast Ihr mit einem wesentlich schnelleren Flitzer über die 1000 Meter lange Strecke. Ihr solltet daher schon am 900-Meter-Schild die Bremse treten.



B3: Kurven-Grundlagen 1

Beschleunigt den Boliden bis ans dritte Kurvenhinweisschild (rechts) und bremst dann leicht auf eine Geschwindigkeit von 105 km/h ab. In der Kurve könnt Ihr wieder leicht beschleunigen, um dann mit erhöhter Geschwindigkeit aus der Kurve herauszufahren.



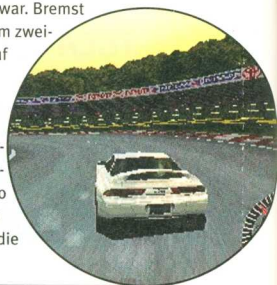
B4: Kurven-Grundlagen 2

Der vierte Test gleicht dem dritten, jedoch düst Ihr diesmal mit einem wesentlich schnelleren Fahrzeug über die Piste. Der Bremspunkt liegt daher schon am zweiten Kurvenschild. Hier senkt Ihr die Geschwindigkeit auf etwa 110 km/h und gebt in der Kurve wieder vorsichtig Gas, um möglichst flott auf die Gerade einzubiegen.



B5: Kurven-Grundlagen 3

Die Aufgabe ähnelt den beiden vorangegangenen Prüfungen, jedoch habt Ihr eine Sekunde weniger Zeit, als es noch zuvor der Fall war. Bremsen Euren Reiskocher am zweiten Kurvenschild auf 105 km/h und beschleunigt leicht in der Kurve. Habt Ihr das Gefühl, die Kontrolle über das Fahrzeug zu verlieren, so geht kurzzeitig vom Gas (betätigt nicht die Bremse).



B6: Mehrfachkurven-Grundlagen 1

Um die Rechts-Links-Kombination zu meistern, müßt Ihr in der ersten Kurve auf etwa 120 km/h herunterbremsen. Auch hier kommt es wieder auf das feine Spiel zwischen Beschleunigen und Abbremsen an, um den Streckenteil bestmöglich zu absolvieren. Die zweite Kurve kann dann mit etwas höherer Geschwindigkeit durchkreuzt werden.



B7: Mehrfach-Grundlagen 2

Nochmals habt Ihr den vorangegangenen Parcours zu meistern. Diesmal jedoch habt Ihr eine Sekunde weniger Zeit, den Abschnitt erfolgreich zu meistern. Daher müßt Ihr das Zusammenspiel zwischen Gas und Bremse in den Kurven bei diesem Test perfekt beherrschen.



B8: Lizenzprüfung

Nachdem alle Tests erfolgreich durchfahren wurden (mindestens mit Bronze), müßt Ihr nun den High Speed-Ring mit einem Mazda Roadster in mindestens 1:22 Minuten überqueren. Die erste Kurve durchquert Ihr mit Vollgas, während Ihr vor der zweiten auf etwa 140 km/h herunterbremsen müßt. Die folgende S-Kurve kennt Ihr bereits aus der sechsten Prüfung. Die letzte Linkskurve durchfährt Ihr mit Tempo 130 und beschleunigt vorsichtig, um mit größtmöglicher Geschwindigkeit auf die Zielgerade einzubiegen.



Noch ein kleiner Tip zum Aufbessern der Finanzen:

Das große Ziel eines jeden Gran Turismo-Fans ist der Besitz eines der Sondermodelle, die in Gran Turismo enthalten sind. Jeder der sechs japanischen Automobilhersteller verfügt über eine solche Edelkarosse, die selbst den verwöhnten Spieler durch überdurchschnittliche Fahreigenschaften vollkommen fasziniert. Der absolut spektakulärste Bolide ist der Supra Castrol GT aus dem Hause Toyota, der über eine enorme Beschleunigung und eine Endgeschwindigkeit von mehr als 345 km/h verfügt. Der Weg zu einer solchen Schleuder ist lang, wenn man bedenkt, daß ein Sondermodell nicht unter 500.000 Cr zu erhalten ist.

Um Euren ersten Gebrauchtwagen konkurrenzfähig zu machen, solltet Ihr möglichst häufig Einzelstappen erfolgreich bestreiten. Mit dem gewonnenen Geld geht es dann zum Tuner, bei dem Ihr, häufig schon zu erschwinglichen Preisen, Eurem Racer Beine machen könnt. Nutzt, sobald Ihr im Besitz der B-Lizenz und eines wettbewerbsfähigen Fahrzeuges seid, die Sonderereignisse, um mehr Geld zu sammeln. Hier erhaltet Ihr pro Einzelsieg 5.000 Cr, und bei einem Gewinn des gesamten Cups, der zumeist aus drei Rennen besteht, winken Euch gar 10.000 Cr. Ein sonst nicht käuflich zu erwerbender Bonuswagen springt dabei zusätzlich noch heraus, der aber aufgrund seiner miesen Fahreigenschaften gewinnbringend bei einem Autohaus abgestoßen werden sollte (bringt immerhin bis zu 12.000Cr!). Gegen die insgesamt 37.000 Cr Guthaben aus dem erfolgreich bestrittenen Cup wirken die 1.000 Cr Siegesprämie der Einzelstapen doch lächerlich, oder? Gewonnenes Geld sollte aber nicht sofort zum Aufrüsten Eures Vehikels genutzt werden. Ihr solltet lieber auf ein neues, besseres Fahrzeug sparen, als Geld in Euer altes Vehikel zu stecken. Noch ein Tip: Habt Ihr einen nennenswerten Betrag angespart, so kauft einfach ein schickes Fahrzeug. Testet es auf Herz und Nieren und überprüft anhand Eurer Rennergebnisse, wie konkurrenzfähig der Bolide ist. Gefällt er Euch nicht, so könnt Ihr einfach den letzten Stand von der Memory Card laden, einen anderen Flitzer erstehen und „probefahren“. Auf diesem Weg sollte es kein Problem für Euch sein, einen vernünftigen Racer zu erhalten.

Einzelstappe



Bonuspunkte

1.
Cr 1,000

Cup-Rennen:

Bonuspunkte

1.
Cr 5,000
Gesamtpunkte
Cr 1,156,610



Meisterschaftsbonus

1.
Cr 10,000
Gesamtpunkte
Cr 1,167,610

Herzlichen Glückwunsch!



Beliebige Taste drücken.

Herzlichen Glückwunsch!

Neuen Wagen gewonnen!
Überprüfen Sie Ihre Werkstatt.

Beliebige Taste drücken.

Auf diese Lösung habt Ihr schon lange gewartet

Final Fantasy VII

Das Goldene Chocobo

Hier ist nun endlich die **verzweifelt gesuchte Zuchtanleitung** für einen goldenen Chocobo. Zuvor muß jedoch gesagt werden, daß das **nicht der einzige Weg** ist, einen goldenen Chocobo zu züchten, aber einer, der **hundertprozentig funktioniert**



Um einen goldenen Chocobo zu züchten, benötigt Ihr mindestens 2,5 Millionen Gil, denn die Ställe sowie das Futter sind sehr teuer. Zuerst geht Ihr zur Chocobofarm und mietet alle sechs Stallungen. Sprecht noch mit den Chocobos im Gehege und Ihr erhaltet die Substanz „Chocobo-Köder“. Setzt die Substanz nun in Eure Waffe ein. Anschließend begeben sich Euch nahe bei Mideel auf Chocobojagd (bei den Chocobospuren herumlaufen). Wenn Ihr die Gegner nicht mit einem Schlag töten könnt, solltet Ihr dem Chocobo ein Gemüse (gibt's bei Choco Billy) als Futter vorwerfen, damit er nicht sofort davonläuft. Habt Ihr den Chocobo gefangen, steigt Ihr ab und schickt ihn in den Stall. Das wiederholt Ihr jetzt, bis Ihr fünf Chocobos gefangen habt. Geht jetzt zurück zur Chocobofarm und sprecht mit Choco Billy. Wählt „Chocobos bewegen“ an und lest die Bemerkung von Choco Billy aufmerksam durch, denn nur die tollen Chocobos dürft Ihr in den Stall schicken, die anderen laßt Ihr frei. Achtet aber darauf, daß Ihr ein Männchen und ein Weibchen in den

Stall stellt. Gelingt Euch das nicht gleich beim ersten Versuch, müßt Ihr es erneut probieren. Ihr füttert nun die Chocobos am besten mit Sylkis- und Reagangemüse, das Ihr beim Chocobo Weisen auf der nördlichen Insel knapp unterhalb des Kraters kaufen könnt (Ihr braucht die Hightwind, um hierhin zu gelangen). Geht zurück zur Chocobofarm und gebt den Chocobos soviel zu fressen, bis keine Verbesserung mehr eintritt (Ihr könnt auch andere

Gemüsesorten ausprobieren). Anschließend begeben sich Euch zur Golden Saucer (Seilbahnstation in North Corel). Geht in der Golden Saucer zum Chocoborennen und meldet bei Ester, der Frau, die links vor dem Staffroom steht, Eure Chocobos an. Nehmt die kurze Rennstrecke und haltet während des Rennens L1, L2, R1, R2 gedrückt, um als Sieger hervorzugehen. Laßt Euch am besten immer Goldpoints (GP) geben. Gewinnt in jeder Klasse dreimal das Rennen, bis Eure Chocobos Klasse A erreicht haben. Bevor Ihr die Gold Saucer verläßt, schaut Ihr nochmals bei der Frau im Wondersquare vorbei, bei der Ihr GPs gegen Artikel tauschen könnt. Geht hier auf die vielen Fragezeichen und Ihr erhaltet eine Karobnuß, die Ihr später zum paaren braucht. Insgesamt solltet Ihr drei Karobnüsse Euer Eigen nennen. Falls Ihr nicht genügend GPs habt, könnt Ihr die Karobnuß auch anders bekommen. Lauft beim Haus der Chocobo Weisen herum und wartet, bis Ihr auf den roten Drachen trefft (3 bis 5 Kämpfe). Während des Kampfes mopsst Ihr ihm





die Karobnuß. So ausgestattet fliegt Ihr zurück zur Chocobofarm. Bevor Ihr jene jedoch betretet, solltet Ihr unbedingt abspeichern. Sprecht jetzt mit Choco Billy und paart die beiden Chocobos mit Hilfe der Karobnuß. War die Paarung erfolgreich, habt Ihr nun einen grünen Chocobo. Jetzt beginnt das Spiel erneut, aber nun müßt Ihr südöstlich von der Gold Saucerwüste auf Chocobojagd gehen. Fangt wieder fünf Stück, laßt sie begutachten (toller Chocobo), füttert Männlein und Weiblein, bis keine Verbesserung mehr eintritt, bringt sie auf Klasse A (Gold Saucer), speichert ab und paart sie wieder unter Verwendung der Karobnuß. Habt Ihr bis hierher alles richtig gemacht, habt Ihr nun einen grünen sowie einen blauen Chocobo. Achtet aber darauf, daß Ihr ein Weibchen und ein Männchen besitzt, denn sonst könnt Ihr später nicht paaren (irgendwie logisch!). Da bei der Geschlechterverteilung der Zufallsgenerator ins Spiel kommt, ist es durchaus möglich, daß Ihr zwei Männchen oder Weibchen

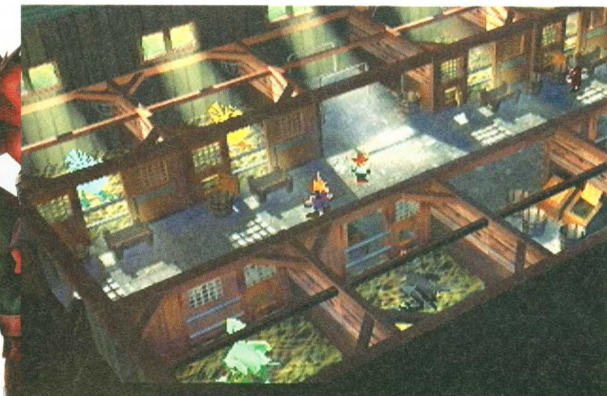
habt. Für diesen Fall habt Ihr jedoch abgespeichert. Und schon wieder beginnt das alte Spiel von vorne. Füttert sie, bis keine Verbesserung mehr kommt, im Cho-

coborennen auf Klasse A bringen, zur Chocobofarm zurück, abspeichern und wieder paaren (Karobnuß). Wenn sich nun Choco Billy einmischt und sagt, daß Ihr die zwei nicht paaren könnt, dann brecht nicht gleich in Panik aus. Widmet Euch anderen Aufgaben und kommt nach etwa 30 Minuten zur Farm zurück, dann sollte es klappen. Wenn Ihr jetzt den grünen Chocobo mit dem blauen paart, erhaltet Ihr einen schwarzen Chocobo. Anschließend dürft Ihr wieder auf Chocobojagd gehen, diesmal aber im hohen Norden an der Westküste der Eisinsel. Habt Ihr fünf gefangen, macht Ihr einen Zwischenstop auf der nordöstlichsten Insel, auf der ein kleiner Wald ist. In diesem Wald müßt Ihr solange fighten, bis Ihr kleine Kobolde mit Boxhandschuhen besiegt habt, und von diesen die Zeyonuß erhaltet, denn ohne die Nuß könnt Ihr nicht weitermachen. Dann wie immer zur Chocobofarm, die gefangenen gelben Chocobos begutachten lassen, einen tollen

heraussuchen (auf das Geschlecht achten, Gegenstück zum schwarzen Chocobo), den schwarzen und den gelben füttern, bis keine Verbesserung mehr möglich ist, zur Gold Saucer hinauf und mindestens auf Klasse A bringen (Klasse S muß nicht unbedingt sein). Bevor Ihr jetzt die beiden paart, solltet Ihr wieder absaven. Bei der Paarung diesmal aber die Zeyonuß verwenden, und schon müßte ein goldener Chocobo Euer Eigen sein. Füttert auch diesen Chocobo, bis keine Verbesserung mehr eintritt, und Ihr werdet in der Gold Saucer unangefochtener Chocobokönig! Außerdem könnt Ihr mit dem goldenen Chocobo überall auf der Weltkarte hinlaufen. Schaut doch mal ganz rechts oben vorbei (ist auf der Karte nicht eingezeichnet), denn hier erhaltet Ihr die ultimative Aufzugs substanz „Ritter der Runde“, mit der Ihr den Weaponmonstern auf die Pelle rücken könnt. Außerdem solltet Ihr im alten Wald (in der Nähe von Cosmo Canyon) vorbeischaun, denn auch hier wartet wertvolle Substanz auf Euch.

INFO Gewinn

Wir bedanken uns bei allen Lesern für die riesige Zuschriftenflut, besonders bei Frank Veit aus Dresden sowie bei Dirk Kleinschmidt aus Kropp. Da wir deren hervorragende Lösungsanleitungen gleichermaßen benutzen, haben wir beschlossen, die 100,- DM zu teilen, und schicken den beiden noch je ein Grid Run für die PS zu.



Wandeln auf Zeldas Pfaden

Alundra

Wer noch **Zelda 3** vom Super Nintendo kennt, dem wird wahrlich warm ums Herz, sobald er die ersten Schritte rund um Inoa startet. Wir haben Euch hier **einige Tips** zusammengestellt

Allgemeines:

- Nutzt grundsätzlich jede Speichermöglichkeit aus! So trivial das auch klingen mag, denn der Game Over-Screen wird Euch des öfteren angrinsen. Außerdem nehmen einige Dungeons doch recht viel Zeit in Anspruch, ohne daß zwischengespeichert werden kann. (Sollte es einmal zu hektisch werden, kann das Geschehen jederzeit pausiert werden, indem das Inventar aufgerufen wird. Auch habt Ihr hier Zeit genug, in Ruhe den richtigen Gegenstand bzw. die richtige Waffe zu wählen.)
- Sobald Ihr einmal nicht mehr weiterkommen solltet, hilft ein Besuch bei der Wahrsagerin in Inoa. Nebenbei werden auch die Lebensenergie sowie der Magievorrat komplett aufgestockt.
- Schaut Euch das Gelände stets ganz genau an. Einige Durchgänge sind nur schwer zu erkennen. Auch verdecken sehr oft Büsche Überhänge und Zugänge.
- Wasser, Eis und Sand als Untergrund verlangsamen die Spielfigur. Springt einfach ständig, um schneller voranzukommen.
- Sollte ein Rätsel in einem Dungeon unlösbar scheinen, hilft es manchmal, den Raum zu verlassen und von neuem zu beginnen.
- Schaut immer genau hin, sobald es darum geht, Absätze, Fässer etc. übereinander zu stapeln. Diese Gegenstände können stark ver setzt übereinander aufgetürmt werden, um eine Treppe zu bilden. Manchmal stehen diese dann quasi in der Luft.
- Einige Dungeons scheinen schier unüberwindbare Sprünge zu fordern. Probiert einmal ganz vorsichtig, mit der Spielfigur über die Kanten zu treten. Oft bleibt Alundra noch auf einer Ebene stehen, obwohl er schon scheinbar optisch in der Luft steht.
- Merkt Euch Orte, an denen Kisten zu sehen sind, welche mit den jeweils vorhandenen Fähigkeiten noch nicht erreichbar scheinen. Staubt die Goodies einfach später ab. Grundsätzlich gilt, daß ALLE Kisten irgendwie zu erreichen sind, manche eben jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt.
- Untersucht auf Euren Erkundungen stets alle Hütten und erreichbaren Orte. Oft werden solche Locations erst durch gewisse Schlüsselereignisse zugänglich. Nutzt allerdings sofort die Gelegenheit, um die Kisten zu leeren, da einige nach Schlüsselereignissen auch NICHT mehr erreichbar sind!
- Betrachtet einmal den Vorspann in aller Ruhe und laßt ihn laufen. Einige Lösungen zu Rätseln werden in ihm gezeigt.
- Macht Euch mit den unterschiedlichen Eigenarten der Waffen vertraut.
- Oft hilft ein Gegenstand aus dem Inventar weiter, welcher das letzte Mal viele Ereignisse zuvor benötigt wurde. Also alles immer erst in Ruhe durchprobieren.



Die Life Vessels (Lebenskanister) und ihre Fundorte:

1. Tarn Manor (oben im Gebäude).
2. Im Shop in Inoa (für 500 Goldstücke zu haben).
3. Unterhalb des Sumpfes im Gebüsch.
4. Nachdem die Mine bei Inoa gemeistert wurde.
5. Am Ende der Katakomben beim Friedhof.
6. Bonaires Traum.
7. Lurvys Shop. Nachdem der Rüstungsgegenstand erworben wurde, bietet Lurvy neue Goodies an. Allerdings muß der Shop erst verlassen und dann wieder neu betreten werden.
8. Ancient Shrine.
9. Oberhalb der Wassermühle.
10. Oberhalb des Sumpfes. Nebeneingang beim Lizard Dungeon.
11. Coastal Cave (unten an der Küste).
12. Klines Alptraum.
13. Auf dem Weg zu Lurvy, auf einer kleinen Insel.
14. Im Lizard Dungeon.
15. Giles Alptraum.
16. Magyscar.
17. In der Spielhalle unterhalb der Wirtschaft der Seeleute. Linker Raum. Gewinnt fünfmal hintereinander das Schleimmonsterduell.
18. In der Spielhalle unterhalb der Wirtschaft der Seeleute. Mittlerer Raum. Gewinnt fünfmal hintereinander das Wettschießen.
19. In der Spielhalle unterhalb der Wirtschaft der Seeleute. Rechter Raum. Gewinnt fünfmal hintereinander das Roulette.
20. In der Kirche, nachdem diese mit Septimus durchsucht wurde.
21. Meias Erinnerungen.
22. Oberhalb von Magyscar, nachdem Ihr die Büsche verbrennen könnt.
23. Rechts neben der Statue, oberhalb der Wirtschaft der Seeleute.
24. Hinter den glühenden Säulen, im Raum beim zweiten Wüstenbe such. Setzt den Eisstab ein und zerschlägt die Säulen dann mit dem Morgenstern.
25. In der Wasserpassage.
26. Nirude Castle, im Raum mit der weiblichen Statue.
27. Auf den Klippen in der Nähe der Küstenhöhle.
28. Elenes Unterbewußtsein.
29. Bei den Murgg-Wäldern.
30. In den Murgg-Wäldern.
31. Im großen Baum.
32. Links beim großen Baum.
33. Torla Mountain, in einer Lava-Grube.
34. Im Unterbewußtsein der Zwillinge.
35. Beim oberen Vorsprung bei Navas Insel.
36. Melzas Palast.
37. - 40. Diese erhaltet Ihr abhängig davon, wie viele goldenen Falken Ihr beim ehemaligen Schiffskapitän vorweisen könnt. Die Abstufung liegt bei 15/20/30/40 goldenen Falken. (Natürlich kann die Reihenfolge variieren.)



Geht, von Inoa aus gesehen, erst nach Norden und dann außerhalb des Dorfes nach Süden. Hier befindet sich eine Lichtung, auf welcher Ihr eine große Statue vorfindet. Nach einigen Events kann es vorkommen, daß diese Euch Ihr Schwert übergibt. Es lohnt sich also, des öfteren bei Ihr vorbeizuschauen. Aber seid nicht allzu frustriert, wenn Ihr die Hiebwaaffe erst gegen Ende des Games erhaltet.



Nördlich von Inoa befindet sich eine versteckte Höhle, die erst zugänglich wird, nachdem Ihr den Feuerstab habt. Schaut Euch genau die Bilder an. Nachdem der Busch verbrannt ist, kann zwischen den Felsen hindurch gegangen werden. In der Höhle befinden sich der Eisstab sowie hinter Säulen versteckt ein Lebenskanister. Die Säulen glühen und müssen erst mit dem Eisstab abgekühlt werden. Hier zeigt sich auch ein wenig die Logik, die im Spiel vorherrscht: Feuermöster mit Eis bekämpfen und Eismöster eine mit dem Feuerstab den Pelz verbrennen



Die Entwickler haben, nachdem das Action-Adventure doch recht groß und komplex kreiert ist, eine Art Hilfe eingebaut. Solltet Ihr einmal nicht mehr weiter wissen, kann in Inoa die Wahrsagerin besucht werden. Sie gibt Euch, gegen Bezahlung natürlich, wertvolle Hinweise. Allerdings steht diese Option nicht immer zur Verfügung.



Olen's House
Olens Haus wird später zerstört. Nehmt deswegen immer sofort jede Gelegenheit wahr, um Goodies einzustreichen bzw. Orte erforschen zu können, bevor diese verschlossen werden. Ansonsten habt Ihr das Nachsehen.

Merkt Euch Stellen, an denen zunächst nicht weiterzukommen ist, ganz genau. Später kann mit neuen Goodies und Eigenschaften mehr erreicht werden. Wie beispielsweise hier mit Hilfe der Springbohne.

Auch Zugänge, die zunächst nur von weitem zu sehen sind, werden später begehbar. Täuscht Euch nicht. Hinein könnt Ihr hier eigentlich gar nicht. Vielmehr seht Ihr hier einen Ausgang.

Deathtrap Dungeon

Lang und beschwerlich ist er, der **Weg durch das Höllenlabyrinth**, aber mit unserer **Unterstützung** dürfte einem Sieg über die Kreaturen der Verdammnis nichts im Wege stehen

Turmspitze Teil 01 (Spire 01):

- Lauft über die Brücke in den Gang hinein.
- Versucht hier, den Flammenwerfern auszuweichen.
- Klettert vorne rechts nach oben und legt vorne den Schalter um.
- Springt an der Stelle, an welcher Ihr hinaufgeklettert seid, hinüber und holt die Goodies.
- Legt am Ausgang den Schalter um und verläßt den Gang.

Turmspitze Teil 02 (Spire 02):

- Betretet den Raum mit dem Käfig und tötet die Orcs.
- Sammelt den silbernen Schlüssel ein.
- Geht in den Raum, von welchem ein Weg nach unten führt.
- Besiegt die Gegner hier und legt den Schalter um.
- Geht in den Raum, betätigt hier auch den Schalter und verläßt den Raum wieder.
- Im Vorraum kann nun der Lift benutzt werden, um oben den Schalter zu benutzen.
- Geht durch die große Halle in den Raum mit dem großen Lift und benutzt ihn.
- In der Halle mit den schwebenden Plattformen die Zwerge töten.
- Benutzt die Plattformen, um an den Schalter zu gelangen.
- Schaut Euch dann weiter hinten um und betätigt alle Schalter im Minilabyrinth.
- Kehrt in die große Halle zurück und betätigt hier den Hebel.
- Durchsucht die anderen Durchgänge, um an die Kiste mit den Goodies zu gelangen.
- Verläßt die Halle über die verschobenen Blöcke.
- Tötet oben die Spinnen. (Achtet darauf, nicht in eine Ecke gedrängt zu werden.)
- Verläßt diesen Abschnitt über die schwebenden Plattformen.

Turmspitze Teil 03 (Spire 03):

- Betretet die Maschine, ohne Euch zerquetschen zu lassen.
- Fahrt schnell mit dem Lift nach oben, bevor eine Feuerfalle aktiviert wird.
- Geht über den Steg weiter, nehmt die Goodies und killt den Roboter.
- Betretet den Tower-Raum und springt nach unten. Betätigt schnell die Schalter.
- Holt Euch das Schwert.
- Einer der Blöcke wird angehoben. (Probiert dies aus.) Mit seiner Hilfe kann nach oben gelangt werden.

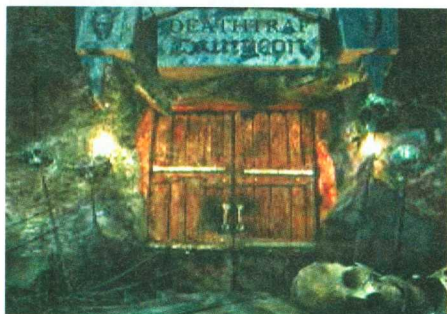
- Schaut Euch um, denn hier ist ein Loch, in welchem Goodies liegen.
- Dann geht es den langen Korridor entlang.
- Benutzt auch hier einen Lift, um weitere Goodies einzusacken.
- Weiter vorne noch die Zwerge besiegen und die Schalter benutzen.
- Verläßt den Abschnitt.

Turmspitze Teil 04 (Spire 04):

- Geht hinunter und versucht den Pendeln auszuweichen. Achtet auf den Rhythmus.
- Sucht den Maschinenraum.
- Tötet hier die unfreundlichen Gegner und betretet den nächsten Raum.
- Sucht die beiden Schalter, um eine Tür zu öffnen.
- Geht nach rechts, tötet die Priesterin und sammelt die Goodies ein.
- Geht in die erste Tür rechts und betätigt den Mechanismus.
- Links kann nun der Lift benutzt werden. Während der Fahrt kann in den Schacht gesprungen werden. Hier die Goodies einsacken. Benutzt unten den Lift nun erneut.
- Macht dann die neue Priesterin nieder, und der weitere Weg steht offen.

Das Labyrinth Teil 01 (Labyrinth 01):

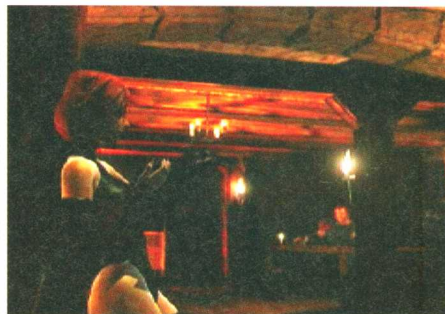
- Im Hauptgebiet sucht Ihr nun rechts nach einer versteckten Tür.
- Lauft vor, öffnet die Tür und springt wieder zurück, um einer Falle zu entgehen. Geht weiter.
- Tötet die Zwerge, paßt auf die Fallen auf und sammelt die Goodies ein.
- Sucht den Schalter, der die Feuerspeier ausschaltet.
- Kehrt zum ersten Raum zurück und sucht den linken Durchgang. Hier benutzt Ihr die Schalter und erledigt die Kreaturen.
- Rechts befindet sich ein Stück, auf welchem ein Minotaure ist. Diesen killt Ihr nun.
- Schaut unten nach einem Schalter.
- Nun kann der Hauptteil des Labyrinthes (Vertigo) betreten werden.
- Klettert die Blöcke hinauf und weicht den Fallen aus.
- Sucht nach einer Holztür, besiegt die Gegner und benutzt oben den Lift.
- Geht weiter an der Brücke und den gebogenen Gang entlang, bis Ihr am Ende einen anderen verwinkelten Gang findet.
- Benutzt den Schalter, den Ihr links findet, um rechts eine geheime Tür zu öffnen.
- Klettert nach oben und legt den Schalter um, um die Fallen zu deaktivieren.
- Folgt vorsichtig den Zwergen durch zwei Geheimtüren und vernichtet sie dann. Legt den Schalter hier um.
- Lauft zurück, bis Ihr am gebogenen Gang, den Ihr zuerst gesehen habt, seid.
- Benutzt den Lift hier und geht in den neuen Gang, wo Ihr den Schalter benutzt.
- Nun benutzt Ihr die Brücke außerhalb des Ganges.
- Auch hier findet Ihr einen Lift und dann rechts eine Tür, wo sich eine weitere Waffe befindet. Einsammeln und sofort wieder hinaus!
- Benutzt den Vorsprung und geht in die Nische. Benutzt hier den Schalter.
- Laft zurück und benutzt die Plattform.



- Öffnet rechts die versteckte Türe und legt den Schalter um. Sammelt alle Goodies ein.
- Folgt den Gang bis zum Ende, wo der Level durch eine goldene Türe verlassen wird.

Das Labyrinth Teil 02 (Labyrinth 02):

- Verläßt den Aufzug, läuft sofort nach rechts und bekämpft die Zwerge. Weiter vorne rechts das Fallgitter öffnen und weitere Zwerge vernichten.
 - Geht auf den Sims und legt den Schalter um.
 - Geht durch das Fallgitter, das hierdurch geöffnet wurde. Hier werden Gegner gekillt und der Schalter betätigt.
 - Nun das dritte Fallgitter benutzen und den Schlüssel nehmen. Mit diesem die goldene Türe öffnen und weitergehen.
 - Öffnet das nächste Gitter und tötet den Minotaurus. Geht weiter und springt in den rechten Korridor hinein.
 - Benutzt die Schalter und stoßt weiter vor.
 - Benutzt die schwebenden Platten und versucht den Raketen auszuweichen. Benutzt hier den Schalter, um diese Falle außer Kraft zu setzen.
 - Geht zurück und betretet den verwinkelten Gang, läuft weiter, bis Ihr zwei Nischen findet. Räumt diese leer.
 - Geht den ganzen Weg zurück und benutzt den ersten Durchgang vorne links. Benutzt am Ende den Schalter und geht nach unten.
 - Öffnet die Falltüre, besiegt die Gegner und legt auch hier den Schalter um. Springt dann nach oben. Im Zickzack können die Goodies eingesammelt werden.
 - Sucht den Teleporter und deaktiviert hier die Fallen mit Hilfe des Schalters. Lauft zurück und geht nach rechts.
 - Wieder muß ein Minotaurus erschlagen werden. Springt vorne hinab und legt den Schalter um. Besiegt die Gegner und sammelt alle Goodies ein.
 - Benutzt den anderen Teleporter und öffnet den Raum, welchen Ihr vorfindet. Achtet aber auf eine Blitzfalle, die hier aktiviert wird. Betretet die Räume dort und erschlagt die Roboter. Legt dann die Schalter um.
 - Weiter vorne wird nun links eine verborgene Türe betreten. Sammelt die Goodies ein und besiegt den Zauberer, der Euch auflauert.
 - Betretet dann den Raum, in welchem der rote Schlüssel liegt. Hier öffnet Ihr den Raum und erschlagt die Gegner, um an einen weiteren Schalter zu kommen. Benutzt ihn.
 - Geht dann auf der anderen Seite durch das Fallgitter und lauft den linken Gang entlang. Am Ende wird rechts die Türe geöffnet. Benutzt den Schalter, um auf der gegenüberliegenden Seite den Zugang zu öffnen.
 - Besiegt hier die Gegner und benutzt den Schalter im Raum, in welchem der Roboter lauerte.
 - Sucht dann die silberne Türe, benutzt den Schlüssel und erschlagt den letzten Zauberer in diesem Abschnitt.
 - Verläßt den Level.
- #### Zirkus Teil 01 (Circus 01):
- Schalter umlegen und im nächsten Raum das Schwert holen.
 - Geht zurück, killt die Schlangenmonster und holt die Goodies aus dem kleinen Raum. Geht gegenüber durch die Doppeltüre und sucht das Skelett.
 - Schalter umlegen und Teleporter benutzen.
 - Geht zur Doppeltüre zurück und nach links. Hier wird der Clown getötet und dann die Falltüre geöffnet. Haltet Euch links, benutzt den Schalter und dann den Teleporter.
 - Sucht die Türe mit dem Bild einer Schlangenfrau. Geht nach vorne weiter und vernichtet alle Gegner. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtüre, in welcher zwei Schalter umgelegt werden. Durch die linke Türe folgt Ihr dem Korridor und sammelt die Goodies ein. Lauft durch die Passage weiter.
 - Vernichtet nun noch die Gegner in den Räumen hinter den beiden



letzten Türen und verläßt dann den Level.

Zirkus Teil 02 (Circus 02):

- Benutzt den Lift und lauft den Korridor entlang durch die Fallgitter. Dort legt Ihr die Hebel um.
- Durchsucht dann den Rest der Räume und nehmt die Goodies mit.
- Nachdem der letzte Clown besiegt ist, kann der Level verlassen werden.

Zirkus Teil 03 (Circus 03):

- Nehmt die Goodies auf und durchstöbert die Räume.
- Achtet vor allem auf die Zombies und deren Äxte. Stecht zu, springt zurück und setzt wieder nach.
- Um den Level verlassen zu können, muß der Obermörtel im vierten Abschnitt besiegt werden.

Abgrund Teil 01 (Pit 01):

- Macht die Priesterin nieder.
- Auf der entgegengesetzten Seite des Fallgitters befindet sich eine versteckte Türe. Holt die Goodies aus dem Raum dahinter.
- Geht durch das Fallgitter und erschlagt die Hexe. Aktiviert dann den Lift.
- Um den Level zu beenden, müssen die Krieger und die 4 Dämonen am Ende vernichtet werden.

Abgrund Teil 02 (Pit 02):

- Fahrt mit dem Aufzug nach unten und erledigt dort die Priesterin.
- Klappert dann die einzelnen Räume ab. Weitere Abschnitte werden erst zugänglich, nachdem vorher jeweils alle Monster vernichtet worden.
- Sucht dann den goldenen Schlüssel, um den Level zu beschließen.

Abgrund Teil 03 (Pit 03):

- Erschlagt die Dämonen im Gang.
- Im ersten Teil der Kathedrale wird das Schwert eingesackt, nachdem die Priesterin erschlagen wurde.
- Nun stehen 2 Wege offen, die mit Fallen gesichert sind. Sucht die Schalter, um diese zu deaktivieren, und geht dann den Weg, der mit der Blitzfalle gesichert war.
- Ihr müßt 2 Wellen von Skelettmonstern überstehen. Dann noch einen Zombie, dessen Ableben einen Schlüssel zu Tage fördert.
- Im nächsten Abschnitt legt Ihr den Schalter, der durch eine Speerfalle gesichert ist, um.
- Geht dann zum Levelanfang zurück und sucht den Abschnitt, welcher bisher von einer Wand verborgen wurde. Benutzt dort den Lift.
- Hier solltet Ihr auf Eurem Weg durch den Korridor vorsichtig sein, da einige Fallen ausgestreut sind.
- Holt Euch dann den roten Schlüssel und benutzt die verborgene Türe zur Linken.
- Paßt auf herumliegende Skelette auf. Hier befinden sich wieder Fallen.
- Versucht hier, auf die andere Seite zu springen. Kurz vor Levelende müssen wieder Dämonen gemetzelt werden.
- Sucht nun den Schalter für den letzten Lift und verläßt den Level, nachdem die beiden Hexen erledigt sind.

Abgrund Teil 04 (Pit 04):

- Hier wird genauso wie in dem vorherigen Level vorgegangen. Wichtig ist, daß Ihr an die Stelle zurückkehrt, an welcher Ihr 2 Schalter für 2 Fallgitter umgelegt habt. Etwas später befindet sich hier ein Teleporter, der Euch zu Goodies bringt.
- Weitere Goodies erhaltet Ihr an der Stelle, an welcher Ihr zuerst auf Skelettmonster in dem Abschnitt trefft. Per Schalter wird ein Lift aktiviert, welcher Euch weiterbringt.

Abgrund Teil 05 (Pit 05):

- Achtet hier auf Blitzfallen. Geht nach unten und nach links.
- Nachdem einige Skelette gekillt wurden, öffnet sich eine Geheimtür, welche Goodies verborgen hat.
- Weitere Goodies erhaltet Ihr im Raum, in welchem das Skelett auf der Plattform auf Euch lauert.
- Nach der Stelle mit den Flammenfallen zu Levelende solltet Ihr zum letzten Teleporter zurückkehren, welcher die dritte Ladung Goodies zugänglich macht.

Abgrund Teil 06 (Pit 06):

- Sucht die beiden Schalter, um nach unten zu gelangen.
- Schaut Euch auf dem Weg nach unten genau um. Hier gibt es eine Flammenfalle, in deren Nähe eine Öffnung in der Wand ist, die Goodies verbirgt.
- Im zweiten Teil der unteren Ebene befindet sich ein steiniger Durchgang (nicht der Winddurchgang), und es befindet sich rechts eine zusätzliche Goodie-Sammelstelle.
- Sucht dann den Obermost des Abschnittes auf und streckt ihn und seine Gehilfen nieder.

Glockenturm Teil 01 (Belfry 01):

- Nehmt den Lift nach unten und benutzt die Schalter. Laßt die Finger von den anderen Schaltern mit den Schädsymbolen!
- Benutzt die Brücke hinüber zum nächsten Turm. Killt die Priesterin und geht nach unten.
- Sammelt hier nun alle Goodies ein und sammelt die Schlüssel auf.

Glockenturm Teil 02 (Belfry 02):

- Bevor Ihr ins Hauptgebiet vorstoßt, solltet Ihr nach rechts schauen. Hier befindet sich ein kleiner Pfad. Hier ist eine Grube mit einem Monster. Macht dieses nieder, legt den Schalter um und fahrt mit dem Lift, um ein paar Goodies abzustauben.
- Klärt dann das übrige Gebiet auf und besiegt die Monster.

Glockenturm Teil 03 (Belfry 03):

- Geht nach rechts und holt den silbernen Schlüssel.
- Fahrt mit dem Lift nach unten und besiegt die Hand.
- Legt dann nacheinander die 3 Schalter um und räumt in den sich öffnenden Gewölben auf.

Abwasserkanal Teil 01 (Sewer 01):

- Geht rechts herum und klettert in die Nische (links oben), folgt dem Gang und geht durch das Tor zum Irrgarten.
- Im Irrgarten geht es zunächst links herum, bis Ihr auf eine Bodenplatte stoßt, unter der sich einige Gegenstände und ein Teleporter befinden. Tötet alle Orcs im Irrgarten und sammelt die Gegenstände ein.
- Öffnet das Tor mit den beiden Bannern zu jeder Seite. Lauft unter der Brücke durch (Achtung Bogenschützen!) auf die Doppeltür zu und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Sammelt den roten Schlüssel ein.
- Lauft zum Tor für den roten Schlüssel. Lauft über die Brücke und tötet die Bogenschützen, fahrt mit dem Lift hoch und folgt dem Gang.
- Sammelt den goldenen Schlüssel ein und verlaßt den Abschnitt.

Abwasserkanal Teil 02 (Sewer 02):

- Fahrt mit dem achteckigen Aufzug nach unten, wo Ihr in eine große Halle mit drei Gängen gelangt. Dreht Euch einmal nach rechts und folgt diesem Gang und sammelt den Heiltrank ein. Nun links herum und geradeaus, tötet den Orc und den Oger.

- Tötet den Orc hinter dem Fallgitter (linker Gang) und sammelt dort den Heiltrank und den Spruch ein. Eine Geheimtür öffnet sich. Tötet dort die beiden Bogenschützen, nehmt das Silberschwert mit und betätigt die beiden Hebel.
- Aus dem Raum gleich wieder raus und sofort rechts in den Gang hochklettern. Durch die Doppeltür in die Grabkammer. Öffnet die Särge und tötet die Geister.
- Nun weiter im Gang, die Schräge hinunter.
- Im unteren Teil geht es nun rechts herum und sofort wieder rechts. Tötet die Orcs und betätigt die beiden Schalter, um das Portal zu öffnen. Verlaßt den Abschnitt.
- Wenn Ihr im oberen Teil des Levels in den Gang mit dem Speicherstein geht, folgt Ihr dem kleinen Gang bis zum Abgrund. Springt schräg nach links über den Abgrund und Ihr findet eine weitere Geheimpassage. Achtung vor Feuerbällen!

Abwasserkanal Teil 03 (Sewer 03):

- Tötet alle Insekten, die auftauchen.
- Sammelt den Flammenwerfer ein, verlaßt den Raum und tötet weiterhin Insekten. Die Schräge hinunter und rechts.
- Die nächste Schräge hinunter und öffnet die Geheimtür gegenüber.
- Betretet nun den nächsten Raum. Tötet alle Insekten, die auftauchen.
- Tötet die Spinne.
- An der Y-Gabelung rechts herum und den Block aktivieren. Die geheimen Türen öffnen und die Truhen plündern.
- An der Y-Gabelung links herum. In den Korridor hochklettern und geradeaus. Tötet die Spinne.
- Über der Insektenkönigin ist ein Geheimbereich.
- Zerstört die Salagmiten und tötet so die Königin.

Abwasserkanal Teil 04 (Sewer 04):

- Tötet alle Medusen, um in die Schatzkammer und zum Schamanen am Schluß zu gelangen.
- Plündert die Schatzkammer. In der linken Kammer findet Ihr einen Geheimraum.
- Weiter durch die Doppeltür und den Lift hoch. Tötet die Orcs und klettert zu den Bogenschützen hoch.
- Durch die versteckte Tür auf die andere Seite des Raumes.
- Rechts in ein Loch fallenlassen und den Hebel betätigen. Klettert zurück und durch die Fallgitter.
- Alle Orcs töten, um den Level zu beenden.

Graben Teil 01 (Trench 01):

- Klettert aus dem ersten Graben heraus und lauft zum zweiten Graben. Paßt auf die Minen auf und tötet die Soldaten (Rattenmenschen). Tötet die beiden Kanonenschützen, um die Kanonen zu deaktivieren.
- Nun in den nächsten Graben, wo Ihr zwei Lifte findet.
- Der linke führt Euch zu einem Raum mit Truhe: Sammelt den roten Schlüssel ein.
- Der rechte bringt Euch zu einer Alternativroute. Hier gelangt Ihr zu zwei Fallgattern. Geht Durch das linke und fahrt mit dem Lift hoch. Verlaßt diesen aber vorzeitig nach rechts, bevor Euch die Spitzen töten.
- Den nächsten Lift benutzen und mit Bomben oder Granaten die Wachen töten. Anschließend den Schlüssel einsammeln.
- Den dritten Schlüssel findet Ihr unterhalb des Weges.

Graben Teil 02 (Trench 02):

- Lauft zum quadratischen Bunker und aktiviert den Teleporter.
- Tötet die Rattenmenschen und benutzt den Lift im Bunker. Folgt dem Weg und tötet die Rattenmenschen.
- Ihr gelangt in einen Irrgarten. Findet den Kommandobunker. Wenn Ihr eine Textpassage findet und einen Steinboden, dann seid Ihr richtig.

- Geht hinein und benutzt den goldenen Hebel. Nun wieder aus dem Irrgarten raus.
- Nun über die nächste Ebene, tötet alle Wachen und begeben Euch zum Lift, der Euch zum nächsten Level bringt.

Graben Teil 03 (Trench 03):

- Öffnet die Tür, tötet die Wache und benutzt alle vier Schalter.
- Folgt dem Korridor bis zum Raum mit den Riesenratten. Springt dort vom Aufzug, bevor er ganz nach unten gefahren ist, und rennt durch den Irrgarten.
- Tötet beide Riesenratten, um in den Wachraum zu gelangen.
- Weg durch den Irrgarten: Rechts herum, wieder rechts und dann die erste rechts.
- Tötet alle Wachen, um den Ausgang zu öffnen. Wenn Ihr den Raum betretet, findet Ihr gegenüber eine versteckte Tür.
- Im Thronsaal tötet Ihr den Rattenkönig.

Umkehrung Teil 01 (Inversion 01):

- Sammelt die Gegenstände ein und fahrt mit dem Lift nach unten.
- Durch das Fallgitter und die Wachen töten.
- Neben der linken Tür findet Ihr einen Geheimgang, der Euch zum roten Schlüssel leitet.
- Über die Brücke in den Raum mit dem Fallgitter und dem Hebel auf der rechten Seite.
- Benutzt den Hebel, der eine Geheimtür öffnet.
- Folgt dem Gang und Ihr erreicht eine T-Kreuzung. Geht links herum, um den Level zu beenden.

Umkehrung Teil 02 (Inversion 02):

- Lauft über die Brücke (Achtung Flammen!) und durch die Tür. Weiter durch die nächste Tür.
- Folgt dem Gang. Am Ende des Raumes ist auf der rechten Seite einen Geheimtür, wo Ihr einen Schlüssel findet. Weiter zum Lift.
- Im nächsten Korridor findet Ihr drei Geheimtüren.
- Lauft weiter in den blauen Raum.
- Öffnet die Särge, und eine Tür öffnet sich.
- Dort findet Ihr ein Silberschwert, mit dem Ihr alle Geister tötet.
- Durch die nun offene Tür und über die Brücke.
- Auf den nächsten Lift und nach unten fahren.
- Öffnet die linke Tür mit dem Schlüssel, die rechte führt auf den Sims.
- Tötet die Oger und verläßt den Raum. Geht rechts herum und zum Ausgang.

Umkehrung Teil 03 (Inversion 03):

- Lauft über die Brücke, durch die Tür und in den nächsten Raum, wo Ihr vier Geheimtüren findet. Öffnet erst die zweite von rechts und dann die erste auf der rechten Seite, um das Fallgitter zu öffnen.
- Mit dem Lift nach oben und an der T-Kreuzung nach links.
- Folgt dem Weg durch die Fallgitter und sammelt den goldenen Schlüssel ein.
- Tötet die Schützen und benutzt den nächsten Aufzug.
- Sammelt alle Pick-Ups im nun folgenden Raum ein.
- Durch die Doppeltür, über die Brücke und die Schützen töten.

Umkehrung Teil 04 (Inversion 04):

- An der T-Kreuzung links herum und die Gegenstände mitgenommen. Nun zurück und mit dem Aufzug nach unten.
- Durch den nächsten Raum und über die Brücke.
- Durch den ersten Durchgang auf der linken Seite, um Gegenstände zu bekommen.
- Durch den zweiten Durchgang auf der rechten Seite, um eine versteckte Tür zu finden.
- Den Aufzug dort benutzen.
- Weiter durch das Fallgitter und den Hebel auf der rechten Seite benutzen.
- Benutzt die beiden Hebel hinter den ersten beiden Türen und verläßt diesen Bereich durch die dritte Tür.

- Zum Teleporter und den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Verläßt den Level durch die Tür hinter den drei Wachen.

Umkehrung Teil 05 (Inversion 05):

- Unterhalb der Brücke ist eine geheime Plattform.
- Nun über die Brücke und die vier Oger töten und den Hebel hinter der rechten Säule benutzen. Geheimtür im linken Bereich, aber vorher den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Folgt dem geheimen Gang. Das rechte Fallgitter öffnen und im Raum dahinter das nächste Gatter aktivieren. Eine weitere Tür öffnet sich hinter Euch.
- Die Wachen töten und durch das nächste Fallgitter.
- Die Wachen töten und den Hebel benutzen.
- Nun zum goldenen Tor am Anfang des Levels gehen.
- Den Aufzug benutzen und die Schützen töten.
- In den Raum mit dem Hebel springen.
- Hebel benutzen und schnell zum Lift zurückspringen. Nun zum zweiten Hebel springen und diesen benutzen. Ein Fallgitter öffnet sich.
- Hinter diesem den Hebel benutzen. Dieser wirkt nur kurze Zeit, also Beeilung.
- Zum Lift, nach unten fahren und Level beenden.

Umkehrung Teil 06 (Inversion 06):

- Springt auf die Schildkröte und tötet die Schützen.
- Aktiviert das Fallgitter auf der linken Seite, springt zurück und tötet die Wachen.
- Untersucht den Wandteppich und Ihr findet einen Geheimbereich.
- Verläßt den Raum und folgt dem Gang nach oben.
- Tötet die Wachen und geht durch das rechte Fallgitter.
- Benutzt einen Lichtzauber und aktiviert am Wandteppich einen weiteren Geheimbereich.
- Lauft den Gang auf der linken Seite entlang bis zu den Ogern.
- Aktiviert das Banner und verläßt den Level.

Umkehrung Teil 07 (Inversion 07):

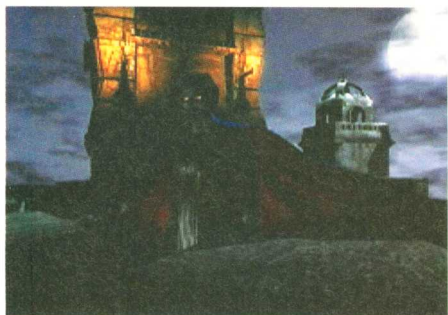
- Über die Brücke und durch die Fallgitter.
- Benutzt die Hebel (Zeitbegrenzung).
- Folgt dem linken Gang und betritt den Teleporter. Nun weiter durch das nächste Tor bis auf die Schildkröte und diese aktivieren.
- Durch das nächste Tor und rechts herum.
- Gegenstände mitnehmen, den Hebel betätigen und in den Teleporter.
- Den Hebel benutzen und mit Granaten die beiden Roboter von oben fertig machen.
- Springt nun hinunter, durch die Tür und die Särge geöffnet.
- Den Teleporter benutzen und durch das Fallgitter. Auf der rechten Seite ist ein Geheimgang.
- Dem Gang folgen bis zur Kreuzung und dort links zum Ausgang.

Umkehrung Teil 08 (Inversion 08):

- Unterhalb der Brücke ist eine Speicherposition.
- Laft über die Brücke bis zur Tür. Der kleine Roboter sollte kein Problem darstellen. Nun durch das Fallgitter.
- Nicht auf den Lift, sondern mit Fernwaffen die Schützen töten. Danach nach unten, die Wachen töten und die Kisten plündern.
- Bleibt vom Zentrum der Schatzkammer fern, da sie einstürzen kann.
- Tötet den Riesenroboter und begeben Euch schnell zum Lift, bevor er explodiert.
- Nur noch auf die Schildkröte klettern und raus aus dem Level.

Umkehrung Teil 09 (Inversion 09):

- Auf der Schildkröte bleiben und die Rattenwesen und Roboter mit Fernwaffen töten.
- Wenn Ihr die Nachricht "Aufgepaßt" bekommt, solltet Ihr auf die nächste Schildkröte springen.
- Im großen Raum angekommen, lauft Ihr zum ersten Schacht, springt runter und sammelt die Gegenstände ein. Den Teleporter benutzen und das gleiche beim zweiten Schacht machen.



- Tötet alles und verläßt den Raum durch die Tür auf der rechten Seite.

Drache Teil 01 (Dragon 01):

- Tötet alle Ritter in der Haupthalle. Auf der gegenüberliegenden Seite Eurer Startposition findet Ihr auf der rechten Seite eine Geheimtür.
- Tötet alle neuen Ritter und öffnet die Geheimtür. Paßt auf die Feuerfallen auf und benutzt den Hebel.
- Wieder zurück in die Haupthalle und alle verbliebenen Ritter töten. Benutzt den Lift in der Mitte der Halle.
- Ignoriert die beiden Hebel und lauft durch die Flammen – es ist eine Illusion. Sammelt die Gegenstände ein und zurück in die Haupthalle.
- Nun zum Ausgang der Halle, der sich auf der gegenüberliegenden Wand befindet, von wo aus Ihr den Level begonnen habt.
- Wenn Ihr gegenüber dem Ausgang steht, findet Ihr links davon eine zusätzliche Geheimtür. Geht hindurch und benutzt den Hebel. Weiter durch den Ausgang.
- Tötet die Wachen und sammelt den Schlüssel ein. Öffnet das Fallgitter und benutzt den Aufzug.
- Tötet die Blutbestie und sammelt die Gegenstände hinter den Fallgittern ein.
- Verläßt den Raum, tötet die Ritter und benutzt den nächsten Aufzug, um den Level zu beenden.

Drache Teil 02 (Dragon 02):

- Mit dem Aufzug nach unten. Geht zur hinteren linken Säule und benutzt den Hebel. Betretet den geheimen Bereich auf der rechten Seite des Raumes.
- Benutzt dort den Hebel und zurück zum Hauptbereich, wo Ihr einen Lift benutzt.
- Benutzt den Hebel und begeben Euch zurück zum Hauptbereich. Durch die Fallgitter und dem Gang folgen.
- Tötet die Hohenpriester und betätigt alle vier Hebel. Den nächsten Hebel benutzen.
- Nach unten und die sechs goldenen Hebel benutzen. Durch die Holztür und das rote Schwert nehmen. Ebenfalls findet Ihr dort einen Geheimbereich.
- Tötet die Hydra und zurück, wo Ihr das Schwert gefunden habt. Den Teleporter benutzen und den Level beenden.

Drache Teil 03 (Dragon 03):

- Um den purpurnen Drachen Vilefor zu töten, gilt es, das schwarze Schwert zu finden. Den Käfig könnt Ihr nur durch die drei goldenen Schalter nach oben bewegen.
- Ihr kommt aus dem Süden in die zentrale Arena. Nun lauft Ihr zum Fallgitter im Westen.
- Fahrt mit dem Aufzug ganz nach oben und begeben Euch auf die höchste Ebene.
- Auf der rechten Seite ist ein Hebel. Begeben Euch in den Schacht, wo Ihr einen neuen Raum betreten könnt. Benutzt den neuen Hebel dort und springt zur Seite. Nun könnt Ihr den ersten goldenen Schalter hinter Euch benutzen.
- Nun zurück auf die höchste Ebene und lauft zum Tor im Süden (in der Mitte nach links). Dahinter den Hebel benutzen und Ihr fällt via Bodenplatten nach unten.
- Lauft zum Tor im Norden. Mit dem Aufzug nach oben und den zweiten goldenen Schalter betätigen.
- Zurück auf der untersten Ebene in die Nord-Ost-Ecke, wo eine geheime Tür ist. Mit dem Aufzug nach oben. Benutzt den Schalter an der Wand, um Zugang zum dritten goldenen Hebel zu bekommen.
- Zurück auf die unterste Ebene und das Osttor benutzen. Mit dem Aufzug nach oben und den dritten goldenen Schalter benutzen.
- Das schwarze Schwert einsammeln und den Drachen töten.

Drache Teil 04 (Dragon 04):

- In der Hauptarena gilt es, immer in Bewegung zu bleiben, da der Drache Melkor Euch heftig beschießt. Die Arena ist in drei Teile aufgebaut. Drei Ebenen mit einem Rundgang und einer Plattform in der Mitte.
- Benutzt den Schalter zu Eurer Linken, um in die Arena zu gelangen.
- Lauft auf dem Weg nach links. Achtung Steine! Benutzt den zweiten Schalter.
- Nun auf die andere Seite dieser Ebene und den silbernen Schlüssel holen.
- Mit dem Lift nach unten. Springt über die Grube und geht in den nachfolgenden Raum.
- Benutzt den Hebel unter dem Block und bleibt stehen.
- Benutzt den Hebel über dem Block, der nach unten gefallen ist.
- In der roten Kammer zuerst den kleinen, dann den großen Hebel benutzen. Als nächstes den dritten Hebel benutzen.
- Klettert auf den hinteren der beiden neuen Blöcke (an der Wand), so könnt Ihr den letzten Hebel benutzen und den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Zurück in der Arena (mittlere Ebene). Benutzt die Teleporter, um alle Gegenstände einzusammeln.
- Auf der untersten Ebene findet Ihr den roten Schlüssel, der Euch Zugang zu weiteren Räumen mit Waffen und Fallen ermöglicht.
- Wenn Ihr den Drachen angreift, benutzt einen Kältespruch und einen Antimagiespruch. Dann schießt viele Explosivgeschosse auf den Drachen. Wenn er landet, lauft zur Plattform, benutzt einen Stärke- und Schutztrank und greift mit dem roten Schwert an.

- The End -

Kapitel Übersicht:

Level 01: Turmspitze Teil 01 (Spire 01)	#092
Level 02: Turmspitze Teil 02 (Spire 02)	#092
Level 03: Turmspitze Teil 03 (Spire 03)	#092
Level 04: Turmspitze Teil 04 (Spire 04)	#092
Level 05: Labyrinth Teil 01 (Labyrinth 01)	#092
Level 06: Labyrinth Teil 02 (Labyrinth 02)	#093
Level 07: Zirkus Teil 01 (Circus 01)	#093
Level 08: Zirkus Teil 02 (Circus 02)	#093
Level 09: Zirkus Teil 03 (Circus 03)	#093
Level 10: Abgrund Teil 01 (Pit 01)	#093
Level 11: Abgrund Teil 02 (Pit 02)	#093
Level 12: Abgrund Teil 03 (Pit 03)	#093
Level 13: Abgrund Teil 04 (Pit 04)	#094
Level 14: Abgrund Teil 05 (Pit 05)	#094

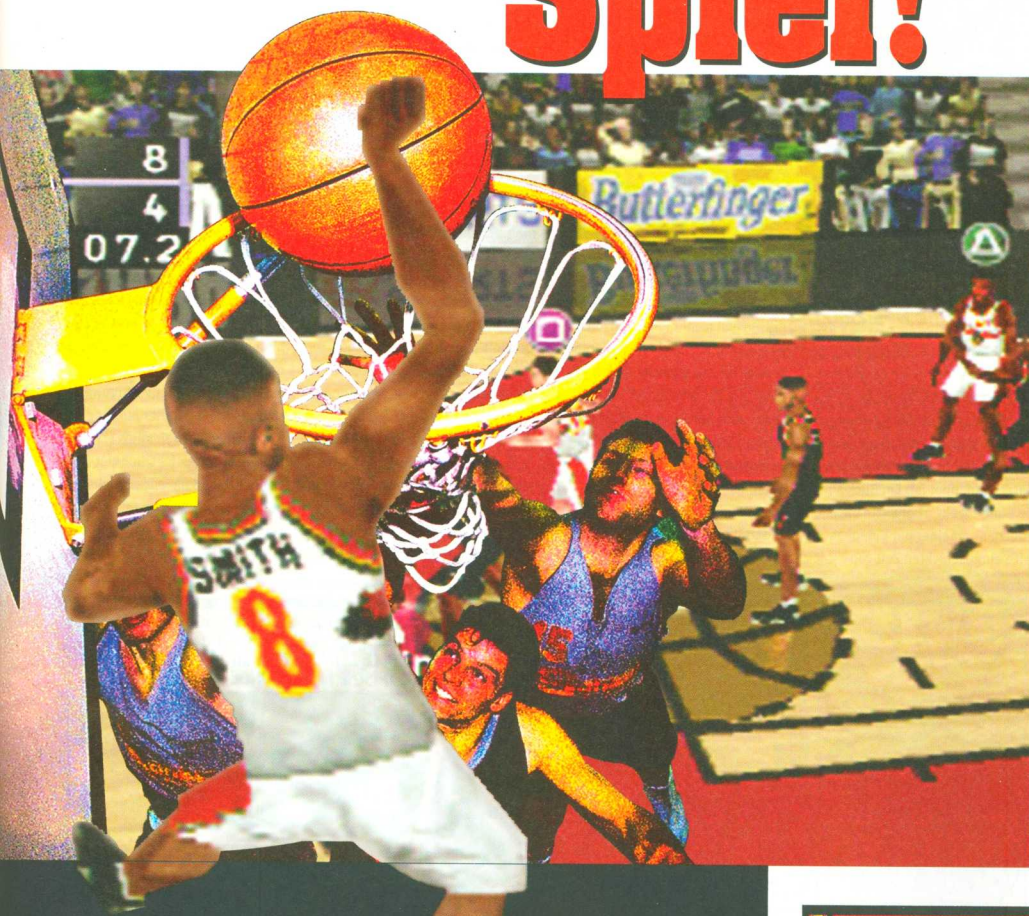
Level 15: Abgrund Teil 06 (Pit 06)	#094
Level 16: Glockenturm Teil 01 (Belfry 01)	#094
Level 17: Glockenturm Teil 02 (Belfry 02)	#094
Level 18: Glockenturm Teil 03 (Belfry 03)	#094
Level 19: Abwasserkanal Teil 01 (Sewer 01)	#094
Level 20: Abwasserkanal Teil 02 (Sewer 02)	#094
Level 21: Abwasserkanal Teil 03 (Sewer 03)	#094
Level 22: Abwasserkanal Teil 04 (Sewer 04)	#094
Level 23: Graben Teil 01 (Trench 01)	#094
Level 24: Graben Teil 02 (Trench 02)	#094
Level 25: Graben Teil 03 (Trench 03)	#095
Level 26: Umkehrung Teil 01 (Inversion 01)	#095
Level 27: Umkehrung Teil 02 (Inversion 02)	#095
Level 28: Umkehrung Teil 03 (Inversion 03)	#095
Level 29: Umkehrung Teil 04 (Inversion 04)	#095

Level 30: Umkehrung Teil 05 (Inversion 05)	#095
Level 31: Umkehrung Teil 06 (Inversion 06)	#095
Level 32: Umkehrung Teil 07 (Inversion 07)	#095
Level 33: Umkehrung Teil 08 (Inversion 08)	#095
Level 34: Umkehrung Teil 09 (Inversion 09)	#095
Level 35: Drache Teil 01 (Dragon 01)	#096
Level 36: Drache Teil 02 (Dragon 02)	#096
Level 37: Drache Teil 03 (Dragon 03)	#096
Level 38: Drache Teil 04 (Dragon 04)	#096

(Für die Besitzer der US-Version, haben wir die amerikanischen Bezeichnungen, zu den Levelnamen, in Klammern hinzugefügt.)

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

COMPUTEC Verlag



Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten - von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN -
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.**

**COMPUTEC
VERLAG**

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.



Demo-CD: Pro & Contra



Wo ist meine Bestzeit?!

Voller Erwartung erwarb ich die letzte Ausgabe, um die Ergebnisse des Highscore-Wettbewerbs zu sehen. Enttäuscht stellte ich dann fest, daß meine Bestzeit bei Total Drivin' nicht unter den ersten drei Plätzen gelandet ist. Ein Blick auf die Kundenzeiten verwirrte mich jedoch. Mit meiner per Videokassette eingeschickten Zeit von

1.04,56 Minuten hätte ich auf den dritten Platz landen müssen. Ist meine Videokassette nicht angekommen?! Die Erwähnung meines Namen in Eurem Magazin hätte mir viel bedeutet, schließlich handelte es sich um die „inoffizielle Meisterschaft“ der deutschsprachigen PlayStation-Zocker.

Christian Krohn, Dassendorf

Ich kann Deine Enttäuschung gut verstehen. Leider können wir aber diesen Fall nicht mehr nachvollziehen, da wir angesichts des Berges an Zuschriften logischerweise nicht alle Zeiten im Kopf haben. Da es aber bei uns garantiert mit rechten Dingen zugeht und wir jede Bestzeit auswerten (es sei denn, es wurde offensichtlich geschummelt oder man konnte keine Bestzeit ablesen), vermute ich einmal, daß Deine Videokassette

„Für einen Preis von 9,90 DM kann man doch noch mehr als ein (oder zwei) Demos erwarten, oder?“

Holger Schenker, Nürnberg

tatsächlich den Weg bis in unser Büro nicht geschafft hat, was bei der Vielzahl an täglicher Post leider vorkommt. Der Abdruck Deines Briefes mit Namensnennung dürfte den Schmerz aber sicherlich lindern, gel?

Kurioses aus Deutschland

In der Ausgabe 5/98 schreibt Ihr in der Rubrik „Kurioses aus Japan“ etwas über kleine Aktivboxen, die man sich um den Hals legen kann, mit der Bemerkung „vielleicht kommt dieses witzige Teil sogar nach Deutschland“. Es ist da!!! Ich habe es rein zufällig im aktuellen Quelle-Hauptkatalog (Frühjahr/Sommer '98) auf Seite 1374 gefunden. Vielleicht freut Euch diese Nachricht?

Kovacs Gabor

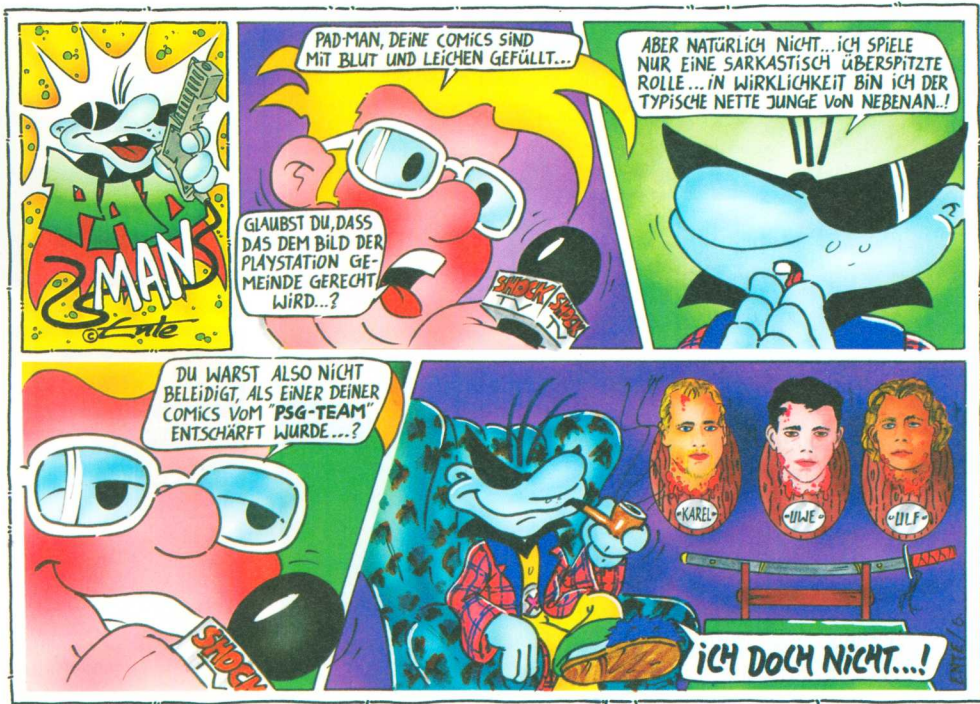
Und ob! Allerdings stellst Du uns damit auch ein bißchen bloß. Fakt ist jedoch, daß SCEE uns mit keinem Wort über diese brandneuen

Shoulderboxen informiert hat. Immerhin wissen wir nun aber, daß dieser tragbare Soundblaster mit 199,- DM einen recht stolzen Preis hat. Vielen Dank für diese Information!

Großer Bruder?

Zuerst einmal muß ich Euer Magazin wirklich loben. Ich lese auch die PC Games und muß wirklich sagen, daß Ihr Eurem „großen Bruder“ in fast nichts nachsteht. Es gibt aber leider auch noch etwas zu bemängeln. Für einen Preis von 9,90 DM kann man doch noch mehr als ein (oder zwei) Demos erwarten, oder? Auch wenn Ihr nur mit Third-Party-Herstellern in Verbindung steht. Ich denke einmal, daß diese Firmen Euch auch zwei oder drei Demos zur Verfügung stellen können. Außerdem finde ich Euer Magazin ziemlich schlank! Übrigens: Ein kleines Booklet zur Demo-CD, in dem jedes Spiel ausführlich beschrieben wird, wäre sehr hilfreich.

Holger Schenker, Nürnberg



Zunächst einmal ist die PC Games trotz der Namensgleichheit und der gleichen Verlagszugehörigkeit sicherlich nicht unser „großer Bruder“. Wir haben schon alleine wegen des völlig unterschiedlichen Marktes redaktionell nichts miteinander zu tun. Eher trifft der Vergleich zu, daß die Mega Fun unser Schwestermagazin ist, obwohl es in jüngster Zeit zwischen beiden Redaktionen immer öfter zu Wertungsstreitigkeiten kommt, die natürlich ganz „friedlich“ gelöst werden. Nun aber zum wesentlichen: Du hast natürlich recht, ein einziges Demo mag zwar auf den ersten Blick recht mager aussehen, Du solltest aber zwei Dinge dabei bedenken. Erstens können wir nicht wahllos Demos von mehreren Firmen auf eine Demo CD pressen, und zweitens sollten die Demo-Spiele möglichst von Titeln stammen, die noch nicht auf dem Markt erhältlich sind. Letzteres erfordert leider einen sehr langen Vorlauf, weshalb oftmals nur Zeit für eine Demo-Version bleibt. Aber sei doch einmal ehrlich: Das exklusive Forsaken-Demo war doch trotzdem sehr gut und sein Geld allemal wert. Uns haben jedenfalls spontan begeisterte Leser angerufen, um sich für dieses Demo zu bedanken. Natürlich machen auch wir uns wegen dieses Punktes sehr viele Gedanken. Unser neuestes Bestreben ist es nunmehr, möglichst jede PSG-Ausgabe mit einer Demo-CD auszustatten, damit das ewige Thema „Demo-CD - Ja oder Nein?“ endlich verstummt. Es gibt zudem viele Leser, die der ständige Wechsel des Preises nur unnötig verwirrt. Um dieses Vorhaben zu realisieren, kann es natürlich vorkommen, daß man bezüglich der Aktualität Abstriche machen muß, nicht aber bei der Qualität. Du kannst Dir sicher sein: Eine Demo-CD, vollgestopft mit veralteten Titeln oder sogar Wiederholungen, wird es bei uns auch in Zukunft nicht geben. Die

Idee mit dem Booklet ist sicherlich etwas zu aufwendig, aber eine kurze Spielbeschreibung, zumindest bei komplexeren Titeln ist natürlich sehr gut. Bei adidas Power Soccer '98 haben wir diesen Punkt ja bereits realisiert (siehe Preview). Zum Abschluß noch zu Deiner Kritik, unser Heft sei zu dünn. Du kannst Dir gewiß sein, zur Weihnachtszeit wird der Umfang der PSG gehörig zunehmen. Außerdem: Nicht die Anzahl der Seiten, sondern der Inhalt ist entscheidend.

BPJS & Tomb Raider III

Zum Thema BPJS: Die Leute sind absolut inkompetent, da mit zweierlei Maß gemessen wird. Wo Blut spritzt, schwarz oder weiß einfärben. Wo Menschen direkt getötet werden, sofort indizieren. Das ist alles absoluter Blödsinn, weil dann Spiele, wie Tomb Raider I + II, Exhumed oder Diablo nie in der BRD hätten auf den Markt kommen dürfen. In 99% der EU-Länder gibt es so eine strenge Einrichtung wie die BPJS nicht. Thema damit erledigt (Sch....). Nun ein paar Anmerkungen zu Tomb Raider III. Laut Core/Eidos steht es zu 100% fest, daß Tomb Raider III kommen wird, und zwar exklusiv für die Katan-Konsole (Saturn II). Es wird laut Eidos keine Umsetzung für die PlayStation (vielleicht aber für den Nachfolger) und den PC geben. Der dritte Teil könnte übrigens auf dem Tomb Raider-Kinofilm beruhen. Apropos Film, auch eine Zeichentrickserie, die bereits zu 60% fertig sein soll, wird irgendwann einmal auf Pro 7 ausgestrahlt. Zu guter Letzt: Die Komplettlösung zu Bio Hazard 2 hättest Ihr Euch sparen können, da Euer Schwestermagazin Mega Fun sie schon vorher abgedruckt hat.

A. Müller, Berlin

Im Zusammenhang mit der BPJS bringst Du einige Dinge durcheinander. Nicht die BPJS färbt das

Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an!



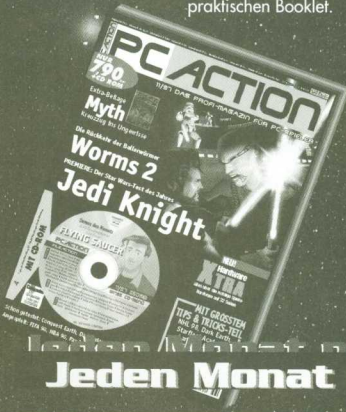
**COMPUTEC
VERLAG**

Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Tel.: 0911/28 72-140 (Herr Klopfer)
Fax: 0911/28 72-240

Deutschlands großer Fachverlag für
Computer- und Videospielemagazine

PC ACTION:

- Jeden Monat über 30 Seiten Lösungen, Tips & Cheats, Strategien sowie ein umfangreicher Hardwareteil.
- Kompetente Tests aller brandaktuellen Spiele-Hits
- Auf CD-ROM: Spieledemos, Updates, Patches...
- Anleitungen zu allen Spieledemos auf CD-ROM im praktischen Booklet.



Jeden Monat neu!



Die originellen Schulterboxen aus der letzten Ausgabe (siehe „Kurioses aus Japan“) kann man bereits jetzt schon im Quelle-Katalog bestellen

Blut schwarz oder weiß, sondern die Hersteller selbst, um so einer möglichen Indizierung vorzubeugen. Eine Indizierung ist nämlich nicht das gleiche wie eine Zensur. Außerdem: die BPJS verbietet niemanden, ein Spiel auf den deutschen Markt zu bringen, mit Ausnahme von Fortsetzungen zu bereits indizierten Titeln, laut dem erweiterten Paragraphen 18. Die BPJS kann natürlich sehr wohl Spiele auf den Index setzen, vorausgesetzt eine mündige Person hat einen entsprechenden Antrag gestellt, der dann durchgeht. Bei den nebulösen Kriterien für eine Indizierung gebe ich Dir natürlich recht. Töten ist nämlich nicht gleich Töten, und Gewalt nicht gleich Gewalt. Wieso, warum und weshalb dieser oder jener Titel nun indiziert wurde respektive nicht, kann ich Dir auch nicht erklären. Da mußt Du schon die BPJS und ihre Schar an Psychologen und Pädagogen selbst fragen. Unter dem Strich stellt die Indizierung aber dennoch ein großes Ärgernis für erwachsene Videospieler dar. Eine Lösung wie eine verbindliche FSK-Einstufung bei Spielfilmen wäre sicherlich die weitaus bessere Lösung. Zu Tomb Raider: Der Tomb Raider-Film dürfte sicherlich eine spannende Sache werden, weil immer noch nicht 100%ig entschieden ist, wer

die Hauptrolle mimen darf. Liz Hurley scheint momentan die Favoritin zu sein, obwohl viele Sandra Bullock (Yes!) für die bessere Wahl halten. Eidos-Chef Ian Livingstone findet hingegen, daß dieser Film kein bekanntes Schauspielergesicht benötigt. Abschließend sei Dir noch mitgeteilt, daß beileibe nicht jeder PSG-Käufer auch die Mega Fun liest. Insofern ist die Bio Hazard 2-Komplettlösung sicherlich alles andere als unnötig gewesen.

Preis-Verwirrung

Als ich gesehen habe, daß Eure Zeitschrift 10 DM kostet, hatte ich erst bedenken, sie zu kaufen. Ich habe sie mir dann aber doch zugelegt, und der Inhalt war wieder einmal sehr gut. Bei den Leserbriefen wurde ich dann aber etwas stutzig. Da stand nämlich, daß die Ausgabe 5/98 nur 6 DM kosten würde. Könnt Ihr Euch nicht entscheiden, wieviel die PSG mit Demo-CD nun kostet oder nicht? Im übrigen finde ich 6 DM mehr zu verlangen, nur wegen einer Demo-CD, einfach zuviel.

Seyfettin Dogan, Wiesbaden

Wenn Du Dir die Textpassage einmal genauer durchliest, wirst Du feststellen, daß wir nicht geschrieben haben, daß die Ausgabe 5/98 6 DM kostet, sondern



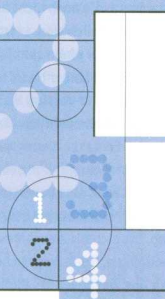
Tomb Raider III für die PlayStation? Cores Pläne sehen gegebenenfalls „nur“ eine Fortsetzung auf dem PlayStation-Nachfolger vor, da sie für das neueste Lara Croft-Abenteuer mehr technischen Spielraum benötigen

daß die PSG mit Demo-CD 6 DM mehr kosten wird als eine PSG ohne dem Silberling, eine preisliche Differenz, die Du in Deinem Brief ja bereits erwähnt hast. Diese Mehrkosten für eine Demo-CD

sind alles andere als Wucher, was Du wissen würdest, wenn Du Dich mit CD-Preisen ein bißchen auskennen würdest. 250.000 CD-ROMs pressen zulassen, das hat halt seinen Preis.

Lesercharts Top 10

- (3) 1. Indiziertes Spiel 2
- (1) 2. Tomb Raider 2
- (6) 3. Command & Conquer 2
- (4) 4. FIFA 98
- (2) 5. Final Fantasy VII
- (5) 6. Indiziertes Spiel D.C.
- (7) 7. Grand Theft Auto
- (8) 8. Formel 1 '97
- (Neu) 9. Gex 3D
- (Neu) 10. Need for Speed 3



KURZ & BÜNDIG

Was bringt das eigentlich, wenn man auf dem Analog-Pad draufdrücken kann?
Gute Frage. Momentan können wir uns darauf auch keinen Reim machen, da diese „Funktion“ noch von keinem Spiel unterstützt wird (was aber noch kommen kann). Vielleicht hat diese „Drückmöglichkeit“ aber auch gar keine Bedeutung.

Kommt Command & Conquer 3: Tiberium Sun auch für die PlayStation?
Diese Frage ist noch zu früh, da das Echtzeit-Strategiespiel ja noch nicht einmal für den PC erhältlich ist. Wir vermuten aber einmal, daß es eine PlayStation-Konvertierung geben wird, jedoch nicht mehr in diesem Jahr.

Wißt Ihr schon etwas Genaueres über Worms 2?
Ja. Worms 2 wird definitiv nicht für die PlayStation umgesetzt, dafür aber Worms 3, Anfang nächsten Jahres.

Kann man eigentlich auch ältere Ausgaben nachbestellen?

Natürlich: Im letzten Heftabschnitt bieten wir immer eine Nachbestellmöglichkeit der letzten drei Ausgaben an.

Bei der Werbung zur allerersten PSG-Ausgabe fiel mir auf, daß die Demo-CD mit Tomb Raider ganz anders aussieht als die die ich habe. Der Grund ist ganz einfach. Da wir bereits im Vorfeld für die PSG Werbung gemacht haben und somit logischerweise das Covermotiv noch nicht 100%ig feststand, mußten die Layouter das ungefähre Covermotiv inklusive dem Schriftsatz und der Demo-CD entwerfen. Die abgebildete Demo-CD gibt es somit nicht.

Gibt es eigentlich Sim City für die PlayStation?
Nein, dafür aber den verbesserten Nachfolger Sim City 2000 von der Firma Maxis, der im Spätsommer '96 erschienen ist. Es dürfte allerdings nicht so ganz einfach sein, diesen Oldie noch irgendwie aufzutreiben.

Kann man Euch eigentlich in Eurer Redaktion einmal besuchen?
So unkompliziert geht das natürlich nicht, da wir bei einer Ja-Antwort sicherlich einige Besucher bekämen und somit unserer eigentlichen

Arbeit nicht mehr nachkommen könnten. Wenn dieses Anliegen jedoch auf ein größeres Interesse stoßen würde, könnten wir ja eine Rubrik in der Richtung „Leser des Monats“ einrichten.

Warum habt Ihr eigentlich keine weiblichen Redakteure? Ihr könnt mir doch nicht erzählen, daß sich noch keine einzige Frau beworben hat. Eine Einzige, wenn Du es genau wissen möchtest, und die hat leider nicht zu uns gepaßt. Frauen sind im Videospielbereich nun einmal stark unterrepräsentiert. Du kannst Dir aber sicher sein, daß wir liebend gerne eine weibliche Redakteurin in unserem Kreis begrüßen würden.

Kann man eigentlich Spielstände zu einem bestimmten Spiel auch untereinander verwenden? Ja, vorausgesetzt es handelt sich um das identische Spiel, inklusive derselben Marktversion (PAL oder NTSC).

Ist der Dual Shock Controller in etwa vergleichbar mit dem Rumble Pak beim N64?
Ja, jedoch mit dem Unterschied, daß der Force-feedback-Effekt (spürbar durch ein heftiges Schütteln) gleich im Joypad integriert wurde und von zwei Vibratoren verursacht wird.

HIGHSCORE

OK, hiermit wird feierlich die zweite Highscore Runde eröffnet. Diesmal haben wir drei absolute Topitel im Programm, die sicherlich auf eine große Resonanz stoßen werden. Lest Euch bitte aufmerksam die Regeln durch, damit wir bei der Auswertung weniger Arbeit haben. Schickt Eure Bestzeit bzw. Euer bestes Ergebnis an folgende Adresse:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Allgemeine Regeln:

1. Um Eure Bestzeit zu dokumentieren, müßt Ihr uns entweder ein aussagefähiges **Foto** (Raum abdunkeln, keinen Blitz verwenden) oder ein **Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken.
2. Vergeßt nicht, ein **Paßbild** von Euch beizulegen, denn die ersten drei Plätze werden stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Briefumschlag den **Name des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit**.
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet, und **Cheats** sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der **Wettbewerb läuft bis zum 31. Juli**. Bis zu diesem Datum muß Eure Bestzeit bei uns eintreffen, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siegereck steht, der erhält von uns ein cooles **Überraschungspaket**.

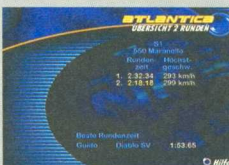
Gran Turismo

Wer erzielt die beste Rundenzeit beim Rundkurs Trial Mountain? Wagen und Spielmodi sind egal. Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Renngeschehens dokumentiert (siehe Foto). Deutsche Bildschirmtexte!



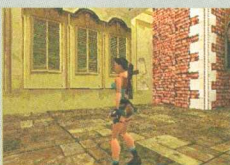
Need for Speed III

Wer fährt die beste Rundenzeit auf der Strecke Atlantica im Trainingsmodus? Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Renngeschehens dokumentiert (siehe Foto). Deutsche Bildschirmtexte!



Tomb Raider II

Welcher Lara Croft-Dirigent bewältigt den zweiten Level „Venedig“ am schnellsten? Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild mit deutschen Bildschirmtexten.



MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

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

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Chill	D neu	89,90
Dark Omen	D neu	89,90
Deathtrap Dungeon	D neu	89,90
Diablo	D neu	89,90
Gex 3D	D neu	99,90
Indy 500	D neu	89,90
Jet Rider 2	D neu	79,90
Kart Duel 2	D neu	89,90
Lucky Luke	D neu	99,90
NBA Pro '98	D neu	99,90
NBA Fastbreak '98	D neu	89,90
Need for Speed III	D neu	89,90
Newman Haas Racing	D neu	89,90
Perfect Assassin	D neu	89,90
Pitfall 3D	D neu	99,90
Powerboat Racing	D neu	99,90
Rascal	D neu	89,90
Reboot	D neu	89,90
Snow Racer	D neu	89,90
Spawn - The Eternal	D neu	99,90
Theme Hospital	D neu	89,90

Wir haben ständig über 250 verschiedene PSX-Titel am Lager!



PSX-Multinormumbau (PAL/NTSC) in 24 Stunden DM 39,90 sofort DM 59,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden **MEDIAATTACK** Versand
Lüderitzstraße 21 030-450 20 208
13351 Berlin-Wedding Fax 030-450 20 209
von 10 bis 20 Uhr Games & Service 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,-).

PC GAMES:

- Kompetente Tests aller aktuellen Spiele-Hits
- 48 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu top-aktuellen PC-Spielen, ein umfangreicher Hardware- und Onlineteil sowie exklusive Specials.
- Auf CD-ROM: aktuelle Spieledemos, Updates, Patches
→ Anleitungen zu allen Spieledemos auf CD-ROM im praktischen Booklet.



Jeden Monat neu!

MAI

04. Mai	Forsaken	Acclaim	90% (05/98)
04. Mai	One	Take 2	85% (02/98)
08. Mai	Gran Turismo	SCEE	94% (06/98)
11. Mai	Golden Goal '98	Take 2	70% (06/98)
15. Mai	Wayne Gretzky 3D Hoc. '98	GT Interactive	
15. Mai	Poy Poy	Konami	60% (06/98)
20. Mai	Frankreich '98: Die WM	Electronic Arts	90% (06/98)
21. Mai	Men in Black	Funsoft	
22. Mai	Premier Manager '98	Funsoft	
22. Mai	Arcade Greatest Hits 2	GT Interactive	76% (06/98)
22. Mai	World League Basketball	Mindscape	
29. Mai	CyBall Zone	GT Interactive	55% (06/98)
29. Mai	Treasures of the Deep	SCEE	83% (06/98)
29. Mai	Total NBA '98	SCEE	79% (05/98)
Mai	Mega Man Battle & Chase	Laguna	63% (03/98)
Mai	Mega Man 8	Laguna	81% (03/98)
Mai	Super Pang Collection	Laguna	73% (05/98)
Mitte Mai	Super Match Soccer	Acclaim	32% (06/98)
Mitte Mai	V-Ball	Funsoft	70% (05/98)
Mitte Mai	Xenocracy	Ubi Soft	
Mitte Mai	Tommi Mäkinen Rally	Ubi Soft	
Ende Mai	Supercross '98 feat. Jeremy McGrath	Acclaim	
Ende Mai	Kick Off World	Funsoft	
Ende Mai	NHL Powerplay '98	Virgin	85% (04/98)
Ende Mai	Phat Air Extreme Snowb.	Funsoft	81% (06/98)
Ende Mai	Street Fighter II Collection	Virgin	



World League Basketball

Die Firma Mindscape beschreitet bei Basketballspielen einen anderen Lizenzweg. Statt wie üblich Teams aus der NBA gegeneinander antreten zu lassen, stehen Euch bei dieser Korbwerferlei insgesamt 64 Nationalmannschaften zur Auswahl, natürlich mit der Option, auch seine eige-

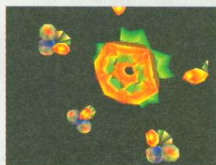
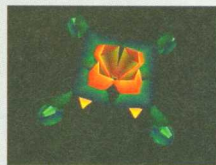
nen Dreamteams zu entwerfen. Neben Deutschland oder den USA wirken auch Basketballzwerge, wie Argentinien, mit. Bei der Grafik soll es einen hohen Detailreichtum geben (erkennbare Atmung). Ob es sich auch gut spielt, solltet Ihr bereits unserer kommenden Ausgabe entnehmen können.

JUNI

Baby Universe

Dieser Titel ist kein Spiel, sondern eher eine Spielerei. Es handelt sich dabei um ein 3D-Kaleidoskop, das sich dem Rhythmus der Musik anpaßt. Ihr habt natürlich auch die Mög-

lichkeit, Eure eigene Musik-CD einzulegen und per Joypad das grafische Feuerwerk auf dem Bildschirm zusätzlich zu beeinflussen. Für Musik-Fans sicherlich interessant.



01. Juni	Circuit Breakers	Mindscape	
05. Juni	Road Rash 3D	Electronic Arts	
05. Juni	adidas Power Soccer '98	Psygnosis	
06. Juni	Klonoa	SCEE	74% (06/98)
12. Juni	San Francisco Rush	GT Interactive	46% (06/98)
12. Juni	Vs.	Konami	
12. Juni	Everybody's Golf	SCEE	87% (06/98)
19. Juni	WarGames	Electronic Arts	
19. Juni	WCW Nitro	Konami	
19. Juni	Alundra (deutsche Vers.)	Psygnosis	86% (04/98)
19. Juni	Spice World	SCEE	
19. Juni	Armored Core	SCEE	68% (05/98)
28. Juni	Dead or Alive	SCEE	
28. Juni	Baby Universum	SCEE	
Anfang Juni	Batman & Robin	Acclaim	85% (06/98)
Anfang Juni	Hugo	Activision	
Anfang Juni	Formel 1 (Platinum)	Psygnosis	81%
Juni	Azure Dreams	Konami	
Mitte Juni	Wrecking Crew	Konami	
Ende Juni	Dodgem Arena	Acclaim	
Ende Juni	Vigilante 8	Activision	



Hugo

Der virtuelle Kobold aus der gleichnamigen interaktiven Gameshow auf Kabel 1 war bereits auf dem Game Boy ein Riesenerfolg. Leider war die Vertriebsfirma trotz unserer Anfragen nicht in der Lage, Genaueres über den Ti-

tel zu sagen. Es dürfte sich aber erneut um eine bewährte Kombination aus Geschicklichkeits- und Puzzle-Elementen handeln. Wenn alles planmäßig verläuft, dürften wir in der nächsten Ausgabe bereits einen Test präsentieren.

JULI

Point Blank

Wer behauptet denn, daß Lightgun-Shooter immer brutal sein müssen? Bei Namcos witziger Arcade-Ballerei zielt Ihr auf allerlei comcartige Schießbudenfiguren anstatt auf Menschen. Nur mit guten Reaktionen und viel Übersicht kas-

siert Ihr bei diesem Geschicklichkeitstest viele Punkte. Im zwei-Spieler-Modus erhöht sich der Ballerspaß noch einmal merklich. Achtung! Im Juli erscheinen gleich zwei Versionen dieses Lightgun-Festivals, einmal mit und einmal ohne der G-Con 45-Lightgun.



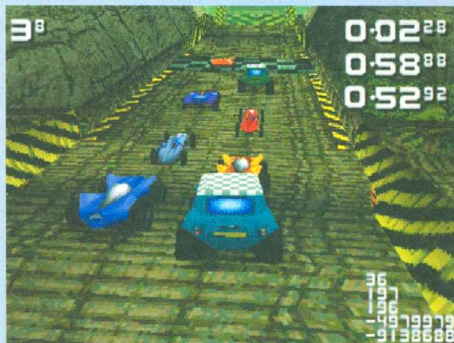
10. Juli	Colin McRae Rally	Codemasters
17. Juli	Sentinel Returns	Psygnosis
17. Juli	Blast Radius	Psygnosis
Juli	CrimeKiller	Acclaim
Juli	Viper	Laguna
Juli	Kula World	SCEE 84% (05/98)
Juli	Point Blank (ohne G-Con 45)	SCEE 74% (06/98)
Juli	Bombberman World	SCEE 74% (05/98)
Juli	Point Blank (mit G-Con 45)	SCEE 74% (06/98)
Juli	Blasto	SCEE
Juli	Pet in TV	SCEE
Juli	Ghost in the Shell	SCEE 78% (05/98)
Juli	Tomba	SCEE
Juli	Shadow Gunner	Ubi Soft
Juli	VR 3000	Ubi Soft
Ende Juli	Constructor	Acclaim
Ende Juli	WWF Warzone	Acclaim

NÄCHSTE AUSGABE

Circuit Breaker

Bei diesem Titel handelt es sich um den gründlich überarbeiteten Nachfolger des Funracers Supersonic Racers. Ähnlich wie bei Micro Machines düst Ihr in der versetzten Vogelperspektive mit witzigen Comic-Fahrzeugen durch insgesamt

32 Rundkurse. Dabei kommt es nicht nur auf fahrerisches Geschick an, sondern auch auf den geschickten Einsatz von Waffensystemen. Bis zu vier Kraftfahrer kämpfen bei den abgedrehten Rennen gleichzeitig um die Pole-position.



Wrecking Crew

Schon seit geraumer Zeit werkelt die englische Softwarefirma Telstar an diesem Comic-Racer, dessen Erscheinungstermin immer wieder verschoben wurde. Nun scheint der Veröffentlichung dieses Racers aber

endgültig nichts mehr im Wege zu stehen. Bereits im Vorfeld amüsierte das Rennspiel durch seine unkomplizierte Steuerung und die Möglichkeit, gegnerische Comic-Boliden per Waffengewalt aus dem Weg zu räumen.



Ausgabe
7/98
erscheint
am 17.
Juni



Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation Games-Abo**

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche 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. Hast Du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst Du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst Du 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 Camer-Kietz-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion PlayStation Games, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg.
Telefax 0931 / 7842515

Geschäftsführer: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brosse

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Guido Hofmann

Redaktion England: Derek dela Fuente

Layout: Klaus Lönhoff, Karel Stumpf

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

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 / 2872-140
Telefon 0911 / 2872-140
Thorsten Scamietat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144
Disposition: Andreas Klopfer 0911 / 2872-140

Computer Verlagsgesellschaft Duisburg

Falkstraße 73-74, 47050 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552
Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:

Thomas Kammer, Thorsten Scamietat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Psynosis

Abonnement:

Die PlayStation Games kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-).

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:

CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911 / 53 25 179
Fax: 0911 28 72 -250

Abonnement Österreich:

Die PlayStation Games kostet im Jahresabonnement ÖS 348,-.
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen.

Manuskripte: Mit der Einreichung 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

ACME	27	MVG.....	71
aRJay	33	Playcom	39
BauConTec	65	Psynosis.....	5
Computer Verlag.....	82, 99, 101	Running Game.....	61
Dynatex	13	Sony	13
Eidos	29	Sunflex.....	79
Game It!	41	Take 2	6
Konami	U4	Theo Kranz Versand.....	15
Laguna	21	Video & Game	45
Magic Line.....	65	Videospiele Kraschl.....	35
Media Attack	103	Virgin.....	U2, 3, 31
Media Point.....	43	Wial.....	23
MLC	63		



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?

- ☐ a) Die Frage ist mir zu intim
- ☐ b) Aberichhabegarkeineauto
- ☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?

- ☐ a) Ich Idiot
- ☐ b) Frauen
- ☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•+++
(Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?

- ☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- ☐ b) 3 Monatsmieten
- ☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...

- ☐ a) meine(n) Freundin/Freund
- ☐ b) ein gutes Buch
- ☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...

- ☐ a) meistens zu viert
- ☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- ☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

6) Was ist Ihr Lieblingslied?

- ☐ a) Geronimo's Cadillac
- ☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
- ☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?

- ☐ a) Zollkontrolle
- ☐ b) Fahrbahnmarkierung
- ☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?

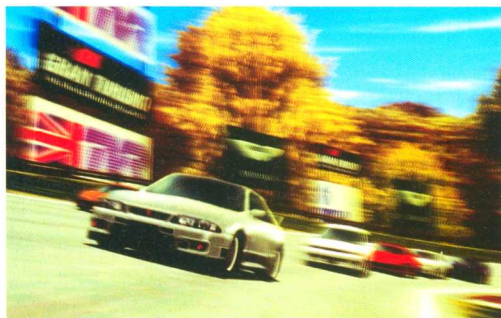
- ☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- ☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- ☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?

- ☐ a) Aquaplaning beim Fußball
- ☐ b) Die österreichische La Ola
- ☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?

- ☐ a) Mutter
- ☐ b) Mütter
- ☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger

Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer

Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnschirurgie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Aston Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier

Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).

* Die PlayStation

- erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten
- über 350 Spielwelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC



PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.

Jetzt bestellen:

Order-Line: (069) 950812-22

Order-Fax: (069) 950812-74



jetzt zum
Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schauen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung: 1,9**



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

WWW.KONAMI.COM