

PlayStation

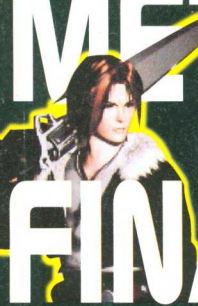
nur DM 9,90

GAMES

7/98 Das unabhängige PlayStation-Magazin

Live von der E3-Messe:

TOMB RAIDER IN METAL GEAR SOLID FINAL FANTASY VIII



MIT CD-ROM

DEMO AUF CD

Crime Killer



Extralanges Demo:
Futuristische Verbrecher-
Jagd von Interplay

COMPUTEC
VERLAG

16 Seiten Tips & Tricks: Treasures of the Deep,
Forsaken, Need for Speed 3, Deathtrap Dungeon u.v.m.



86%

“..knackig und absolut motivierend!”
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor...”

Maniac

The
ADVENTURES of
ALUNDRA
アランドラ



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



“Alundra” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under license from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are “” or “s” of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Software der dritten Generation

Dem zugegebenermaßen recht ungewöhnlichen Cover ist im Prinzip nichts mehr hinzuzufügen. Vom 27. - 29. Mai fand in Atlanta eine Messe mit dem unscheinbaren Kürzel „E3“ statt. Hinter dieser Abkürzung verbirgt sich die wohl wichtigste und größte Videospielmesse der Welt. Dieses jährliche Großereignis ist mittlerweile zum Dreh- und Angelpunkt der gesamten Branche gereift, da hier die gesamte Industrie (rund 40.000 Fachbesucher aus aller Welt) für drei Tage lang vereint wird und nahezu sämtliche Softwarekräcker des kommenden Weihnachtsgeschäfts vorgestellt werden. Ein interessantes Ereignis für uns, dem wir mit 22 Seiten gerecht wurden, und gleichzeitig ein interessantes Ereignis für Euch, um schon im Vorfeld abschätzen zu können, für welches Spiel sich das Warten lohnt. Die klangvollen Namen sind natürlich auch fast allesamt vertreten gewesen, sei es Crash Bandicoot 3, Metal Gear Solid, Tomb Raider III sowie natürlich neue Stars am Software-Firmament, wie beispielsweise SCEIs sensationelles 3D-Jump & Run Spyro the Dragon. Anhand der vielen Sequels mit der Zahl 3 kann man es schon ablesen: Wir befinden uns mittlerweile in der dritten Softwaregeneration, und wie jedes Jahr stellt sich wieder die bange Frage: Gibt es noch technische Steigerungen auf der PlayStation? Die Antwort lautet: Ja. Zwar kann man keine 3D-Revolutionen mehr erwarten, doch Crystal Dynamics (spätestens bekannt seit ihrem 3D-Hopser Gex 3D) neuester Geniestreich Soul Reaver beweist durch atemberaubende Morphing-Effekte in Echtzeit, daß man immer wieder technische Kabinettstückchen aus dem 32-Bitter herauskitzeln kann. Ach ja, wenn Ihr

über die Abkürzung SCEI gestolpert seid, ohne zu wissen, was es eigentlich bedeutet, hier eine kleine Erklärung: Da die PlayStation-Hersteller es nicht so gerne lesen, wenn man sie mit der Mutterfirma Sony in einen Topf wirft, nennen wir sie künftig mit ihrem korrekten Firmennamen Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) oder auch SCEE für die europäische Niederlassung. Der letzte Buchstabe gibt somit immer das entsprechende Land an - alles klar? Ansonsten ist noch unser erster Bericht zu Square Softs neuestem RPG-Geniestreich Final Fantasy VIII erwähnenswert, der für alle Fachleute überraschend früh möglich wurde, nachdem die Fernöstler auf einmal die japanische Fachpresse mit Bildern und Informationen zudeckte. Glücklicherweise haben wir mit unserem freien Redakteur Guido Hoffmann einen Mann in den Reihen, der der japanischen Sprache mächtig ist, so daß auch Ihr schon alles wissenswerte erfahrt. Doch was reden wir denn so lange, bildet Euch doch selber Euer Urteil.

In diesem Sinne viel Spaß beim Schmökern!

Euer PlayStation Games-Team



Achtung!

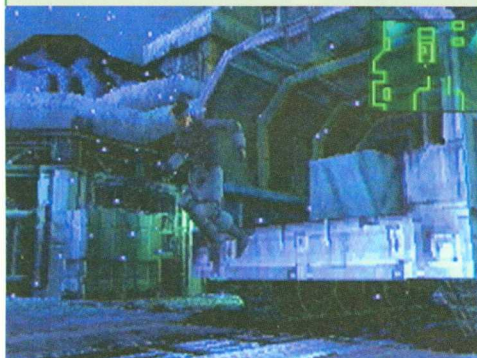
Falls Eure Demo-CD defekt sein sollte, dann schickt die CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Stichwort: Demo CD PSG
Roonstr. 31
90429 Nürnberg



AKTUELL

Actua Tennis	48
Neuer Versuch, den Filzball auf der PlayStation zu etablieren	
Buggy	50
Autorennen mal ganz anders	
Final Fantasy VIII	38
Um das neueste Game von Squaresoft kursieren schon wieder die heißesten Gerüchte	
Metal Gear Solid	40
Konami macht sich auf, den Hit des Jahres zu landen	
NzO	49
Vielversprechender Shooter	
Small Soldier	46
Spielzeugsoldaten auf dem Vormarsch	
Victory Boxing 2	48
JVCs Boxsimulation geht in die zweite Runde	
Warzone 2100	44
Nukleare Kriegssimulation	
Zero Divide 2	47
Wieder ein guter Prügler von SCEG	



Metal Gear Solid Seite 40 Erster Vorabbericht:
Konamis Action-Adventure der Superlative



TEST



Dead or Alive Seite 68 Prügelkost aus Fernost -
Konkurrenz für Tekken 3?

adidas Power Soccer '98	73
Fußballgedribbel aus dem unteren Mittelfeld	
Bio F.R.E.A.K.S.	80
Martialische Kloperei in der nahen Zukunft	
Breath of Fire III	56
Capcoms neuestes Rollenspiel-Abenteuer	
Circuit Breaker	81
Die Kleinsten gehen wieder auf die Piste	
Crime Killer	74
Futuristisches Verfolgungsspektakel mit Policeofficer 88	
Colin McRae Rally	60
Codemasters vs. Ubi Soft! Wir zeigen Euch wer das Rennen macht	
Dead or Alive	68
Schnelles Beat 'em Up	
Jeremy McGrath Supercross '98	72
Querfeldein ist angesagt	
Kick off World	71
Keine Konkurrenz für EA	
Road Rash 3D	64
EA goes 3D on the Motorbike	
Spice World	73
Flippiges Musicgame mit den fünf Mädels aus GB	
Tommi Mäkinen Rally	60
Der Finne brettert auch auf der virtuellen Piste der Konkurrenz davon	
Vigilante 8	59
Ab in die Schlacht	
Vs	66
Mittelprächtiger Prügler von THQ	
War Games	78
Die Fortsetzung des Kultfilmes jetzt auf der PlayStation	
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	72
Schlechte Umsetzung des schnellsten Mannschaftssports	
Wild Arms	63
Gutes Nippon-RPG	
Wrecking Crew	67
Cartoonmäßiges Fahrvergnügen	



Coming Up S. 104 Unentbehrlich: Das kommt in den nächsten drei Monaten

EXTRA

Coming Up	104
E3-Special	6
Game Mail	100
Highscore	103
Impressum	106
Inserentenverzeichnis	106
Interface - Leserbefragung	106
News	52
Start	3

INDEX

Abe's Oddysee	86	Need for Speed 3	88
Actua Tennis	48	NHL 98	87
Adidas Power Soccer '98	73	NzO	49
Adidas Power Soccer '98	87	Pitfall 3D	84
Ballblazer Champions	85	PO'ed	88
Bio F.R.E.A.K.S.	80	Rascal	87
Blasto	87	Road Rash 3D	64
Breath of Fire III	56	Skeleton Warriors	87
Buggy	50	Small Soldier	46
Burning Road	88	Soviet Strike	84
Bust A Move 2	86	Space Hulk	86
Cart World Series	85	Spice World	73
Circuit Breaker	81	Star Gladiator	84
Colin McRae Rally	60	Street Racer	84
Crime Killer	74	Tekken 3	88
Dead or Alive	68	Test Drive 4	86
Deathtrap Dungeon	85	Tommi Mäkinen Rally	60
Destruction Derby	87	Top Gun - Fire at Will	85
Final Fantasy VIII	38	Victory Boxing 2	48
Grand Theft Auto	86	Vigilante 8	59
Impact Racing	85	Vigilante 8	84
Independence Day	86	VMX Racing	88
International Track & Field 87		Vs	66
J. McGrath Supercross '98	72	V Tennis	88
Jersey Devil	86	War Games	78
Jet Moto 2	87	Warhammer: Dark Omen	86
Kick off World	71	Warzone 2100	44
Machine Hunter	84	Wayne G.'s 3D Hockey '98	72
Metal Gear Solid	40	Wild Arms	63
Monopoly	87	WipEout 2097	86
Namco Museum Vol. 2	85	Wrecking Crew	67
Need for Speed	88	Zero Divide 2	47

CODES

Abe's Oddysee	86
Adidas Power Soccer	87
Ballblazer Champions	85
Bio F.R.E.A.K.S.	98
Blasto	87
Burning Road	88
Bust A Move 2	86
Cart World Series	85
Deathtrap Dungeon	85
Destruction Derby	87
Forsaken	90
Gex	94
Grand Theft Auto	86
Impact Racing	85
Independence Day	86
International Track & Field	87
Jersey Devil	86
Jet Moto 2	87
Machine Hunter	84
Monopoly	87
Namco Museum Vol. 2	85
Need for Speed	88
Need for Speed 3	88
NHL 98	87
Pitfall 3D	84
PO'ed	88
Rascal	87
Skeleton Warriors	87
Soviet Strike	84
Space Hulk	86
Star Gladiator	84
Street Racer	84
Tekken 3	88
Test Drive 4	86
Top Gun - Fire at Will	85
Treasures of the Deep	89
V Tennis	88
Vigilante 8	84
VMX Racing	88
Warhammer: Dark Omen	86
WipEout 2097	86
Wrecking Crew	97

Forsaken Seite 90
Durchballern mit Köpfchen - wir verraten Euch alle Tricks



Software der dritten Generation

Es ist mittlerweile schon zum Ritual geworden: Jedes Jahr im Mai findet in den Vereinigten Staaten die **E3-Messe** statt, die wohl größte und wichtigste **Videospielfachmesse** der Welt. Hier zeigen sämtliche Hersteller ihre Neuheiten für das kommende **Weihnachtsgeschäft**, hier werden **Millionenverträge** abgeschlossen, hier werden Trends gesetzt. Unser Reisebeauftragter Ulf war natürlich in **Atlanta**, um sämtliche **Softwareperlen '98** unter die Lupe zu nehmen

Die Olympia-Stadt Atlanta ist eine City voller Gegensätze. Auf der einen Seite eine betonierte Downtown-Tristesse, auf der anderen Seite das pulsierende Leben in den großen Vergnügungsvierteln, schwüle Hitze und plötzliche Regenfälle wie aus Eimern. Bereits zum zweiten Male war Atlanta der Austragungsort der E3-Messe (Abkürzung für „Electronic Entertainment Expo“),

und das nicht ohne Kritik. Viele Besucher halten die eher nüchterne Coca-Cola-City nicht gerade für den idealen Austragungsort für solch eine schillernde Videospiel-Show. Es ist daher sicherlich kein Zufall, daß die Messe für die kommenden fünf Jahre wieder zurück nach LA kehrt, da die Hollywoodnähe und der Glamour eher dem Temperament des Videospielgeschäfts gerecht werden. Aber

zahl der reinen E3-Premieren war dieses Jahr jedoch nicht so üppig wie im Vorjahr, was vor allem daran liegt, daß uns

renz: Während Sega im Konsolenbereich praktisch überhaupt nicht mehr vertreten war (der Saturn-Nachfolger

Kreative Joypads im Anmarsch



Auch im Peripheriebereich gab es auf der E3 einige Neuheiten zu sehen, streckenweise sogar sehr ungewöhnliche, wie beispielsweise das Joypad Ascali Sphere 360 mit einem äußerst gewöhnungsbedürftigen 360-Grad-Ball oder der außergewöhnliche Controller-Handschuh namens „The Glove“, über dessen Vertrieb in Europa die US-Firma Reality Quest gerade verhandelt.



Wer in der großen West Hall des Georgia World Congress Center von einem Hallenende zum anderen geht, hat schlappes 200 Meter Fußweg hinter sich

viele Firmen bereits im Vorfeld mit Informationen versorgt haben. Die geflügelte Zahl war dabei die 3, was auch gleichbedeutend ist mit der aktuellen Softwaregeneration. Viele Hersteller, wie SCEI und Eidos, setzten auch den mittlerweile dritten Teil eines erfolgreichen Titels: Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3 oder Cool Boarders 3, um nur einige zu nennen. Große Überraschungen gab es somit keine, dafür ist das allgemeine Niveau jedoch deutlich gestiegen, vor allem im technischen Bereich. Besonders Crystal Dynamics Soul Reaver beweist eindrucksvoll, was auf dem 32-Bitter immer noch möglich ist. Noch ein Wort zur Konkur-

„Dreamcast“ wurde hinter verschlossenen Türen präsentiert, hat der Software-Ausstoß für das N64 deutlich zugelegt. Allerdings überzeugten in technischer Hinsicht nur die wenigsten Produkte. Gex 3D für das N64 sah beispielsweise lange nicht so gut aus wie auf der guten alten PlayStation.

auch Atlanta bewies dieses Jahr, daß sie und vor allem ihr mächtiges Georgia World Congress Center ein guter Gastgeber sind. In zwei gigantischen Hallen muß man sehr viel Kilometergeld bezahlen, will man wirklich alles gesehen haben. Die An-



best three

Sport

- ① - NHL '99 (EA)
- ② - ISS Pro '98 (Konami)
- ③ - NFL Xtreme (SCEI)



Sony Computer Entertainment Europe

Weniger ist mehr

SCEI war schon immer berühmt-berüchtigt für seine verschachtelten Messestände. Um in diesem Jahr etwaigen Orientierungsproblemen abzuwehren, verteilten einige Mitarbeiter diesmal sogar einen hilfreichen Übersichtsplan. Zu sehen gab es

auf dem streckenweise futuristisch anmutenden und recht verzweigten Gelände in der Tat eine Menge, wenn gleich sich die Anzahl der reinen E3-Premieren in Grenzen hielt. Bevor ich jedoch auf die Neuheiten im einzelnen eingehe, vorab noch eine sehr interessante

Information: Auf der E3 wird offiziell verlautbart, daß ab dem Juni die PlayStation mit dem neuartigen **Dual Shock Controller** ausgeliefert wird.



Außerdem hat sich auch an der Hardware eine Kleinigkeit verändert. Bei dem PlayStation-Modell mit der Serienbezeichnung SCPH-7002 C wurde die sogenannte Soundscope-Funktion mit in die Hardware integriert. Es handelt sich dabei um ein Grafikprogramm, das passend zur Musik kaleidoskopartige Bilder erstellt, sobald Ihr eine normale Audio-CD einlegt. Und das Tollste an diesem neuen Basis-Set: Am Preis von 299,- DM wird sich trotz der beiden Verbesserungen



Um bei **Cool Boarders 3** sämtliche 36 Strecken zu erblicken, muß man zuvor bei sechs unterschiedlichen Spielmodi siegreich sein

nichts verändern. Die zweite Information ist hingegen leider weniger erfreulich. Aus Lizenz-Gründen (man munkelt auch aufgrund der nicht gerade überragenden Verkaufszahlen von Final Fantasy VII) werden vorläufig keine weiteren Squaresoft-Titel in Deutschland erscheinen. Betroffen sind davon Parasite Eve, das Schwertgefuchtel Bushido Blade 2, das comicartige RPG Xenogears sowie das recht geradlinige Action-Adventure mit der Knuddel-Optik Brave Fencer

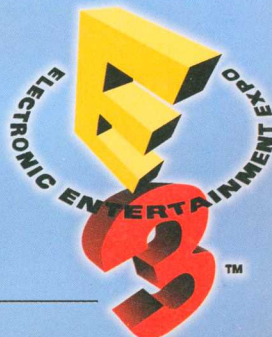


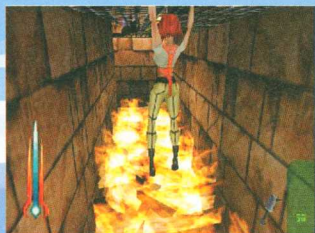
Bei **Syphon Filter** kommen Hobby-James Bonds auf ihre Kosten

Musashiden. Bleibt zu hoffen, daß das letzte Wort zu diesem Thema noch nicht gesprochen wurde. Zu den Software-Neuheiten: Freunde der Kultserie Akte X dürfen sich die Hände reiben, denn in Zusammenarbeit mit Fox Interactive erscheint **The X-Files** auch für die PlayStation. Wie bei der TV-Serie nimmt Ihr als Spezialagent Eure Ermittlungen auf, indem Ihr die Umgebung erkundet, Hinweise einsammelt und mit Original-Charakteren kommuniziert. Präsentiert wird das virtuelle Detektiv-Drama durch ein neuartiges Virtual Cinema-Verfahren, das die mysteriöse Atmosphäre des TV-Hits optimal einfangen soll. Die Story wurde vom X-File-Erfinder Chris Carter höchstpersönlich geschrieben, und den beiden Hauptdarstellern Mulder & Scully begegnet Ihr natürlich auch noch. Ein weiteres Agentendrama ist das düstere Action-Adventure **Syphon Filter**. Im Gegensatz zu X-Files geht es bei dieser dreidimensionalen Agentenhatz jedoch sehr actionlastig zu. Mit einem reichhaltigen Repertoire an Waffen durchkämmt Ihr mit schnellen Schritten weitläufige Areale und liefert Euch dabei Schußwechsel mit einer Untergrundorganisation. Im näch-



Its raining again: Ein cooler SCEI-Bus sorgte für den Transfer zwischen Messegelände und Hotel, was angesichts der wolkenbruchartigen Regenfälle auch bitter nötig war





The Fifth Element bietet insgesamt 15 abwechslungsreiche Missionen



Pet in TV dürfte eine ernsthafte Konkurrenz für das Tamagotchi werden



NFL Xtreme verspricht unterhaltsame American Football-Action, auch für Anfänger

sten Winter sind mit **Cool Boarders 3** wieder Snowboardfreuden angesagt. Beim dritten Teil haben sich die Designer besonders viel vorgenommen. So bietet das Gleitvergnügen eine edle HiRes-Grafik



Läßt das Tanzbein schwingen: **Bust a Groove** dürfte vor allem für Parappa the Rapper-Fans hochinteressant sein

und viele weitere grafische Verbesserungen. Beim Gameplay stehen Euch 36 Abhänge und Halfpipes zur Auswahl, wobei Ihr viele Strecken erst erfahren müßt. Hinzu kommen 20 individuelle Snowboards und zehn Bretter, die miteinander kombinierbar sind. Außerdem haben die Designer das Link-Kabel wiederentdeckt. Neben dem normalen Split-screen können nämlich durch das Verbindungskabel gleich zwei Snowboarder auf einem vollen Bildschirm gegeneinander antreten. SCEI hat sich nach Nightmare Creatures mit **The Fifth Element** die Rechte

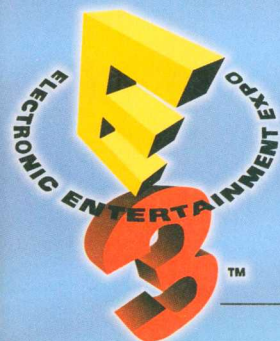
zum zweiten Kalisto-Titel gesichert. Es handelt sich um ein dreidimensionales Action-Adventure, das auf der Grundlage des spannenden Scienc-Fiction-Films entstanden ist und 15 lange Levels bietet. Interessanterweise könnt Ihr das Abenteuer wahlweise mit Korb oder der schnuckeligen Leeloo bewältigen. Etwas völlig Neues ist die ungewöhnliche Puzzle/Action-Mixtur **Popcorn**. Bei diesem comicitigen Labyrinthspiel müßt Ihr Euch entscheiden, mit welchem Charakter Ihr den nächsten Level meistert, um eine bestimmte Anzahl an Schlüsseln zu ergattern, was logischerweise im Verlauf des Geschicklichkeitsspiels immer schwieriger wird. Lust auf Tanzen? Dann dürfte **Bust a Groove** genau das Richtige für Euch sein. Diesen inoffiziellen Parappa the Rapper-Nachfolger haben wir Euch bereits einmal unter dem originalen Japan-Titel Bust a Move in der Rubrik Big in Japan vorgestellt. Wie bei Parappa the Rapper müßt Ihr im richtigen Rhythmus die Tasten und das Steuerkreuz drücken, damit

Eure virtuellen Diskokönige das Tanzbein schwingen. Die Bewegungsabläufe und der Soundtrack sind sehens- und hörensenswert. Auch **Pet in TV** haben wir schon einmal erwähnt. Dieser Titel ist eine Art Tamagotchi-Variante, jedoch mit wesentlich mehr Spielteufe und Möglichkeiten. Last but not least kommen noch Sportfans auf ihre Kosten. Bei der American Football-Sim **NFL Xtreme** wurde das Regelwerk stark gelockert, der Spielspaß jedoch erhöht. Im Spiel 5 gegen 5 steht neben der Taktik diesmal vor allem die Action im Vordergrund, was dem Spielvergnügen sehr zugute gekommen ist - nicht für AF-Fans interessant.



Bei **Popcorn** kommen Geschicklichkeitsliebhaber und Tüftler gleichermaßen auf ihre Kosten

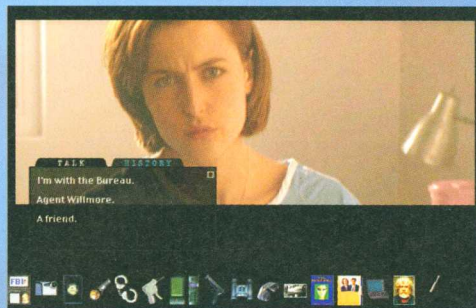
Wissenswertesdaten	
Bust a Groove	November
Cool Boarders 3	Dezember
Crash Bandicoot 3	Dezember
NFL Xtreme	Oktober
Pet in TV	Juli
Popcorn	Ende '98
Spyro the Dragon	November
Syphon Filter	November
The Fifth Element	September
The X-Files	September



best three

Jump & Run

- ① - Spyro the Dragon (SCEI)
- ② - Croc 2 (FOX Interactive)
- ③ - Wild 9 (Shiny)



The X-Files bietet sage und schreibe 4 Stunden aufwendiges Filmmaterial, verteilt auf fünf CDs



Gleichberechtigung: Diesmal dürft Ihr sogar mit Crashes Schwester Coco durch die 3D-Levels hüpfen



Neu: Statt im Weltraum zu schweben, erlebt Ihr diesmal unter Wasser die Tücken der Schwereelosigkeit



Crash 3 wartet mit vielen neuen Gegenständen auf, unter anderem auch mit einer fetten Panzerfaust

Crash Bandicoot 3



Spätestens seit seinem zweiten Auftritt dürfte sich der rote Wüstenkote als SCEs Vorzeigemas-kottchen etabliert haben. Wie es sich für einen echten Serienstar gebührt, gibt es auch dieses Jahr ein neues Jump & Run-Abenteuer des kleinen Wirbelwinds. Natürlich hat sich am hüpfplastigen Gameplay nichts Dramatisches verändert, dennoch kann man

Crash 3 als eine interessante Rundumverbesserung gegenüber dem Vorgänger bezeichnen. Das fängt schon bei der Technik an. Statt die alte 3D-Engine noch einmal zu verwenden, wurde eine völlig neue entwickelt, um eine höhere Auflösung und noch mehr Detailreichtum zu erzielen, was den Machern auch sehr gut gelungen ist. So bieten die unterschiedlichen

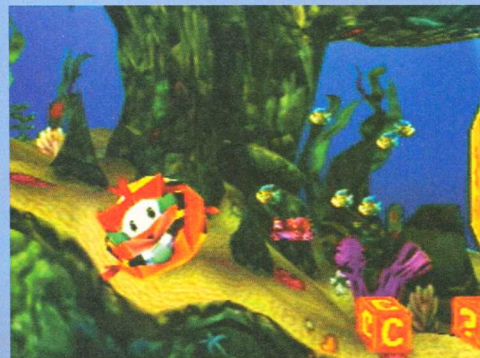
Welten streckenweise geradezu malerische Polygon-Kompositionen und einen wesentlich höheren Abwechslungsreichtum - Prädikat First Class. Auch spielerisch wird schon alleine durch die Story deutlich mehr Facettenreichtum geboten, da Dr. Neo Cortex diesmal durch die Zeit reist, um wieder einmal Unheil anzurichten. Dementsprechend viel gibt es diesmal zu sehen: Mit einem Tiger-Baby reitet Ihr über die Chinesische Mauer, taucht unter Wasser auf der Suche nach Atlantis oder werdet in der Steinzeit von einem riesigen Triceratops verfolgt. Auch bei den Aktionsmöglichkeiten und Items hat sich etwas getan. Mit dem Doppelsprung oder dem Body Slam seid Ihr für die aggressive Gegnerschaft bestens gewappnet, während Turboschuhe, ein Hover Board oder Panzerfaust für ein kurzzeitiges Crash-Doping sorgen. Bei den Aktionsmöglichkeiten handelt es sich jedoch um Fähigkeiten, die Ihr im Laufe der Hopserie erst einmal erlernen müßt, ehe Ihr sie einsetzen könnt. Als weiteren spielerischen Gag lernt Ihr diesmal Crashes Schwester Coco kennen, mit der Ihr durch die 3D-Levels ziehen dürft.



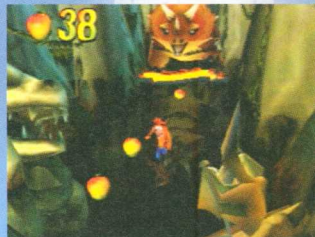
Sämtliche Levels sind erneut durch eine Oberwelt miteinander verbunden



Niedlich: Der Mini-Dino ist bislang das niedrigste Reittier, das Crash jemals besteigen durfte



Völlig aufgebläht: Alleine die comicartigen Sterbesequenzen sind ihr Geld wert

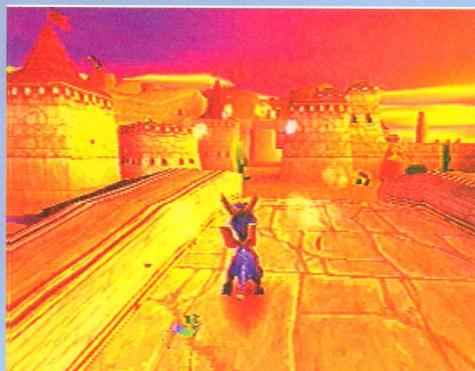


Der Zeitsprung macht es möglich: In der Steinzeit sorgt ein grollender Triceratops für eine gepflegte Hektik





Durch den knuddeligen Grafikstil sollen auch jüngere PlayStation-User angesprochen werden



Grafische Meisterleistung: Bei Spyro könnt Ihr manchmal bis zum Horizont blicken, ohne daß sich die Grafik merklich aufbaut



Im Kristallschloß beeindrucken tolle Farbspiele



Eine kleine Libelle ist der ständige Begleiter von Spyro und hilft Euch dabei, die zahlreichen Kristalle einzusammeln

Spyro the Dragon



Der ganz große Star beim SCEI trug keinen berühmten Namen, sondern war ein brandneues Videospiel-Projekt, das im kommenden Weihnachtsgeschäft sicherlich für exzellente Verkaufszahlen sorgen wird. Bereits das Team hinter Spyro (der ehemalige Arbeitstitel lautete übrigens schlicht „Pete“) deutet auf einen Softwarekracher erster Kajüte hin. Produziert wird das dreidimensionale Hüpfspiel von Mark Cerney, der sich durch die Crash Bandicoot-Serie einen Namen gemacht hatte, während sich das PlayStation erfahrene Team von Insomniac (Disruptor) um die Programmierung kümmert. Im Gegensatz zum futuristischen Ego-Shooter Disruptor geht es bei Spyro the Dragon comicartig und noch knuddeliger zu als bei Crash Bandicoot. Ihr schlüpft - wer hätte es gedacht - in die Rolle des lilafarbenen Drachen Spyro, der seine gesamte Familiensippe retten muß, da ein Fiesling namens Gnorc sie in Kristallstatuen verwandelt hat. Im Gegensatz zu Crash hat man es mit einem waschechten 3D-Jump & Run zu tun, sprich Ihr genießt eine vollkommene Bewegungsfreiheit innerhalb der weitläufigen Areale und Oberwelten. Das

hat im Jahre 1998 sicherlich nicht mehr so viel zu sagen, doch wer Spyro einmal gesehen hat, dürfte verblüfft sein, denn solch eine blendende Qualität hat man bislang nur bei Gex 3D erlebt. Euer Feuerspucker hüpf und fliegt sogar manchmal mit solch einem hohen Tempo durch die kunterbunten Areale, daß Lara Croft dagegen wie eine steife Bleiente anmutet (wenngleich sie „geringfügig“ mehr Sex Appeal hat). Gerade dieses hohe Spieltempo, gepaart mit der lupenreinen Grafikqualität (ich habe im Verlaufe meiner Testphase keine wegplappenden Polygone erlebt), macht aus Spyro ein ungemein unterhaltsames Spiel. Hinzu kommt eine sehr gefühlvolle Steuerung.

Mit dem Analog-Stick könnt Ihr präzise das Lauftempo regulieren, springen, rollen und per Tastendruck eine wirkungsvolle Feuersalve hauchen. Auch beim Gameplay fährt das Team schwere Geschütze auf. Spyro ebnet sich seinen Weg durch über 36 große Levels, die vor Geheimräumen und Bonus-Abschnitten nur so strotzen sollen. Garniert wird der flotte Hopper zudem mit vielen Spielelementen. Beispielsweise gibt es einige Runden, in denen Ihr durch Ringe fliegen müßt, um Extras abzustauben. Ohne Zweifel sollte man sich dieses kleine 3D-Wunder schon einmal vornehmen.



Bei Anpfiff Action

1  WLS Saison 98/99  

2  published by **EIDOS** INTERACTIVE

3 **Sitzplatz überdacht**

4 Mo-So	24 Stunden	3358 *
---------	------------	--------

5 *Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek.
 *Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen
 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus
 6  *Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Welt-
 liga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere
 7  ... und unberechenbares Wetter
 Keine Haftung für Personen- und Körperschäden,
 sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln.
 Bei Verlangen: Weiterspielen!

10  
 11  **WORLD LEAGUE SOCCER**

12 **Die Dauerkarte für's Vergnügen.**

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

∞





Zum Totlachen: Wenn Ihr eine Gruppe von Mudokons reizt, entbrennt eine Massenschlägerei



Das extrem stilvolle und unterhaltsame Intro von Abe's Exodius ist bereits fertig



Der dreidimensionale Actionreißer Duke Raider soll Tomb Raider Konkurrenz machen



GT Interactive
Expect the unexpected.

GT Interactive

Abe's zweiter großer Auftritt

Der Stand von GT Interactive war erstaunlich weitläufig. Wenn man jedoch genauer hinsah, blieb unter dem Strich doch nur ein kleiner Haufen von PlayStation-Neuheiten übrig. Zwei der Neuheiten erscheinen noch nicht einmal in Deutschland: Zum einen der abgedrehte Twisted Metal-Verschnitt **Rouge Trip**, bei dem man aberwitzige Extrawaffen, wie beispielsweise einen Riesen-Hot Dog, einsetzen kann, zum anderen das futuristische Snowboard-Vergnügen **Streak**, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Doch nun zum Wesentlichen: Der klare Star der E3-Messe war das vermeintliche „Bonusspiel“

Abe's

Exodius, das in einem kleinen Kinosaal präsentiert wurde. Da wir auf die Story bereits in der letzten Ausgabe genauestens eingegangen sind, fangen wir gleich mit dem Gameplay an. Während in technischer Hinsicht alles beim alten geblieben ist (ungemein detaillierte Render-Grafiken, tolle computeranimierte Filme), hat sich vor allem bei der künstlichen Intelligenz eine ganze Menge getan. So wurde das Repertoire an verbalen Befehlen stark erweitert. Neu ist beispielsweise ein energisches „Nein“ oder der Befehl „All ya“. Durch letzteren Befehl befiehlt Ihr neuerdings gleich mehrere Artgenossen von Abe, was nicht nur deren Rettung ungemein erleichtert, sondern bei einigen Rätseln auch zwingend notwendig ist. Zum Beispiel müßt Ihr gleich sechs Zahnräder gleichzeitig drehen, um eine Barrikade beiseite zu schieben. Das Tollste an Abe's Exodius ist jedoch die stark verbesserte künstliche Intelligenz (AI). Jedes Wesen hat nicht nur sein eigenes Charakterprofil, son-

dern auch individuelle Gemütszustände. Wenn Ihr beispielsweise mehrere Mudokons (Abe's Artgenossen) aus Versehen umbringt, und andere das mitbekommen, werden sie traurig und sind nicht mehr so gefolgsam. In diesem Falle hilft manchmal nur eine kräftige Watsche, um ein Mudokon umzustimmen. Solch eine Aktion kann sogar zu einer richtigen Massenschlägerei führen, wenn gleich mehrere Artgenossen dicht beieinander stehen, was bei den Vorführung zu lauten Lachanfällen geführt hatte. Gelacht wurde auch über die neuartigen Furz-Techniken. Ihr könnt mit einem Furz andere Wesen verärgern und solche auch als biologische Bombe einsetzen. Abe's Exodius ist darüber hinaus doppelt so umfangreich wie der Vorgänger und wird daher auf zwei CDs ausgeliefert. Ebenfalls ein großer Titel dürfte **Duke Raider** (Arbeitstitel) werden. Die Anlehnung an Tomb Raider deutet bereits an, daß hier Lara Croft Konkurrenz gemacht werden soll. Doch statt scharfe Kurven

gibt es hier vor allem mächtige Muckis und viele Großkaliber zu bewundern. Der muskulöse Blondschof Duke ballert sich wie bei Tomb Raider in der Third-Person-Perspektive durch weitläufige Areale, löst kleinere Rätsel, kommuniziert allerdings herzlich wenig. Cool ist vor allem die Idee mit dem Jet Pack, durch den Ihr innerhalb der abwechslungsreichen 3D-Levels umherschweben könnt, vorausgesetzt der Treibstoff reicht aus. Zu guter Letzt konnte man schon eine aussagekräftigere Version zu **B-Movie** erblicken. Es entpuppt sich immer mehr als futuristischer 3D-Shooter mit einer farbenprächtigen Polygon-Grafik, mit vielen Missionen und witzigen UFOs im B-Movie-Stil.



Bei **B-Movie** wird das klassische Shoot 'em Up-Konzept à la Air Combat in zum Teil schrille Farben verpackt





Interview

mit Lorne Lanning, Erfinder des Oddworld-Imperiums, über seine Arbeitsauffassung und ganz eigene Videospielvisionen.



„Ich glaube, daß die Videospielbranche immer noch in ihren Kinderschuhen steckt.“

PlayStation Games: Wer zeichnet sich eigentlich für Oddworld verantwortlich?

Lorne Lanning: Ich bin an allem Schuld! Vor 4 Jahren gründete ich zusammen mit Sherry McKenna Oddworld Inhabitants, um die Welt von Oddworld zu erschaffen und um die Geschichten über Oddworld, die wir schon geschrieben hatten, zu verwirklichen.

PSG: Es ist doch Ihre Stimme im Spiel, oder?

LL: Ja, wir haben meine Stimme in Oddworld benutzt. (imitiert Abe: „Is just enough!“)

PSG: Es ist Ihre Stimme, es ist Ihre Idee. Möchten Sie für alles verantwortlich sein?

LL: Die verschiedenen Produktionszweige, die wir benötigen, werden immer komplizierter, und eine Menge Leute sind dafür vonnöten. Mit Oddworld entsteht ein Videospiel, das das Vorbild einer Hollywoodproduktion in die Videospielbranche überträgt, und ich bin somit eine Art Regisseur. Meine Stimme wurde verwendet, weil ich genau weiß, wie und was die Charaktere sagen sollen.

PSG: Sie sind somit ein Perfektionist. Sind Sie auch ein strenger Chef?

LL: Wir sind alle Profis, und wir haben sehr hohe Standards. Für jemanden, der wirklich etwas in seine Arbeit einbringen will und der sich bewußt ist, daß man für große Projekte auch viel Zeit und Geduld benötigt, ist die Arbeit hier ein Traumjob.

PSG: Das hört sich ganz nach einer Einstellung wie in Hollywood an.
LL: Ja, auf jeden Fall. Aber nur die guten Seiten der „Hollywood-Einstellung“. Wegen der schlechten Seiten sind wir nämlich in die Videospielbranche gewechselt.

PSG: Ein wichtiger Unterschied zu Filmen ist, daß Videospiele eigentlich keine Frage des reinen Geschmacks sind. Es gibt entweder gute oder schlechte. Was denken Sie darüber?

LL: Ich glaube, daß die Videospielbranche immer noch in ihren Kinderschuhen steckt, daß sie noch sehr unreif ist. Die Kunden akzeptieren Spiele mit schlechter Handlung und schlecht animierten Figuren, solange das Gameplay stimmt. Und was Hollywood immer noch nicht auf die Reihe bringt, das ist eben dieses gute Gameplay.

PSG: Haben Sie schon die ganze Story von Oddworld im Kopf?

LL: Ja, wir wissen genau, was wir die kommenden 10 Jahre entwickeln werden.

PSG: Vielleicht können Sie uns etwas mehr verraten. Steuert man beispielsweise im letzten Teil von Oddworld den gleichen Charakter wie im ersten?

LL: Die Quintologie fängt mit Abe's Oddsee an, und Abe ist somit der erste Charakter. Bis zum fünften Teil wird es auch fünf Charaktere geben, die alle dasselbe Ziel verfolgen.

PSG: Also bietet Munch's Oddsee, der offizielle zweite Teil, einen neuen Charakter?

LL: Ja, aber auch Abe wird in diesem Spiel vorkommen, und man kann sowohl Abe als auch Munch steuern. Und dann kommt Squeak's Oddsee, wo man Abe, Munch oder Squeak übernehmen kann.

PSG: Was ist mit dem vierten und fünften Teil?

LL: Top Secret! (lacht verlegen, nachdem er bereits zuvor verraten hat)

PSG: Abe's Oddsee ist perfekt durchgestylt, was wohl auch mit Ihrer Hollywood-Vergangenheit zu-

sammenhängt. Ich nehme daher an, daß in Ihrer Art Department bei Oddworlds Inhabitants sehr viele Leute arbeiten.
LL: Ja, bei uns arbeiten wirklich eine Menge Leute an den Spielen. Angefangen beim Design übers Zeichnen bis hin zu den 3D-Computer-Graphics sind es so um die 30 Mitarbeiter.

PSG: Da Sie ja die Idee zu den Charakteren hatten, geben Sie den Designern auch Anweisungen, was Sie unbedingt haben möchten?

LL: Ja manchmal. Bei Abe zum Beispiel habe ich gesagt: Er muß häßlich sein! Er muß diese und jene Wesenszüge haben. Und ich wollte, daß man seine Gefühle in seinen Augen ablesen kann. Wenn ich dann die Vorschläge in den Händen halte, besprechen wir sie und entscheiden dann, was wir verändern und was nicht. Normalerweise brauchen wir circa 100 Veränderungen, bis wir zufrieden sind. Die Charaktere sind nicht nur für die Neuzugler konzipiert, sondern für die Ewigkeit.

PSG: Ich habe den Eindruck, daß Sie bereits in Ihrer eigenen Oddworld-Welt leben. Wie stellen Sie sich das fertige Spiel vor, vor allem mit Bezug auf die AI (künstliche Intelligenz)?

LL: Munch's Oddsee ist das zweite Spiel der Quintologie, und niemand kann sich vorstellen, wie weit wir das Gameplay in den kommenden zweieinhalb Jahren perfektionieren werden. Sie müssen dann kommen und sich das anschauen, um es zu verstehen. Ich werde Ihnen dann erzählen, daß sich erneut niemand den Fortschritt zum 3. Teil der Quintologie vorstellen kann.

PSG: Was mich so überrascht, das ist, daß Sie von einer Hardware sprechen, die noch gar nicht entwickelt worden ist. Das ist alles noch Zukunftsmusik?

LL: Ja, das ist richtig. Die Technologie muß mit der Phantasie gleichziehen. Wir haben uns für den 32-Bit-Sektor entschieden, da wir denken, daß Videospiele die Zukunft gehört. Nicht nur um damit Geld zu verdienen, sondern weil Spiele in Zukunft eine Art Kunst werden. Sie werden bald so wichtig wie Filme,

Fernsehen, Lesen oder Theater sein. Aber Videospiele werden noch nicht wie Kunst behandelt. Wir haben uns gesagt: Laßt uns jetzt am Anfang einsteigen, wo die PlayStation noch primitiv ist. Wir haben Werbespots gedreht und Filme gemacht, aber ein gutes Videospiel zu entwickeln gehört zu den schwierigsten Aufgaben, die wir je hatten. Um zu Abe's Exodds zurückzukommen, es gibt eben noch nicht die Hardware, um Munch's Oddsee zu realisieren. Vielleicht klappt es ja auf dem Dreamcast (die neue Sega-Konsole A.D.R.) oder der PlayStation 2, und sogar das wird schwierig.

PSG: Sie sind aber in der Lage, solche Zeitlücken mit Spielen wie Abe's Exodds zu füllen?

LL: Ja, das sind Bonusspiele.

PSG: Das ist wohl das größte Bonusgame in der Videospielgeschichte.

LL: Ja. Wir nehmen die ganze Sache sehr ernst. Uns wurde auch schon angeboten, Filme zu drehen. Was wir auch machen werden, aber unser Hauptaugenmerk gilt den Games.

PSG: Es ist doch nur noch eine Frage der Zeit, wann Ihre Charaktere Filmstars werden, nicht wahr?

LL: Es freut mich, wenn Sie das sagen. Wie gesagt, haben wir die Firma gegründet, um Oddworld zu schaffen. Heutzutage sind computergestützte Filme einfach zu teuer. Es gibt ein paar Firmen, die für so ein Projekt 60 oder 80 Millionen Dollar bezahlen. Aber wir werden das nicht tun. Wenn wir in der Lage sind, sie zu den Kosten, die wir uns vorstellen, realisieren zu können, dann werden wir auch Filme machen. Davon abgesehen: Jedes unserer Spiele ist ein Film.





Darkstalkers 3 wartet mit den außergewöhnlichsten Charakteren und Special Moves auf



Pocket Fighters sieht nicht nur infantil aus, es spielt sich auch dank vereinfachter Steuerung kinderleicht

CAPCOM Capcom

... prügelt sich weiter durch

in der klassischen Comic-Grafik fertig. Vor allem die überaus witzigen Special Moves sind hier sehenswert. Auch bei **Darkstalkers 3** fliegen die Fäuste. Diesmal bilden jedoch Monster, Mumien und Mutationen das Kämpferensemble. Die Charaktere und ihre zum Teil aberwitzigen Special Moves können an dieser Stelle

kaum beschrieben werden - man muß es einfach gesehen haben.

Erwartungsgemäß gab es beim Street Fighter-Erfinder wieder einmal eine Menge Prügelspielkost zu sehen, leider aber nur eine richtige E3-Premiere. Beim neuartigen Polygon-Klopfer **Rival Schools** treten zur Abwechslung einmal 14 Teenager aus rivalisierenden Schulgangs gegeneinander an. Gekämpft wird im Tag Team-Modus, d.h., es treten jeweils zwei Charaktere zum Faust-

kampf an, wobei Ihr jederzeit zwischen den beiden Nasenbrechern hin- und herschalten könnt. Ansonsten fällt noch die sogenannte Burning Vigor Attack auf, eine Art Supermove, bei dem sich der gesamte Bildschirm schwarz färbt. Bei **Pocket Fighter** wurden zwölf Capcom-Charaktere einfach kräftig auf Knuddelig getrimmt, die Steuerung etwas vereinfacht, und schon ist das „neue“ Street Fighter II-Spiel



Bei **Rival Schools** treten zur Abwechslung einmal Schulkinder gegeneinander an

rscheinungsdaten

Darkstalkers 3	Herbst '98
Rival Schools	Oktober
Pocket Fighters	3. Quartal

namco namco

Soul Blade 2 ist da!



Pac Man 3D verknüpft auf geschickte Art und Weise ursprüngliche Pac Man-Elemente mit einem 3D-Jump & Run-Umfeld

Die PR-Arbeit von Namco gilt als berühmt-berüchtigt. Screenshots gibt es sowieso nicht und mit Neuheiten geizt die renommierte japanische Softwarefirma seit je her. Immerhin gab es im Spielhallenbereich eine sehr interessante Neuheit. **Soul Excalibur** ist der offizielle Nachfolger zum Schwertgefühlt Soul Blade. Diesmal treten insgesamt elf Charaktere an den Start, darunter auch einige neue Gesichter, wie beispielsweise der furchterregende Hüne Nightmare, die man teilweise erst einmal erspielen muß. Neben vielen neuen Aktionsmöglichkeiten fällt vor allem die luxuriöse Grafik auf. Geradezu verschwenderische 3D-Architekturen als Hintergrundszenarios sowie extrem detailliert modellierte Kämpfer verwöhnen das Auge. Die Kehrseite der Medaille ist jedoch die



Soul Excalibur bietet noch mehr Charaktere, Attacken und vor allem eine Edel-Grafik, die man bei kaum einem anderen Arcadespiel gesehen hat

Gewißheit, daß man diesen Titel in der Qualität niemals auf der PlayStation erblicken wird. Dafür beehrt uns der gelbe Nimmersatt in der amüsanten 3D-Hopserei **Pac Man 3D** demnächst noch einmal. Trotz der komplett dreidimensionalen Areale haben die Designer allerlei alte Spielelemente in die

Hüpferei integriert. So müßt Ihr nach wie vor Pillen auffressen, zeitweilig vor den Geistern davonlaufen sowie sie ihrerseits nach der Einnahme einer Super-Pille jagen.



rscheinungsdaten

Pac Man 3D	Februar '99
Tales of Destiny	k.A.



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 spielen, 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



Thrill Kill bietet eine blutige Fehde für bis zu vier Knochenbrecher gleichzeitig



Fußball wie anno dazumal: Dank Viva Soccer könnt Ihr sämtliche WMs seit 1954 nachspielen

Abwechslung war bei Virgin dieses Jahr Trumpf, denn jede ihrer vier Neuheiten steht für ein eigenständiges Genre. Fangen wir an mit **Command & Conquer 2: Der Gegenschlag**, das wir ja schon einmal näher vorgestellt haben. Das Echtzeit-Strategie-Epos sieht nicht nur sehr gut aus, es spielt sich auch dank einer übersichtlichen Menüführung optimal und bietet darüber hinaus einige neue Spielelemente. **Thrill Kill** wandelt hingegen auf Beat 'em Up-Pf-

aden, und zwar in brutaler Art und Weise. Bis zu vier Spieler gleichzeitig liefern sich in kleinen Arealen, wie bei spielsweise in einer Gummizelle, blutige Kämpfe. Neben dem morbiden Charakterfeld, bestehend aus Irren, Mördern und anderen Splatter-Figuren, fallen vor allem die extrafriesen Supermoves auf. Der nächste Genrewechsel: Bei **Viva Soccer** wird logischerweise Fußball gespielt. Diesmal habt Ihr jedoch die Möglichkeit, nicht nur das Nationalteam, sondern auch



Virgin Interactive

Vier Spiele, vier Genres

die Zeitperiode zu bestimmen. WM '82 Halbfinale Deutschland gegen Frankreich? Kein Problem. Neben den original 1500 Kickern (!) gibt es je nach Zeitperiode sogar den entsprechenden Soundtrack sowie die standesgemäße Frisur und Original-Trikots. Zum Abschluß wird bei **Professional Sports Car Racing** kräftig Gas gegeben. Es handelt sich

um eine weitere GT-Raserei, die dank der engen Zusammenarbeit mit dem Professional Sports Car Racing-Team viel Realismus verspricht.



Professional Sports Car Racing bietet eine recht realistische Steuerung und viele Tuning-Möglichkeiten



Wischenungsdaten

C&C 2: Der Gegenschlag Sept.
Prof. Sports Car Racing Ende '98
Thrill Kill Herbst '98
Viva Soccer September

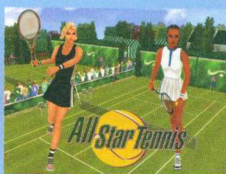


Ubi Soft

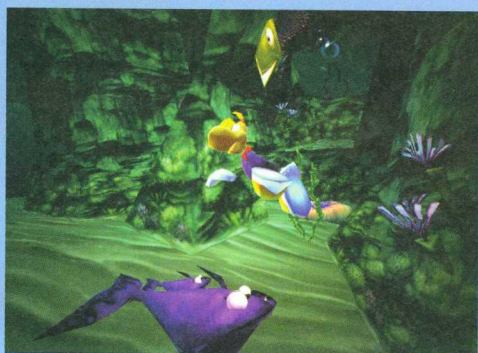
Warten auf Rayman 2

Das französische Softwarehaus Ubi Soft hat sich vor allem im Konsolenbereich viel vorgenommen, nachdem sie sich in den vergangenen Jahren fast ausschließlich dem PC gewidmet hatten. Das merkt man dem Pressmaterial auch an, auf dem - wenn überhaupt - nur PC-Bilder drauf sind. Dies trifft auch auf **Rayman 2** zu, die Fortsetzung in 3D zum beliebten

Jump & Run-Spiel. Wenn es Ubi Soft gelingen sollte, nur annähernd die PC-Qualität zu erreichen, dann dürfte uns ein technisch aufregendes und abwechslungsreiches 3D-Jump & Run bevorstehen. Nach **Tennis Arena** gibt es mit **All Star Tennis '99** eine weitere Simulation, bei der im Gegensatz zum genannten Titel der Schwerpunkt auf den Simulationsaspekt gelegt wurde. Der erste spielerische Eindruck war schon recht positiv. Ebenfalls einen guten ersten Eindruck hinterließ auch die futu-



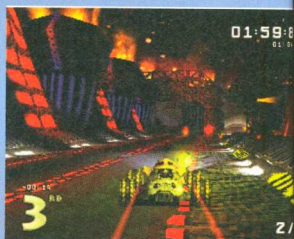
Eine ausgereifte Tennis-Simulation mit bekannten Gesichtern soll **All Star Tennis '99** werden



Von **Rayman 2** gibt es derzeit leider nur aufregende PC-Bilder zu sehen

ristische Raserei **S.C.A.R.S.** Mit bewaffneten Boliden fegt Ihr durch ein abwechslungsreiches Repertoire an Rundkursen, sammelt Power Ups ein und versucht, durch fahrerisches Geschick mit den Tücken der Strecken fertigzuwerden - sehr actionlastig. Aus der Abteilung

Zukunftsmusik kommt noch das stilvolle Adventure **Chaos** (Arbeitstitel), das erst im nächsten Jahr erscheinen wird.



Rennaction der gehobenen Güte bietet **S.C.A.R.S.**



Wischenungsdaten

S.C.A.R.S. 3. Quartal
All Star Tennis '99 3. Quartal
Rayman 2 Anfang '99
Chaos (Arbeitstitel) 1999



Europress

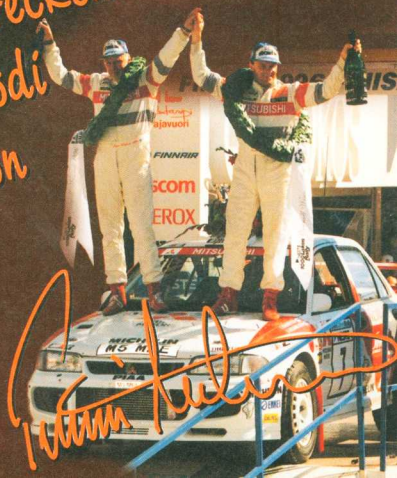
tommi mäkinen

rally

Spürt die Hand des Meisters



Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken





EIDOS
INTERACTIVE Eidos

Lara forever!



Sascha Green-Kaiser,
PR Managerin Eidos Deutschland:
„Unser Software-Line Up ist so
facettenreich wie nie zuvor“

Auf welchem Stand gab es die hübschesten Mädels? Natürlich wieder einmal bei Eidos. Das lag nicht nur an den regelmäßigen Auftritten der offiziellen Lara Croft-Darstellerin, die von den männlichen Besuchern frenetisch gefeiert wurde, auch die anderen Hostessen hoben den Schönheitsquotienten ordentlich an. Doch wollen wir nicht zu stark abdriften. Das Software Line-Up von Eidos war sehr abenteuerlastig. Das fängt schon bei **Ninja: Shadow of Darkness** an, das jedoch im Gegensatz zu den anderen Projekten sehr viele Arcade-Elemente bietet. In der Third-Person-An-



Ninja ist ein sehr kurzweiliges Action-Adventure mit vielen Arcade-Elementen

sicht joggt Euer Ninja durch poppig gestaltete 3D-Levels, vernichtet die Gegnerschar standesgemäß mit dem Samurai-schwert oder mit Wurfsternen, sammelt Power Ups ein und löst allerlei kleinere Rätsel. Ninja spielt sich erfrischend unkompliziert, kann aber auch mit Spielwitz aufwarten. Bei **Omikron: The Nomad Soul** schlüpfte Ihr in die Rolle eines „Seelensammlers“, der die Körper von anderen Menschen übernehmen kann. Die Hersteller versprechen ein technisch aufwendiges 3D-Adventure mit vollkommener Bewegungsfreiheit und dichter Atmosphäre. **Vermín** bietet ebenfalls eine sehr intensive Atmosphäre und die Möglichkeit, andere Körper kontrollieren zu können, jedoch bei einer weitaus humorvolleren Präsentation. Durch seine gerenderten Hintergrundgrafiken erinnert das Action-Adventure etwas an Capcoms Grusel-Adventure.



Vermín verbindet humorvolle Charaktere mit Grusel-Ambiente

Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft



Nachdem Eidos zur Überraschung vieler Pessimisten doch noch einen dritten Teil für die PlayStation angekündigt hatte, gab es auf der Messe die erste spielbare Version zu sehen. Natürlich war die Spannung groß, doch leider war zumindest die erste Alpha-Version nicht so aussagekräftig. Laut Core soll die Grafik diesmal hochauflösend sein, was mir persönlich jedoch nicht aufgefallen ist und viele neue Effekte bieten, wie in Echtzeit berechnete Lichteffekte, Wettereinflüsse, und einen höheren Detailreichtum. Bei dem Spielablauf haben sich die Hersteller einige löbliche Verbesserungen einfallen lassen. So gibt es nach den ersten sechs Missionen die Möglichkeit, aus mehreren den weiteren Verlauf zu bestimmen. Darüber hinaus bieten die einzelnen Abschnitte noch mehr exotisches Flair, angefangen bei einer indischen Wüste bis hin zu malerischen Inseln im Südpazifik. Positiv fällt zudem die neuartige Sprintaktion auf, durch die das Spieltempo merklich flatter geworden ist. Ansonsten unterstützt Tomb Raider den Dual Shock-Controller, was

sich natürlich positiv auf die Steuerung auswirkt. Mehr Infos gibt es leider noch nicht.



Das Action-Adventure **Omikron** gehört zu den ehrgeizigsten Videospielprojekten, die Eidos bislang in Angriff genommen hat



Das bislang einzige **Tomb Raider III**-Bild offenbart nicht nur eine schlankere Taille der Heroine, sondern auch einen höheren Detailreichtum



**best
thre3**

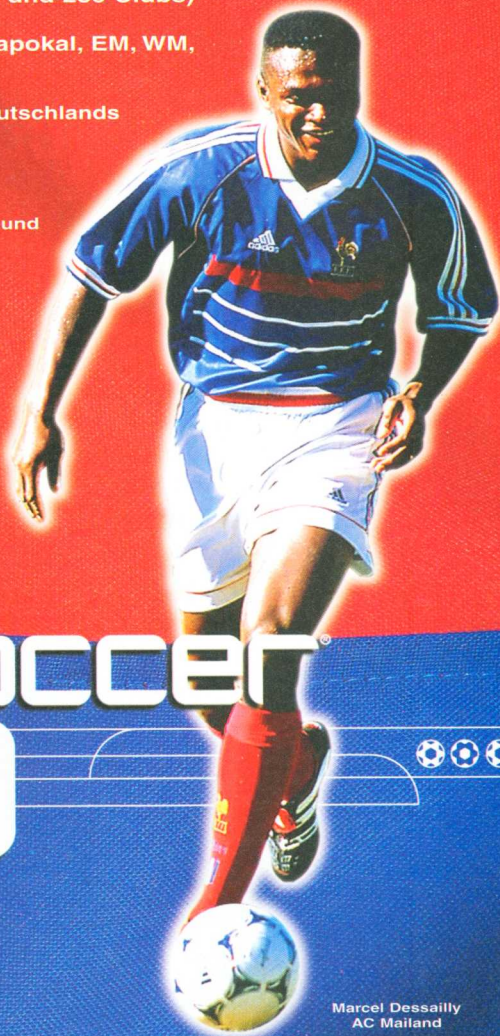
Die besten
E3-Premieren

- ① - Spyro the Dragon (SCEI)
- ② - Kensei (Konami)
- ③ - Wild 9 (Shiny)

erscheinungstermin

Vermín	1999
Ninja: Shadow of Darkness	September
Omikron: The Nomad Soul	Ende '98
Tomb Raider III	Weihnachten '98

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas power soccer 98





Activision

Activision

Digi-Bruce kommt endlich

Activision gehört zu den ältesten Softwarefirmen überhaupt. Schon in den guten alten Atari VCS 2600-Zeiten werkete die US-Firma Anfang der achtziger Jahre an den ersten ROM-Modulen herum. Nach einer kleinen Krise strotzt das Softwarehaus nun vor Taktendrang, und das demonstrierten sie mit ihren neuesten PlayStation-Projekten. Be-



Von der dreidimensionalen Marvel-Klopperei **X-Men** gab es nur eine erste Grafikstudie zu sehen



Smartbombe, Flucht in die Warpzone, herumfliegende Gesteinsbrocken - trotz der grafischen Veränderung weist **Asteroids** alle signifikanten Merkmale des Originals auf

sonders kurios mutete dabei die Marvel-Lizenz **X-Men** an, durch die Activision Capcoms Hoheitsgebiet betritt. Gerüchten zufolge gelang dieser Deal, weil Marvel mit Capcoms bisherigen Marvel-Prügelspielen in 2D nicht ganz zufrieden sei. Da es nur eine erste Grafikstudie zu sehen gab, kann man über die Qualität von **X-Men** leider noch nichts sagen, nur soviel: Es ist komplett in 3D gehalten und sieht recht vielversprechend aus. Gleiches gilt auch für **Asteroids**, der Neuaufgabe des Spielhallenklassikers von Atari aus dem Jahre 1979. Trotz der grafischen Frischzellenkur hat sich gegenüber dem ursprünglichen Spielprinzip nur wenig verändert. Nach wie vor pulverisiert Ihr mit gezielten Schußsalven heranschwebende Asteroidenbrocken, wobei sie die unangenehme Eigenschaft haben, sich nach jedem Treffer zu teilen. Eine Zusammenarbeit mit Dreamworks stellt **T'ai Fu** dar. Bei diesem fernöstlich angehauchten Actionspiel agiert ein Tiger mit umfassenden Kung Fu-Kenntnissen, der 20 Levels lang damit beschäftigt ist, seine Ehre wiederherzustellen. Neben der charmanten Polygon-Grafik fällt bei diesem Titel die Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten auf. Zum Abschluß sei noch erwähnt, daß sich Activision die Vertriebsrechte für das japanische Action-Adventure **Tenchu** von SCEJ gesichert hat.

Apocalypse

Dieser Titel weist eine interessante Hintergrundgeschichte auf. Vor gut zwei Jahren konnte Activision für eine sechsstelligen Dollarsumme Bruce Willis für ein Videospielprojekt gewinnen. In der ursprünglichen Version von **Apocalypse** agierte der virtuelle Bruce noch als Kompagnon, der Euch in brenzligen Situationen hilfreich zur Seite steht. Da sich dieses Konzept schließlich als unattraktiv entpuppte, wurde das Konzept umgestellt, so daß Ihr nunmehr selbst in die Rolle von Bruce Willis schlüpft. Es ist jedoch nach wie vor ein futuristischer Shooter à la **One**, bei dem Ihr, mit zahlreichen Wummen ausgestattet, durch triste Endzeit-Szenarien zieht, Feinde meuchelt, Power Ups einsammelt und riesige Endgegner in die Schranken weist. Da Ihr mit dem Analog-Controller gleichzeitig laufen und in alle Himmelsrichtungen ballern könnt, bietet **Apocalypse** sehr viel Spieltempo. Übrigens:



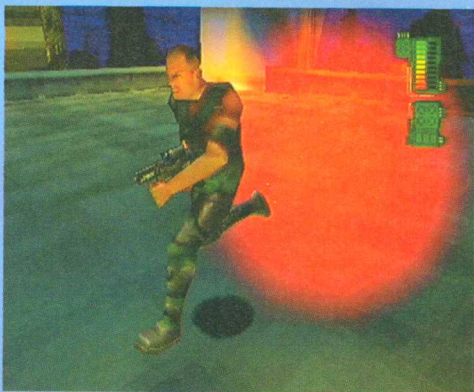
Auch in technischer Hinsicht hat sich in den letzten Monaten einiges getan, wie beispielsweise die Erhöhung der grafischen Auflösung.



Die Atmosphäre erinnert ein wenig an **Blade Runner**



Gleichzeitiges Laufen und Schießen in alle Himmelsrichtungen ist mit dem Analog Controller kein Problem



Nach dem überarbeiteten Konzept dirigiert Ihr nun selbst den Bruce Willis-Charakter, der seinem lebendigen Alter ego sogar ziemlich ähnlich aussieht



Reiseplan

Apocalypse	Herbst '98
Asteroids	Herbst '98
T'ai Fu	Herbst '98
Tenchu	Herbst '98
X-Men	Februar '99

Die besten Spiele auf Video

Die neuesten Games+++
+++Bewegte Szenen aus
Über 100 Videospielen
+++Aktuelle Previews+++
Die Highlights '98 für



ca. 120 Min. Laufzeit
+++Damit Du weißt,
was läuft.

Tekken 3+++Forsaken
+++Frankreich '98+++
Banjo-Kazooie++Gran
Turismo+++Zelda 64

+++1080 Snowboarding+++
Buck Bumble+++F-Zero X
+++Holy Magic Century+++
Alundra+++Wild Arms+++Colin
McRae Rally+++Batman&Robin
+++Men in Black+++N2D+++
Viper+++Buggy+++Dead or Alive
+++Shining Force 3+++Parasite Eve

und viele mehr...

Erhältlich im Fachhandel oder

einfach den Coupon abschicken an:
Walden Multimedia, Im Gewerbepark D13, 93059 Regensburg
oder telefonisch bestellen unter:

Tel.: 0941-448 104

oder faxen an:

Fax: 0941-448 106

Exklusivvertrieb in der Schweiz: AHA Computerspiele, Postfach,
CH - 3662 Seftigen, Tel.: ++41 (0)33-345 70 01, Fax: ++41 (0)33-345 70 04



GAMES ON FILM BESTELLCOUPON

- ☐ Ja! Schicken Sie mir das „GAMES ON FILM VIDEO“
- ☐ zum Preis von 24,95 DM (inkl. Porto/Verpack. Inland) bei Vorkasse (Bar/Scheck)
- ☐ zum Preis von 29,95 DM (inkl. Porto/Verpackung Inland) bei Nachnahme

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

PG07/98



Konami

Metal Gear Solid rules!

Konami präsentierte seinen Stand im bedrohlichen Metal Gear Solid-Design. Martialische Söldner patrouillierten, eine Lichtschranke am Eingang signalisierte Gefahr, und eine monotone Frauenstimme warnte jeden Besucher, der Konami einen Besuch abstatten wollte - cool!!!! Das Über-Action-Adventure Metal Gear Solid war natürlich DER Hit bei Konami, aber auch das üppige Softwarepaket war alles andere als von schlechten Eltern. International Superstar Soccer Pro '98 erscheint bekanntlich nunmehr erst im September, dürfte dann

aber durch seine bewährten Tugenden Optionsvielfalt, authentische Animationen und hohe Spielkultur wieder seine Fans finden. Als neuer spielerischer Gag wirken sich äußere Umstände auch auf die psychische Verfassung des Teams aus. Wählt Ihr beispielsweise einen schlechten Kapitän, zeigt das Team spürbar schlechtere Leistungen. Auf Tauchstation geht man hingegen bei Dolphin's Dream. Als Sporttaucher müßt Ihr bei diesem Unterwasser-Adventure innerhalb eines knappen Zeitlimits aus einem versunkenen Schiff möglichst viele Schätze bergen, ehe Ihr



International Superstar Soccer Pro '98 bietet Fußballkost vom Feinsten

wieder auftaucht. Auch in der Rubrik „Fortsetzung folgt“ gibt es etwas Neues. Kaum haben wir den ersten Teil der munteren Schlacht getestet, kündigt sich mit Poy Poy 2 auch schon das Sequel an. Erneut können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig mit Bomben bewerfen und gegenseitig durch die Lüfte schmeißen. Poy Poy 2 bietet noch mehr Levels, Gegenstände sowie eine Reihe von neuartigen Special Moves. Der bedeutungsvolle Titel Survivor - Day One darf zu den Action-Adventures gezählt werden. Ihr erwacht nach einem künstlichen Tiefschlaf in einem Kolonisierungsschiff und werdet

alsbald mit Aliens statt mit Euren Partnern konfrontiert. Acht actionreiche 3D-Levels stehen Euch bevor, bis Ihr wieder sämtliche Freunde aufgespürt habt. Neben den internen Produkten hat Konami auch eine Reihe von anderen Titeln lizenziert, wie beispielsweise sämtliche Telstar-Titel (Joe Blow, Assault). Als besonderes Schmankerl hat Konami zu unserer freudigen Überraschung sogar Ascis Strategie-Epos Masters of Monsters mit ins Programm aufgenommen, bei dem Ihr ein Rudel von Monstern befehligt und sie durch Erfahrungspunkte stetig aufbaut.



Ulf und seine Leibwächter: Schwerbewaffnete Söldner patrouillierten ständig über den Konami-Stand



Dolphin's Dream präsentiert sich als feucht-fröhliches Adventure mit großem Panikfaktor



Bei Poy Poy 2 verfügt jeder Recke über neuartige Aktionsmöglichkeiten



Um Schläge abzublocken, müßt Ihr je nach Attacke die Deckung hoch oder runter nehmen



Auch am Boden geht der Kampf mit neuen Aktionsmöglichkeiten unerbittlich weiter



Das Problem ist bekannt: Die Anzahl der Gegner ist groß, die Munition nur begrenzt



Kensei - Sacred Fist

Konami präsentiert in Atlanta ihr erstes waschechtes Prügelspiel, und was für eins! Durch die geradezu inflationäre Beat 'em Up-Flut ist es ohnehin für einen Newcomer sehr schwer, gegen Tekken & Co zu bestehen, doch Kensei hat eindeutig das Zeug dazu. Das fängt schon beim Kämpferfeld an, das aus über 20 Charakteren bestehen soll. Im Gegensatz zu Tekken handelt es sich dabei um eher normale Knochenbrecher, statt fiktiver Superhelden mit übermenschlichen Special Moves. Diese Strategie ist bei Kensei Programm, denn hier geht es äußerst realistisch zu. Angefangen beim Martial Arts-Spezialisten bis hin zum Wrestler sehen alle Bewegungsabläufe verblüffend echt aus - die Motion-Capture-Technologie macht es möglich. Neben diesen absolut sehenswerten Animationen begeistert Kensei vor allem durch das abwechslungsreiche Kampfgeschehen. So könnt Ihr nicht nur schlagen, treten oder seitlich aus-

weichen, sondern auch den Gegner nach dem Abblocken sofort mit einer speziellen Technik aus dem Gleichgewicht bringen und danach klassisch auskontern. Gerade dieser Punkt der aufeinander aufbauenden Schlagabfolgen macht aus Kensei etwas ganz Besonderes. Je nachdem in welcher Situation Ihr Euch befindet, stehen Euch auch unterschiedliche Moves zur Verfügung. Liegt Ihr beispielsweise am Boden, könnt Ihr den Gegner an den Beinen packen, der seinerseits mit Kopfnüssen kontert, usw. Auch wenn es gewagt klingt, aber Kensei hat das Zeug, selbst Tekken 3 in die Schranken zu weisen.



Die Technik ist sehr beschlagen: Neben aufwendigen Motion-Capture-Animationen gibt es hochauflösende Grafiken

Silent Hill



Neben geschlossenen Räumen stapft Ihr auch bei einem regen Schneetreiben über offenes Terrain

Nach Capcoms weltweiten Erfolgen möchten auch andere Hersteller am weltweiten Boom der Grusel-Action-Adventure kräftig mitverdienen. Mit Silent Hill hat Konami ohne Zweifel einen heißen Kandidaten in der Pipeline. Als vom Schicksal gebeutelter Mann seid Ihr in einer düsteren Kleinstadt auf der Suche nach Eurer verschwundenen Tochter. Doch neben undurchschaubaren Einwohnern trifft Ihr schon bald auf aggressive Monster, die sich an Eurem Menschenfleisch gütlich tun wollen. Wie bei Capcoms Grusel-Adventure wandelt Ihr bei einer cinematischen Kameraführung durch die gerenderten Szenarios, meuchelt die zahlreichen Monster, führt informative Gespräche mit den Einwohnern und löst kleinere Rät-

sel. Der düstere Grafikstil und der nervenzerreißende Soundtrack erzeugen eine bedrohliche Atmosphäre, wie sie Horror-Fans lieben. Absolut sehenswert sind zudem die computeranimierten Videoclips, in denen die virtuellen Menschen sogar über ein ausgereiftes Mimikenspiel verfügen. Ob es zum Action-Adventure-Olymp reicht, erfährt Ihr spätestens im November.



Rechnungsdaten

Assault	September
Dolphin's Dream	4. Quartal
ISS Pro '98	September
Joe Blow	September
Kensei - Sacred Fist	November
Masters of Monsters	Oktober
Metal Gear Solid	November
Poy Poy 2	Oktober
Silent Hill	November
Suikoden 2	1999
Survivor - Day One	4. Quartal



Adventures/RPGs

- 1 - Metal Gear Solid (Konami)
- 2 - Abe's Exoddus (GT Interactive)
- 3 - Silent Hill (Konami)





Hubschrauberaction aus deutschen Landen: Viper



Michael Färber, PR Manager von Infogrames Deutschland, zeigte sich zufrieden mit dem Line Up '98

Hinter den Kulissen von Infogrames hat sich eine Menge getan. Zunächst haben die Franzosen bekanntlich das britische Softwarehaus Ocean aufgekauft. Außerdem heißt die deutsche Vertriebsfirma ab dem ersten Juli offiziell Infogrames Deutschland. Nach dieser Zusammenfassung unter ein Dach gehört Infogrames - man höre und staune - neben Psygnosis zu den größten Softwarehäusern Europas und konnte sich auf der E3 erstmals mit einem größeren Stand präsentieren. Dementsprechend stark wurde auch das Softwarefeld erweitert, wobei die beiden interessantesten Titel hinter den Kulissen präsentiert wurden. Die Macher von Total Drivin haben gleich zwei neue Racer in der Mache: **Le Mans** sowie **Trans**

Infogrames **Premiere für die Franzosen**

World Racing (Arbeitstitel). Insbesondere letzterer Titel könnte eine ganz große Nummer werden. Stellt Euch einfach das Intro von Gran Turismo vor. Dann wißt Ihr so ziemlich genau, auf welchem grafischen Level sich das Rennspiel befindet - unglaublich! Ansonsten gibt es derzeit nur große Ankündigungen. Die Snowboard-Simulation **Rushdown** ist dabei noch die am fortgeschrittensten, während das Looney Tunes-Spiel **Bugs Bunny: Lost in Time** noch in weiter Ferne ist. Ob das Fußballspiel **Canal + Football '99** des gleichnami-

gen französischen Pay-TV-Senders überhaupt in Deutschland in der Form veröffentlicht wird, ist derzeit noch ungewiß.



Eines der zauberhaftesten Jump & Runs: **Heart of Darkness**. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe

Jackie Chan in Action



Bei **Jackie Chan's Stuntmaster** war der Meister sehr eng an der Entwicklung beteiligt. So stammen sämtliche

Bewegungsabläufe original von ihm

Midway ist in den Vereinigten Staaten eine ziemlich große Nummer, während in Europa ihre Produkte über die Firma GT Interactive vertrieben werden. Im kreisrunden Stand erwartete den Besucher ein ganz besonderer Service. Mit einer 3D-Brille genoß man auf einer Filmleinwand einen längeren Werbeclip ihrer neuesten Softwarehits dreidimensional. Im PlayStation-Bereich gab es leider nicht allzu viel zu sehen, wobei ein Titel jedoch hochinteressant ist. Der asiatische Actionstar Jackie Chan agiert höchstpersönlich in einem coolen Action/Prügelspiel namens **Jackie Chan's Stuntmaster**. Damit seine unnachahmlichen Bewegungsabläufe 1:1 in den Rechner übertragen werden, zwängte sich Jackie



Erkennt? Diese Kämpfer stammen von einem hierzulande beschlagnahmten Prügelspiel, dessen vierter Teil demnächst in den Staaten erscheinen wird

in einen mit Sensoren besetzten Motion-Capture-Anzug, der seine Bewegungsabläufe genauestens archivierte. Das Spiel gleicht im Prinzip seinen zahlreichen Filmen. Der gute Jackie joggt ohne Atem-

pause durch Hong Kong, vollführt selbst auf den Dächern seine Stunts und vermöbelt lästige Widersacher. Die zwölf Levels wurden so aufgemacht, als würde Jackie gerade einen Film drehen - sehr witzig. Ansonsten könnte auch das American Football-Actionspiel **NFL Blitz** hierzulande erscheinen, das durch sein stark gelockertes Regelwerk für Kurzweil sorgt.





Jackie Chan's Stuntmaster

NFL Blitz

 1. Quartal '99

 Ende '98

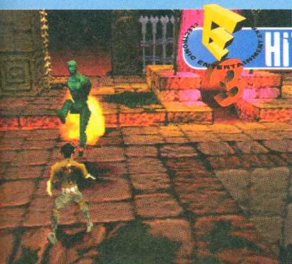


CRYSTAL DYNAMICS



Crystal Dynamics

King of 3D

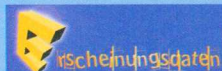


Akuji the Heartless: Düstere Action-Adventure mit toller Story



Soul Reaver brennt ein Feuerwerk an grafischen Effekten ab

Allerspätestens seit Gex 3D gehört die US-Firma Crystal Dynamics, vornehm untergebracht in einem stillen Séparée, zu den renommiertesten Software-Lieferanten für die PlayStation. Kaum eine andere Firma kitzelt beeindruckender 3D-Grafiken aus dem 32-Bitter heraus. Doch wer glaubt, mit Gex 3D sei das Ende der Fahnenstange erreicht, der täuscht sich. Denn es geht noch besser, wie das technisch umwerfende Legacy of Kain: Soul Reaver eindrucksvoll beweist.



Akuji the Heartless Ende '98
Legacy of Kain: Soul Reaver Ende '98
The Unholy Wars 4. Quartal '98

The Unholy Wars

Der vielleicht technisch unspektakulärste, aber bei weitem nicht schlechteste Crystal Dynamics-Titel ist dieses relativ simple Mann-gegen-Mann-Game, bei dem es darum geht, innerhalb eines relativ kleinen Areals den anderen Gegner per Waffengewalt umzupusten - klingt simpel, ist es aber nicht! Die von der CPU gesteuerten Monster verfügen nämlich über eine recht hohe künstliche Intelligenz. Außerdem werden bei den Auseinandersetzungen auch strategische Überlegungen gefordert. Jede Partei verfügt nämlich über 14 völlig unterschiedliche Kämpfer, jeweils mit anderen Stärken und Schwächen. Um den totalen Sieg zu erringen, müßt Ihr nicht nur geschickt kämpfen, sondern auch den geeignetsten Kämpfer ausmachen. Aber auch gegen einen Kontrahenten aus Fleisch und Blut macht dieses kurzweilige Actionspiel gerade wegen seiner Unkompliziertheit Laune.

Akuji the Heartless

Bei diesem Voodoo-Adventure ist bereits die Hintergrundstory faszinierend. Als der Sohn des Stammeshäuptlings Akuji aus Eifersucht einen Familienmord begeht,

wird ihm zur Strafe das Herz aus der Brust gerissen. Doch statt dem wohlverdienten Tod zu finden, wird Akuji in die Hölle verbannt, wo er nun nach seinen Vorfahren suchen muß, um Gnade vor dem jüngsten Gericht zu finden. Dieses ist die gespenstische Ausgangslage für ein düsteres Action-Adventure. Der trostlosen Ortschaft entsprechend, trifft Akuji erwartungsgemäß auf äußerst unkommunikative und aggressive Wesen der Schattenwelt, denen er mit bloßer Manneskraft und allerlei Zaubersprüchen beikommen muß. Bereits dieser Titel verdeutlicht das technische Know-how der Crystal Dynamics-Jungs. Hochauflösende Grafiken, faszinierende Lichtspiele in Echtzeit sowie superb animierte Kreaturen sorgen für eine Luxus-Optik, die man allerdings sogar noch steigern kann. Man sollte sich den Bericht zu Soul Reaver durchlesen.

Legacy of Kain: Soul Reaver

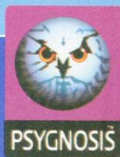
Nachdem wir bereits anhand von Informationen und ersten Screenshots über das Leben des Vampirs berichtet haben, konnte ich auf der Messe erstmals das Spiel live vor Ort erleben, und ich muß sagen: Ich bin begeistert! Was Crystal Dynamics an grafischen Effekten auffährt, ist einfach Weltklasse. Die transparente

Wasseroberfläche ist ein Genuß, die antiken Freskenbilder an den Wänden sind himmlisch, doch das Echtzeit-Morphing ist der absolute Hammer. Da der finstere Kain immer eine bestimmte Energie benötigt, um in der Schattenwelt nach Opfern zu suchen, kann es immer wieder passieren, daß sich das gesamte Umfeld um ihn herum plötzlich komplett umformt. In einer Szene sah ich beispielsweise, wie er inmitten eines Säulentempels stand, als sich plötzlich das gesamte 3D-Szenario in ein unscheinbares Waldstück „morphte“ - Wahnsinn! Soul Reaver ist das bis dato technisch aufregendste Spiel auf der PlayStation und dürfte nur noch schwer zu toppen sein. Hoffentlich erhalten wir schon bald eine erste aussagekräftige Preview-Version!



The Unholy Wars: Packende Zweikämpfe mit taktischem Einschlag





Psygnosis

Immer noch unentbehrlich



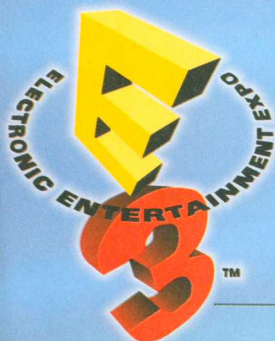
Weltraum-Adventure mit Tiefgang: **Lander**



3D-Jump & Run der skurrilen Art: **Attack of the Saucerman!**



Neues Programmiererteam, neues Glück? **Formel 1 '98**



Psygnosis präsentierte zwar mit WipEout 64 ihr erstes N64-Produkt, trotzdem gehören sie mit ihrem umfassenden Software-Sortiment nach wie vor zu den wichtigsten PlayStation-Lieferanten. Den Anfang macht natürlich **Formel 1 '98**. Die erste Alpha-Version war zwar noch nicht sehr aussagekräftig, doch die Vorhaben sind sehr löblich. So gibt es unter anderem endlich einen Rückspiegel in der Cockpit-Perspektive, einen vier-Spieler-Modus durch das Verbinden zweier PlayStations sowie sämtliche aktuelle Regelveränderungen, Teams und Fahrer. Für die Umsetzung zeichnet sich übrigens nicht mehr Bizarre Creations, sondern Visual Science verantwortlich, die dem Spiel eine komplette 3D-Engine spendierten. Das Action-Adventure **O.D.T.** haben wir ja schon bereits näher vorgestellt. Nur soviel: Der technische Rahmen sieht wirklich überzeugend aus. Kriegerisch geht es bei **Global Domination** zu. Als Rekrut der strategischen Staatstruppe müßt Ihr mit viel taktischem Geschick die Weltherrschaft an Euch reißen - sehr anspruchsvoll! Noch einmal Strategie: Mit **PFA Soccer Manager** führt Ihr Euer Lieblingsteam bis in das Finale der Champions League. Durch eine enge Zusammenarbeit mit der englischen Profispieler-Vereinigung dürfte dieser reine Fußballmanager sehr realistisch ausfallen. Das witzige Geschicklichkeitsspiel **Psybadek** dürfte ebenfalls bekannt sein. Die Mixtur aus Hoverboard-Action und Geschicklichkeit spielt sich sehr vielversprechend, und der groovige

Soundtrack ist exzellent. Als grafischer Oberhammer entpuppte sich **Colony Wars 2 Vengeance**. Auf zwei Demos erlebte man, wie ein gigantischer Spinnenmech über eine Planetenoberfläche stampft und Ihr Euch zünftige Kämpfe im Weltraum liefert, während im Hintergrund ein riesiger Planet mit einer unglaublich detaillierten Oberfläche sein Licht abstrahlt. Faszinierend, welche Fortschritte ein Spiel innerhalb von nur drei Monaten machen kann. Sehr be-



Agentendrama nach einer Filmvorlage: **The Contract**

schaulich geht es hingegen bei **Pro 18 World Tour Golf** zu, eine anspruchsvolle Simulation mit vielen Optionen. Durch den herrlich schrägen B-Movie-Grafikstil sieht **Attack of the Saucerman!** äußerst witzig aus. Als Alien Ed ballert und hüpfert Ihr durch insgesamt 28 3D-Areale. Zurück in den Weltraum: **Blast Radius** schlägt spielerisch in dieselbe Kerbe wie **Colony Wars 2**, beschränkt sich jedoch im wesentlichen auf die Action-Elemente und sieht ebenfalls sehr gut aus. **Eliminator** ist ein Hybrid, der geschickt Rennspiel-Elemente mit Ballerorgien verbindet. Als Strafgefangener des nächsten Jahrtausends seid Ihr grausamen Gladiatorenspielen ausgesetzt, in denen Ihr waghalsige Rennen bestreiten müßt. Erinnert Ihr Euch noch

an den C64-Klassiker Elite? Ähnlich wie bei diesem Weltraumaction/Handelsspiel seid Ihr bei **Lander** anfangs mit einem kleinen Frachter unterwegs und werdet im Laufe der Space Opera mit einer interessanten Geschichte und vielen Missionen konfrontiert. Last but not least fühlt man sich bei **The Contract** in die Rolle von James Bond versetzt. Die Filmadaptation gibt Euch die Möglichkeit, in der Third-Person-Perspektive durch die 3D-Räume zu wandeln, Rätsel zu



Futuristische Rennaction: **Eliminator**

lösen, sich mit anderen Charakteren zu unterhalten und natürlich die Waffen sprechen zu lassen. Letzteres gilt es jedoch nach Möglichkeit zu vermeiden, was allerdings aufgrund der hohen künstlichen Intelligenz nicht ganz einfach ist.

Ranglisten	
Attack of the Saucerman!	1. Quartal '99
Blast Radius	3. Quartal '98
Colony Wars 2: Vengeance	4. Quartal '98
Eliminator	4. Quartal '98
Formel 1 '98	4. Quartal '98
Global Domination	4. Quartal '98
Lander	4. Quartal '98
O.D.T.	4. Quartal '98
Pro 18 World Tour Golf	4. Quartal '98
Psybadek	4. Quartal '98
Sentinel Returns	3. Quartal '98
The Contract	4. Quartal '98

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Sony PSX

Adidas Power S. 98	dt	89.00
Aironauts	dt	94.00
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Armored Core	dt	89.00
Baby Universe	dt	89.00
Batman & Robin	dt	89.99
Beast Wars	dt	79.99
Beyond the Beyond	dt	99.00
Blaze 'n' Blade	dt	94.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Broken Helix	dt	79.99
Burning Road	dt	59.99



Bust a Move 3	dt	59.99
Chilli	dt	79.00
Circuit Breakers	dt	89.00
Courier Crisis	dt	59.00
Crime Killer	dt	89.99
CyBall Zone	dt	89.99
Dead or Alive	dt	89.00
Deadball Zone	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Ecstasia	dt	99.00
Everybodys Golf	dt	79.00
Excalibur	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Fighting Force	dt	79.99
Formula Karts	dt	74.99



Forsaken dt 89.00



Frankreich WM 98	dt	89.99
Gex 3D	dt	89.00
Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Heart of Darkness	dt	94.99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unversichtlich 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 ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNEBS, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungsmittel sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Hugo 1	dt	89.99
Kick Off World	dt	89.99
Klonica	dt	89.00
Kula World	dt	84.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Legend	dt	89.00
Lucky Luke	dt	89.99
Mace	dt	79.99
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	89.99
Motor Head	dt	89.99
NBA Pro 98	dt	99.00
NFL Quarterback C.98	dt	89.00



NHL Powerhockey 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
Player Manager 2	dt	94.99
Populous The 3rd C.	dt	89.00
Powerboat Racing	dt	69.00
Premier Manager 98	dt	99.99
Primal Rage	dt	89.00
Quest for Fame	dt	94.00
Rascal	dt	89.00

Riven	dt	114.00
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	89.00



Super Match Soccer	dt	79.99
S. Pang Collection	dt	84.00
Supercross 98 J.McG.	dt	89.99
Supersonic Racers 2	dt	89.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tomb Raider 3	dt	89.00
Tomb Raider 4	dt	79.99
Treasures of L.Deep	dt	84.99
V-Ball	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Vigilante 8	dt	89.00

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

Viper	dt	89.00
VR Baseball 99	dt	79.99
Vs. (Versus)	dt	89.00
War Games	dt	89.99
Wayne Gretzky H.983D	dt	89.00
WCW Nitro	dt	99.00
Wild 9	dt	89.00
World League Basketball	dt	79.99
World Long Soccer 98	dt	79.00
Wrecking Crew	dt	99.00
WWF Warzone	dt	89.00
X-Men:Children o.L.A	dt	84.00
Xenocracy	dt	89.00

Sonderangebote

Adidas Power S. Plat.	dt	49.00
Alien Trilogy	dt	44.99
Alien Trilogy	uk	44.99
Atari Arcade Greatest	dt	29.99
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Bust a Move 2 Plat.	dt	44.99
Casper	dt	44.99
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	uk	44.99
Dragonheart	dt	44.99
F1 '98 Platinum	dt	49.00
In the Hunt	dt	39.99
LSuperstar S.Pro Pl	dt	49.00
Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magie the Gathering	dt	44.99
Mass Destruction	dt	49.00
MDX	dt	41.50
Olympic Games	dt	49.00
Pandemonium Platinum	dt	49.00
Pitball	dt	39.99
Porsche Challenge P.	dt	49.00
Road Race	dt	39.99
Rock n Roll Racing 2	dt	39.99
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Space Jam	dt	44.99
Spice World	dt	49.00
Street Racer	dt	39.99
Striker	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tempest X3	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Antennenkabel Neu	dt	29.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Extreme	dt	39.99
Joypad Resident Evil	dt	69.99
Joypad Sony rauchgr.	dt	39.00
Joypad Sony weiß	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 PSX	dt	24.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card blau	dt	39.99
Memory Card Grün	dt	36.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
S-Video Kabel PSX	dt	24.99
Sony V.Ko. 24 Pin	dt	89.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card J. Joypad	dt	79.99
Top Gear Wheel JT426	dt	149.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80660 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fördern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
Mit gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grüßgasse 42, 81675 München
Telefon: 089 3333333
Preis variieren

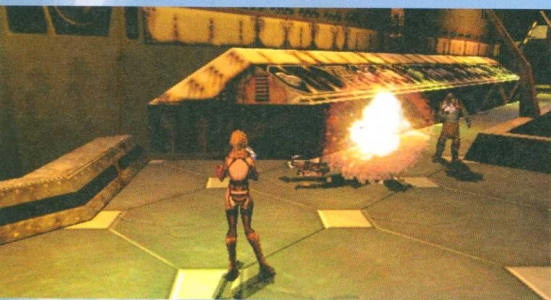


Acclaim
entertainment, inc.

Zusammen sind wir stark



Hat sie nicht ein wunderschönes Tatto auf der Wange? Das offizielle Forsaken-Girl gab auf der E3 eine Autogrammstunde



Beim biblischen Endzeitdrama **Messiah** habt Ihr die Möglichkeit in andere Körper zu schlüpfen

Man muß an dieser Stelle zunächst einmal vorausschicken, daß die korrekte Überschrift im Prinzip lauten müßte: Acclaim/Interplay/Shiny, da alle drei Firmen ihre Software-Projekte in Europa zusammenfließen lassen. Da Acclaim aber die alleinige Vertriebsfirma ist, haben wir diesen Bericht unter ihren Namen zusammengefaßt. Von Acclaim direkt gab es allerdings bis auf eine fortgeschrittene Version ihrer Wrestling-Simulation **WWF Warzone** keine einzige PlayStation-Neuheit. Wesentlich besser sieht es da schon bei Interplay aus. Die US-Firma

Begriff sein. Die Firma Shiny entwarf mit dem abgedrehten Wurmwesen **Earthworm Jim** wohl einen der witzigsten Videospiele-Charaktere überhaupt, der in zwei klassischen Hüpfspielen bereits auf nahezu allen Plattformen Triumphe feiern konnte. Beim dritten Teil wechselt der Erdwurm die Dimension und hüpfert erstmals durch große 3D-Levels. Ansonsten hat sich allerdings an der Spielmechanik und dem Stil nicht viel verändert. Nach wie vor handelt es sich um eine aberwitzige Hüpforgie mit vielen witzigen Charakteren und Bonusspielen, wie beispielsweise Wasserskifahren auf einem Schwein! Shiny Entertainment hat mit **R/C Stunt Copter** mal etwas völlig Neues im Programm. Es handelt sich um eine authentische Simulation eines ferngesteuerten Helikopters. Die Idee kam dem Kopf von Shiny, David Perry, durch sein Hobby. Diese Erfahrungen beim Mini-Helikopter-Fliegen merkt man dem Spiel auch an, denn die Steuerung ist hyperrealistisch und setzt den Besitz eines Analog-Controllers geradezu zwangswise voraus. Mir persönlich ist es selbst nach fünf Anläufen nicht geglückt, den ferngesteuerten Helikopter länger als fünf Sekunden in der Luft zu halten, was in diesem Fall allerdings mehr für den Realismus spricht (oder sollte ich doch besser den Job wechseln ...?). Auch das Endzeit-Adventure **Messiah** ist alles andere als konventionell. Als geflügelter Baby-Engel namens Bob kehrt Ihr auf die Erde zurück, um die Sieben Siegel der Pro-

phezeiung zu finden, ehe sie in die Hände des Satans fallen. Inmitten einer trostlosen Welt kämpft Ihr Euch durch weiträumige 3D-Areale und müßt zeitweise die Körper von Wachposten übernehmen, um beispielsweise eine Feuerwand schadlos zu überstehen.



R/C Stunt Copter bietet eine ultrarealistische Steuerung, die viele Trainingsstunden erfordert



Bölkende Kühe, Zombie-Elvis - auch bei **Earthworm Jim 3D** gehören bizarre Einfälle an die Tagesordnung

hat nämlich mit **Earthworm Jim 3D** ein recht interessantes 3D-Jump & Run-Spiel in der Maché. Der Comic-Protagonist dürfte dabei wohl eingefleischten Videospielern ein

Erscheinungstermine	
Earthworm Jim 3D	3. Quartal '98
Messiah	3. Quartal '98
R/C Stunt Copter	4. Quartal '98
Wild 9	4. Quartal '98
WWF Warzone	30 Juni

best three

Prügelspiele

- 1 - Kensei (Konami)
- 2 - Rival Schools (Capcom)
- 3 - Thrill Kill (Virgin)





Mit Eurem Energiezapper haftet Ihr Euch an Gegnern und Objekten fest, um sie anschließend in vielfältiger Art und Weise (z. B. für einen mächtigen Lianenschwung) zu gebrauchen



Wochenlange Motion Capture-Sessions ermöglichten über 300 zum Teil spektakuläre Bewegungsabläufe

Wild 9 **WWF Warzone**

Wild 9 hätte eigentlich schon vor über einem Jahr erscheinen sollen, doch zwei Ereignisse verursachten diese enorme Verzögerung. Zum einen verließ ein Großteil der Programmierer die Firma Shiny, zum anderen wurde die Spielmechanik noch einmal völlig umgekrempelt. Statt zuvor wild um sich ballend auf schmalen Pfaden entlang zu laufen, verfügt Euer Spielheld jetzt über eine völlig neue integrierte Armwaffe. Mittels eines Energiestrahls könnt Ihr die Gegner packen und anschließend quer über den Bildschirm schmeißen. Der eigentliche Clou ist jedoch die Möglichkeit, die hilflosen Feinde zu foltern, indem Ihr sie beispielsweise zwischen zwei Stahlwalzen legt. Dieses sadistische Spielelement erfüllt allerdings auch eine überaus wichtige Aufgabe. Um zum Beispiel mit Pfählen gespickte Abgründe zu überwinden, müßt Ihr zuvor einen hilflos zappelnden Gegner auf die Pfahlspitzen werfen und ihn anschließend als Plattform mißbrauchen. Ein wirklich coole Idee, durch die eine ganze Reihe an spielerischen Möglichkeiten resultieren. Darüberhinaus wurde die Polygon-Grafik noch mächtig herausgeputzt und am Spielverlauf gehörig gefeilt. Gegenüber der ersten Version spielt sich Wild 9 lange nicht mehr so hektisch und viel übersichtlicher. Ein klarer Geheimtip für das kommende Weihnachtsfest.



HiRes-Optik, tolle Lichteffekte - in grafischer Hinsicht macht **Wild 9** einiges her

Endlich konnten wir eine aussagekräftige Version von Acclaims Wrestlingsschlacht antesten, und der erste Eindruck ist exzellent. Schon alleine die ungemein detailliert modellierten Wrestler, bei denen man sogar die Schriftzüge auf den Jacken erkennen kann, sind ihr Geld wert. Ein weiterer positiver Aspekt sind die unzähligen Spielmodi, wie beispielsweise der blutige Kampf im Käfig oder ein wachechter Tag Team-Kampf mit vier Mitspielern gleichzeitig, um nur zwei zu nennen. Bislang wurden 16 WWF-Stars digitalisiert plus einige Geheimcharaktere. Jeder von ihnen verfügt selbstverständlich über ein Arsenal an Schlägen, Spezialtechniken und individuellen Abschlußmoves (über 300 Aktionen insgesamt). Weitere Optionen, wie das freie Entwerfen eines Phantasie-Kämpfers oder der Einsatz von Alltagsgegenständen wie Stühle, sorgen für noch mehr Wrestling-Flair. Ohne Zweifel ein ganz großer Titel seines Genres.

Um Euren eigenen Wrestler zu kreieren, steht Euch eine ganze Palette an Möglichkeiten zur Verfügung



Mit dem vier-Spieler-Adapter kann man ein rustikales Tag Team-Match zelebrieren

5 MÄNNER
HATTEN EINEN
GROSSEN TRAUM:
DAS PERFEKTE SPIEL.
AN DIESEM TRAUM
ARBEITETEN SIE
6 JAHRE LANG.





Electronic Arts

Unterstützung vom „Tiger“

Electronic Arts ist die unumstrittene Nummer 1 in den Vereinigten Staaten, was sie vor allem ihrem starkem Sport-Label zu verdanken hat. Auf der Messe wurde bereits ein Teil der 99er Serie vorgestellt, unter anderem die noch realistischere Eishockey-Simulation NHL '99, die einen neuartigen



Madden NFL '99 ist eine American Football-Simulation für höchste Ansprüche



NASCAR '99 dürfte aufgrund der reinen US-Lizenz in Deutschland trotz guter Qualität sicherlich kein Top-Titel werden

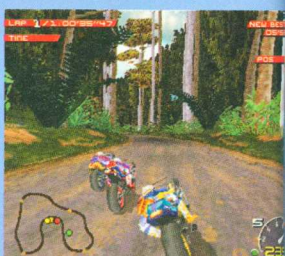
Trainingsmodus bieten wird, der in Zusammenarbeit mit einem NHL-Trainer entsteht. Weiterhin gab es Madden NFL '98 mit einer nochmals verbesserten künstlichen Intelligenz sowie NASCAR '99, die offizielle Rennspiel-Simulation zur gleichnamigen US-Meisterschaft, zu sehen. Außerdem kündigten sie noch mit Tiger Woods '99 eine vielversprechende Golf-Simulation an, bei der der „Tiger“ höchstpersönlich an dem Entwurf des Spielkonzepts mit Rat und Tat beteiligt war (gegen einen dementsprechend dicken Check, versteht sich). Völlig neu in der Sportserie ist die Box-Simulation Knockout Kings, bei der Ihr mit insgesamt 38 Legenden des Rings (z.B. Muhammad Ali oder Sugar Ray Leonard) antreten könnt, wobei die individuellen Stärken und Schwächen sowie Spezialtechniken der einzelnen Boxergrößen nachempfunden wurden. Aber auch abseits vom Sportprogramm gibt es ein paar Neuheiten. L.A.D.P. 2100 ad versetzt Euch in die futuristische Polizeibehörde von L.A. In der versetzten Vogelperspektive stapft bzw. düst Ihr mit einem Walker-Kampfbroboter oder einem Luftkissenfahrzeug durch die Großstadt, um kriminelle Elemente mit roher Waffengewalt (30 verschiedene Waffensysteme) zu eliminieren - das ideale Spiel, um Frust abzubauen.

Moto Racer 2

Der Nachfolger zu EAs Motorrad-Simulation hat es wahrlich in sich. Alleine die 3D-Engine, basierend auf der von Need for Speed 3 sieht erstklassig aus. Moto Racer 2 zaubert eine lupenreine HiRes-Optik mit hohem Detailreichtum und hübschen Wettereffekten auf Euren Bildschirm. Doch damit nicht genug. Die fertige Version soll mit 30 neuen Kursen aufwarten, die Euch über den gesamten Erdball führen. Wem das immer noch nicht genug ist, der kann im Strecken-Editor sogar seine eigenen Circuits kreieren und abspeichern. Interessant ist auch die Auswahlmöglichkeit zwischen Rennmaschinen und Enduros, je nach Anforderungen der Strecke. Und wer Moto Racer 2 gerne zusammen mit Freunden genießen möchte, darf sich die Hände reiben: Die fertige Ver-



Die grafische Klasse von Moto Racer 2 erreicht spielend das Niveau von Need for Speed 3



Ein neuartiger Split-Screen soll einen 3-Spieler-Modus ermöglichen

sion soll sogar einen drei-Spieler-Modus bieten, wobei wir auf die technische Lösung sehr gespannt sind.



Mit einer Enduro durch den Amazonas: Je nach Strecke wechselt Ihr zwischen Enduro und Rennmaschine



	Herbst '98
Moto Racer 2	Herbst '98
Knockout Kings	Herbst '98
L.A.D.P. 2100 ad	Herbst '98
Madden NFL '99	Herbst '98
Tiger Woods '99	Herbst '98
NASCAR '99	Herbst '98
NHL '99	Herbst '98



THQ
INTERNATIONAL

THQ

Bloß keine Hektik

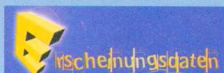
ワイルド・ベガス 08:50 スコット・ノートン



Das nächste WCW-Spiel mit noch mehr Western sitzt bereits in den Startlöchern

THQ könnte sich zwar aufgrund seiner Größe locker einen Stand in der Haupthalle leisten, zog es aber immer noch vor, einen ruhigen Raum im Seitenflügel zu beziehen. Die Vorteile habe ich sehr genossen. Ohne den obligatorischen Lärmpegel konnte ich gemütlich sitzen, an der Cola nippen und mir entspannt die Neuheiten ansehen, wobei wir beim Thema wären. Fangen wir einmal sportlich an: Mit **Brunswick Circuit Pro Bowling** erwartet uns nach dem eher lächerlichen Ten Pin Alley endlich einmal eine anspruchsvolle Bowling-Simulation mit der Firma Brunswick als attraktive Lizenz. Hier stehen Euch 13 virtuelle Bowler mit unterschiedlichen Attributen zur Auswahl, oder Ihr entwerft gar Eure eigenen Cracks. Insbesondere die authentische Ballphysik und die anspruchsvolle, da realistische Simulation des Wurfes sind überzeugend. Bis zu sechs Spieler kön-

nen gleichzeitig eine ruhige Kugel werfen. Sport der rauen Art bietet eine weitere WCW-Wrestling-Simulation, deren endgültiger Name derzeit noch nicht feststeht: Nur soviel: Es gibt noch mehr Catcher, spektakuläre Aktionen und einen sehr beeindruckenden technischen Rahmen. Übrigens: Trotz der verlorengegangenen WCW-Lizenz an EA wird es noch bis Ende 1999 Wrestling-Spiele aus dem Hause THQ geben. Für die eher jüngeren Jahrgänge wurde das niedliche 3D-Abenteuer **Rugrats** konzipiert, das auf der gleichnamigen Nickelodeon TV-Serie beruht. Ein Action-Adventure der härteren Sorte ist hingegen **Dead Unity**. Am besten kann man dieses Echtzeit-Abenteuer vergleichen mit Capcoms Grusel-Adventure in einem futuristischen Gewand. 30 unterschiedliche Gegner und über 500 Ortschaften gilt es zu erkunden. Geprügelt wird zum Abschluß beim fernöstlichen Klopfer **Shao Lin**. Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups handelt es sich vor allem um ein Multiplayer-Game. Entweder bestreitet Ihr einen Kampf gegen bis zu sechs anderen CPU-Widersacher, oder Ihr kloppt Euch mit drei Gleichgesinnten, bis die Joypads glühen.



Dead Unity	4. Quartal '98
Shao Lin	1. Quartal '99
Rugrats	4. Quartal '98
Brunswick Circuit Pro Bowling	4. Quartal '98



Bei **Shao Lin** dürfen sich bis zu vier Knochenbrecher gleichzeitig austoben



Brunswick Circuit Pro Bowling überzeugt durch eine authentische Ballphysik



UMGERECHNET
MACHT DAS
262.800 STUNDEN.
ODER
15.768.000 SEKUNDEN.



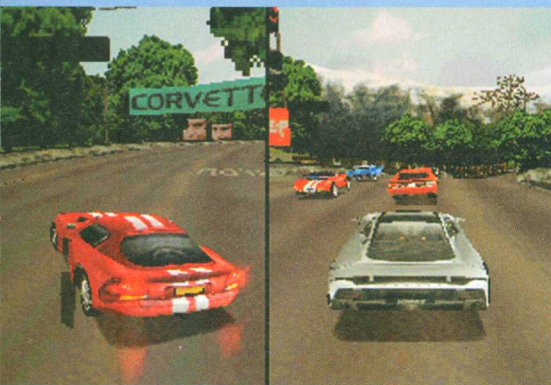
ACCOLADE™

Accolade

Durchgehend gute Qualität



Der Fuhrpark umfaßt vor allem US-Marken aus allen Zeitperioden



Endlich: Der fehlende zwei-Spieler-Modus aus Test Drive 4 ist diesmal mit von der Partie: Im Gegensatz zum

Solo-Modus fährt Ihr hier auch auf Rundkursen entlang



Den Firmennamen Accolade dürfte nicht jeder Videospieler kennen, mit Sicherheit aber ihre Software, wie beispielsweise ihre bekannte Rennspielserie Test Drive. Dieser Umstand liegt vor allem daran, daß Accolade ihre Spiele nicht selber, sondern über Electronic Arts vertreibt. Da Accolade jedoch das Kunststück gelang, gleich vier brandneue Topitel zu präsentieren, stellen wir ihr Software-Line Up separat vor - Ehre wem Ehre gebührt.

Test Drive 5

Die Test Drive-Serie ist schon seit den alten Amiga-Zeiten ein Begriff, und mit dem mittlerweile fünften Teil der schier endlosen PS-Orgie dürfte Accolade der große Wurf gelungen sein. Gegenüber dem vierten Teil hat sich zunächst einmal in quantitativer Hinsicht eine Menge getan. So wurde die Streckenzahl auf sage und schreibe 17 (!) erhöht, während der edle Fuhrpark gleich 28 Boliden umfaßt. Neben aktuellen Modellen aus dem Serienkatalog, wie beispielsweise einer 98er Dodge Viper, gibt es traditionsgemäß auch wieder eine Reihe von Klassikern, wie dem 1970er Chevrolet Chevelle, die man jedoch teilweise erst einmal erspielen muß. Basierend auf diesen beeindruckenden Eckdaten, steckten die Macher auch eine ganze Palette an Spielmodi auf den Silberling. Neben Solo-Rennen oder zwei-Spieler-Modus könnt Ihr im speziellen Cop Chase-Modus auch einen Polizisten im Streifenwagen mimen, um Verkehrssünder dingfest zu machen. Hinzu kommt ein völlig umgekrepelter technischer Rahmen mit einer hochauflösenden Grafik und vielen neuen Effekten, wie beispielsweise Wetterereignisse und Nachtfahrten.



Im Gegensatz zum Vorgänger ist auf den Straßen deutlich mehr los

Star Con

Ein weiterer klangvoller Name aus der Accolade-Historie. Bereits auf alten PC-Tagen war Star Control ein Begriff. Es handelte sich um ein Weltraum-Adventure, das dem Spieler viele Handlungsfreiheiten bot. Auch Star Con bietet Galaxy-Flair, ist jedoch, verglichen mit dem Original wesentlich actionlastiger. Zunächst müßt Ihr Euch für eine von zwei intergalaktischen Rassen entscheiden, ehe Ihr im virtuellen Cockpit zahlreiche Missionen erfüllt. Die Abfolge der einzelnen Levels kann dabei variabel bestimmt werden bzw. hängt direkt von Eurem Geschick ab. Rollenspiel-Flair bieten ferner vielfältige Tuning-Möglichkeiten an Eurem Weltraumgleiter. In technischer Hinsicht erwartet den Science-Fiction-Fan außerdem wesentlich mehr als nur ein schwarzer Bildschirm. Asteroidengürtel, Sternennebel und definierte Planetenoberflächen im Hi-Res-Modus sorgen für eine ansprechende Optik. Der wahre Clou ist jedoch der zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr wahlweise miteinander oder gegeneinander spielt.



Viele Grafikelemente vermeiden das ewige Schwarz-in-Schwarz des Weltraums



Die hochauflösende Grafik bietet einige stimmungsvolle Elemente, wie diesen malerischen Sonnenuntergang

Big Air

Okay, es mag zwar etwas unpassend wirken, im Sommer über die Snowboard-Simulationen der kommenden Saison zu berichten, doch angesichts der vielversprechenden Qualität lohnt es sich bereits jetzt, einen Blick auf Big Air zu werfen, das von den Machern der Test Drive-Serie programmiert wird. Big Air wird vermutlich alles bieten, was Snowboardfahren ausmacht: Halfpipe, Big Air, Boardercross, Slalom, Turniere sowie ein freies Training. Die insgesamt neun Abhänge überzeugen jetzt schon durch eine stimmungsvolle HiRes-Grafik mit ungewohnt vielen Details. Das Beste an Big Air ist jedoch das Fahrgefühl, das im Gegensatz zu vielen anderen Snowboardsims, die eleganten Hüftschwünge auf tiefen Schnee recht überzeugend simuliert. Das dürfte ein interessanter Zweikampf mit Cool Boarders 3 werden.

best three

Rennspiele

- 1 - Test Drive 5 (Accolade)
- 2 - Moto Racer 2 (EA)
- 3 - Off Road 2 (Accolade)



Natürlich sorgt ein Split-Screen auch für Multiplayer-Freuden



Netter Effekt: Wenn Ihr durch Schlamm brettert spritzt es kräftig an den Rädern hoch

Test Drive Off Road 2

Die zweite Linie aus der Test Drive-Serie entführt Euch in das „schmutzige“ Geschäft der Off Road-Boliden. Mit den potenten Allrad-Monstern brettert Ihr bei Test Drive Off Road 2 über insgesamt sechs abwechslungsreiche und vor allem sehr naturbelassene Rundkurse, bei denen Euch unter anderem hügelige Abschnitte und tiefe Schlammflöcher das Leben schwermachen. Als Fuhrpark dienen einige hochinteressante Off Road-Lizenzwagen, wie beispielsweise der legendäre Hummer von der Firma AM General. Besonders das anspruchsvolle und recht realistische Fahrgefühl (das viele Trainingsstunden vonnöten macht) sowie die netten Grafikdetails, wie beispielsweise herumspritzender Schlamm, stechen bei dieser Off Road-Simulation hervor, die übrigens auf derselben 3D-Engine wie Test Drive 5 entstanden ist.

Wischeintrag

Test Drive Off Road 2	Herbst '98
Test Drive 5	Herbst '98
Star Con	Herbst '98
Big Air	Oktober



Durch ein Verbindungskabel sind auch Off Road-Gefechte gegeneinander möglich

DAS ERGEBNIS
WIRD DICH
IN NUR EINEM
AUGENBLICK
ÜBERZEUGEN.



- * PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
- * GRANDIOSES GRAFISPEKTAKEL (16.7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
- * BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
- * DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
- * ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
- * 180 ACTIONREICHE STAGES

DAS GIGA ABENTE DER FIN



© 1998 AMAZING STUDIO-INFORGAMES. All rights reserved.



NTISCHE
VER IN
STERNIS



HEART OF DARKNESS™

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.

IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...

ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.

NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN DES BÖSEN. UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.

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



franchise

AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM



ocean

E3 Allerlei

Fox Interactive

Die Videospielabteilung des Filmgiganten hat zwei Toptitel in der Mache. Von **Croc 2**, der Fortsetzung des 3D-Comic-Hüpfers, gab es ein sehr vielversprechendes Videoband zu sehen, das eine stark verbesserte Grafik, riesige Gegner und neuartige Spielelemente zeigte. Könnte ein ganz großer Titel werden. **Alien Resurrection** ist die Filmadaption von Alien 4, und sogar eine recht gute. In der Rolle von Ripley ballert Ihr Euch durch 13 lange Levels, wobei das grüne Alienblut literweise spritzt.

Take 2

Die Firma, die ehemals unter dem Namen BMG Interactive bekannt war, zeigte erneut ihr klassisches Action-Adventure **Monkey Hero**, an dem das Programmiererteam bereits seit rund zwei Jahren werkelt. Das Abenteuer mit der comcartigen 16-Bit Grafik soll vor allem in puncto Umfang eine Menge zu bieten haben. Noch in der frühen Entwicklungsphase befindet sich der futuristische Racer **T.T.T.** (Thrust Twist 'n Turn), der vor allem durch seine waghalsige Streckenführung viel Action bieten soll.

Alus

Der RPG/Strategie-Spezialist schlägt wieder zu! Bei **Kartia** handelt es sich um ein zauberhaftes Strategie-Adventure mit klassischer Bitmap-Optik, bei

dem man Charakter und Gegenstände mit anderen Mitspielern tauschen kann. Hoffentlich steht uns auch ein deutscher Release bevor.

Titus

Die Franzosen arbeiten derzeit an **Superman**, das auf der gleichnamigen Zeichentrickserie beruht. Das Spiel entführt Euch in ein dreidimensionales Actiongame, in dem Ihr auf sämtliche Fähigkeiten des Comic-Helden zurückgreifen dürft. Titus hat sich außerdem die Rechte für **Blues Brothers 2000** gesichert.

Tecmo

Ein Abenteuerspiel der ungewöhnlichen Sorte ist **Kagero**. In einem kleinen 3D-Areal trickst Ihr nicht nur per Fallen Eure Widersacher aus, sondern könnt sie sogar mit Geschick in einen treuen Helfer verwandeln.

3DO

Der ehemalige Konsolenhersteller hat sich zum reinen Softwarelieferanten gemauert. Zwei Titel sind derzeit in der Pipeline: **Uprising X** präsentiert sich als kriegerischer 3D-Shooter mit düsterem Science Fiction-Flair, ansehnlicher Technik und interessanten Missionen. Bei **Army Men** spielen die kleinen, grünen Plastiksoldaten die Hauptrolle. In einem munterem Actionspiel ballern sie was die Wummen hergeben und können die Kontrolle über zahlreiche Fahrzeuge übernehmen.

ESPN Digital Games

Der große US-Sportsender hat eine eigene Videospielabteilung gegründet. Verantwortlich für die ersten drei Sportspiele **NBA Tonight**, **National Hockey Night** und **X Games Pro Boarder** ist das Programmiererteam Radical Entertain-



Alien Resurrection: Blutige Alienhatz mit Digi-Ripley im sexy Feinripp

ment, das bereits durch NHL Powerplay '98 Sporterfahrungen gesammelt hat. SCEE wird voraussichtlich das komplette Line Up mit in ihr Sortiment aufnehmen.



Rat Attack: Einfallsreiches Geschicklichkeitsspiel aus dem Vereinigten Königreich

Disney Interactive

A Bug's Life ist der brandneue, computeranimierte Film von Pixar (Toy Story) und gleichzeitig das neueste PlayStation-Projekt von Disney. Erste Bilder zeigen ein technisch recht beschlagendes 3D-Jump & Run mit humorvoller Grafik.

Hasbro Interactive

Hasbro Interactive setzt weiterhin auf Brettspielumsetzungen. Nach Stratego kommt auch **Flottenmanöver** zu Video. Spielelehren, das entweder in der klassischen Manier oder in einer neuartigen und wesentlich komplexeren Echtzeit-Variante gegeneinander gespielt werden kann. Außerdem wird der Atari-Klassiker **Centipede** mit der 3D-Version **Centipede 3000** neu aufgelegt. Auch hier gibt es neben der Originalversion eine komplett überarbeitete Variante mit unterschiedlichen Missionen und einer 3D-Grafik, durch die Ihr Mitten im Geschehen seid.

Mindscape

Rat Attack ist der Titel eines sehr innovativen Geschicklichkeitsspiels. Als Mäuserich müßt Ihr durch ein aufgezeichnetes Feld geschickt Ratten eliminieren ohne von ihnen berührt zu werden - sehr vielversprechend.

Software 2000

Die deutschen PC-Spezialisten feiern ihr PlayStation-Debüt mit dem raffinierten Tetris-Variante **Swing**, bei der es gilt, Kugeln auf Schaukeln zu balancieren und mit mathematischer Hilfe zu eliminieren.



Grübeln bis das Gehirn glüht: Swing erweist sich als raffinierter Tetris-Erbe

ischnungsgarten	
A Bug's Life	1999
Alien Resurrection	3. Quartal
Army Men	Herbst '98
Centipede 3000	Oktober
Croc 2	Ende '98
Kagero	k.A.
Kartia	k.A.
Monkey Hero	Oktober
National Hockey Night	k.A.
NBA Tonight	k.A.
Rat Attack	Herbst '98
Superman	Herbst '98
Swing	3. Quartal
T.T.T.	Oktober
Uprising X	Herbst '98
X Games Pro Boarder	k.A.



DER VERSANDSPEZIALIST*

**NZ
ND**

**ZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
SPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
E3A-MESSE 1997 IN NÜRNBERG**

LINDEN

AUSGEZEICHNETE COMPUTER-LEISTUNG AUF DER

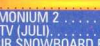
TOP-SPIELE

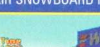
ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ADIDAS POWER SLIP - PLAT.	49.95	PANDEMONIUM - PLATINUM	49.95
AIR COMBAT - PLATINUM	49.95	PORSCHE CHALLENGE - PT.	49.95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44.95	POWERBOAT RACING	69.95
ALIVE A MOVE 2 - PLATINUM	49.95	RAYMAN - PLATINUM	44.95
ARMY BANDICOOT - PLAT.	49.95	ROAD RACER - PLATINUM	49.95
DESTRUCTION DERBY 2 - PT.	49.95	ROAD RASH - PLATINUM	44.95
FORMEL 1 - PLATINUM/JUNI	49.95	SOUL BLADE - PLAT. (JULI)	49.95
INTERSUPERSTAR SOC.PRO-PT	49.95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44.95
INST TRACK 8 FIELD - PLAT.	44.95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49.95
ASSASSINATION - PLATINUM	59.95	THE HAWK 2 - PLAT.	49.95
MICRO MACHINES V3 - PLAT	49.95	TOMES RACER - PLATINUM	49.95
MOTOR MASH	59.95	TRUE PINBALL - PLATINUM	49.95
NOTE	59.95	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49.95
OLYMPIC GAMES	49.95	X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	69.95

NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV (JULI)	79,95
PHAT AIR SNOWBOARD RACING	89,95

	GRAN TURISMO 89,95
---	---------------------------

	COLIN McRAE RALLY 89,95
---	--------------------------------

	TEST DRIVE 4 89,95
	THEME HOSPITAL 89,95
	TOCA TOURING CAR CHAMPION 89,95
	TOMB RAIDER 2 89,95

PITFALL 3D	89.95	TOMBI (JULI)	89.95
POINT BLANK (JULI)	89.95	TOMMI MAKINEN RALLY (JUNI)	89.95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI)	154.95	TOTAL NAB '98	79.95
POY PÖY (JUNI)	89.95	THE TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	69.95
PREMIER MANAGER '98	89.95	UBIK (AUG.)	89.95
		V-BALL	89.95
		V-RALLY	89.95
		VIGILANTE 8 (JUNI)	89.95
		VIPER (JULI)	89.95
		VIVA FOOTBALL (JULI)	89.95
		VR BASEBALL '99	79.95
		VS (VERSUS) (JUNI)	69.95

Road Rash 3D (Juni) 89.95

Forsaken 84.95

		WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
		WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	79,95
		WCW NITRO (JUNI)	99,95
		WILD ARMS (JUNI)	79,95
		WORLD LEAGUE BASKETBALL	69,95
		WORLD LEAGUE SOCCER '98 (JUNI)	79,95
		WRECKING CREW (JUNI)	99,95
		WWE WARZONE (JUNI)	89,95
		XENOGYRIA	89,95
		YOUNGBLOOD (JUNI)	89,95
		ZERO DEVIDE 2 (AUG)	89,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL			
		RIVEN - SEQUEL TO MYST	114,95
		ROAD RASH 3D (JUNI)	89,95
		SAN FRANCISCO RUSH (JUNI)	89,95
		SENTINEL RETURNS (JUNI)	89,95
		SHADOW GUNNER (JUNI)	94,95
		SHOOTWRACER '98	89,95
		SPAWN	49,95
		SPICE WORLD (JUNI)	89,95
		STEEL REEVE	79,95
		STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
		SUPERCRUSERS '98	84,95
		SUPER MATCH SOCCER	84,95




Tomb Raider 2 89,95

Total NBA '98 79,95




World League Soccer '98

World A.D. '98 99,95

0931 35 45 222



Das **Kampfgeschehen** wird wieder einmal ein Feuerwerk an grafischen Leckerbissen abbrennen. Hier wurde gerade ein Elzauber ausgelöst. Was das Monster wohl davon hält?



In gewohnter Weise werden die Grundprinzipien der Magie auch wieder die vier Elemente (Erde, Feuer, Wasser, Luft) beinhalten und reichlich Erfahrung voraussetzen



Wie keine andere Entwicklerschmiede weiß Squaresoft mit LichtROUTINEN auf der PlayStation umzugehen. Selbst die kleinsten Schatten werden berechnet und wirken ungeheuer real

... and the dream is going on

Final Fantasy VIII

Squaresoft, Japans Edelsoftschmiede, bestätigt die lang erwartete **Fortsetzung** zur wohl erfolgreichsten **RPG-Serie** im Konsolenbereich. Lest hier, was Euch erwartet auf Eurer nächsten **Reise** durch die **Fantasy** ohnegleichen

Parallel zur E3 in den Vereinigten Staaten ließ Squaresoft die Bombe zu aller Überraschung platzen! Final Fantasy VIII soll noch dieses Jahr in Japan (allerdings nicht vor Ende 1999 in Deutschland) veröffentlicht werden. Momentan sitzen über 200 Programmierer an der Fertigstellung des Games. In seiner fertigen Version soll das Megagame mindestens vier CDs umfassen. Der Präsident von Squaresoft, Tomoyuki

Takechi hat höchstpersönlich das erste Demo auf der letzten Pressekonferenz veröffentlicht und damit schon einen kleinen Einblick in die momentane Arbeit gewährt. Zu Beginn des Intros erscheint eine riesige Parabolantenne, bevor der Screen umblendet und man nur noch den Himmel erkennt, an dem ein halbes Dutzend Fighter-Jets aufsteigen und einen Kondensstreifen mit Sternen im Hintergrund produzieren, ... und das Final Fantasy



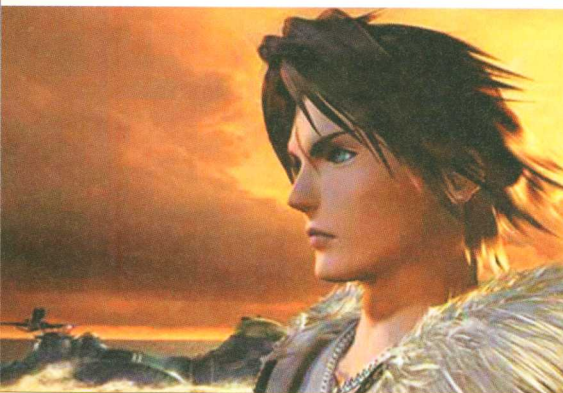
Öfter mal was Neues. Final Fantasy ist ja für seine abgefahrenen Waffen berühmt berüchtigt. Hier seht Ihr die **Gunblade** von Leonhart



Diese Lichterscheinung kennen wir noch aus dem vorherigen Teil. Auch diesmal werden die Charaktere von sich aus Konter- und Panikstrikes einsetzen

VIII-Logo, geschmückt mit einem Fantasy-Wesen, erscheint. Wieder ein Umschwenken der Kamera. Eine Flotte von riesigen Schiffen, die sich unaufhaltsam durch einen wellengepeitschten gewaltigen Ozean pflügen, erscheint. Auf dem Führungsschiff der Flotte betrachtet einer der beiden Hauptcharakte-

re erwartungsvoll den Horizont. Es ist der 17-jährige **Squall Leonhart**, der, seine **Gunblade** (sieht aus wie ein Revolver mit einem überdimensionalen Bajonett) locker schwingend, auf dem Deck steht und anschließend auf einer Karte Pläne für die Zukunft schmiedet. Plötzlich auftauchende Szenen aus seinem früheren Leben werden eingeblendet, beleuchten seinen Background und geben Aufschluß über seine Herkunft. Leonhart ist ein introvertierter, unfreundlicher Charakter, ein Einzelgänger, der sich nicht um seine eigene Person schert und erst recht keinerlei Interesse an anderen Dingen hat. Im krassen Gegensatz zu Laguna Loire, der anderen Hauptfi-



Squall Leonhart, einer der beiden bisher feststehenden Hauptcharaktere ist zu Beginn im Vorspann zu bewundern. Sinnig steht er an Bord des Führungsschiffes einer Flotte von Schiffen, die sich auf den Weg gemacht hat für das Gute einzutreten



Wie auch schon in anderen Teilen sind die Helden stets auf der Flucht. Allerdings werden diesmal die Locations wesentlich größer sein und seltener wechseln



In alter Tradition wird das Abenteuer durch ein Fantasy-Wesen mit Feuer symbolisiert. Diesmal scheint man sich für eine Art Schimäre entschieden zu haben



Wow, man kann schon von richtigen Transparenzeffekten sprechen, wenn ein Gegner von einem mächtvollen Zauber buchstäblich in seine Moleküle aufgelöst wird



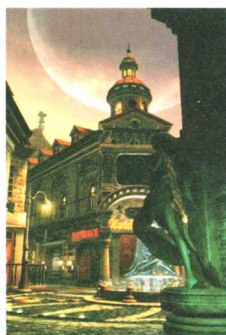
Unterhaltungen werden per Textmenü geführt. Auf eine Sprachausgabe wird man auch diesmal verzichten müssen. Allerdings versöhnt schon jetzt der einfühlsame Soundtrack

gur. Laguna ist ein sehr mittel-samer, optimistischer 27-jähriger Krieger, der einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und Nächstenliebe hat. Er ist ein ehemaliger Soldat, der sich heuer als Journalist für die Belange der Gerechtigkeit einsetzt. Am Ende des Demos sehen wir noch einige aufblitzende Szenen, bevor wieder das Logo von Final Fantasy VIII auftaucht. Obwohl das Demo nur 10 Minuten lang ist, hat man doch schon einen recht guten Eindruck bekommen, wie das RPG aussehen wird. Und wer die Macher von Squaresoft kennt, weiß, daß weitere, sehr fein ausgearbeitete Helden hinzukommen werden. Die Charaktere werden in ihren Proportionen nun auch wesentlich realer aussehen und sich natürlicher bewegen, als das im Vorgänger der Fall war. Squaresoft wird hier auf die gleiche selbstentwickelte Grafik-Engine zurückgreifen, wie



Täuscht Euch nicht: von außen pfui von innen hui. Hinter einigen High-Tech-Bauwerken steckt so manche Überraschung

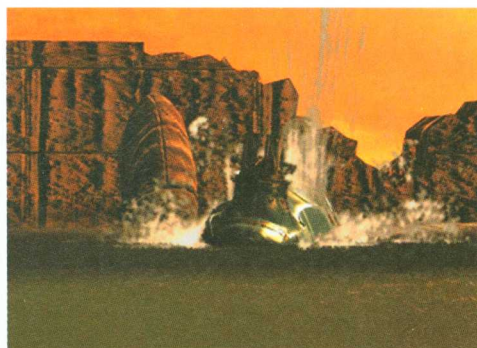
sie auch schon jetzt brav in Parasite Eve den Dienst verrichtet. An den erhöhtlichen Screenshots erkennt man schon jetzt, daß die Programmierer mit einer ungeheuren Liebe zum Detail arbeiten und ganze Städte aus dem virtuellen Boden stampfen werden, die aus



Die alten verschnörkelten Gebäude sind mit einer derartigen Detailliebe versehen, daß man merkt, mit welcher Hingabe Squaresoft seine Spiele entwickelt

einer Kombination von alten verschnörkelten Gebäuden und modernen futuristisch anmutenden High-Tech-Bauwerken bestehen. Zwischen den einzelnen Locations des Riesenspiels wird man sich in Squaresofts typischer Weise bewegen können. Das bedeutet, daß Wasserfahrzeuge sowie Luftverkehrsmittel zur Verfügung stehen werden. Allerdings konnten wir noch keine Chocobos ausmachen. Aber wer weiß, vielleicht waren diese noch in den Ställen untergebracht. Natürlich ereignen sich auf Euren Reisen wieder die bekannten Kämpfe gegen

allerlei Monster, Diebe und Widersacher. In gewohnter Manier werden diese rundenweise ausgetragen. Hierbei erlebt man eine kleine Überraschung. Die Figuren sind während der Kämpfe nun völlig texturiert zu bewundern. Durch die schon vorher erwähnte Engine von Parasite Eve wird sich das Kampfgeschehen vollkommen verändern. Die Charaktere werden sich in dem eigentlichen Kampfgeschehen viel freier bewegen können. Das wird konkret bedeuten, daß sie während dem Warten auf ihren Active Move nicht mehr starr in der Gegend herumstehen, sondern auf Angriffe der Gegner reagieren können. Attacks kann ausgewichen werden, und der Spieler kann seinen Charakter in eine günstige Position für den eigenen Angriff dirigieren. Vom Spielerischen her wird sich vorerst einmal nicht so viel verändern. Fans des Vorgängers werden sich also sehr schnell zurechtfinden. Aber wer Squaresoft und seine genialen Geister und Köpfe kennt, weiß, daß uns so manche Überraschung bevorstehen wird und uns bestimmt wieder einmal mehr als 100 Stunden fesselndes Gameplay ins Haus steht. (Frank F.)



Zwischen manchen Locations kann man sich nur mit Hilfe der Wasserfahrzeuge fortbewegen. Chocobos waren noch nicht zu sehen. Und auch Fluggeräte kann man nur erahnen. Aber eines ist sicher: Kein Final Fantasy ohne Flugmaschinen!

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

GEPLANT FÜR
Ende 1999

ERSTER EINDRUCK

nicht mögl.

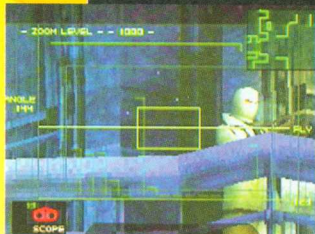
INFO Final Fantasy VIII

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/SCEE

Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 5+ Charaktere



"Wer Squaresoft kennt, weiß jetzt schon, daß Final Fantasy VIII neue Standards setzen wird"



Mit dem Fernglas könnt Ihr Eure Gegner beobachten, ohne dabei entdeckt zu werden



Grafische Schmankerln, wie z.B. Transparenzeffekte bei Fensterscheiben oder Explosionen, gibt es in Metal Gear Solid ständig zu bewundern



Im oberen Kartenausschnitt könnt Ihr die Blickrichtung und -weite der Wachen erkennen. Somit lassen sich Angriffsstrategien entwickeln

Solid Snake strikes back

Metal Gear Solid

Nachdem wir Euch im letzten Heft über erste Fakten zum **Spionagethriller** informiert haben, können wir auch in diesem Heft weitere Neuigkeiten zum **Action-Highlight** des Jahres berichten



Zunächst müßt Ihr einen Eingang in die Lagerhalle finden, ohne entdeckt zu werden

Konamis erste Videos zu Metal Gear Solid ließen dem Zuschauer vor lauter Spannung schon das Blut in den Adern gefrieren, und man mußte sich anhand der gezeigten Qualität der Grafik-Engine fragen, ob dies tatsächlich ein Produkt für die PlayStation werden soll. Um so gespannter waren wir, als wir im Rahmen eines Firmenbesuches bei Konami/Deutschland eine erste spielbare Version des Shooters antesten durften. Zunächst noch einmal ein kleiner Einblick in die Story: Im 21. Jahrhundert bedroht eine Gruppe Terroristen namens

FOXHOUND die Welt mit einem zerstörerischen Anschlag, wenn deren Forderungen nicht erfüllt werden sollten. Sie besetzten ein Lagerhaus im fernen Alaska, in dem Dutzende von Interkontinentalraketen lagern, die mit nuklearen Sprengköpfen versehen sind. Ihr schlüpft in die Rolle des ehemaligen Anti-Terror-Spezialisten Solid Snake, der in die gut bewachten Gemäuer eindringen soll, um die Pläne der Aggressoren zu durchkreuzen. Wir durften schon jetzt die ersten beiden Episoden des Action-Knallers antesten.

„Metal Gear Solid könnte der Hit des Jahres werden“

Zunächst landet Ihr in einem Raum außerhalb der Haupthalle. Diese wird bewacht von vier bis unter die Zähne bewaffneten Terroristen. Ihr müßt einen Fahrstuhl erreichen, der am



Ein Ausrufezeichen über dem Kopf des Gegners sagt aus, daß höchste Gefahr angesagt ist, da der Wachmann gleich Alarm auslösen wird



Um Euch vor der Gegnerschar zu verstecken, könnt Ihr auch in unbesetzte Fahrzeuge steigen

gegenüberliegenden Ende des Raumes liegt. Nun bieten sich Euch zwei unterschiedliche Möglichkeiten, dieses Ziel zu erreichen: Entweder schleicht Ihr Euch entlang der schutzbietenden Kisten zum Ausgang, ohne großes Aufsehen zu erregen, oder Ihr tötet eiskalt einen Schurken nach dem anderen. Da Ihr zu Anfang des Spiels noch vollkommen unbewaffnet seid, solltet Ihr erstere Lösung in Betracht ziehen. Wer aber unbedingt die Wachmänner beseitigen möchte, sollte dies möglichst leise und unauffällig tun. Dazu bedarf es einer geschickten Strategie, die Ihr anhand einer Übersichtskarte, die am oberen Bildschirmrand eingeblendet ist, hervorragend planen

ziehen. Dort angekommen, könnt Ihr dem Terroristen dann mit ein paar kräftigen Stößen das Genick brechen. Das Spiel bietet jedoch noch weitere strategische Möglichkeiten. Steht nur ein Wachposten in Eurer unmittelbaren Nähe, so könnt Ihr dessen Aufmerksamkeit erregen, indem Ihr gegen eine der metallenen Kisten klopft. Sofort erscheint ein Fragezeichen über dessen Kopf, das anzeigt, daß der Bösewicht das ungewöhnliche Geräusch vernommen hat und nun die Ursache ergründen wird. Er rennt also in die Richtung, aus der der Laut gekommen ist. Ihr lauert schon, versteckt hinter der Kiste, auf den Wachmann, der sogleich um die Ecke biegt. Den Überra-

„Die ungeheure Menge an Aktionsmöglichkeiten haucht dem Helden fast schon echtes Leben ein“

könnt. Dort seht Ihr einen Teilausschnitt des Raumes und die dort postierten Gegner. Sogar deren Blickrichtung und -radius sind hier eingezeichnet, so daß Ihr Euch im richtigen Moment von hinten an einen Bösewicht anschließen könnt, um diesen am Hals zu packen und in eine Ecke zu

sprungmoment ausnutzend, springt Ihr dem Schurken an den Hals und erledigt ihn lautlos. Habt Ihr alle Wachen ausgeschaltet, geht Ihr in den Aufzug, der Euch auf eine andere Ebene befördert. Nun befindet Ihr Euch unmittelbar vor dem Lagerhaus im freien Gelände. Die klirrende Kälte läßt sogar



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

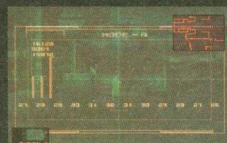
Gegen die schwer bewaffneten Wachen habt Ihr zu Anfang keine Chance. Erst im weiteren Spielverlauf findet Ihr Waffen und Munition

den Atem der Wachposten an der Luft gefrieren. Einige Schurken räkeln gelangweilt ihre müden Glieder, während andere die Zeit mit dem Rauchen einer Zigarette totschlagen. Ganz ermattete Burschen halten sogar ein kleines Nickerchen und bieten Euch somit die Möglichkeit, unerkannt das Gelände auf der Suche nach einem Eingang zu durchforsten. Ihr schleicht Euch also von Kiste zu Kiste, trifft dabei auf die ersten Goodies, wodurch Ihr beispielsweise zuvor verlorene Lebensenergie zurückerhaltet. Ein paar Schritte weiter trifft Ihr auf die erste Überwachungskamera, die es geschickt zu umgehen gilt, um eine Aktivierung des Alarms zu vermeiden. Deren Blickrichtung und -weite läßt sich ebenfalls auf dem Kartenausschnitt am oberen Bildschirmrand erkennen, so daß ein erfolgreiches Überwinden kein Problem darstellen sollte. Weiter geht es durch den Schnee, in dem Ihr sogar Fußspuren hinterlaßt. Entdeckt nun ein Wachmann die Fußstapfen, erscheint sofort ein Fragezeichen über seinem Kopf, und er nimmt die Verfolgung auf. Entdeckt er Euch, löst er sofort den Alarm aus. Nun gilt es, etwa 90 Sekunden in Deckung zu gehen, da die Wachen in diesem Zeitraum wie aufgescheucht durch das Gelände laufen und den unbekannten Gast suchen. Bleibt Ihr in diesem Zeitraum unent-

deckt, so wird Entwarnung gegeben und die Wachmänner kehren auf ihre Posten zurück. Nun steigt Ihr eine Treppe hinauf, die Euch auf einen langen Gang und zu einer kleinen Überraschung führt. Ein riesiger Pappkarton, der sogleich in Euer Inventar aufgenommen wird, liegt unscheinbar in einer Ecke. Benutzt Ihr diesen, so werdet Ihr im ersten Moment Euren Augen nicht



Nicht immer bietet Euch die Kiste optimalen Schutz. Viele Wachen durchschauen das Versteck und kontrollieren den Pappkarton



Im Laufe des Spiels findet Ihr neue Waffen und andere nützliche Goodies, wie beispielsweise ein Nachtsichtgerät





trauen: Der Held zwängt die Pappkiste nämlich über seinen Körper und nutzt sie als Deckung. Schaltet Ihr im Karton in die Ego-Perspektive um, so könnt Ihr durch den Schlitz des Tragegriffs nach draußen schauen! Witzig ist auch, daß Ihr den Helden mitsamt der Kiste über dessen Körper bewegen könnt. Lediglich die Beine schauen aus dem Karton hervor. Sobald sich jedoch eine Wache nähert, solltet Ihr Euch nicht mehr bewegen. Doch nicht jede Wache fällt auf die Tarnung herein. So stochert der eine oder andere Schurke mit seinem Gewehr auf den Pappkarton. Spätestens jetzt ist Eure Tarnung aufgefliegen, und der Bösewicht löst Alarm aus. Wieder heißt es dann, zu flüchten und einen geeigneten Platz zum Verstecken zu finden.



Wenn der Alarm ausgelöst wird, rennen die Wachen wie aufgeschreckt durch die Lagerhalle, um den unerwünschten Gast zu finden

den. Dabei stoßt Ihr auf einen Militärtransporter, auf dessen Ladefläche Ihr Schutz vor den Wachposten sucht. Dabei fällt Euch die erste Waffe, eine Pistole, in die Hand. Jedoch ist diese lediglich mit zwölf Schuß geladen und daher nur in brenzligen Situationen zu benutzen. Endlich wird Ent-

sensation nicht vergessen. Während Ihr den ersten Abschnitt schon „säubert“, erscheinen, wie in einem Kinofilm, die Namen der Programmierer auf dem Bildschirm. Dabei erinnert auch die spannende Hintergrundmusik, die zur unwahrscheinlich packenden Atmosphäre beiträgt, an

„Die authentischen Texturüberzüge, der stimmungsvolle Soundtrack und die cineastische Präsentation verleihen dem Spiel eine noch nie dagewesene Atmosphäre“



Die grafische Darstellung der Polygon-Charaktere ist mitsamt der authentischen Animationsphasen enorm realistisch ausgefallen

warnung gegeben, und Ihr könnt Euch somit wieder auf den Weg machen, den Eingang zu suchen ... An der Schilderung unserer ersten Eindrücke könnt Ihr sicherlich erkennen, welch riesiges Potential in Konamis kommendem Kracher steckt. Dabei wird natürlich auch eine stimmungsvolle Prä-

Kinohits im Stile von „The Rock“. Die Steuerung des Charakters ist trotz der vielen Aktionsmöglichkeiten zu jeder Zeit hervorragend. Abschließend läßt sich also sagen, daß Metal Gear Solid mit Sicherheit einer der Renner des Jahres werden wird - und das zu Recht! (Udo L.)



In Metal Gear Solid gilt es, strategisch klug aus dem Hintergrund zu operieren. Kommt die Wache um die Ecke, so könnt Ihr sie lautlos beseitigen



Im LKW findet Solid Snake seine erste Waffe. Die Pistole hat jedoch leider nur zwölf Kugeln Munition



Nicht alle Burschen sind aufmerksame Wachen. Der eine oder andere nutzt seine Dienstzeit auch schon mal für ein kleines Nickerchen

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

GEPLANT FÜR
Dezember

ERSTER EINDRUCK

super

INFO Metal Gear Solid

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



„Action-Adventure der absoluten Spitzenklasse“

FRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Age Combat 2	89,99
Alundra *	88,00
Ayrtton Senna Karts Duell 2 *	89,99
Bombberman *	79,99
Bushido Blade	89,99
Bust-A-Move 3	59,99
Cart 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
Criminals Killer *	89,99
Croc: Legend of the Gobbos	89,99
Dark Omen	89,99
Deathtrap Dungeon	99,99
Diablo	89,99
Final Fantasy VII	109,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken	89,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell *	89,99
G-Police	109,99
Grand Theft Auto	79,99
Gran Turismo	99,99
Heart of Darkness *	99,99
Hugo *	99,99
Kula World *	89,99
Lucky Luke	89,99
Men in Black *	99,99
Moto Racer	89,99
NBA Pro '98	99,99
Need for Speed 3	89,99
Newman Haas IndyCar Racing	89,99
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creatures	89,99
Nuclear Strike	89,99
One	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 CD's)	109,99
Sentinel 2 *	89,99
Skull Monkeys	89,99
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	89,99
Test Drive 4	89,99
The Sims Hospital	89,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Treasures of the Deep *	89,00
Vigilante 5 *	99,00
War Games *	89,99

Preishefts (solange der Vorrat reicht)

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
Hit 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
Sukodoku	AKTION! 49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
WipeOut 2097 (Platinum Edition)	49,99
Worms (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation-Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Antennenkabel	39,99
Dominator Joystick	59,99
Dual Shock Controller	59,99
Infrared-Joy pads (1 Paar)	79,99
Joy pad	ab 29,99
Top Gear-Lenker incl. Pedale	ab 29,99
Memory Card	69,99
Predator Lightgun	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99

Muß man haben!

Armored Core

Sony Playstation *

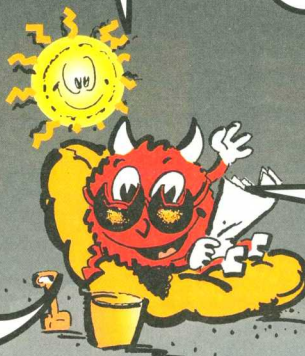
88,-

World Rally

Tommi Mäkinen

Sony Playstation *

88,-



Unser Tip des Monats:

Frankreich '98

Die Fußball-WM

Rechtzeitig zur Fußball-WM erscheint der Nachfolger zu FIFA '98. Und EA Sports ist es doch tatsächlich gelungen, den Top-Hit noch einmal zu übertrumpfen!

Sony Playstation

88,-

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Formel 1 '96

Sony Playstation *

44,-

MDK

Sony Playstation

44,-

Soul Blade

Sony Playstation *

44,-

Rock 'n' Roll

Sony Playstation

44,-

Weitere Highlights im Juni:

Klonoa

Sony Playstation *

88,-

Road Rash 3D

Sony Playstation *

88,-

Neues Futter für die Playstation!

Batman & Robin

Sony Playstation *

88,-

Dead or Alive

Sony Playstation *

99,-

Ankauf

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

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Bestandsortiment)

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

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

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

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

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Neu bei Juilli
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Steglitz

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

Berlin – Friedrichshagen
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

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

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

Berlin – Neukölln
Jonastraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

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

Bernau
Zepemicker Chaussee
im "Forum Bernau"

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

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

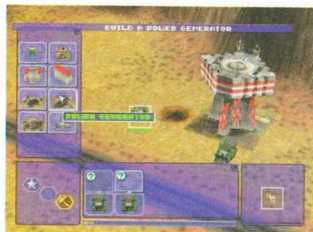
Berlin-Charlottenburg
Dahmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedrichshagen
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

* Artikel, der bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Verpackungskosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Die **Menüfenster** sind nicht nur sehr übersichtlich, sondern können auch nach persönlichen Gesichtspunkten gestaltet werden



In der Forschungsabteilung sorgt Ihr für die Erfindung und Produktion von neuen Einheiten



Ihr müßt den Gegner an seinen entscheidenden Stellen schwächen, um strategische Vorteile zu erzielen

Echtzeit-Strategie vom Feinsten

Warzone 2100

Ein zusammengewürfelter Haufen von Programmierern hat es sich zur Aufgabe gemacht, der **Command & Conquer-Serie** Paroli zu bieten. Die ersten Informationen

klingen bereits sehr vielversprechend

Pumpkin Studios ist der Name eines relativ neuen Programmiererteams, den man sich merken sollte. Der junge Haufen wurde von drei Ex-Microsoft-Mitarbeitern gegründet, die eine Reihe von talentierten Programmierern unter Vertrag nahmen, so zum Beispiel auch ehemalige Psynosis-Designer. Mit diesem Stab an motivierten Programmierern fing Pumpkin Studios an, ein Echtzeit-Strategie Spiel à la Command & Conquer zu entwickeln, das dem immer beliebter werdenden Genre

neue Impulse geben soll. Bereits die interessante Hintergrundstory verbindet sich in genialer Weise mit dem Spielverlauf. 40 Jahre nach der atomaren Katastrophe müßt Ihr eine neue Siedlung hochziehen, um das Überleben Eures Volkes zu sichern. Ähnlich wie die Erntefahrzeuge bei C&C entsendet Ihr auch bei Warzone einen **Sammler**, um Energien und Geld einzufahren. Neu ist jedoch das Ausgraben von Artefakten. Diese Artefakte erfüllen einen doppelten Zweck: Erstens erfahrt Ihr durch diese



Mit einer flinken Cursor-Steuerung könnt Ihr ganze Armeen gruppieren und spielend einfach über die Landschaften dirigieren



Sämtliche **Kampfeinheiten**, wie beispielsweise dieser Panzer, können mit individuellen Waffensystemen ausgestattet werden

Ausgrabungen immer mehr über die Ursachen des atomaren GAUS, und zweitens übergibt Ihr diese Artefakte der Forschungsabteilung, damit sie daraus neue Waffensysteme entwickelt. Im Laufe der insgesamt 24 Missionen grabt Ihr modernere Waffensysteme und andere Einrichtungen aus, so daß Eure Siedlung schon bald zur High Tech-Stadt mutiert. Diese Aufrüstung ist notwendig, da auch die feindlich gesinnten Mitbewerber immer stärker werden. Habt Ihr es anfangs quasi noch mit keulenschwingenden Barbaren zu

tun, müßt Ihr Euch in späteren Missionen unter anderem mit Missiles und Panzern auseinanderzusetzen. Krieg ist neben der systematischen Entwicklung Eurer Stadt natürlich das A und O bei Warzone. Damit man sich auf diesen Punkt in aller Ruhe konzentrieren kann, entwickelten die Designer eine vorbildliche Benutzerführung. Neben einem übersichtlichen **Menüfenster** könnt Ihr auch ganze Arbeitsschritte nach Euren Bedürfnissen vorprogrammieren, so daß sie automatisch ablaufen. Ein weiterer Vorteil ist das Designen eigener **Kampfeinheiten** nach individuellen Vorstellungen. Auch in technischer Hinsicht darf man sich bei Warzone einiges versprechen. Durch die Verwendung von detaillierten Polygon-Objekten kann man die gesamte virtuelle Front nach Belieben zoomen oder aus einem anderen Blickwinkel darstellen - ein klarer Vorteil gegenüber C&C. (Ulf S.)



Auf in die Schlacht! Wie bei C&C kommt es neben einer quantitativen Überlegenheit auch auf den Einsatz der geeignetsten Kampfeinheiten an

- Action - Strategie - Abenteuer - Geschick - Simulation	INFO Warzone 2100 Hersteller/Vertrieb: Pumpkin Studios/Eidos Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 24 GEPLANT FÜR k.A. ERSTER EINDRUCK sehr gut
--	--

„Eine ernstzunehmende Konkurrenz für die Command & Conquer-Saga“

Der **Sammler** ist nicht nur ein Energielieferant, sondern bringt auch die wertvollen Artefakte ans Tageslicht

GEILER SATTER PRALLER

**DAS
NEUE**

pop
Rocky

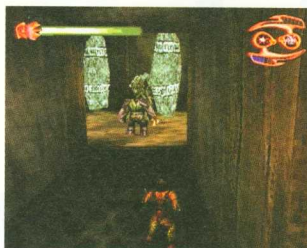
**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

Younga

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**



Archer ist der Hauptheld des Spiels. Allerdings lauert der Tod überall. Gut, daß auch viele Goodies zu ergattern sind



Kampfgefährten kommen Archer immer wieder zu Hilfe. Hier springt gerade einer todesmutig vor um evtl. Fallen ausfindig zu machen



Ein Trick, den viele Spiele verwenden, um die Grafik zu beschleunigen, ist weiter entfernte Objekte erst darzustellen, sobald man ihnen näherkommt



Dank der Anvisierfunktion kann man gezielt Gegner unter Beschuß nehmen und sie somit ausschalten

DreamWorks Interactive bedienen sich bei ihrem neuen 3D-Action-Game der Thematik des gleichnamigen Films. In einer anderen Dimension herrscht schon seit ewigen Zeiten langweiliger Frieden. Allerdings rüsten die gegenwärtigen Supermächte, die Gorgoniten und die sogenannten Commandos, mächtig auf. Und so kommt, was kommen muß. Eines Tages passiert ein Unfall. Versehentlich ent-

Tödliches Spielzeug

Small Soldiers

Von **Gorgoniten** und sonstigen gefährlichen Spielsachen ...

DreamWorks Interactive lädt ein zum **Todestanz** in anderen Dimensionen

kommt ein Testspielzeug, welches mit einem neuen Superchip ausgestattet ist, aus dem Labor einer High-Tech-Waffenentwicklungsfirma. Und schon nimmt das Chaos seinen Lauf. Denn die primäre Aufgabe des Spielzeugsoldaten besteht darin, den Herrscher der Commandos zu eliminieren. Natürlich würde das die gesamte Dimension in einen alles vernichtenden Krieg stürzen. Und dies muß verhindert werden. Sofort

nimmt ein Trupp Jäger die Verfolgung auf. Unbeirrt geht der kleine Soldat jedoch seinen Weg. Soweit der Grundplot des Spiels, in welchem Ihr die Rolle des Soldaten **Archer** übernehmt. Durch über ein Dutzend riesiger Levels müßt Ihr Euch dann gegen allerhand Monster und Verfolger zur Wehr setzen, jederzeit die richtige Waffe parat haben und Euch Eurer Haut erwehren. Um Gegner besser unter Feuer zu nehmen, ist per Paddbedienung eine **Anvisierfunktion** vorhanden, die bewirkt, daß die Kameraperspektive umspringt, um somit Schießen besser zu ermöglichen. Zusätzlich bleibt die Spielfigur in diesem Mode auch auf der Stelle stehen. Überall findet Ihr logischerweise Goodies, welche beispielsweise **Kampfgefährten** erzeugen, die Euch bei Eurem Auftrag unterstützen



Jäger können ganz schön nerven und tauchen logischerweise immer dann auf, wenn man sie nicht gebrauchen kann

und Jäger attackieren oder sie ablenken. Um den Überblick in dem großzügig angelegten Gelände zu behalten, seht Ihr Eure Spielfigur stets durch eine Euch automatisch folgende Kameraperspektive, die stets dafür sorgt, Archer bei seinen **Sprungaktionen** richtig lenken zu können. Die Grafik der einzelnen Abschnitte ist thematisch unterschiedlich unterteilt. So steuert Ihr Archer beispielsweise durch Verließe, Kommandostationen und mit Fallen gespickte Minen. Nicht nur daß hier stets Euer Geschick zum Ziel führt, auch eine ganze Portion Orientierungssinn ist vonnöten, um sich in den Levels nicht zu verlaufen. In der späteren Testversion soll übrigens auch ein Zwei-Spieler-Modus vorhanden sein, der richtige Deathmatches ermöglicht. (Frank F.)



Die waghalsigsten **Sprungaktionen** bringen Euch an höher gelegene Plätze. Hierdurch kann man auch Verfolger abschütteln

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

GEPLANT FÜR Sommer

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Small Soldiers

Hersteller/Vertrieb: DreamWorks Int./Elect. Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 12+



„Mischung aus Shooter und Jump & Run, mit wahnsinnig schneller Grafik-Engine“

Heavy Metal

Zero Divide 2

Vor über **zwei Jahren** konntet Ihr schon mal mit den **Blechkameraden** ins Feld ziehen

Nachdem die Bedrohung durch das virtuelle Werten XTAL vernichtet wurde, sollte das weltweite Netzwerk eigentlich wieder sicher sein. Aber leider haben sich einige Kriminelle dazu entschlossen, die Menschheit wieder einmal zu bedrohen, und Ihr müßt erneut in die virtuelle Schlacht ziehen. Zur Verfügung stehen anfangs nicht nur die acht Protagonisten des ersten Teils, sondern auch die beiden neuen Kampfmaschinen Pixel und Cancer. Erstere ist eine agile humanoide Kämpferin, die der holden Udo sehr ähnelt und mit schnellen Kicks und Flick-Flack-Angriffen aufwarten kann. Cancer

ist ein krabbenähnliches Wesen, das mit all seinen sechs Gliedmaßen vor allem im Nahkampf effektiv ist. Neben dem Ein-Spieler- und Zwei-Spieler-Modus stehen Euch noch die Time-Attack- und Trainingsvariante zur Verfügung. Verbessert gegenüber dem ersten Teil hat sich vor allem die Grafik, die sich gemauert hat und mehr Special Moves für jeden Kämpfer stellt. Darüber hinaus könnt Ihr wieder während des Kampfes durch besonders starke Treffer die Panzerung Eures Gegners abschälen und damit Treffer auf der internen Struktur landen. Somit entsteht weit mehr Schaden als vorher. Die Arenen sind nun



In der zweiten Runde sind meist schon viele Teile der internen Struktur von den schützenden Panzerplatten freigelegt, wie man das bei Wild 3 (links) sehen kann

verschieden groß, und nicht alle verfügen über einen Rand, an dem Ihr Euch festhalten

oder auch den Kontrahenten zum schnellen K.o. hinunterstürzen könnt. (Udo L.)

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

•••
•••
•••
•••
•••

INFO Zero Divide 2

Hersteller/Vertrieb: Zoom/SCEG Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 10+ Kämpfer

GEPLANT FÜR August
ERSTER EINDRUCK gut

"Trotz Verbesserungen zum Vorgänger kann es nichts gegen die mächtige Konkurrenz ausrichten"

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 UMBAUSETZ
Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL **54,95**

1 Meg Memory Card 24,95
8 Meg Memory Card 49,95
48 Meg Memory Card 99,95
Gamebuster 69,95
Scart/RGB Kabel 19,95

PLAYSTATION EINSTEIGER KIT
PSX Controller Pad + RGB Kabel + 1MEG Memory Card **39,95**

PSX Controller Pad 24,95
Dual Shock Joypad Sony 59,95
Analog Pad Sony 54,95
Laser Gun + Redlight 89,95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
Ist eine kleine, keine schlagende, schneller rennen, höher springen, jetzt auch ausreden von Animations möglich **69,95**

MULTINORM* CHIP
Incl. Einbauanleitung **39,95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Die komplette Multinorm Umbau mit unseren berühmten Multinorm Chip (siehe oben) Kontrolle einschicken + 24Std Geduld aufbringen **59,95**

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES - VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

ALUNDRA 94,95	Abe's Odyssey 94,95	Metal Gear Solid 104,95
BREATH OF FIRE 3 99,95	Ace Combat 2 99,95	Monopoly 94,95
PLAYER MANAGER 98 99,95	Ark of Time 89,95	Moto Racer 99,95
WAR GAMES 94,95	Ayrtton Senna Kart Duel 2 89,95	Motocross J. McGrath 94,95
PREMIERE MANAGER 94,95	Baphomets Fluch 1 49,95	NZO-Neutral Adrenaline 94,95
ROAD RASH 3D 89,95	Baphomets Fluch 2 49,95	NBA 98 94,95
GRAN TURISMO 94,95	Battle Arena Toshinden 49,95	NFL Quarterback Club 98 104,95
FORSAKEN 94,95	Beast Wars 89,95	NHL ITZ 98 94,95
NEED FOR SPEED 3 94,95	Beyond the Beyond 89,95	NHL Powerplay Hockey '98 114,95
SUPERCROSS J.MC G. 94,95	Bio Freaks 89,95	Nagano Olympics 94,95
BATMAN + ROBIN 84,95	Blasio 89,95	Nascar 98 94,95
FRANKREICH 98 DIE WM 89,95	Blaze in Blade 94,95	Need for Speed 2 94,95
FI - RACING 84,95	Bloody Roar 84,95	Need for Speed 3 94,95
LUCKY LUKE 94,95	Brahma Force 89,95	Nightmare Creatures 94,95
MAN IN BLACK 89,95	Broadside 84,95	Off Road Challenge 89,95
	Buggy 94,95	PGA Tour 98 99,95
	Bust a Move 3 74,95	Pandemonium Platinum 49,95
	Buzzard 104,95	Pandemonium 2 94,95
	Call Boarders 2 94,95	Parasite 94,95
	Colony Wars 99,95	Pax Corpus 99,95
	Command & Conquer 2 99,95	Pitfall 3D 99,95
	Constructor 99,95	Populous - The 3rd Coming 99,95
	Crash Bandicoot 2 94,95	Powerboat Racing 94,95
		Reboot 99,95
		Risk 94,95
		Riven: Site Sequel of Myst 109,95
		Road Rash 3D 94,95
		Samurai Showdown 3 84,95
		Sign of the Sun 94,95

BIO FREAKS (US)
Lieferbar... 119,95

PSX-Lüfter Umbau
Jetzt ist Schluss mit dem ewigen wärmebedingten Animationsrucken. **49,95**

SKULL MONKEYS 89,95
Snowcracer 99,95
Soviet Strike 49,95
Space World 104,95
Spiral Sage 104,95
Steel Reign 89,95
Streetsfighter Collection 94,95
Super Furry Collection 94,95
Tenchu II 139,95
Tekken 2 109,95
Tekken 3 dt 109,95
Tekken 3 US 109,95
Tekken Platinum 49,95
Test Drive 4 99,95
The Fallen 89,95
The Note 89,95
Theme Hospital 94,95
Tomb Raider Platinum 99,95
Tomb Raider 2 94,95
Toshinden 3 94,95
Total Driving 104,95
Touring Car Championship 99,95
Viva Football 94,95
WOW vs. The World 104,95
Warcraft II 94,95
Wayne Gretzky Hockey 98 89,95

PSX-CD-BOX
PSX-CD Archiv für 60 CD's mit Beschäftigungsindex und automatische Auswurf der CD's **49,95**

RACING-PAKET
Gran Turismo + V3 Racing Wheel **199,95**

GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... **199,95**

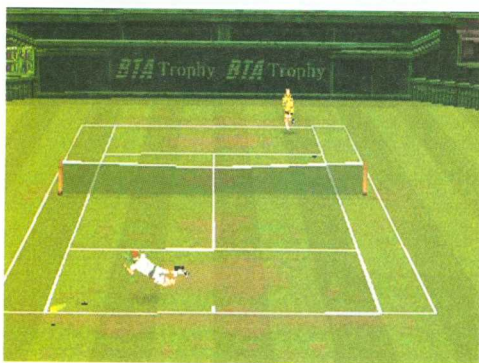
Spiel, Satz und Sieg

Actua Tennis

Für jeden **Tennisfan** erscheint Ende Oktober ein Tennisspiel von Gremlin, das jedem die Möglichkeit bietet, das Gesehene aus der **Saison** auch virtuell umzusetzen

Tennisfans werden dieser Tage die French Open in Paris verfolgen, und auch

wenn der letzte Deutsche vor ein paar Tagen ausgeschieden ist, haben wahrscheinlich viele



Bei solchen Passierschlägen würde sich auch jeder Profi vergeblich langmachen

mitgefiebert. Um so unverständlich ist es, daß sich Tennissimulationen auf der PlayStation immer noch nicht etablieren konnten. Jetzt versucht sich Gremlin noch einmal in diesem Genre und veröffentlicht im Herbst seine neueste Tennissimulation. Für dieses Game wurde die Motion-Capture-Technik verwendet, bei der sich ein realer Spieler in einen Sensoren-Anzug zwängt und die Bewegungen vom Computer aufgezeichnet werden. Dadurch sollen die Bewegungsabläufe im Spiel selbst authentischer werden. Neben den normalen Einzel- und Doppelspielen steht Euch ebenfalls ein Turniermodus zur Verfügung, in dem Ihr Euch an die



Für ein spannendes **Doppel** zu viert braucht Ihr nichts weiter als ein Verbindungskabel und eine weitere PlayStation! Kurz gesagt, Multitap ist auch möglich

Weltspitze der Tennisszene spielen müßt. Dabei müßt Ihr aber auch wie im realen Tennis die Verschiedenartigkeit der Beläge berücksichtigen, denn dadurch bekommt der Ball beispielsweise einen ganz anderen Spin und springt je nach Belag mal höher und mal flacher. (Frank F.)

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Actua Tennis

Hersteller/Vertrieb: Gremlin/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.



Ich geb' dir auf die Nase

Victory Boxing 2

JVC hat sich zum zweiten Mal dem heiklen Thema **Box-Simulation** zugewendet und scheint diesmal einen Volltreffer zu landen

Boxsimulationen haben es im Genre der Sportspiele extrem schwer, da sie immer mit den Beat 'em Ups konkurrieren müssen. Das wird wohl auch einer der Gründe sein, weshalb so viele Softwareschmieden darauf verzichten. Anders JVC, die im 3. Quartal dieses Jahres mit ihrer Neuauflage des Victory Boxings auf dem Markt erscheinen wollen. Der besondere Fun bei diesem Game soll in der Authentizität des Spielablaufes liegen. So verziehen die Charaktere ihre Polygonmienen in schmerzhaften Posen, wenn sie volle Kanne eins

auf die Nase bekommen haben, und auch die AI der computergenerierten Gegner ist nicht ohne! Euer Gegenüber reagiert sensibel auf Euren Kampfstil und paßt sich Euren Angriffen an, um sie in Sekundenschnelle zu parieren und zu kontern. Bei den Spielmodi könnt Ihr zwischen einem Freundschaftskampf wählen, oder Ihr geht gleich in die vollen und versucht Euch in der Rangliste nach oben zu boxen. Hierfür müßt Ihr allerdings teilweise Trainingsszenarien durchlaufen, um Eure körperliche Fitness auf dem laufenden zu halten und bestimmte Attribute zu verbessern. Für die



Multikulturell ist das Kämpferfeld, und so sind auch ihre Kampfstile unterschiedlich geprägt

Geduldsameren unter Euch gibt es aber erst einmal einen Trainingsmodus, in dem Ihr

mit Eurem Trainer bestimmte Bewegungsabläufe üben könnt! (Frank F.)

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

GEPLANT FÜR
3. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Victory Boxing 2

Hersteller/Vertrieb: JVC/k.A.
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.



„Für Fans des Boxsports und solche, die es werden wollen“

Buggy

Nicht nur die großen **Karossen** können für reichlich **Action** sorgen, sondern auch die Miniaturen machen mindestens genau so viel **Lärm**



Um ein optimales Spielgeschehen zu gewährleisten, gehen pro Rennen nur 4 Fahrzeuge an den Start

Ein ungewöhnliches Rennspiel beschert uns Grem-lin voraussichtlich Ende Juli. Bei dem Game handelt es sich zwar laut Presse-Release um ein Rennspiel, aber wer ein Spiel à la Need for Speed erwartet, der wird entweder enttäuscht oder heftigst amüsiert sein. Es werden hier nämlich keine aufwendig aufgemotzten Karossen über die Strecke geschickt, sondern 16 verschiedene kleine ferngesteuerte Autos. Diese dirigiert Ihr am besten mit dem Analog-Controller über sechs verschiedene Kurse zu jeweils 16 Runden, wobei die kleinen Flitzer bei Höchstgeschwindigkeit sogar 90-Grad-Kurven meistern können. Doch keine Angst, sollte Euer kleiner Wagen einmal den Elchtest nicht bestehen und seine vier Räder in die Luft strecken wollen, passiert Euch nichts, denn es gibt keine Schäden an dem Fahrzeug. Im



Auch ein Zwei-Spieler-Modus wird Euch in der endgültigen Version zur Verfügung stehen, doch der war jetzt noch nicht fertiggestellt

Gegenteil, ab und zu gehört es sogar zu Euren Aufgaben, bestimmte Streckenobjekte zu zerstören. Für noch mehr Fun wurden jeder Strecke noch zusätzliche Slalompassagen beigefügt, nach denen Ihr bei erfolgreicher Durchquerung mit Power Ups versorgt werdet und so beispielsweise Eure Gegner kurzzeitig einfrieren könnt. Zudem gibt es noch versteckte Bonusareale auf acht der Strecken, die allerdings mit dem Rennspiel-Genre nichts mehr zu tun haben. (Frank F.)

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juli

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Buggy

Hersteller/Vertrieb: Gremlin/Funsoft Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 6



„Nette Mischung aus Rennsaudi und Fun. Könnte da eine Konkurrenz für Micro Machines kommen?“

the game company

0221-240 88 00

VERSANDKOSTENFREI

PlayStation

Abels Odyssee (Action Jump'n run).....	99,90	3. Wandas.jp (Shooter/UNR/Puzzle).....	129,90
Alundra (Rötelspiel).....	99,90	Armed Toopies.jp (3D Shooter Big Box).....	189,90
Alta! Arcades Greatest Hits 2 (Coll.).....	99,90	Bachard 2.jp (Hair Adventure).....	99,90
Ayilon Senna Kart Duel2 (Race).....	89,90	Bade of Darkness.jp (RPG).....	99,90
Batman & Robin (Action).....	109,90	Bombberman Was.jp (Action).....	129,90
Boody Rear (3D-Fighting).....	89,90	Bombberman World.jp (Action).....	129,90
Breath of Fire 3 us (Rötelspiel).....	129,90	Bus A Move.jp (Dance Action).....	129,90
Bugdays (3D-Shooter).....	99,90	Buttita Bode 2.jp (3D-Fighting).....	129,90
Cain Michael Rally (Race).....	89,90	Capcom Generators.jp (Coll.).....	129,90
Conductor (Simulation).....	99,90	Chocobots M. Dungeon.jp (RPG).....	99,90
C&C II Red Alert (Maxi-Simulation).....	99,90	Cu On Pa.jp (Puzzle).....	99,90
Cash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....	99,90	Overbots.jp (Rötelspiel).....	109,90
Coc (3D-Jump'n run).....	99,90	Dead or Alive.jp (3D-Fighting).....	129,90
Dark Omen (Strategy).....	99,90	Darsha De Gal.jp (Wächter-Simulation).....	129,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90	Enhancer.jp (Shooter).....	129,90
Diablo (Strategy).....	99,90	Enhancer's Geobot.jp (Shooter f. Guncon).....	129,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90	Enigma.jp (3D Action).....	139,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90	Fantasmion Alternative.jp (Strategy).....	129,90
Final Fantasy Tactics us (Rötelspiel).....	129,90	Fantasmion 2.jp (Strategy).....	139,90
Foxden (3D-Action).....	99,90	G-Darius.jp (Shooter).....	129,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90	Gadius Golden.jp (Shooter).....	129,90
Gian Turismo (3D-Race).....	99,90	Gian Dal.jp (Jump'n Shoot).....	109,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90	Gian Turismo.jp (Race).....	119,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90	Gully Gear (Beam'n Up).....	139,90
Mega Man X3 (Jump'n run).....	99,90	Image Fight & X-Multiply.jp (Shooter).....	109,90
Midway Arcade Greatest Hits.....	99,90	King of Fighters 97.jp (Fighting).....	129,90
NBA Live 98 (Basketball).....	89,90	Korami Antiques 3.jp (Collection).....	109,90
Need for Speed 3 (Race).....	99,90	Lunar the Sweets.jp (Rötelspiel).....	139,90
Newman Hoos Racing (Race).....	99,90	Marshall Run.jp (Race).....	99,90
NHL 98 (Eishockey).....	99,90	Medal Star.jp (Jump'n Shoot).....	129,90
NHL Face Off 98 (Eishockey).....	89,90	Mon.jp (RPG).....	109,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90	Namco Anniversary 1.jp (Collection).....	119,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90	Necalis.jp (Strategy).....	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90	Parade Eve.jp (Action).....	139,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90	Rat Was.jp (Strategy).....	129,90
Saga Frontier us (Rötelspiel).....	129,90	Rim Land Story (Puzzle).....	119,90
Space World.....	49,90	R-Type (Shooter-Collection).....	129,90
Streetfighter EX plus Alpha us (Fighting).....	69,90	Samurai Sails 4 Speed.jp (Fighting).....	129,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90	Samurai Shodown I & II Beam Up).....	139,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90	Schachschach (Strategy).....	139,90
Torn! Mainline Rally (Race).....	89,90	Söldner.jp (Action-Adventure).....	139,90
Totem NBA 98 (Basketball).....	99,90	Space Invaders (RPG).....	69,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	89,90	Star Ocean the 2nd Story.jp (Rötelspiel).....	139,90
Vigilante 8 (Race).....	99,90	Tal Canasta.jp (3D Jump'n Run).....	139,90
WCW Nitro (Wrestling).....	99,90	Tenchu.jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
		Tekken II.jp (3D-Fighting).....	119,90
		Tenardier.jp (Shooter).....	129,90
		Thunder Force 5.jp (Shooter).....	129,90
		Wildfire (RPG).....	129,90
		X-Men vs. Streetfighter.jp (Fighting).....	129,90
		Xenogears.jp (Rötelspiel).....	139,90

PlayStation + Mem Card + 2. Controller.....	333,00
Controller (Sony).....	44,90
Controller Upgrade Kit (Single) f. AD Controller.....	24,90
Controller Dual Shock (Sony).....	59,90
Controller (Exony).....	29,90
Controller-Verbindungs-kabel (Exony).....	19,90
GunCon 45 (Namco).....	89,90
Memory Card (Sony).....	39,90
Memory Card (Exony).....	29,90
Mouse (Sony).....	49,90
Mult Tap (Sony).....	69,90
Unik-Kabel (Exony).....	29,90
RGB-Kabel (Exony).....	29,90
RGB-Kabel + Audio & Video-Out (Exony).....	44,90
RGB-4-Pin-Umschaltbox.....	99,90
RGB-4-Pin-Umschaltbox + Audio.....	119,90

Umbausatz f. Importeileitung (usg)..... 39,90
Umbausatz in Verbindung mit Spiel..... kostenlos*

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. NV-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale beschriftet. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20 berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für heruntergeladene Daten übernommen. Unterte Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere AGB.
*Solange Vorrat reicht



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

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 2	DA	79,90
AIR RACE	DA	89,90
ALUNDRA (06/98)	KD	89,90
ARTION TENNA CART DUEL 2	KD	49,90
BAPHOMET'S FLUCH 2	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BLOODY ROAR	DA	79,90
BREATH OF FIRE 3 (06/98)	DA	85,90
BUSHIDO BLADE	KD	49,90
BUST A MOVE 3	DA	89,90
C&C: ALARMSTUFE ROT	DA	89,90
COLIN MAC RAE RALLY (06/98)	DA	89,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CRASH BANDICOOT 2	DA	89,90
CYBALL / DEADBALL ZONE	DA	85,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (07/98)	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
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL	KD	85,90
GRAN TURISMO	KD	89,90

GRAN TURISMO FUN PAKET
INCL. GRAN TURISMO, DEM DUAL SHOCK GAME PAD
UND EINER 16 MEG MEMORY CARD KD 179,90

GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
KICK OFF WORLD	KD	85,90
LULA WORLD (06/98)	DA	89,90
KUCKY LUKE	KD	89,90
M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	49,90
IN IN BLACK	KD	89,90
NAGANO OLYMPIC GAMES	KD	89,90
NBA PRO 98	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90

NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL.
GAMESTER LENKRAU + 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	KD	89,90
ODOWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	85,90
ONE	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
PREMIERE MANAGER 98	DA	94,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90

RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
SNOWRACERS 98	DA	49,90
SPAWN	KD	79,90
STAR WARS: MASTERS OF T. TERAS KASI	KD	85,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	79,90
SUPER MATCH SOCCER	KD	85,90
SUPER PANG COLLECTION	E	85,90
TEKKEN 3 US-/JAPAN-VERSION	E	119,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOMMY MAKINEN WORLD RALLY	KD	85,90
UJIK	KD	85,90
VIGILANTE 8 (06/98)	KD	85,90
VOX RACING	KD	85,90
WB BASEBALL 99 (06/98)	DA	89,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WARGAMES (06/98)	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WOW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO (06/98)	DA	89,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	DA	89,90
XENOCRACY	KD	85,90

PLATINUM RANGE

BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
FORMEL 1 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 MACHINES 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
WIPEDUT 2097 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 Mindestbestell-
wert beträgt 24,00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland
versandkostenfrei ausgeliefert. Listenpreise können variieren!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>
E-Mail: wial@compuserve.com
Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr
WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

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

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 10
07548 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
DUAL SHOCK CONTROLLER	DA	55,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENKRAU INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT PADS (2 STÜCK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	DA	79,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PSX JOYPAD TRANSP. GRAUSCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA	29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

2,5 Millionen Mal Crash Bandicoot in den USA

Der coole Fuchs hat gut Lachen! Nach Angaben von Sony Computer Entertainment America wurden die beiden Jump & Run-Teile über 2,5 Mio. Mal in den Vereinigten Staaten verkauft. Somit ist Crash Ban-

dicoot laut Sony der einzige Titel, der von Original und Sequel in den USA über eine Million Mal verkauft worden ist. Vom ersten Teil konnten 1,5 Millionen Exemplare in den USA, 610 000 in Japan und 725 000 in Europa verkauft werden. Das Sequel wurde rund eine Million Mal in den USA, 800 000 mal in Japan und 340 000 mal in Europa verkauft. Der dritte Teil wurde auf der diesjährigen E3 in Atlanta vorgestellt. Bleibt nur noch die Frage offen, ob Teil 3 auch die Millionengrenze durchbrechen kann.



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

Preisfall in den USA! Kurz nach der E3 setzte Sony den Preis für die PlayStation mit normalem Controller von \$ 149,- auf \$ 129,- herunter. Ab sofort wird es auch eine PlayStation mit Dual Shock Controller für \$ 149,- geben.

Pac Man 3D wird das erste Spiel sein, das von Namco USA in Japan erscheinen wird.

Capcoms zweites Horrorspektakel wurde innerhalb der ersten

sechs Wochen drei Millionen Mal weltweit verkauft. Davon fallen gut eine Million auf die USA und etwa 1,9 Millionen auf Japan.

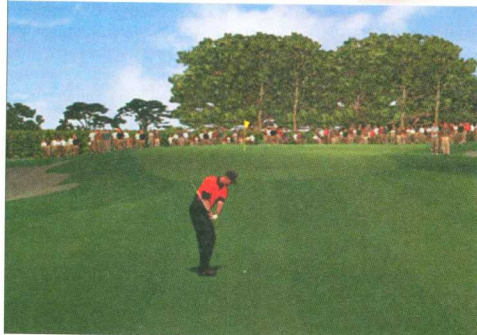
Die Firmen **NewKidCo** und **Alpha** werden noch in diesem Jahr zwei PlayStation-Titel auf Basis der **Sesamstraße** herausbringen. **Elmo's Magical Number Tour** und **Elmo's Magical Letter** sollen Zahlen- und Alphabetkenntnisse von Kindern schulen.

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

Tiger Woods und EA arbeiten zusammen

Nach einer Meldung vom Softwarehersteller **Electronic Arts** konnte das Unternehmen einen Vier-Jahresvertrag mit dem neuen Stern am Golfhimmel **Tiger Woods** abschließen. Mit dem Youngster wird eine ganze Serie an Golfspielen erstellt, die neben der erfolgreichen PGA Tour-Serie entwickelt werden: Erster Titel wird **Tiger Woods 99** sein. Der Golfer wird mit dem Deal zwischen **fünf und 10 Millionen Dollar** verdienen. Electronic

Arts konnte damit Mitkonkurrenten wie Sony, Nintendo und Microsoft die Stirn bieten.



Electronic Arts und Square Soft arbeiten zusammen

Electronic Arts und **Square Soft** haben ein Joint Venture beschlossen (Electronic Arts Square). In diesem Rahmen werden zwei neue Unternehmen gegründet. Im kalifornischen Costa Mesa wird LLC ansässig sein. Das Unternehmen gehört zu 30 Prozent EA und zu 70 Prozent Square und wird die exklusiven Distributionsrechte für Nordamerika haben. Folgende Titel werden noch in diesem Jahr erscheinen: **Parasite Eve** (September), **Bushido Blade II** (November), **Brave Fencer Musashiden** (November) und **Xenogears** (Oktober). **Final Fantasy VIII** wird frühestens Herbst

1999 in den Vereinigten Staaten erscheinen. Das zweite Unternehmen wird in Tokio gegründet und gehört zu 70 Prozent EA und zu 30 Prozent Square. Electronic Arts Square wird in Japan EA-Titel vermarkten und eigene Projekte entwickeln.



Parasite Eve wird noch dieses Jahr in den USA erscheinen

Neue Peripherie-Ideen von Sony

Sony wird sein **Peripherie-Angebot** erweitern. Neben transparenten Memory Cards, die es in verschiedenen Farben geben wird, werden auch verschiedenfarbige Controller in das Angebot mit aufgenommen. Interessant wird vor allem das transparente Pad sein. Darüber hinaus wird ab Juni die PlayStation mit einem **Dual Shock Controller** serienmäßig ausgeliefert. Zusätzlich wird die neue Hardware mit der Serienbezeichnung SCPH-7002 C die **SoundScope** Funktion beinhalten. Mit diesem Grafikprogramm lassen sich beim Abspielen von Audio-CDs kaleidoskopartige Bilder auf

dem Bildschirm erzeugen. Insgesamt stehen mehr als 24 grafische Grundmuster zur Verfügung.



Chart Attack USA

- ① (A) Triple Play '99
- ② (C) MLB '99
- ③ (C) Horror Game 2
- ④ (C) Blast
- ⑤ (A) Diablo



Vollen Durchblick

Der japanische Optik-Riese **Olympus** will ein neues, auf dem Kopf tragbares Display auf den Markt bringen. Das Gerät mit dem Namen **Eye-Trek** ähnelt in Aussehen und Handling einer dicken Sonnenbrille und wiegt 110 Gramm. Es simuliert einen 1,5 m großen Monitor aus zwei Meter Sichtweite. Erscheinungstermin

soll in Japan **der 20. Juni** sein, der Preis liegt umgerechnet bei etwa 1000,- DM. Die Brille soll zu allen gängigen Konsolen kompatibel sein und mit spezieller Software auch den PC unterstützen. Ein Release in den USA ist wahrscheinlich. Ob es eine spezielle Version für Europa geben wird, ist noch nicht bekannt.

Kurioses aus Fernost



Mit dem **Game Bass Landing** sorgt die Firma **Ascii** für die Kuriosität des Monats. Mittels eines Angel-Controllers geht Ihr auf die virtuelle Fischjagd. In fast jedem Gewässer könnt Ihr die virtuellen Köder auswerfen. Na dann, Petri heil!

Chart Attack Japan

- ① () Great Baseball 2
- ② (A) Tekken 3
- ③ (2) Parasite Eve
- ④ (3) Gran Turismo
- ⑤ () Everybody's Golf



Armored Core: Project Phantasma

Unter den Japanern sind Mechkämpfe äußerst beliebt. Nach dem erfolgreichen **Armored Core** soll im fernen Osten zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft das Sequel auf den Markt kommen. Wieder könnt Ihr als Mitglied einer Söldnervereinheit verschiedene Mechs erwerben

und diese mit allerlei Equipment ausrüsten - natürlich nur wenn die Kohle stimmt. Ein neuer **Death-Match-Modus** soll neben einer größeren Zahl an Einzelmissionen für Abwechslung sorgen. Über 50 verschiedene Mechs werden dem Spieler zur Verfügung gestellt.

CONTROLLER PLUS SE

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

RGB Scart Kabel Spezial

- Playstation kompatibel / 2m lang
- CINCH-Ausgänge für die Stereo-Anlage
- Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung



JOY TECH
GERMANY

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

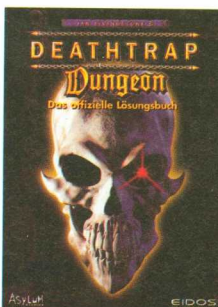
dynatex

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

Hilfe im Todeslabyrinth

Wer kennt nicht das Problem, vor verschlossenen Türen zu stehen, keine Waffen mehr zu besitzen oder sich einfach verlaufen zu haben? In den dunklen Gängen des Todeslabyrinths von **Deathtrap Dungeon** kann das selbst erfahrenen Schatzsuchern passieren. Für Abhilfe sorgt das **offizielle Lösungsbuch** von Eidos. Mit über **800 Bildern** wird fast jede Stelle in der virtuellen Welt genauestens beschrieben, und jedes Rätsel und Secret wird gelüftet. Außerdem werden auf 20 Seiten die beiden Helden, alle Waffen und Pick Ups und die gesamte Feindesschar einge-

hend beschrieben. Mit dabei ist auch ein **Riesen-Poster**, auf dem alle Levels dreidimensional dargestellt werden. Das Buch kostet **19,95 DM** und sollte im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein.



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

Electronic Arts will mit Frankreich '98 den WM-Markt überrollen. Nach Angaben des Unternehmens werden rund **400.000 Einheiten** des Fußball-Knallers (PS, PC, N64) in den nächsten Wochen an den Handel ausgeliefert.

Seit der Erstauslieferung von **Tomb Raider** am 25.11.1996 wurden von der virtuellen Schatzsuche in Deutschland, Österreich und der Schweiz eine **Million Stück** verkauft.

Die englische Softwareschmiede **Codemasters** will mit dem Rallye-Spektakel **Colin McRae Rally** 200.000 Stück in Deutschland verkaufen. Mit einem großen Marketing-Spektakel, das unter anderem eine bundesweite Roadshow beinhaltet, soll dies ermöglicht werden.

Zur Fußball-WM bietet **Dynatex** einen besonderen Gag. Zu einem Preis von 29,95 DM gibt es seit Mai Memory Cards mit den Nationalfarben der teilnehmenden Teams zu kaufen.

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

Erfolgreich wie nie

Nach Angaben von Sony wurden in Deutschland bislang **1,5 Mio. PlayStations** verkauft und hat damit nach eigenen Angaben das N64 (Durchverkauf nach Sony nur 630.000) weit hinter sich gelassen. Das Unternehmen berichtet weiter, daß auch im globalen Vergleich die PlayStation ebenfalls den Next-Generation-Markt dominiert. Sony besitzt hiernach einen Marktanteil von 59% (in Europa 69%). Dem gegenüber steht Nintendo mit 26% weltweit bzw. 24% in Europa. Laut dem Frankfurter Unternehmen seien bislang rund **8 Mio. PS-**

Spiele in Deutschland (inkl. 3rd Party) verkauft worden. Der Umsatz in Deutschland belief sich im vergangenen Geschäftsjahr auf **380 Mio. DM**, was einer Steigerung von 165% gegenüber dem Vorjahr (230 Mio. DM) entspricht. Für dieses Rekordergebnis hat Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) eine hohe Auszeichnung, den „**Recognition of Excellence**“-Award, aus Japan erhalten.



PS-Schlüsselanhänger

Die Firma **B & B Games** versorgt Euch mit einem schönen PS-Anhänger. Der **Schlüsselanhänger** hat die Form eines PlayStation Joypads (ca. 3,5 cm breit), ist versilbert und kostet rund **19,95 DM**. Der außergewöhnliche Fetisch ist unter anderem beim Theo Kranz Versand erhältlich. Nähere Informationen bekommt man auch unter der Telefonnummer **Tel.: 02841/92440**.



Chart Attack

Deutschland (Quelle Karstadt)



- ① () Tomb Raider I (Platinum) Eidos
- ② () Fifa '98 Electronic Arts
- ③ () Crash Bandicoot (Platinum) SCE
- ④ () Tekken 2 (Platinum) SCE
- ⑤ (7) Porsche Challenge (Platinum) SCE
- ⑥ (3) Destruction Derby (Platinum) Psygnosis
- ⑦ (3) Tomb Raider II Eidos
- ⑧ () Need for Speed 3 Electronic Arts
- ⑨ (6) Formel 1 '97 Psygnosis
- ⑩ (4) Rayman (Platinum) Ubi Soft

100 % Knochenbrecherei

Mit dem **150 Seiten** dicken Buch bleibt kein Special Move geheim. Der US-Verlag Prima gibt zu **Tekken 3** eingehende Informationen zu jedem Charakter des Kampferfeldes. Nicht nur die allgemeinen Schlag- und Trittkombinationen werden hier genau beschrieben, sondern auch **Stärken und Schwächen** gezeigt sowie allgemeine Tips in der Kampfarena. Darüber hinaus liegt dem Heft eine komplette Seite mit Aufklebern für Eure Memory Cards bei. Für **34,80**

DM könnt Ihr das Buch bei **Zapp Games** (Tel.: 06131/235933) bestellen. Zum gleichen Preis ist in der Reihe ebenfalls ein Lösungsbuch zum Strategiespiel **Tactics Ogre** erschienen.



READY for SOME action?

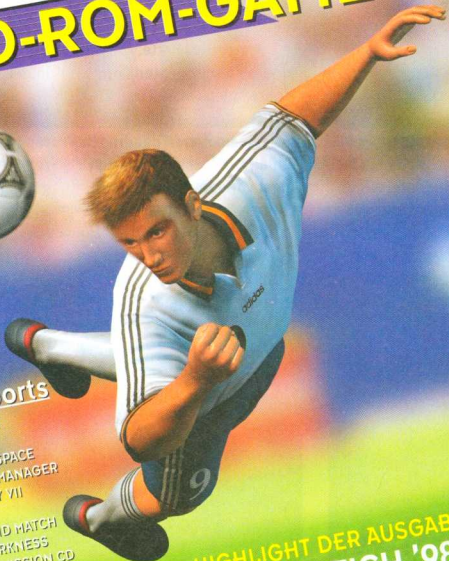
NUR
190
DM

PLAYSTATION

SOFTSALE[®]
PLAYSTATION

CD-ROM-GAMES

SOFTSALE[®]
CD-ROM-GAMES



Spielereports

- AIRLINE TYCOON
- COMMANDOS
- DESCENT FREESPACE
- DSF FUSSBALLMANAGER
- FINAL FANTASY VII
- FORSAKEN
- GAME, NET AND MATCH
- HEART OF DARKNESS
- INCUBATION MISSION CD
- KIND II - CROSSFIRE
- MECH COMMANDER
- NICE II
- PRINT ARTIST JUNIOR
- ROBO RUMBLE
- X-COM INTERCEPTOR



HIGHLIGHT DER AUSGABE
**FRANKREICH '98 -
DIE FUSSBALL-WM**

ER AUSGABE
**FRANKREICH '98 -
DIE FUSSBALL-WM**

MIT KOMPLETTLÖSUNG:
**DEATHTRAP
DUNCEON**

**JETZT NEU
AM KIOSK**



Kommt Ihr zu einem Gegner, der Euch noch nicht begegnet ist, so werden dessen Lebenspunkte hinter einem Fragezeichen versteckt



Sollen Gefühle oder Reaktionen dargestellt werden, so geschieht dies über Symbole über den Köpfen der Figuren oder durch eine veränderte Schrift



Der ummantelte Loki entpuppt sich als gerissener Hund, der die drei Freunde aus ihrer angestammten Welt herausreißt

Der Sohn des Drachen

Breath of Fire III

Auch wenn schon bald die deutsche Version von **Capcoms** Rollenspiel-Abenteuer zu haben sein wird, konnten wir uns es nicht nehmen lassen, die frisch erschienene **US-Version** ausgiebig zu testen



Der stärkste Zauber ist der Lightning-Spruch, leider könnt Ihr ihn erst recht spät erlernen

„Knifflige Rätsel und Gegenstände, die hinter Hauswänden versteckt sind“

dieser Clan verschwunden ist. Viele Geschichten begleitet diesen Clan, doch sie alle enden an einem Punkt, wo die-

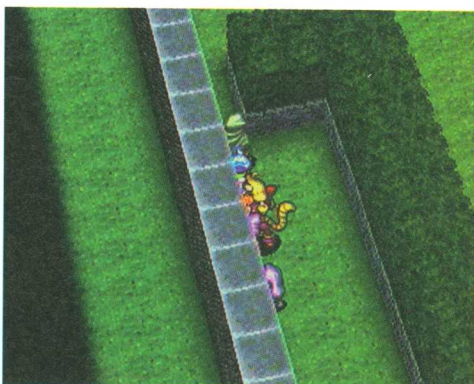
ser Clan die Macht hatte, die Welt zu zerstören. Doch das Vermächtnis des Clans ist noch bis heute zu spüren. Er hinterließ eine mysteriöse, kraftvolle und allgegenwärtige Energie, die Chrysm-Energie genannt wird. Stellt Euch nun die Überraschung der Minenarbeiter vor, die eines Tages bei ihrer Buddellei auf einen Kristall stoßen, der ein Drachenjunges umschließt. Dabei handelt es sich um niemand anderen als Ryu, der

schon im zweiten Teil von Breath of Fire die Welt retten mußte, und in seiner widerstandsfähigsten Gestalt die Zeit überdauert hatte. Die Minenarbeiter sprengten den schützenden Kristall und erweckten den Drachenjunges aus seinem Äonen dauernden Schlaf. Die Menschen hatten Angst vor dem Drachen und nahmen Ryu gefangen. Sie wollten ihn in die Stadt verschleppen, doch Ryu gelang es zu fliehen. Inzwischen wieder in Menschengestalt wurde er von zwei Dieben aufgenommen, die die Gegend um das Dorf McNeil verunsicher-

ten. Durch widrige Umstände wurden die Freunde übers Ohr gehauen und getrennt. Und so kam die Zeit, wo Ryu in der Verantwortung seiner Vorfahren leben mußte. Mit gerade einmal acht Charakteren (siehe Übersicht) fällt Eure Party im Vergleich zum Vorgänger relativ harmlos aus. Bis auf den gesetzten Ryu könnt Ihr Euer aus bis zu drei Leuten bestehendes Team frei zusammenstellen. Ihr bewegt Euch bei Eurer Suche nach dem Vermächtnis von Ryus Vorfahren hauptsächlich durch verschiedenste Locati-



Die **Breath of Fire-Welt** betretet Ihr nur in dieser symbolischen Form. Könt Ihr eine Location betreten, so erscheint eine Sprechblase mit der Bezeichnung für diesen Platz



Die Örtlichkeiten könnt Ihr in jede Richtung um 45° drehen, so seht Ihr auch versteckte Dinge und Personen



Diese Brandstifter! Das Haus von Rei und Teepo steht in Flammen. Deshalb wandern sie in die entfernte Stadt Wyndia



Breath of Fire 2 (1996 noch für Super Nintendo verlegt) war wohl für Capcom der Einstieg in die RPG-Szene. Nahezu auf dem Niveau des unumstrittenen Marktführers Squaresoft konnte dieser zweite Teil, in dem auf viele Nebensächlichkeiten Wert gelegt wurde, viele Rollenspieler begeistern. So konntet Ihr mit Fischen und Jagen Euer Geschick testen und Eure Geldbörse auffüllen. Mit einer ganzen Stadt voll Charakteren hattet Ihr die Qual der Wahl, wie Ihr Eure aus vier Leuten bestehende Party zusammenstellen konntet. Das ergab dann über 40 Stunden ungebrochenen Spielspaß.

ons. Dazu gehören Dörfer, Türme, dunkle Wälder und tiefe Dungeons. Während Ihr in Ortschaften unbelästigt bleibt, werdet Ihr vor allem in den Dungeons von unzähligen Monstern gezeißelt. Im Kampf steht Euch ein einfaches

Menü zur Verfügung. So könnt Ihr angreifen, einen Zauber oder ein Item benutzen oder verteidigen. Zu guter Letzt könnt Ihr noch den Gegner beobachten, und mit ein bißchen Glück lernt Ihr eine neue Fähigkeit (siehe Info:

Skill Notes). In guter japanischer Tradition erwarten Euch relativ viele einfache Kämpfe und hin und wieder knüppelharte, bei denen Ihr mit Mühe und Not überlebt. Die Fights bringen Euch zumeist viele Erfahrungspunkte ein und ein

wenig Geld, das Ihr in der Zivilisation gegen teure Ausrüstung eintauschen könnt.

„Ein Nippon-RPG, das sich an den Klassikern orientiert“



Das einfach gestaltete Kampfmenü: Wählt einen Zauber aus, der den Gegner umhauen soll



Ohne guten Gleichgewichtssinn wird das wohl nichts: Teepo und Ryu klettern von einem Dach zum nächsten



Aus dem Vorgänger wurde das Fischen übernommen. Bei diesem kurzweiligen Spielchen müßt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen

ÜBERSICHT DIE CHARAKTERE



Wie Rei gehört auch Teepo zu dem Diebesgesindel, das die Gegend um das Dorf McNeil unsicher gemacht hat. Er besitzt sehr starke Offensivmagie.



Als Studienpartner von Momo hat auch Honey viel mit der mysteriösen Chrysm-Energie zu tun, genauer gesagt ist der kleine Soldat aus dieser erschaffen worden.



Der starke Rei ist der Dieb schlechthin. Seine Qualitäten beruhen weniger auf Magie als mehr auf einem alles zeretzenden Schlag. Er kann als einziger die stärkste Magie, den Lightning-Zauber, erlernen.



Geboren in einem Labor, stellt Pecoras eine Mischung aus Tier und Pflanze dar. Seine Besonderheiten sind neben einem harten Schlag die vielen Lebenspunkte, die sich nach jeder Kampfrunde zum Teil selbst regenerieren.



Garr ist der Gewinner des Grand Weapon Tournament und hat ein starkes Pflichtgefühl. Er blickt voller Stolz auf seine Fähigkeiten im Umgang mit Spezialwaffen und Feuerzaubern. Er schließt sich Ryu auf einer Reise an.



Der energische Blondschoß ist eigentlich die Prinzessin von Wyndia und wird durch widrige Umstände in die Ereignisse hineingerissen. Als starke Zauberin hat sie ihre Qualitäten vor allem in der Angriffsmagie. Sie kann die Chrysm-Kristalle aufladen und aktivieren.



Die Studentin Momo erforscht die allgegenwärtige Chrysm-Energie. Sie hilft vielen Leuten bei ihren defekten Maschinen. Für den Kampf hält sie eine starke, wenn auch etwas ungenau schießende Bazooka und starke Heilzauber bereit.



Ryu ist der Kopf des ganzen Unternehmens. Er ist der einzige Charakter, der ständig in Eurer Party verbleibt. Zu einem uralten Drachen-Clan gehörend, hat er von seinen Ahnen übermenschliche Kräfte verliehen bekommen. Ryu stellt einen typischen Allround-Charakter dar. Seine besondere Stärke ist die Verwandlung zu einem nahezu unschlagbaren Drachen.

Eure Party-Mitglieder haben die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu erlernen. Diese sogenannten Skill Notes, zumeist sind das Zaubersprüche, erhalten sie nicht wie üblich durch den Aufstieg auf eine neue Erfahrungsstufe. Diese Skills lernen die Charaktere im Kampf von ihren Gegnern. Dazu muß die jeweilige Person gerade einen Gegner beobachten (examine) und dieser Gegner gerade einen Zauber sprechen. Allerdings funktioniert das nicht immer. Eine andere Möglichkeit ist, daß ein Charakter bei einem Meister in die Lehre geht. Nach einer bestimmten Lehrzeit erhält er von ihm einen neuen Master Skill. Ryu hat zudem noch ein weiteres Talent: Accession. Er ist in der Lage, mit Hilfe von Genen zu verschiedenen Drachen zu mutieren. Dabei könnt Ihr bis zu drei Gene vermischen und übernehmt die speziellen Eigenschaften des Gens. Allerdings kostet diese Verwandlung sehr viel Magie.



Die zwei Gauner Ballo und Sunder verschleppen unsere Freunde in die Stadt Gemmel, die eine riesige Arena besitzt



Die Minenarbeiter finden einen Kristall, der einen kleinen Drachen umschließt - nur lebt dieses aggressive Untier!



Ganz der Cowboy: Rei versucht, das Seil von einem Dach auf das andere zu werfen

Trefft Ihr auf ein Monster, das Ihr vorher noch nicht kanntet, so wird der Energiebalken des Wesens mit einem Fragezei-

„Alles, was ein Rollenspieler-Herz begehrt“

chen gekennzeichnet. So wißt Ihr nicht, wie viele Lebenspunkte es hat. Insbesondere bei den Bossen habt Ihr so

das Problem, daß Ihr keine Ahnung habt, wie stark sie wirklich sind. An einigen Stellen findet Ihr Parallelen zum Vorgänger: So wurde beispielsweise das Fischen übernommen. An bestimmten Fishing Spots könnt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen. Die Breath of Fire-Welt kann die Party wie gehabt auf einer Art Weltkarte betreten - allerdings im dritten Teil auf einer isometrischen Karte.

Auch die Locations sind isometrisch dargestellt. Doch könnt Ihr die Ansicht kurzzeitig verändern: Die Locations lassen sich nämlich in jeder Richtung um 45° drehen. So seht Ihr auch Dinge, die hinter Häuserecken oder Bäumen versteckt sind. Breath of Fire III wird in Deutschland komplett als deutsche Version erhältlich sein. Wie gut die Übersetzung ist, bekommt Ihr von uns nachgereicht. (Uwe K.)

Ich komme nicht mehr davon los!



Positiv: Breath of Fire III ist ein RPG, wie ich es liebe! Eine unterhaltsame Story, anspruchsvolle Rätsel und hübsche Musik bilden eine ansehnliche Mixtur. Besonders interessant finde ich die drehbaren Dungeons - um alle Kleinigkeiten zu finden, müßt Ihr nach diesen regelrecht hinter irgendwelchen Ecken suchen. Weiterhin bleibt mit acht Charakteren die Party überschaubar. Insgesamt können wir mit mindestens 50 Stunden Spielspaß rechnen.

Negativ: Auch bei einem solch guten Spiel gibt es ein paar Kritikpunkte. Zum Beispiel das ewige Thema Grafik: Die Möglichkeiten werden längst nicht ausgereizt. So könnte die Kamera sich komplett um die Locations drehen. Zudem fällt es auf, daß die Figuren Sprites sind, die sich nicht mitdrehen. Weiterhin fiel auf: trotz vieler Freiheiten ist die Handlung sehr linear. Mehrere Lösungswege wären angebracht gewesen.



Nach dem Überfall auf den Lord verteilen die Diebe die gesamte Beute über das Dorf McNeil



Die mysteriöse Chrysm-Energie ist für alles mögliche zu gebrauchen, auch als Antrieb für eine Seilbahn

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Juni

GRAFIK **
SOUND/FX **
gut sehr gut

SPIELSPASS

88%

TEST Breath of Fire III

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Laguna

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./keine

Preis: k.A. USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmaster: Zapp Games 06131/235933

Features: keine





Die **Außenperspektive** ist am übersichtlichsten und kann bei analoger Steuerung gedreht und gezoomt werden



Selbst in den verschneiten Bergen von Colorado geht es heiß her. Gerade nehmt Ihr mit dem Raketenwerfer einen der drei Gegner unter Beschuß



Wenn Ihr Euch im Auto befindet, ist es schwerer, den Gegner im Auge zu behalten. Der Geschwindigkeitsrausch und das Feeling sind aber besser

Freude am Zerstören

Vigilante 8

Wie schon bei *Twisted Metal* und *Auto Destruction* könnt Ihr hier actiongeladen und explosiv mit Automobilen über virtuelle Pisten jagen

Als im Nahen Osten 1973 der vierte arabisch-israelische Krieg tobte, war eine weltweite Ölkrise die Folge. Die Benzinpreise stiegen, und die älteren Semester unter Euch werden sich vielleicht noch an die autofreien Sonnta-

ge erinnern. Wahrscheinlich haben sich die Programmierer von Activision von dieser Situation inspirieren lassen, denn bei *Vigilante 8* bildet eine drohende Ölkrise den Hintergrund der Geschehnisse. Zwei rivalisierende Gangs, die Vigilantes und die Coyotes, liefern sich in den Vereinigten Staaten eine erbitterte Schlacht. Die erste Gruppe steht auf Seiten der Regierung und versucht, die bösen Buben, die Coyotes, daran zu hindern, die Wirtschaft zu sabotieren. Für Einzelkämpfer steht der **Quest Mode** im Mittel-

punkt der Aktivitäten. Hier gilt es, mit jedem der zwölf verschiedenen Protagonisten und seinem Vehikel vier Missionen hintereinander zu erledigen. Als Mitglied der Vigilantes müßt Ihr Gebäude und Anlagen beschützen oder Jagd auf die Coyotes machen. Geht Ihr für die Bösen ins Rennen, dann gilt es, z.B. Bohrtürme, einen Staudamm oder einen Zug zu zerstören. Darüber hinaus gibt es noch eine Arcade-Variante. Die Devise lautet hier einfach zu überleben und alle ausgewählten Gegner (bis zu zwölf Stück) zu vernichten. In den zehn verschiedenen Regionen, die von den verschneiten Rocky Mountains über die grünen Landschaften von Vermont bis zu den heißen Wüsten in Nevada reichen, könnt Ihr so ziemlich alles zerstören. Dafür stehen zum einen die Standardwaffe, eine MG mit unendlich Schuß, und eine Reihe von Spezialwaffen zur Verfügung. Von diesen könnt Ihr maximal drei auf einmal tragen. So gibt es z.B. Granatwerfer, Raketen, Minen und ein Geschütz. Weiterhin könnt Ihr via rechten Analog-Stick die **Außenperspektive** bedienen und diese umherschwenken und -zoomen. Neben der Außenansicht gibt es noch ei-

ne Ego-Perspektive, die aber die Übersicht einschränkt. Der **Zwei-Spieler-Modus** bietet außer dem Deathmatch auch die Möglichkeit, mit einem Kumpel ein Team zu bilden und zusammen den CPU-Gegnern zu strotzen. (Udo L.)

Martialer Actionspaß mit einigen Defiziten

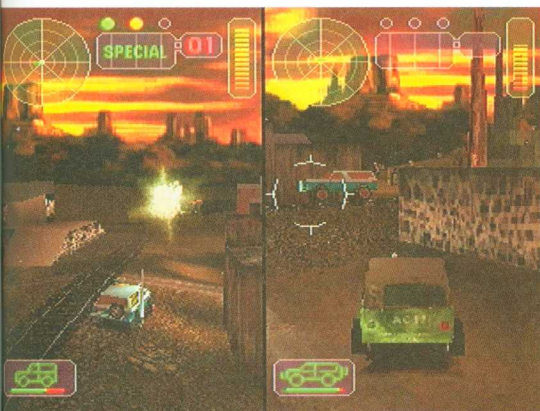


Positiv: Bei *Vigilante 8* geht es schnell zur Sache, und ohne großes Vor-geplänkel ist man mittendrin in der martialen Schlacht. Die Spezialwaffen sind reichhaltig und meist zielgesteuert, und somit können die Gegner auch dann beharkt werden, wenn sie in Eurem Windschatten sind oder sich gar hinter einem Hügel verstecken. Die zwölf Vehikel verhalten sich dank der drei Eigenschaftswerte immer anders. Der Zwei-Spieler-Modus bietet abwechslungsreiche Möglichkeiten und kann daher immer für ein Spiel erhalten.

Negativ: Was mich bei *Vigilante 8* am meisten stört, sind die Steuerung und die Grafikfehler. Trotz analoger Unterstützung ist das Feeling beim Fahren schwammig, und das sorgt vor allem bei unebenem Boden für nicht ausreichende Kontrolle über das Gefährt. Oft passiert es, daß man wegen der Clippingfehler in ein Gebäude hineinfährt und dann wieder herausgeschleudert wird. Die Levels sind meist detailliert gestaltet worden, aber das ganze Geschehen wirkt doch pixelig, und Polygone verschwinden dann und wann.



Im **Quest Mode** müßt Ihr per Charakter vier Missionen erledigen, um anschließend eine Videosequenz zu sehen



Action	••
Strategie	•••
Abenteuer	•••
Geschick	•••
Simulation	•••
ERSCHEINUNGSTERMIN	
Juni	
GRAFIK	SOUND/FX
durchschnitt	gut
SPIELPASS	
74%	

TEST Vigilante 8

Entwickler/Vertrieb: Activision/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

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

Testmuster: Activision

Features: keine



Der **Zwei-Spieler-Modus** läßt in Sachen Frame-Rate keine Fragen offen. Rasant geht es nämlich auch im Splitscreen über Stock und Stein

Tommi Mäkinen Rally

Der amtierende Weltmeister **Tommi Mäkinen** lädt Euch virtuell zu einer heißen Fahrt in seinem **PS-Boliden** ein

In der momentanen Weltmeisterschaftsserie hat es der Finne Tommi Mäkinen nicht leicht, zu dominant scheint doch sein härtester Konkurrent Colin McRae zu sein. In Ubi Softs neuester Rallye-Simulation könnt Ihr jedoch das Blatt wenden. Zunächst einmal habt Ihr die Wahl zwischen fünf unterschiedlichen Modi. Im Arca-

de-Modus düst Ihr, auf Wunsch auch analog, in guter alter Checkpoint-Manier über die, laut Hersteller, insgesamt 130 Strecken. Dabei könnt Ihr aus neun aktuellen Rallye-Flitzern auswählen, Euch für Schalt- bzw. Automatikgetriebe entscheiden und die Anzahl der Runden festlegen. Bei erfolgreichem Bestreiten der Einzelstap-

pe qualifiziert Ihr Euch automatisch für die nächste Strecke. Damit so schnell keine Lange-weile aufkommt, bietet Euch Ubi Soft fünfzehn unterschiedliche Austragungsorte mit deren typischen Merkmalen. Ihr könnt beispielsweise durch das vergregnete **Deutschland** düsen oder im eiskalten Alaska auf vereisten Pisten schlittern. Ein



Die Grafik-Engine ist wirklich sehr flüssig, jedoch leider nicht ohne Grafik-Bugs

integrierter **Zwei-Spieler-Modus**, bei dem der Bildschirm horizontal gesplittet wird, gibt Euch die Möglichkeit, gegen einen Freund anzutreten, oder Ihr fordert einfach den Weltmeister höchstpersönlich zu einem Rennen auf. Um in einem solchen Rennen eine Chance zu haben, könnt Ihr die Strecken während



Fahrerisches Geschick wird von Euch während der Rennen abverlangt. Nur eine kleine Unachtsamkeit, und Euer Bolide liegt auf dem Dach



Im **Zwei-Spieler-Modus** wird der Bildschirm horizontal geteilt



Der fast schon obligatorische **Lens-Flare-Effekt** ist natürlich auch in Tommi Mäkinen Rally enthalten

Road to nowhere

Colin McRae Rally

Wer derzeit die Rallye-Übertragungen der Sportsender verfolgt, wird wissen, daß **Colin McRae** die laufende Weltmeisterschaft dominiert. **Codemasters** zeigen Euch in ihrer neuen **Rallye-Sim**, wie schwer es ist, dieses Ziel zu erreichen

Mit **Colin McRae Rally** versprechen uns die Programmierer von Codemasters einen authentischen Rallye-Simulator. Zunächst könnt Ihr aus vier unterschiedlichen Modi aus-

wählen. In der Rallye-Schule lernt der angehende Pistenheizer beispielsweise die Grundlagen des Fahrens kennen. Dazu müßt Ihr Übungsparcours in einer bestimmten Zeit bestmög-

lich meistern. Dabei wird Euer fahrerisches Geschick genauestens ausgewertet, und Ihr erhaltet in sieben unterschiedlichen Rubriken Punkte. Nur bei einer Mindestgesamtpunktzahl könnt Ihr die nächste Trainingseinheit anwählen. Gut ausgebildet, startet Ihr dann



Die Richtungspfeile, die Euch die Streckenführung erklären, werden oftmals sogar kombiniert angezeigt

ein Zeitrennen auf einer von sechs unterschiedlichen Etappen einer Landesrallye und könnt Euch somit auch die Streckenführung für die anstehenden Aufgaben einverleiben. Eine dieser Herausforderungen ist der Rallye-Modus, in dem Ihr ein komplettes



Während Eurer Hetzjagden könnt Ihr Euch für eine von fünf unterschiedlichen Ansichten entscheiden

STAPPENGEREINISSE				
TEAM	POS	SPIELER	ZEIT	
1	1	DAVE	02:09.22	
2	2	C. SMITH	02:09.88	
3	3	A. MANN	02:10.06	
4	4	A. BAKER	02:10.22	
5	5	S. GARD	02:13.09	
6	6	K. STRANDBERG	02:16.06	
7	7	K. RYDQVIST	02:20.83	

In **Colin McRae Rally** gilt es, sich gegen die Zeiten der Konkurrenz durchzusetzen. Dabei brettet Ihr leider im Alleingang über die Kurse



Eine tolle Introsequenz stimmt Euch auf das Rallye-Spektakel ein

Solide Rallye-Sim ohne große Höhepunkte

Positiv: Der größte Pluspunkt des Spiels ist meiner Meinung nach der Streckeneditor, der durch seinen Umfang und die leichte Bedienung kaum Wünsche offen läßt. Doch auch ohne Strecken-Bastelei kann der Umfang mit 130 Strecken an 15 unterschiedlichen Austragungsorten durchaus überzeugen. Die Grafik-Engine ist während des Rennens sehr flott, und auch soundtechnisch bietet das Motorengedröhr eine authentische Kulisse.

Negativ: Grafische Höhepunkte hat das Spiel leider wenige zu bieten. Die Texturen sind sehr grob. Wenige Details am Rande der Strecken und böse Grafik-Bugs beim Durchqueren der Tunneln in der Außenperspektive trüben das Gesamtbild genauso wie das oftmals unrealistische Fahrverhalten der Boliden. So prallt Euer PS-Monster häufig wie ein Gummiball von den Streckenbegrenzungen ab.

des Zeitfahrens ausgiebig studieren. Hier fährt Ihr gegen die Uhr und wahlweise auch gegen einen Ghost-Driver. Im Championship-Modus breitet Ihr über die Rallye-Pisten der Welt und sammelt dabei fleißig Punkte

Im Ansatz gute Sim, aber Fehler im Konzept

Positiv: Colin McRae Rally besticht durch die realistische Steuerbarkeit der Boliden. Besonders analog lassen sich die Boliden sehr genau lenken. Die Spiel-Engine ist ausreichend flott, und grafische Fehler lassen sich nur selten ausmachen. Die Motorengeräusche der Boliden wirken dabei authentisch, und das begrenzte realistische Zeitlimit an den Boxen und der damit verbundene strategische Einsatz der Boxencrew fördern die Spiel-motivation ungemein.

Negativ: Colin McRae Rally hat einige gravierende Schwachpunkte, die dem Spiel den Weg an die Genre-Spitze verbauen. So breitet Ihr während der Rennen lediglich im Alleinflug über die Pisten und versucht, die vorgelegten Zeiten der Konkurrenz zu schlagen. Dadurch fehlen die heißen Kopf-an-Kopf-Duelle mit den Gegnern, die einen großen Teil des Spielspaßes eines Rennspiels ausmachen, leider gänzlich. Ein weiterer Schwachpunkt sind die wenigen Details am Rande der Strecken. Fehlende großflächige Zuschauer oder sonstige liebevolle Feinheiten lassen die Strecken sehr eintönig erscheinen.



Die unterschiedlichen Locations glänzen durch Abwechslungsreichtum. Sogar durch's verregnete Deutschland könnt Ihr mit Eurem Boliden donnern

für den Gewinn der Weltmeisterschaft. Zwischen den einzelnen Etappen habt Ihr allerdings für anstehende Reparaturen ein begrenztes Zeitlimit. Wem die Masse an unterschiedlichen Strecken noch nicht genügt, dem spendiert Ubi Soft noch einen **Streckeneditor**. In einem übersichtlich gestalteten Menü lassen sich hier in einem Szenario Eurer Wahl (sechs insgesamt) Strecken zusammenbauen. Dabei könnt Ihr aus drei unterschiedlichen Wertertypen auswählen oder die Tageszeit bestimmen. Natürlich lassen sich die selbstgebastelten Strecken auf der Memory Card verewigen.



Wie schon bei Sega Rally zeigen Euch die Pfeile auf dem Bildschirm den Verlauf der Strecke an



Dank dem leicht zu bedienenden **Streckeneditor** lassen sich eigene Kurse schnell kreieren



Ihr könnt aus insgesamt 15 Austragungsorten auswählen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Anfang Juni

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittlich durchschnit

SPIELSPASS

76%

TEST Tommi Mäkinen Rally

Entwickler/Vertrieb: Europress/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 130 Kurse
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Ubi Soft
Features: Streckeneditor



Event mitsamt seiner sechs Einzelstapen bestreiten müßt. Die größte Herausforderung stellt aber der Weltmeisterschaftsmodus dar, bei dem Ihr auf acht unterschiedlichen Landesrallyes Euren Mann stehen müßt. Ihr düst dabei durch Englands Wälder, durch Schwedens Schneelandschaften oder durch das brennend heiße Australien. Vor jeder Rallye lassen sich an Eurem Vehikel technische Veränderungen an Reifen, Aufhängung, Bremsen, Lenkung oder an der Übersetzung durchführen. Jedoch verschlingen solche Arbeiten kostbare Zeit, von der Euch auf einer gesamten Rallye nur 60 Stunden zur Verfügung stehen. Nach jeder Einzelstapen könnt Ihr Schäden an der Elektrik, dem Fahrwerk, der Bremse, dem Motor oder dem Getriebe reparieren lassen. Doch auch diese Aktionen nehmen wieder kostbare Zeit in Anspruch, so daß ein



Während einer gesamten Rallye habt Ihr für Boxenarbeiten nur 60 Stunden Zeit

relativ vorsichtiger Fahrstil auf den Strecken ratsam ist. Vor jedem Ereignis habt Ihr die Auswahl zwischen zwölf authentischen Rallye-Fahrzeugen, von denen sich jedoch nicht alle von Anfang an anwählen lassen. Ähnlich verhält es sich



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal gesplittet, der Überblick bleibt dabei erhalten

auch mit den unterschiedlichen Rallye-Events. Zu Beginn könnt Ihr lediglich in Neuseeland die Motoren dröhnen lassen. Bei erfolgreichem Abschneiden der Rennen öffnet sich jedoch ein Event nach dem anderen.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

10. Juli

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

83%

TEST Colin McRae Rally

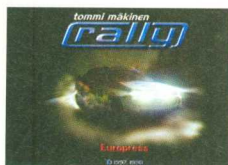
Entwickler/Vertrieb: Codemasters
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 48 Etappen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Codemasters
Features: keine



Der direkte Vergleich

Tommi vs Colin

Wer in der *virtuellen Schlamm Schlacht* die Nase vorn hat und warum, das wollen wir Euch auf dieser Seite ausführlich beschreiben



Im Vergleich der beiden Racer hat uns doch tatsächlich die Realität eingeholt. Wie auch in der laufenden Rallye-Saison hat Colin McRae klar die Nase vorn. Jedoch liegt dies nicht am Umfang des Spiels, da gerade dieser Bereich von Tommi Mäkinen Rally dominiert wird. So bietet dieses Spiel etwa doppelt so viele Strecken und Austragungsorte wie der Konkurrent. Die Krönung dieses Spiels stellt der absolut geniale Streckeneditor dar, der das Spiel enorm aufwertet. Die einzige Innovation, die Colin McRae zu bieten hat, ist die zeitlich begrenzte Nutzbarkeit der Boxencrew nach einer Einzeletappe. Jedoch ist auch im Konkurrenzprodukt diese Option enthalten, die unwahrscheinlich motivationsfördernd ist. So kann es schon mal vorkommen, daß Ihr bei allzu rüder Fahrweise mit einem defekten Fahrzeug an den Start der nächsten Etappe gehen müßt, da Ihr in den vorausgegangenen Etappen schon zuviel Zeit an den Boxen verschenkt habt. Die virtuelle Fahrschule bei Colin McRae Rally ist zwar ein netter Zusatz, aber, wenn wir mal ehrlich sind, ist dieser relativ überflüssig. Ein weiterer wichtiger Aspekt für ein Rallye-Spiel sind die Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug. In dieser Hinsicht können beide Racer überzeugen, da vor jedem Rennen Einstellungen an Reifen, Fahrwerk oder an den Bremsen vorgenommen werden können. Bedeutend für jedes

Rennspiel sind die Gegner und deren Intelligenz. Hier überzeugt Tommi Mäkinen Rally absolut, da sich das dreiköpfige Fahrerfeld zu jeder Zeit des Spiels sehr real verhält. So habt Ihr auch nach einem Crash die Möglichkeit, wieder Anschluß an das Spitzenfeld zu bekommen. Ganz anders die Situation bei Colin McRae Rally: Hier fährt Ihr, ohne auch nur ein heißes Duell mit einem gegnerischen Fahrzeug austragen zu dürfen, die einzelnen Abschnitte der Etappen ab und jagt die Bestzeiten, die von den Kontrahenten vorgelegt wurden. Im Laufe der Zeit kann dies zu einer wirklich langweiligen Angelegenheit werden, die durch die oftmals detailarmen Strecken nicht aufge bessert werden kann. Größter Vorteil von Colin McRae Rally im Vergleich zu seinem Kontrahenten ist aber ganz klar die hyperrealistische Steuerung der Boliden. So könnt Ihr Eure PS-Monster in bester Sega-Rally-Manier um die Ecken bremsen, und geniale Drift-Orgien sind während der Rennen vorprogrammiert. Leider kann Tommi Mäkinen Rally in dieser Beziehung nicht viel bieten, da die unschöne Kollisionsabfrage so manchen virtuellen Rallye-Fahrer das Pad erboht in die Ecke pfeffern läßt. In Sachen Spiegeschwindigkeit hat aber dann dieser Racer wieder die Nase vorn. Die superflotte Grafik-Engine zieht den Spieler, vor allem in der Cockpit-Ansicht, voll in seinen Bann.

Wer wird's: Tommi oder Colin?

	Tommi Mäkinen Rally	Colin McRae Rally
Streckenanzahl	130	48
Anzahl der Fahrzeuge	9	12
Anzahl der gegnerischen Fahrzeuge	3	leider keins
Spielmodi	5	4
Streckeneditor	ja	nein
Austragungsorte	15	8
Zwei-Spieler-Modus	horizontal geteilt	horizontal geteilt
Grafik-Engine	sehr flüssige Engine mit leider sehr grobpixeligen Texturen	ausreichend schnelle Grafik-Engine mit leider nur sehr wenigen Details entlang der Strecke
Einstellmöglichkeiten am Fahrzeug	Reparaturen nach den Einzeletappen, Übersetzung, Federhärte, Federhöhe, Reifen	Reparaturen nach den Einzeletappen, Reifen, Aufhängung, Bremsen, Lenkung, Übersetzung
Wettereinflüsse	ja	ja
Perspektiven	3	5
Fahrverhalten	nur bedingt realistisches Fahrverhalten, „Gummiball“-Effekt bei Kollisionen	sehr realistisches Fahrverhalten
analoge Steuerung	ja	ja
Dual Shock-Unterstützung	nein	ja
Sprachausgabe	keine	sehr gute deutsche Sprachausgabe
Fazit	Größter Schwachpunkt des Racers ist die teilweise sehr unrealistische Steuerung der Boliden. Auch deftige Grafik-Bugs trüben das zunächst gute Bild des Rennspiels. Jedoch kann der integrierte Streckeneditor einige Schmerzen lindern. Sehr leicht lassen sich hier eigene Strecken zusammenbasteln und auf Memory Card abspeichern. Insgesamt gesehen jedoch ist das Spiel nur dünne Kost für ein Spielchen zwischendurch.	Leider haben die Programmierer in ihrem neuesten Produkt zu große Realitätsnähe gesucht. Zu einem Rennspiel gehören einfach packende Duelle gegen die Kontrahenten. Auch die teilweise sehr öden Strecken können auf Dauer keine Laune machen. Im direkten Vergleich jedoch gewinnt Colin McRae gegen seinen Kontrahenten aufgrund der soliden Grafik-Engine und der sehr realistischen Steuerung der Boliden.
Spiespaß	76 %	83 %



Cecilia ist eine **Magierin** und kann ihre Sprüche zum Teil auch gegen alle Gegner anwenden



Die Steuerung läuft mit einfachen Tastenbelegungen viele Bewegungen, wie das Aufheben und Werfen von Gegenständen, zu



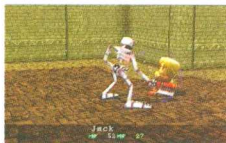
Auf der Weltkarte könnt Ihr Euch nahezu frei bewegen. Gebremst werdet Ihr nur durch Berge und Wasser, die Ihr später mit einem Flugzeug überwinden könnt

Besser spät als gar nicht

Wild Arms

Wurde die US-Version noch als **Lückenfüller** bis zum Release von Final Fantasy VII gehandelt, erscheint die deutsche Version gut platziert mitten im **Sommerloch**

In der Geschichte dieses typischen Nippon-RPGs dreht sich alles um die mystische Welt von Filgaia. Diese steht kurz davor, von sogenannten Metalldämonen verwüstet zu



Der rundenbasierende **Kampf** ist in Polygon-Grafik gehalten und wird von einer sich bewegendem Kamera beobachtet



Gegen diesen Zombie helfen nur Ausdauer und viele Heiltränke, da Ihr Euch spätestens nach dem dritten Giftgas-Angriff regenerieren müßt

werden. Damit das nicht passiert, finden sich drei Helden, die zunächst noch ihre eigenen Wege verfolgen, um die **Wächter** des Planeten zu erwecken. Rudy ist ein Ausge-

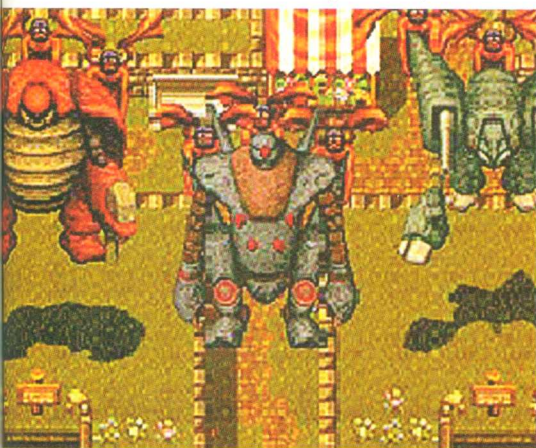
stoßener, der deswegen verbannt wurde, weil er mit altmodischen Schußwaffen umgehen kann. Schatzsucher Jack ist der stärkste der Charaktere. Er beherrscht die Kampfkunst mit dem Schwert wie kein zweiter. Cecilia ist eine Prinzessin und stellt die einzige echte **Magierin** in dem Trio dar. Bei ihrem Streifzug durch Filgaia wird die Party durch eine auf Sprites-basierende 2D-Grafik dargestellt, genauer gesagt betrachtet Ihr sie durch eine Art Vogelperspektive. Kommt es zu den unvermeidlichen und häufigen Kämpfen, wird in eine 3D-Grafik, bestehend aus Polygonen, gewechselt. Die Fights sind rundenbasiert und können, so sie einfach sind, auch durch den Computer per Autokampf-Option ausgeführt werden. Ansonsten erwartet Euch eine ausgewogene Mixtur aus den großen Rollenspiel-Serien: Der **Kampf** erinnert an Final Fantasy, die Rätsel an Lufia, und die Charaktersteuerung ist ein bißchen Zelda. Um den Endgegner endgültig besiegt zu haben, benötigt Ihr zirka 40 bis 50 Stunden. Wild Arms ist für die hiesigen Lande komplett ins Deutsche übersetzt worden – Sprachausgabe ist keine vorhanden.

... sollte sich jeder Rollenspieler gönnen!



Positiv: Wild Arms ist ein sehr schönes Rollenspiel. Die interessante Geschichte hält an manchen Stellen unerwartete Veränderungen bereit – sie bleibt bis zur letzten Minute reizvoll. Vom Gameplay her werden Euch viele Freiheiten gelassen, ohne daß Ihr völlig allein gelassen in der großen weiten Welt dasteht. Ihr wißt fast immer, wo Ihr weitermachen müßt. Die Kämpfe sind typisch japanisch: Mal sind sie total easy und manchmal – zumindest für die niedrigeren Erfahrungsstufen – ziemlich knackig. Somit wird ein angemessener Schwierigkeitsgrad garantiert. Das Gesamtbild runden die teilweise recht knackigen Rätsel ab. Mit mindestens 40 bis 50 Spielstunden habt Ihr auch ausreichend lange Zeit zu tun.

Negativ: Hauptkritikpunkt ist die Grafik. Hier merkt man, daß die Konzeption von Wild Arms schon recht alt ist – immerhin kam die US-Version, die vor knapp einem Jahr erschien, schon zu spät! Vergleicht man das Spiel mit dem demnächst erscheinenden Breath of Fire III, werden die Unterschiede ziemlich deutlich. Der andere Kritikpunkt ist die Übersetzung. Im großen und ganzen recht brauchbar, finden sich hin und wieder sprachliche Mängel ein (schon die US-Version wurde deshalb kritisiert). Ein bißchen mehr Sorgfalt täte gut. Zu Eurer Beruhigung: Im Gesamtbild stören diese Punkte kaum.



Die **Wächter** sind große schwere Golems, die sich opfern, damit die drei Helden den Planeten retten können

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
August

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt gut

SPIELSPASS

87%

TEST Wild Arms

Entwickler/Vertrieb: SISA/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: k.A.
Testmuster: SCED
Features: keine



Road Rash 3D

Mit **Road Rash 3D** lädt Euch **Electronic Arts** zum zweiten Mal zu einer wilden **Schlägerei** auf einem heißen Ofen ein

Kaum sind die ersten heißen Tage ins Land gezogen, da dröhnen auch schon wieder die zweirädrigen PS-Boliden über die Straßen. Das Gefühl der Freiheit durchdringt jeden Motorrad-Besitzer, wenn die milde Frühlingssonne ihre ersten Sonnenstrahlen auf den Asphalt wirft. Auf der PlayStation konnte schon vor zwei Jahren dank Electronic Arts diese Stimmung virtuell nachempfunden werden. Jedoch lief in Road Rash der Alltag des Bikers nicht ganz so harmlos ab. So schlüpfte der Spieler in die Rolle eines wildgewordenen Motorrad-Rowdies, der keine Gnade kannte, um sich in einem Feld von geistesgestörten Kontrahenten erfolgreich

durchzusetzen. Dabei hatten Ihr die Möglichkeit, die Gegner zu prügeln, zu treten oder sogar mit einer Waffe anzugreifen. Jedoch waren die Straßen nicht menschenleer, sondern der teilweise starke Gegenverkehr, die wenig aufmerksamen Passanten oder auch wachsamer Ordnungshüter machten Euch die virtuellen Rennen zur Tortur. Ziel der wilden Hetzjagd war es, das Feld erfolgreich hinter sich zu lassen und somit das so wichtige Preisgeld zu kassieren. Euer damit aufgestocktes Budget verhalf Euch zum Kauf eines schnelleren PS-Monsters, wodurch Ihr auch in den höheren Levels konkurrenzfähig sein konntet. Nun veröffentlicht Electronic Arts



Natürlich erwarten Euch in Road Rash 3D wieder harte Infights während der Rennen. Die Balken am oberen Bildschirmrand zeigen Euch den momentanen Status Eures Gefährts und des Fahrers an



Das Streckendesign lässt auch Profis ins Schwitzen kommen: So gilt es, engste Haarnadelkurven zu durchfahren oder auf plötzliche Weggabelungen (gekennzeichnet durch einen Pfeil) zu reagieren



Auch beim Nachfolger des Motorrad-Kloppers kommt es darauf an, durch gute Plazierungen möglichst viel Geld zu scheffeln, um mit einem besseren Motorrad für die kommenden Aufgaben gerüstet zu sein



Die Polizei - Dein Freund und Helfer! Erwischt Euch ein Ordnungshüter bei der Raserei, so ist das Rennen leider gelaufen



Ist Euer Gegner bewaffnet, so gilt es, schnellstmöglich zu verschwinden, um größeren Verletzungen vorzubeugen



Die Strecken wirken aufgrund realistischer Texturen sehr authentisch, was durch die vielen Details entlang der Parcours unterstützt wird

den Nachfolger seines Rennspektakels, der sich in einem zeitgemäßen Gewand präsentiert. Enthalten sind drei unterschiedliche Modi: Im Zeitrennen tretet Ihr mit einem Motorrad Eurer Wahl gegen die Uhr an, während Ihr im zweiten Modus, der Spritztour, schon mal eine Strecke des Hauptevents, dem Wettkampf-Modus, antesten könnt. Die Hintergründe dieser Parcours bestehen nun nicht mehr aus zweidimensionalen Bitmap-Grafiken, son-

dern wurden aus Polygonen, die mit authentischen Texturen überzogen wurden, zusammengesetzt. Auch der Fahrer und sein Vehikel durchlebten eine dreidimensionale Neugeburt. Sie bestehen nun ebenfalls aus Polygonen, und die Animationsphasen des Prügeln wurden deutlich verfeinert. So bewegt sich der Rowdy vollkommen realistisch auf seinem Bike. Er schaut sich während der Rennen um, holt zu seinen kräftigen Schlägen



Die Landschaften und die Fahrer wurden im Nachfolger dank detaillierter Polygon-Grafik wesentlich realistischer dargestellt



Um eine Strecke erfolgreich zu absolvieren, müßt Ihr mindestens als Dritter einen Parcours abschließen. Habt Ihr alle acht Kurse bestanden, so steigt Ihr in eine neue, härtere Klasse auf

weit aus und erhebt sich aus seinem Sattel, wenn er den Gegnern einen Tritt verpaßt. Am Spielprinzip dagegen hat sich nichts geändert. Noch immer rüstet Ihr Euer Budget auf, um auf den insgesamt acht Strecken eines jeden Levels gegen die 15köpfige Gegnerschar bestehen zu können. Die Motorräder, aus denen Ihr auswählen könnt, unterscheiden sich dabei in Attributen wie Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Haltbarkeit. Ein Multiplayer-Modus, in dem Ihr direkt gegen einen menschlichen Mitspieler antreten könnt, ist leider auch im Nachfolger nicht enthalten. Ihr könnt zwar Rennen gegen bis zu sechs Konkurrenten antreten, jedoch müssen die Widersacher hintereinander über die Kurse fliegen und nach der Bestzeit het-

zen. An Aktionsmöglichkeiten hat Euer Fahrer nur wenig dazugelernt. Neben beschleunigen, bremsen und lenken könnt Ihr mit Hilfe der R2-Taste nach hinten schauen und mit der L2-Taste den Blickwinkel verändern. Auch der im Vorgänger enthaltene Turbo-Boost wurde übernommen. Mit ihm könnt Ihr kurzzeitig Euer Vehikel enorm beschleunigen und den Gegnern davonziehen. Jedoch nicht jedes Motorrad bietet diese Option. Erst die teuren Modelle verfügen über den Boost, der bis zu achtmal eingesetzt werden kann, um den Gegnern zu entkommen. Neu ist, daß Ihr, um einen Unfall mit einem entgegenkommenden Fahrzeug zu vermeiden, im letzten Moment das Vorderrad Eures Zweirades hochziehen könnt und somit über das Hindernis hinwegrollt. Beim



In Road Rash 3D düst Ihr entlang malerischer Strände, fahrt durch wunderschöne Hügellandschaften und betritt durch amerikanische Städte



Durch Betätigung der R2-Taste könnt Ihr Euch während der Rennen jederzeit umschauen

Streckendesign wurde Wert auf Abwechslung gelegt. Ihr düst entlang traumhafter Strände und gewaltiger Gebirgszüge oder durchstreift amerikanische Metropolen. Enge Haarnadelkurven, windige Schikanen und plötzliche Weggabelungen lassen selbst dem versierten Fahrer das Blut in den Adern gefrieren. (Udo L.)

Gelungene Neuauflage des Rennprüglers



Positiv: Das witzige und gleichzeitig fesselnde einfache Spielprinzip des Vorgängers wurde von den Programmierern perfekt in Road Rash 3D übernommen. Dabei präsentiert sich die Grafik in zeitgemäßem Polygon-Gewand. Die Grafik-Engine bringt die Geschwindigkeit des Racers perfekt rüber und zieht den Spieler förmlich auf den heißen Asphalt. Auch soundtechnisch präsentiert sich der Nachfolger hervorragend. Authentisch krachen die Motorsounds der Boliden, und der Grunge-Soundtrack motiviert den Spieler zu Höchstleistungen.

Negativ: Leider erweist sich ein Pluspunkt des Spiels (perfekte Umsetzung des alten Spielprinzips) gleichzeitig auch als größter Schwachpunkt des Spiels. Meiner Meinung nach reicht es nicht aus, ein gutes altes Spiel in einem zeitgemäßen Gewand zu präsentieren und dabei auf mögliche innovative Aspekte zu verzichten. Schade, denn mit ein paar Neuerungen hätte das Spiel locker einen Game Star erhalten können. Außerdem vermisse ich schmerzlich den vollwertigen Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus, bei dem ich meinen besten Freund eins auf die Mütze hauen kann.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
5. Juni
GRAFIK SOUND/FX
90%
SPIELSPASS

82%

TEST ROAD RASH 3D

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8 Strecken +
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



Eine kleine Unachtsamkeit kann schon zu einem Abwurf vom Boliden führen, was Euch jede Menge Zeit kostet



Dank der Bildschirmanzeigen, wie z.B. Geschwindigkeit, Kilometerstand und Abstand zum nächsten Gegner, werdet Ihr jederzeit über den momentanen Rennverlauf informiert

Prügeln wie in der Bronx

Vs.

Ein kurzer Name, der allerdings genau ausdrückt, worum es bei den meisten **Prügelspielen** geht: Der **Kampf Mann versus Mann**, diesmal vorgetragen durch die **US-Firma THQ**

Dieser schnörkellose Klop- per versetzt uns zur Ab- wechslung nicht in das Land der aufgehenden Sonne, sondern in die düsteren **Seiten- gassen** der knallharten Bronx. Hier versammeln sich zur näch- tlichen Stunde neben zwielichti- gem Gesindel auch allerlei beim- harte Straßenkämpfer, um ihre territorialen Machtkämpfe auf blankem Asphalt auszutragen. Vier Gangs mit jeweils einer gleichen Anzahl an wüsten Faustkämpfern balgen sich um die Ehre und Macht. Darunter auch sehr viele Exoten, wie der greise Professor O'Doul, das an sich brav wirkende College Girl Kathleen oder das Clownsge- sicht Mirco, der sein Make Up scheinbar vom Filmhelden The Crow abgekupfert hat. All diese Polygon-Schrubber wandeln of- fensichtlich auf Tekkens Pfaden. Mit den vier Aktionstasten kom- men die Arme und Beine zum schmerzvollen Einsatz, Ihr flücht- tet per seitlichen Ausfallschritt in die dritte Dimension oder vollführt einen elektrisierenden Superschlag. Durch das Drücken von zwei Tasten gleich- zeitig setzt Ihr außerdem zur

Grifftechnik an, um den Gegner unsanft zu Boden zu werfen. Natürlich sind per Joypadkombi- nationen auch eine Reihe von Special Moves oder extralangen Combos möglich. Neben dem



Im Intro erlebt Ihr, wie sich in düsteren **Seitengassen** ein Rudel von kampfbereiten Straßenbanden zusammenrottet, ehe die Polizei durch ihr Rotlicht die Gruppe wieder verstreut

systematischen Kleinhausen der gegnerischen Energieleiste könnt Ihr den Kampf auch vor- zeitig entscheiden, indem Ihr den Widersacher per **Ring Out** aus dem Kampfareal kloppt. Bei den zahlreichen Spielmodi wa- ren die Designer von THQ durchaus kreativ. Ihr könnt im Versus- und Rumble-Modus in gewohnter Manier die anderen Bandenmitglieder nieder- strecken, um schließlich bis hin



Dieser Boß tritt immer in Erscheinung, wenn Ihr alle vier Mitglieder einer Gang flachgelegt habt



Der vorzeitige Sieg durch ein **Ring Out** ist nur in manchen Kampfarealen möglich

Keine Chance gegen die ja- panischen Topitel

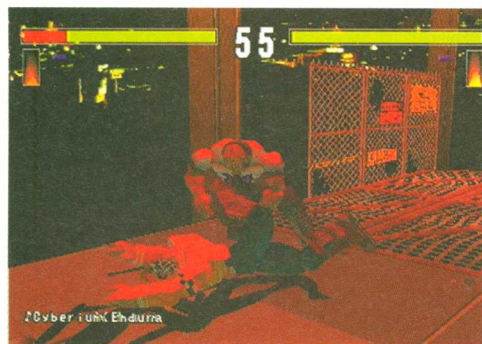


Positiv: Das gewisse Etwas erhält dieses Beat 'em Up-Vergnügen durch den amerikanischen Ein- fluß. Die bisweil skurrilen Kämp- fergehenossen sehen zum Teil erfrischend anders aus, und auch der ungewöhnliche Soundtrack, teil- weise mit Gesang unterlegt, hebt diesen Klopfer wohltuend vom Japan-Allerlei ab. Das Gameplay ist außerdem sehr schnell und dynamisch mit einer recht präzi- sen Kollisionsabfrage.

Negativ: Gegen Prügel-Götter wie Tekken & Co kann Vs. nicht mithalten, dafür bietet das Schlagre- pertoire einfach nicht genügend Abwechslung. Es ist zudem sehr störend, daß man überhaupt kei- ne Sprünge vollführen kann. Ein weiterer Fehler fiel bei den Griff- techniken auf, denn die blockt der CPU-Gegner meistens ge- schickt ab - unfair!



Um beim computergesteuerten Gegner eine **Grifftechnik** anzu- setzen, benötigt Ihr schon viel Glück, da er sie meistens abblockt



Der irre Vikran bricht bei seinem Spezialgriff dem Gegner auf schmerzvolle Art und Weise das Bein

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

12. Juni

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

64%

TEST Vs.

Entwickler/Vertrieb: THQ/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 17 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Konami
Features: keine





Im gut spielbaren **zwei-Spieler-Modus** könnt Ihr auch gegen die restliche CPU-Konkurrenz eine komplette WM absolvieren

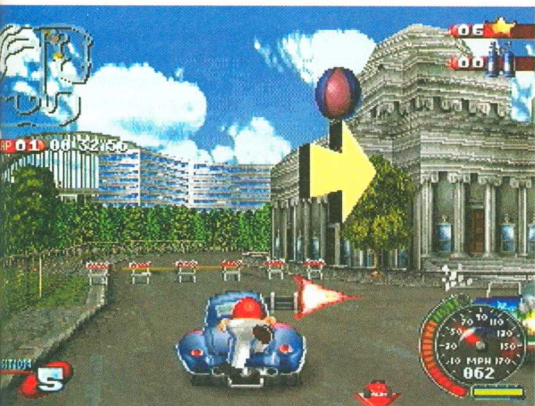
Bis daß der TÜV Euch scheidet

Wrecking Crew

Wer statt bierernster **Bleifuß-Simulationen** zur Abwechslung einmal mit witzigen **Comic-Boliden** unterwegs sein möchte, sollte sich dieses **britische Werk** ruhig vormerken

Seit geraumer Zeit angekündigt, aber immer wieder aus Qualitätsgründen verschoben, nähert sich Telstar Funracer endlich mit großen PS-Schritten. Natürlich unterscheidet sich dieses Rennspiel in erster Linie von Gran Turismo & Co durch den cartoonartigen Grafikstil und einen dementsprechenden durchgeknall-

ten Fuhrpark. Auch beim Rennen gegen die insgesamt sieben anderen Konkurrenten merkt man schnell, daß es nicht nur auf fahrerisches Können ankommt. Jeder Wagen wurde mit einer Reihe von unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet. Überholmanöver der Konkurrenz können per L- und R-Taste jäh zunichte gemacht



Eine von vielen fiesen **Spezialwaffen**: Dieser Mann hängt sich an Eurem Heck fest, so daß der Wagen für kurze Zeit unkontrollierbar ist. Durch gleichzeitiges Drücken der L1- und R1-Taste blockt Ihr solche Gemeinheiten ab



Wenn Ihr eine WM für Euch entschieden habt, gibt es zur Belohnung witzige **Computergrafik-Clips** zu bewundern. In einem digitalen Filmraum könnt Ihr diese Clips jederzeit immer wieder begutachten

werden, und mit individuellen **Spezialwaffen** malträtiert Ihr zusätzlich die motorisierten Widersacher. Für letztere Aktion benötigt man jedoch Sternsymbole, die Ihr auf dem Straßennetz aufammelt. Apropos Symbole, wer im actionreichen Funracer-Geschäft ganz vorne mitmischen möchte, sollte unbedingt die zahlreichen Power Ups einsammeln, deren es gleich elf unterschiedliche gibt. Das Repertoire umfaßt unter anderem einen Schutzschild, Teleporter-Ringe oder (besonders wichtig), „Nitros“, die für einen kurzzeitigen Turbostöß sorgen. Der bleihaltige Spielverlauf unterliegt einer höchst interessanten Dramaturgie. Neben dem eher simplen Arcade-Modus könnt Ihr alleine oder im **zwei-Spieler-Modus** eine WM absolvieren. Zunächst fährt Ihr im Trainingsmodus, in dem Euch die Streckenführung noch vorgegeben wird. Erst wenn Ihr diesen Titel gewonnen habt, könnt Ihr ab dem Bronzepokal das gesamte Streckennetz befahren und so die zahlreichen Abkürzungen nutzen. Um schließlich beim

Challenge-Cup gegen den finalen Boß Bizley the Biker anzutreten, müßt Ihr auf allen vier Stadtkursen jeweils einen Schlüssel entdecken. Neben neuen WM-Modi werden Eure Leistungen auch mit zwei versteckten Rennfahrern oder schönen **Computergrafik-Clips** vergütet. (Ulf S.)

Funracer mit cooler Dramaturgie



Positiv: Wer auf Funracer steht, dürfte mit Wrecking Crew die wahre Freude haben, da es wirklich eine Menge zu bieten hat. Neben den sehenswerten Polygon-Architekturen, viel Rennaction und einem gut spielbaren zwei-Spieler-Modus ist vor allem der motivierende Aufbau erwähnenswert, der erfolgreiche Piloten immer wieder mit neuen Features belohnt. Außerdem sammelt das Rennspiel Fun-Punkte durch das verzweigte Streckennetz, das zu ausgiebigen Expeditionen einlädt.

Negativ: Gerade bei Rennen mit Waffeneinsatz geht es ziemlich hektisch und nicht immer fair zu, doch solche spielerischen „Defekte“ gehören bei Funracern bekanntlich dazu. Trotz der vier großen Rennareale hätte man sich sicherlich ein oder zwei Strecken mehr gewünscht. Einen kleinen Kritikpunkt stellt zudem die Bonusrunde dar, die nicht nur langweilig, sondern auch meistens recht nutzlos ist.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mitte Juni

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut durchschnitt

SPIELSPASS

78%

TEST Wrecking Crew

Entwickler/Vertrieb: Telstar/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 4 Strecken + Bonusrunde
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Konami
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 82%



Der finstere **Raidou** wartet als letzter Gegner auf Euch. Besiegt Ihr ihn, dürft Ihr Euch auf Extras freuen



Im Training könnt Ihr optional die Schlagliste einblenden und so optimal für den Ernstfall trainieren. Dabei könnt Ihr das Verhalten des Gegners einstellen: aktiv oder passiv

Voll auf die Zwölf

Dead or Alive

Im Schatten von Tekken 3 kann der Prügler der Firma **Tecmo** jetzt auch in Deutschland Fuß fassen - Sony sei Dank. Nicht nur Liebhaber des Genres werden ihre **helle Freude** an diesem **schnellen Beat 'em Up** haben



Dead or Alive, dieser Name steht für kompromißlose Prügellaction in Arcade-Qualität. Schon in den Spielhallen sorgte der Prügler für Furore, Sony persönlich nahm sich der Kloppelei an und vertreibt sie auch auf

dem europäischen Markt. Waren bislang gute 3D-Beat 'em Ups für die PlayStation Domäne von Namco, so wird in Zukunft der Name Tecmo wohl in einem Atemzug mit den Prügelpromis genannt werden. Wie beim großen Vorbild könnt Ihr Euch aus einer illustren Kämpferriege einen aussuchen, mit dem Ihr beim Kumite, dem härtesten Vollkontakt-Kampfsportturnier der Welt, antreten könnt. Das Kumite, bei dem Ihr gegen eine vorher von Euch festzulegende Anzahl von Kämpfern bestehen müßt (30, 50 oder 100), ist nur einer der



Ayane beeindruckt durch ihre unglaubliche Agilität und ihre kurzen Miniröcke

wählbaren Modi. Euer Erfolg wird anhand eines Siegquotienten gemessen, der sich aus der Anzahl der gewonnenen Kämpfe errechnet. Dabei

„Rasend schnelles Beat 'em Up mit tollen Schlagkombinationen - so macht Prügeln Spaß!“

gelten 50 % schon als sehr gut, immerhin müßt Ihr hier die Hälfte Eurer Kämpfe siegreich beenden. Neben dem Kumite gibt es noch das Turnier, in dem Ihr in gewohnter Manier gegen eine feste Fol-



Gewinnt Ihr das Turnier mit einem Kämpfer, bekommt dieser ein neues Outfit: Jann-Lees neuer Anzug nach Zack



Die zierliche Tina hebt auch schwere Männer ganz leicht - der Fall danach ist tief, tut weh und kann im Replay noch einmal genau beobachtet werden



Wenn Ihr Eure Blocks gut timt, könnt Ihr gleich zum **Gegenangriff** übergehen, die wie hier bei Ayane äußerst spektakulär aussehen können

ge von Kämpfern antretet, bis Ihr zum Endgegner **Raidou** vorgestoßen seid. Besiegt Ihr auch diesen, erhält Euer Kampfsportler ein neues **Outfit**, das Ihr dann vor Kampfbeginn anwählen könnt. Im Trainingsmodus könnt Ihr dann alle Moves erlernen, die es für Euren Favoriten gibt. Diese werdet Ihr vor allem im Survival-Modus brauchen, denn dort müßt Ihr mit einem Fighter möglichst viele Gegner bezwingen. Verlorene Energie bekommt Ihr nach einem Sieg nur teilweise wieder, Ihr müßt also gut auf Euren knappen Vorrat aufpassen. Auch im Time Attack-Modus macht Übung den Meister. Nur wer die Moves gut beherrscht, kann seinen Gegner schnell besiegen und so den Zeitrekord brechen. Alleine gegen die CPU oder gegen einen Freund macht der Team Battle-Modus richtig Laune. Fünf von Euch gewählte Recken treten gegen fünf der CPU oder eines menschlichen Gegners an. Sieger ist, wer



Die Damen in der Runde treten besonders heftig zu. Da sie auch noch sehr schnell sind, gehören sie zu den gefährlichsten Gegnern



Ich hab' Ehrfurcht vor schlohweißen Haaren - der alte Gen-Fu teilt mit der groben Kelle mächtig aus

alle Kämpfer des Gegners schlägt. Die richtige Aufstellung Eures Teams ist also wichtig. Wie gewohnt könnt Ihr auch ganz normale Einzelkämpfe gegen einen Freund bestreiten. Gesteuert wird Dead or Alive ganz normal mit dem Gamepad. Neu ist aber, daß Tecmos Prügler auch den Dual-Shock-Analog-Stick unterstützt. Jeder Treffer überträgt sich so mit

„So muß ein Prügler aussehen - dann kracht es auch beim Nachbarn“

starken Vibrationen auf Eure Hand, so wird der Fight noch realistischer. Daß man bei Prügelspielen auch blocken kann, das ist ja eigentlich auch nichts Besonderes. Wie bei vielen Kampfsportarten aber vorgesehen, könnt Ihr bei Dead or Alive mit einem Block gleichzeitig einen **Gegenangriff** starten, indem Ihr den Angriffsschwing des



Obwohl Ayane recht klein ist, sollte man sie nicht unterschätzen. Das wäre ein fataler Fehler



Der Catcher Bass sieht schon mal Sterne, wenn Ayane um ihn herumwirbelt



Jann-Lee sieht gegen sein Spiegelbild gar nicht so gut aus, sein Head Smasher sorgt denn auch bald für Unwohlsein



Die Länge der Kämpfe könnt Ihr verändern. Länger als 30 Sekunden dauern die wenigsten, so rasant ist das Spiel



Viele Griffe könnt Ihr auch abblocken. Somit habt Ihr kurzfristig einen Vorteil gegenüber dem überraschten Gegner



Lei-Fang hat einen Schlag auf den Solar Plexus im Repertoire, der ihre Gegner oft aus dem Ring stößt

„Luxusoptik und tolle Spielbarkeit - Genrefans sollten zugreifen“

Gegners nutzt. So kommen viele schnelle und sehr flüssig und elegant wirkende Angriffs- und Verteidigungskombinationen zustande, die alle Fights sehr realistisch wirken lassen. Streckenweise hat man das Gefühl, einen Jackie-Chan-Film zu betrachten. Ähnlich explosiv wie die Filme des kleinen Chinesen enden auch viele Kämpfe. Im Gegensatz zu beispielsweise Soul Edge, wo ein Ring Out

das Ende des Kampfes bedeutet, werden „Aussteiger“ bei Dead or Alive mit zusätzlichem Energieabzug bestraft. In der Praxis sieht das so aus: Schlagt Ihr einen Gegner aus dem Ring, so kommt es bei seinem Aufprall auf den Boden zu einer Explosion, die ihm ein bißchen Energie abzieht. Kommt es so zu einem K.o., ist der Kampf vorbei. Wenn nicht, geht der Kampf außerhalb des Rings weiter. Jeder Kämpfer, der dort zu Boden geschlagen wird, muß den Extra-Abzug hinnehmen. Die Fights laufen mit einer derart



Bass teilt auch ganz gerne aus, seine Schläge kosten besonders viel Energie



Der Elitesoldat Bayman knackt gerne mit Knochen - am liebsten mit denen seiner Gegner

rasanten Geschwindigkeit ab, daß man fast keine Zeit hat, die grafischen Vorzüge von Dead or Alive zu bewundern. Neben den offensichtlichen Qualitäten, wie Interlace-Grafik und 50 fps, könnt Ihr Euch an tollen Lichteffekten und hochauflösenden (aber zweidimensionalen) Hintergründen erfreuen, die schon fast fotorealistisch aussehen. Ein netter Gag der Programmierer wird dabei besonders die männlichen Spieler erfreuen. Alle weiblichen Kämpfer sind, äh, großzügig von Mutter Natur ausgestattet worden, nicht nur was ihre kämpferischen Vorzüge angeht, sondern auch die körperlichen. Die Vorbauten der Damen wippen nun heftig bei jeder Bewegung und erzeugen mit den flatternden Miniröcken ein recht ansehnliches Bild. Die Mädels können in Sachen Sex-Appeal leicht mit Lara

Croft mithalten. Dieser Gag ist allerdings abschaltbar, ich für meinen Teil habe die Wogen nicht geglättet. (Frank F.)



Zacks lächerlicher Strampelanzug war schon in seiner Kindheit Grund für mächtig Prügel, offenbar scheitert sein späterer Versuch der Revanche



Nein, Tina greift Jann-Lee hier nicht helfend unter die Arme, hier setzt die Amazone zu einem besonders gemeinen Wurf an

Rasante Prügelaction mit toller Optik



Positiv: Neben der edlen äußeren Hülle steckt auch im Gameplay viel Leckeres. So sind viele der spektakulären Special Moves leicht erlern- und anwendbar, so wird der Spielspaß lange hochgehalten. Die Grafik stellt sicherlich ein Highlight im 3D-Beat 'em Up-Bereich dar, Motion Capturing garantiert extreme Realitätsnähe. Die große Zahl erspielbarer Extras, wie neue Outfits, und Extra-Optionen runden das Game ab.

Negativ: Das Schlagrepertoire ist im Vergleich zu Tekken 3 etwas klein geraten. Zudem geht bei der hohen Geschwindigkeit der Kämpfe etwas die Übersicht flöten. Schade auch, daß nur zweidimensionale Hintergründe das Auge verwöhnen. Ein größeres Kämpferfeld und mehr Bonuscharaktere hätten mich zu einer höheren Wertung motiviert. Trotzdem ein toller Titel.



Die Hintergründe sind mit ihrer hochauflösenden Grafik fast schon fotorealistisch zu nennen

Action	***
Strategie	***
Abenteuer	***
Geschick	**
Simulation	**
ERSCHEINUNGSTERMIN	
26. Juni	
GRAFIK	SOUND/FX
sehr gut	gut
SPIELSPASS	
86%	

TEST Dead or Alive

Entwickler/Vertrieb: Tecmo/Sony

Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

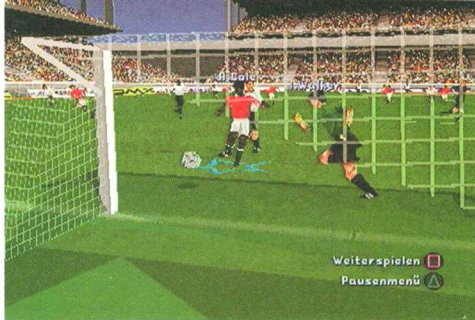
Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 119,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Sony

Features: keine



Die Replays sind schön lange und zeigen aus allen möglichen Perspektiven und oft unterstützt von Linien und Pfeilen die Entstehung des Treffers

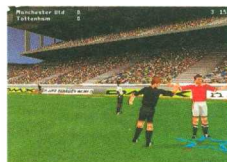
Manager mit eingeschränkten Kompetenzen

Kick Off World

Auch Funsoft hat es auf die Kohle der Fußballfans abgesehen. Mit Kick Off World sollt Ihr nicht nur bei der **Weltmeisterschaft** punkten, sondern auch in einer **fiktiven Superliga** die Fäden als **Manager** ziehen

Mittlerweile läuft sie ja, die sechzehnte Fußball-WM, und somit haben echte Fußballfans eigentlich nur noch in den Unterbrechungen zwischen den einzelnen Spielen Zeit, um sich an ihre PlayStation zu setzen und CPU-Kicker über das virtuelle Grün zu hetzen. Nach Ende der Fußball-WM läuft jedes Spiel mit diesem Thema Gefähr, nicht mehr motivierend zu sein. Deshalb war ANCO so schlau und hat in ihr neuestes Produkt Kick Off World nicht nur tonnenweise Spielmodi eingebaut, son-

dern auch einen Managerteil, in dem Ihr das finanzielle Schicksal eines Vereines in einer fiktiven Superliga bestimmen könnt. Ihr beschränkt Euch dabei aber auf den Transfer von Spielern und versucht dabei, einen möglichst guten Preis für Topspieler herauszuschinden. Netterweise stellt Euch das Spiel vor die Wahl, ob Ihr lieber auf Vereins- oder Nationalmannschaftsebene kicken möchtet. Es gibt jeweils 120 Mannschaften. Wie Ihr Euch auch entscheidet, Ihr könnt mit Euren Teams in Pokalwettbe-



In der **Superliga** ist es besonders schmerzhaft, einen Spieler durch Platzverweis zu verlieren. Hier beläßt es der Schiri noch einmal bei einer deutlichen Verwarnung



Falls Ihr keine Lust verspürt, selbst zu spielen (was ich Euch nicht verübeln kann) könnt Ihr Euch mittels einer **textilen Darstellung** des Spielverlauf informieren

werben, Ligen und Freundschaftsspielen antreten. Auch ein Trainingsmodus darf natürlich nicht fehlen. Zusätzlich gibt es auf jeder Ebene einen Superwettbewerb. Bei den Nationalteams ist dies natürlich die WM, wo Ihr mit den Originalgruppen die jetzt laufende WM nachspielen könnt oder Euch zufällige Gruppen einteilt. Die Vereinstams könnt Ihr zu oben erwähnter **Superliga** zusammenfassen, wobei Ihr als Manager, Trainer und Spieler die Geschicke Eures Teams lenkt. Da Kick Off World nur teilweise die Originalnamen der Spieler verwendet, könnt Ihr mit einem Editor nach Lust und Laune an deren Namen und denen der Mannschaften herumbasteln. Für modisch Interessierte ist auch ein Trikotdesigner dabei, damit Eure Athleten immer nach dem letzten Schrei gekleidet sind (hach!). Im Spiel selbst steuert Ihr wie gewohnt Eure Spieler über das Grün. Wer will, kann sich mit noch drei Freunden heiße Gefechte auf dem Rasen liefern. Dabei könnt Ihr zwischen der klassischen Kick Off-Vogelperspektive und der mittlerweile üblichen Darstellung wählen, bei der Ihr sechs Kamerapositionen zur Verfü-

gung habt. Eher faule Naturen überlassen der CPU das Spielen oder begnügen sich mit einer **textilen Darstellung** des Spielgeschehens. (Frank F.)

Wie das Aus von Berislav Eif im Achterfinale



Positiv: Schön, daß man mit den Originalgruppen bei der WM antreten darf. Auch der Namenseditor und der Trikotdesigner sind ganz witzig. Höhepunkt sind die schönen und langen Replays.

Negativ: Wo beginnen? Der angebliche Managerteil ist ein echter Witz. Mehr als Transfers könnt Ihr nicht tätigen, von der Vielfalt echter Fussl-Manager ist nichts integriert worden. Auch im Match gibt es gravierende Mängel. Besonders in der klassischen Vogelperspektive geht die Übersicht vollkommen flöten, was bei der hakeligen Steuerung tödlich für den Spielfluß ist. Ein planvoller Spieldaufbau ist somit vollkommen unmöglich. Dies ist übrigens auch beim CPU-Spieler zu beobachten, der oft völlig unbedrängt ins Aus läuft und immer nur direkt auf den Torwart schießt (in jedem Schwierigkeitsgrad). Dazu kommen absolut unmotivierte und in 90 % der Fälle nicht zum Spielgeschehen passende und inhaltsleere Kommentare und eine nur mangelhaft umgesetzte Stadionatmosphäre. Größtes Manko: Bei der mir zum Test vorliegenden Version fehlte die Analog-Unterstützung, heutzutage ein Kapitalverbrechen!



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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich schlecht

SPIELSPASS

48%

TEST Kick Off World

Entwickler/Vertrieb: ANCO/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Funsoft
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 46%

Die klassische **Vogelperspektive** ist leider nicht mehr zeitgemäß und entpuppt sich als kaum bis gar nicht spielbar

Rauferei auf dem Eis

Wayne Gretzky 's 3D Hockey '98

Midway übertrug das **NBA-Jam-Konzept** auf die **schnellste** Mannschaftssportart

Viele dürften noch die wü- ste Korbwerferei NBA Jam kennen, bei der die langen Kerle bei einem gelockerten Re-

gelwerk ihrem mitunter akroba- tischen Geschäft nachgehen. Ge- nau dieses Spielkonzept griff Midway bei ihrer Eishockey-Si-



On Fire: Mit einem plazierten Turboschuß steckt Ihr als Funsport-Gag das gesamte Gehäuse in Brand

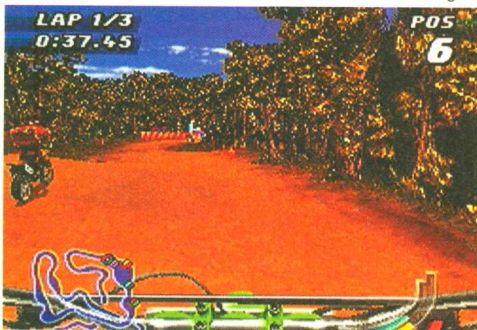
Über Stock und Stein

Jeremy McGrath Supercross '98

Probe lädt zum rasanten **Off-Road-Spektakel**

Einen Gang zurückschalten und mit einem hohen Satz über den Hügel gesprun- gen und dabei noch mit der lin- ken Hand den Fans zugewunken - was für ein Gefühl ... Ja, bei Pro-

bes neustem Racer ist dies mög- lich. Euch stehen eine 125-ccm und eine 250-ccm-Maschine zur Verfügung. An diesen könnt Ihr vor dem Rennen noch am Motor, den Rädern und am Handling



In der Ego-Perspektive bekommt Ihr einen herrlichen Geschwindigkeits- rausch. Nur wahre Profis können hier aber erfolgreich bestehen

mulation erneut auf. Ihr könnt wie gewohnt mit fünf Mann im Simulationsmodus losstürmen, inklusive Spielertransfers und sonstige Saison-Features, doch das Besondere bleibt letztendlich die Arcade-Spielart. Hier agiert Ihr nicht nur mit lediglich zwei Feldspielern, sondern Ihr könnt auch auf andere Funsport-Elemente zurückgreifen. Mit der Turbo-Taste vollführt Ihr bei- spielsweise Superschüsse bzw. Superbodychecks, durch die der Betroffene in der Luft seine Kar- bolen dreht. Eine weitere Be- sonderheit stellt das Archivieren von Statistiken Eures Einzelspie- lers dar. (Ulf S.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK ... SOUND/FX ...

durchschnittlich ... schlecht

SPIELSPASS

50%

MEHRSPIELERSPASS 67%

Kein Fall für Solo- Puckjäger



Positiv: Im Vier-Spie- ler-Modus geht dank des gelockerten Regel- werks und des unkomplizierten Spielverlaufs so richtig die Post ab, zumal bei nur vier Feldakteu- ren jeder Mitspieler gleichbe- rechtigt zum Zug kommt.

Negativ: Einsame Puckjäger dürf- ten an diesem Eishockeyspiel nicht lange Gefallen finden, da es weder im Arcade- noch im Simu- lationsmodus genügend spielerische Tiefe bietet und die CPU- Teams zudem nicht sonderlich stark spielen. Der technische Rah- men, vor allem die öde Soundkul- lisse, ist außerdem erschreckend schwach auf der Brust.

TEST W. G. 's 3D Hockey '98

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 26 NHL-Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

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

Testmuster: GT Interactive

Features: keine



Einstellungen vornehmen. Neben Einzelrennen, Ghost Mode oder Zwei-Spieler-Race steht noch eine gesamte Saison auf dem Programm. Hier gilt es, auf den sieben verschiedenen Pisten elf Rennen zu bestehen, wobei Ihr Euch immer für das nächste Rennen qualifizieren müßt. Die Pisten entführen Euch nicht nur in den Wald, die Wüste oder in einen Steinbruch, son- dern auch in die Halle. Hier gibt es verschiedene Beläge, die Euer Fahrverhalten beeinflussen. Auch ein Streckeneditor steht zur Verfügung. Mit 21 verschie- denen Teilen könnt Ihr Eure Traum- piste basteln und auf Memory Card abspeichern. (Udo L.)

Exzellenter Streckeneditor, aber nur zwei Bikes



Positiv: Mit der guten Analogsteuerung macht es wirklich Laune, über die abwechslungsreichen Pisten zu brettern. Darüber hinaus ist der Streckeneditor ein- fach zu bedienen und bietet viele Variationsmöglichkeiten. Die rockigen Musikstücke und die authentischen Motorengeräusche passen einfach zu diesem Off-Road-Spektakel.

Negativ: Was gleich auffällt, das ist die pixelige Grafik. Zwar ist das Streckendesign abwech- slungsreich, im Detail aber nur durchschnittlich. Leider sind auch nur zwei verschiedene Bi- kes mit von der Partie, was für ein abwechslungsreiches Renn- spiel wirklich etwas dürrig ist.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK ... SOUND/FX ...

durchschnittlich ... gut

SPIELSPASS

83%

TEST J. McGrath Supercross '98

Entwickler/Vertrieb: Probe/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 7 Strecken + Editor

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

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

Testmuster: Acclaim

Features: keine



Das Runde ist der Ball ...

adidas Power Soccer '98

Zur **WM** könnt Ihr auch mit der Bolzerei von
 Psynosis auf **Torejagd** gehen

Sobald Ihr mit Eurer Elf den grünen Rasen betretet, begrüßt Euch RTL-

Moderator Marcel Reif mit einschlägigen Phrasen, die Euch auch während der Bolzerei be-



Wenn der Ball gespielt ist, zeigt Euch ein Kreuz, wo er auf dem Spielfeld landen wird

gleiten. Ihr könnt die vier verschiedenen Kamerapositionen auch während des Spiels auswählen und Special Moves ausführen. APS '98 bietet neben dem originalen WM-Modus und den Meisterschaften in zwölf Nationalligen auch die drei europäischen Pokalwettbewerbe und sechs weitere Turniere. Dazu gibt es 120 Nationalteams, 286 Clubmannschaften und 21 versteckte Teams, die alle die Originalspieler beinhalten. Einstellungen an Wetter, Tageszeit und Bodenbeschaffenheit sind genauso obligatorisch wie eine große Anzahl an Stadien, von denen es 33 Stück gibt. (Frank F.)

Trotz quantitativer Höchstleistung nur Mittelmäß



Positiv: Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen mit den originalen Spielern für reichlich Abwechslung. Während des Spiels kann durch den schnellen Zugriff auf die Kamera immer eine Übersicht gewährleistet werden. Für Anfänger ist die gute Analogsteuerung schnell erlernt, und es können schon bald einige Siege eingefahren werden.

Negativ: Trotz Motion-Capture-Technik wirken die Figuren ungenügend und nur zum Teil realistisch. Durch dummes Verhalten der Mitspieler ist ein intelligentes Spiel kaum möglich, was unwürdevoll zu Einzelaktionen führt. Die wenigen Kommentare von Marcel Reif nerven recht schnell und könnten getrost fehlen.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juni

GRAFIK ...

SOUND/FX ...

durchschnittlich

SPIELSPASS

51%

TEST adidas Power Soccer '98

Entwickler/Vertrieb: Psynosis/Psynosis

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 427 Teams

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Psynosis

Features: keine



Spice up your life

Spice World

Laßt die **fünf Mädels** von der Insel **nach Eurer Pfeife** tanzen

Spice, Spice, Spice! Die fünf von der Insel sind aus der Popmusik wohl nicht mehr wegzudenken. Nun geben sie auch ihr Debüt auf der PlayStation. Aber nicht als

actiongeladenes Shoot 'em Up, sondern vielmehr als interaktive Scheibe. Wie das gehen soll? Ganz einfach, Ihr laßt die Puppen sprichwörtlich tanzen. Neben Dutzenden



Do u wanna come with me? Recht goldig in Szene gesetzt, sind die Girls wirklich einen Lacher wert

von exklusiven Interviews und Ausschnitten aus Videoclips und Lifeshows habt Ihr die Möglichkeit, eigene Tanzsequenzen mit Eurem Lieblingssong auf Memory Card zu bannen. Dafür stehen alle vorhandenen Hits der Girls zur Verfügung. Auch können die Interviews und TV-Segmente nach eigenem Belieben zusammengeschnitten und abgespielt werden. Trotz den aktuellen Trennungsgerüchten sind alle fünf Babes mit von der virtuellen Tanzeinlage. Was kann man angesichts solch geballter Girliepower noch anderes rufen als: Spice up your life! (Udo L.)

Für Fans ist Spice World empfehlenswert



Positiv: Jede Menge Features und Hintergrundmaterial über die goldenen Girlies werden das Herz jedes Fans höher schlagen lassen. Die Videoroutinen der PlayStation sorgen hierbei für gute Bildqualität. Die Animation der einzelnen Gruppenmitglieder ist außerdem mehr als lustig. Wir haben uns selten ein Grinsen verkneifen können.

Negativ: Zu viel mehr als ein, zwei unterhaltsamen Abenden wird die Scheibe wohl nicht ausreichen. Auch sollten Kaufinteressenten bedenken, daß es guter Englischkenntnisse bedarf, die Interviews zu verstehen, da hier keinerlei Übersetzung vorhanden ist.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Sommer

GRAFIK ...

SOUND/FX ...

gut

SPIELSPASS

k.A.

TEST Spice World

Entwickler/Vertrieb: Sony/Sony

Schwierigkeitsgrad: entfällt

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 49,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Sony

Features: keine





Der Zwei-Spieler-Modus bietet Euch zwei unterschiedliche Spielvarianten



Die Ego-Perspektive kann mit stattlichen 50 Fps protzen



Die Sub-Missionen und andere Infos werden Euch von Eurem Vorgesetzten zugefunkt

Alarm für Cobra II

Crime Killer

Als **wagemutiger Officer 88** begeben Ihr Euch auf die virtuelle Asphaltpiste, um endlich dem Verbrechen ein Ende zu setzen. Eine schnelle Frame-Rate, **actiongeladene Missionen** und **drei verschiedene Vehikel** sollen für heiße Stunden sorgen

Neben Feuerwehrmann und Astronaut ist der Beruf des Polizisten unter kleinen Jungs sehr favorisiert. Interplay macht es jetzt für die meisten „kleingeblienen“ Erwachsenen möglich, als virtueller Schutzmänn auf Streife zu gehen. In naher Zukunft ist wieder einmal ein bakterielles Experiment in die Hose gegangen. Eigentlich sollte das Bakterium dafür sorgen, daß der gesamte Giftmüll der Erde entsorgt wird. Leider mutierte das Teil und

hat alle natürlichen Öl- und Petrolressourcen vernichtet. Es ist einfach zum Heulen: Neben Steuererhöhung und Massenarbeitslosigkeit wird der Menschheit nun auch noch ihre liebste Beschäftigung, das Autofahren, verwehrt. Zum Glück gibt es clevere Wissenschaftler, die eine leistungsstarke Energiezelle entwickelten, und somit war die Energieversorgung für Mensch und Maschine wieder gewährleistet. Nun, im Jahre 2115, greift Ihr als Officer 88

in die Geschehnisse der Welt ein und begeben Euch in den Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Nachdem Ihr Euch von Eurem Chief durch die erste Mission habt leiten lassen, und mit die grundlegenden Aufgaben und Fähigkeiten Eures Vehikels erlernt habt, geht es schon beim nächsten Auftrag ans Eingemachte. Jede der insgesamt 15 Missionen bringt Euch in verschiedene Bezirke Eurer Stadt, wo Ihr am Ende des Aufgabenberges einen Endboß zu besiegen habt. Bevor es aber soweit ist, gilt es, verschiedene **Sub-Missionen** zu erledigen. Diese reichen von einfachen Patrouillen- und Überwachungsfahrten über heiße Verfolgungsjagden bis zur Zerstörung von Verkehrsrundweiden und Kriminellen in ihren Vehikeln. Je nach Territorium steht Euch entweder ein schnittiger Polizeiwagen, ein futuristisches Motorrad oder ein wendiger Schwebler, mit dem Ihr in geringer Höhe über das Einsatzgebiet fliegt zur Verfügung. Je-

des Level hat sein eigenes Aussehen, wie z.B. das Industrie- und Hafengebiet oder die Slums und Downtown. Während einer Mission seht Ihr mittels einer Karte, wo sich die Zielobjekte befinden und wie Ihr auf den vorgegebenen Straßen fahren müßt. Darüber hinaus gibt es Abkürzungen zu finden, die Ihr meist durch waghalsige Sprünge nutzen könnt. Als Waffen stehen Euch immer die Standardwaffe und

„Die zahlreichen Sub-Missionen bieten immer Abwechslung und fordern Euch aufs neue“

ein **Disabler** zur Verfügung. Mit letzterem könnt Ihr den elektronischen Antrieb der Autos ausschalten und diese ohne Blutvergießen stoppen. Weiterhin gibt es noch Spezialwaffen, die Euch nur manchmal zur Verfügung ge-



Easy-Rider pur! Mit dem Motorrad macht es einen Heidenspaß, durch die Straßen zu brettern. Gerade machen wir eine herrliche 180-Grad-Wende



Jetzt wirds heiß! Die beiden Kriminellen vor Euch haben weitreichende Flammenwerfer, also Abstand halten und aus der Entfernung beharren



Die kleine Karte in der Mitte Eurer Konsole zeigt Euch immer Eure aktuelle Position und die des Gegners an

stellt werden oder durch die Zerstörung von Feinden auf dem Asphalt liegen. Um kurzzeitig schneller fahren zu können, könnt Ihr in den Chas Mode umschalten: Hier geht es dann mit Blaulicht rasant über die Piste. Die Straßen sind meist sehr belebt. Daher

gilt es zivile Opfer zu vermeiden. Steigt die Zahl über eine gewisse Grenze, werdet Ihr aus dem Verkehr gezogen. Der **Zwei-Spieler-Modus** verfügt neben der Death-Match-Variante noch über den Holota Mode. Hier gilt es, ohne Waffen in einem Zeitlimit eine gewisse Anzahl an Polizeibeizeichen einzusammeln. (Udo L.)



Mit dem **Disabler** habt Ihr gerade diesen Waffenhändler gestellt. Während Ihr mit den anderen Waffen die Gegner in die Luft jagen könnt, blockiert der Disabler den Antrieb des verfolgten Fahrzeugs



Im Intro werdet Ihr mit der Vergangenheit von Officer 88 vertraut gemacht. Zwischen den Missionen gibt es ebenfalls FMV-Film



Spaß, fast ohne Grenzen! Mit dem Sportwagen könnt Ihr die Reifen qualmen lassen und schöne Kreise ziehen

Actionreiche Jagden durch virtuelle Welten

Positiv: Crime Killer bietet eine optimale Mischung aus Action- und Rennspiel. Die zahlreichen Sub-Missionen bieten immer Abwechslung und fordern Euch aufs neue. Gut ist auch, daß Euer Vehikel bei Beschädigung schwerer zu bedienen ist. Die Grafik ist gut geraten, auch wenn Grafikblitzer auftreten. Lens Flare und Light Sourcing runden dies ab. Weiterhin sorgen deutsche Sprachausgabe, rockige Musikstücke und die minutenlangen FMV-Sequenzen für eine optimale Stimmung. Der Zwei-Spieler-Modus bietet darüber hinaus genügend Abwechslung, so daß Crime Killer auf lange Sicht Spaß macht.

Negativ: Der Schwierigkeitsgrad steigt ab dem vierten Level enorm an, und man muß wirklich erst einmal kräftig üben, um mit dem Motorrad oder dem Schwerver zurechtzukommen. Der neutrale Verkehr stört mich ebenfalls ein wenig. Bei hoher Geschwindigkeit müssen die Gegner verfolgt werden. Da nervt es eben, wenn man an unbeteiligten Vehikeln hängenbleibt und den Anschluß verliert. Auch gibt es zu wenige Health-Packs auf der Piste, die dann auch nicht offensichtlich zugänglich sind. So muß eine Verfolgungsjagd abgebrochen werden, nur daß man sich auf die Suche nach Heilung begeben muß.



Die Einsatzbesprechung gibt Euch die neuesten Infos für Euer neues Einsatzgebiet

Action	•••	TEST Crime Killer
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	
ERSCHEINUNGSTERMIN		Entwickler/Vertrieb: Interplay/Acclaim Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer Levels: 15 Missionen Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt. Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16 Testmuster: Acclaim Features: keine
Jul		
GRAFIK	SOUND/FX	
SPIELSPASS		
82%		

Volle Kontrolle! Die Belegung des Crime Killer

- L1 = Disabler**
- L2 = Chase Mode**
- R2 = Spezialwaffen**
- R1 = Standardwaffe**
- Höhenveränderung des Schwervers**
- Spezialmanöver**
- Bremse**
- Gas geben**
- Steuerung nach rechts und links**
- nach oben: Überwachungsmodus**
- nach unten: Blick nach hinten**

Let's get ready to rumble!

WCW Nitro

Das wollte man schon immer mal tun!

Hulk Hoogan einen **Tombstone** verpassen oder die anderen Mitglieder der **NWO** mal so richtig den **Slaab** vom **Ringboden** schlucken lassen!



Sehr sauber präsentiert sich das Spiel im **Kollisionsbereich**. Es sind weder ein Glitzern noch unsaubere Übergänge zu sehen

Die Meinungen über Wrestling gehen bekanntermaßen in zwei verschiedene Richtungen. Entweder mag man es überhaupt nicht und kümmert sich deswegen auch nicht weiter um die Veranstaltungen oder man ist ein Fan der Spektakel. Als wahrer Fan weiß man natürlich den Sarkasmus der Auftritte richtig einzuschätzen. Daß hier sehr viel Show an den Tag gelegt wird, ist wohl jedem klar.

Doch darf man die Leistung der Sportler nicht außer acht lassen, da schon einiges dazu gehört, die spektakulären Aktionen heil zu überstehen. Und man würde mehr als Hals und Kragen riskieren, würde man den Aktionen nacheifern. Gut, daß nun endlich ein Game auf den Markt kommt, das alle bisherigen Vertreter des Genres in den Schatten stellt, und man endlich mal vom sicheren Wohnzimmersessel aus los-

legen kann. THQ hat mittlerweile gelernt, die Hardware richtig auszureizen, anders sind die realistischen Grafiken der Charaktere nicht zu erklären. Ganz ohne nervendes Glitzern im **Kollisionsbereich** kann man sich wahlweise alleine oder einem menschlichen Gegner stellen, um es im Ring (und außerhalb) so richtig krachen zu lassen. **16 Fighter** stehen anfangs zur Auswahl, und jeder bringt ein reichhaltiges Sortiment an Standard- und Special-Moves mit. Endlich ist auch der CPU-gesteuerte Gegner nicht nur dumpfes Prügelfleisch, nein, vielmehr reagiert dieser in einer derart hinterlistigen Art, daß man schon meinen könnte, dem



Auch außerhalb des Rings geht es ganz schön in der Sache. Hier setzt der **Giant** gerade einen harten Haltegriff beim **Stinger** an, um diesen zu schwächen



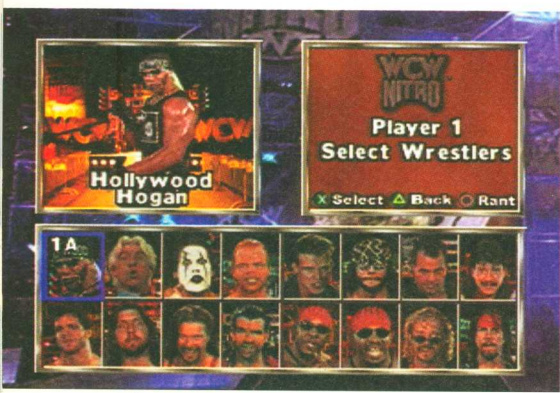
Feinste, rasant aneinander geschnittene FMV-Sequenzen verwöhnen das Auge und stimmen richtig ein

gnadenlos draußen vermöbelt. Auch kann es vorkommen, daß Ihr gar nicht mehr in den Ring zurück gelassen werdet. Und dann erfolgt natürlich die Niederlage durch Auszählen. Apropos, die **Ringrichter** erscheinen nicht im Ring. Zum einen mag das daran liegen, daß **Ringrichter** im Wrestling eh nur unnütze herumstehen,

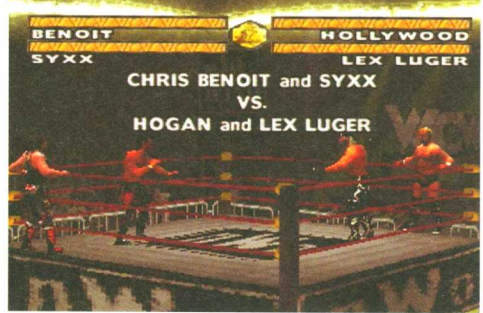
„Irrwitzig schneller Action bis zum Abwinken sorgen für gewaltige Dauermotivation“

richtigen Menschen gegenüber zu stehen. So kommt es immer wieder vor, daß Ihr mal eben schnell aus dem Ring geschleudert werdet und Euer Kontrahent Euch

und zum anderen wird hier Grafikpower eingespart. Denn sobald ein dritter Wrestler (beispielsweise im **Tag Team Mode**) eingreift, geht die Engine ein wenig in



16 Fighter stehen anfangs zur Auswahl. Wie Ihr sehen könnt, ist alles vertreten, was in der WCW Rang und Namen hat



Ringrichter wurden einfach weggelassen, um Grafikpower einzusparen. Sämtliche Ansagen werden als Text eingeblendet

Alle Wrestling-Spiele im Vergleich aus heutiger Sicht

WWF Wrestlemania: Das erste Wrestling-Spiel für die PlayStation in Deutschland bildet eine Mischung aus realistischen Standardfight und absolut übertriebenen Supermoves. Es enttäuscht einem so mancher Lacher, wenn der Undertaker Brett Heart so lange weicklopft, bis diesem die Herzchen aus der Hose fliegen. Leider nur zweidimensional aufgebaut und mit starrer Kameraperspektive, bietet WWF Wrestlemania, the Arcade Game, nichtsdestotrotz noch heute Spaß für viele Stunden. Leider sind nur acht Wrestler zur Auswahl vorhanden.

Fazit: Auch heute noch ein schneller Funklöpfer.

Spielespaß: 70%

WWF In Your House: Der Nachfolger zu WWF Wrestlemania bietet zu wenig, um heute noch überzeugen zu können. Schlechte Kollisionsabfrage und eine schwammige Steuerung sorgen für Gruseln pur. Wer die Scheibe nach einer Runde WCW Nitro einlegt, sucht sofort wieder den Off-Schalter der PS.

Fazit: Finger weg!

Spielespaß: 25%

Powermove Pro Wrestling: Interessanter Außenseiter, da hier keinerlei offizielle Liga auf Scheibe gebannt wurde. Vielmehr prügeln hier fiktive Wrestler um die Ehre. Das Spiel basiert auf derselben Grafik-Engine wie die japanischen Wrestlinggames der Toukon Retsuden Trilogie. Schon hier wird nicht mehr zwei-, sondern dreidimensional aufgebaut und mit starrer Ringansichten zur Sache gegangen.

Fazit: Leider schon ein wenig angestaubt, bietet jedoch mal andere Gesichter.

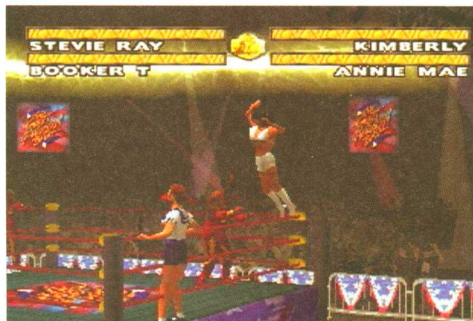
Spielespaß: 63%

WCW vs the World: Mit seinen über 50 zur Verfügung stehenden Charakteren scheint WCW vs the World auf den ersten Blick mehr als WCW Nitro zu bieten. Auch stehen hier wesentlich mehr League Modes zur Auswahl. Allerdings tritt die CPU stets mit dem gleichen Kampfprinzip an und scheint mehr als Kanonenfutter zu dienen. Auch die Grafik-Engine ähnelt hier stark der der Toukon-Retsuden-Reihe. Zusätzlich ärgert hier einen die zähe Steuerung und sorgt für manchen Frustmoment.

Fazit: Einfach zu langsam!

Spielespaß: 50%

die Knie. Unterstützt werden die Aktionen durch feinste FMV-Sequenzen, die soasant aneinander geschnitten sind, daß einem fast die Luft wegbleibt. Sarkastischerweise wird gerne nach einer Niederlage mal eben eine Szene eingeblendet, in welcher ein verletzter Wrestler auf einer Trage aus dem Saal getragen wird. Im Verlauf der ganzen Auseinandersetzungen geht es logischerweise mal wieder darum, verschiedene Titel zu erringen. Zusätzlich werden durch Gewinne auch neue



Im **Tag Team Mode** kann man sein Dreamteam zusammenstellen. Es können realistische Teams gebildet werden, aber auch ein blindes Mischen ist möglich

„Noch nie hat ein Wrestling Gekloppe so viel Spaß gemacht. WCW Nitro ist derzeit das beste Wrestling-Spiel auf dem Markt!“



Mehr als wirklich **abgefahrene Charaktere** gibt es später zu bewundern. Hier seht Ihr ein geduldiges Skelett namens Bonus am Ring. Nebenbei kloppen sich ein Clown und Frankenstein

Das bisher beste Wrestling-Spiel für die PS



Positiv: Die grafische Erscheinung der Wrestler ist ungeheuer realistisch gelungen. Da stört es wenig, daß die tobenden Zuschauer nur aus schlaffen Bitmaps bestehen. Der aggressive Sound trägt ein weiteres zum coolen Kampfgetümmel bei (man kann nicht anders als die Anlage bis zum Anschlag aufdrehen). Man wird förmlich in die Arena hinein gesaugt. Auch die Vielzahl der Moves und der erspielbaren Charaktere sorgen für ungeheuer viel Dauermotivation. Außerdem ist es wahnsinnig erfrischend, wie hinterhältig die CPU-gesteuerten Wrestler manchmal vorgehen.

Man könnte schon meinen, den richtigen Fieslingen gegenüberzustehen.

Negativ: Der hohe Schwierigkeitsgrad wird so manchen Spieler das Pad frustriert in die Ecke schmeißen lassen. Auch nervt es, daß man gewisse Halte- und Special-Moves der Gegner nicht abblocken kann. Allein der immens hohe Schwierigkeitsgrad verhinderte eine höhere Wertung unsererseits.

Wrestler freigeschaltet die dann angewählt werden können. Hier beweist THQ wirklich Verständnis für Spaß. Neben den Begleiterinnen der einzelnen Wrestler kommen noch so **abgefahrene Charaktere** wie Gespenster, Entwickler und auch ein Weihnachtsmann ins Spiel. Selten so gelacht! (Uwe K.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

Juni

GRAFIK ...
SOUND/FX ...

SEHR GUT SEHR GUT

SPIELSPASS

83%

TEST WCW Nitro

Entwickler/Vertrieb: THQ/Konami
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer
Levels: 16+32 Wrestler
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Konami
Features: keine



War Games

Die Menschheit steht kurz vor der **Vernichtung**.

Schafft Ihr es mit den Truppen der **NORAD** dem durchgedrehten Computer **WOPR**

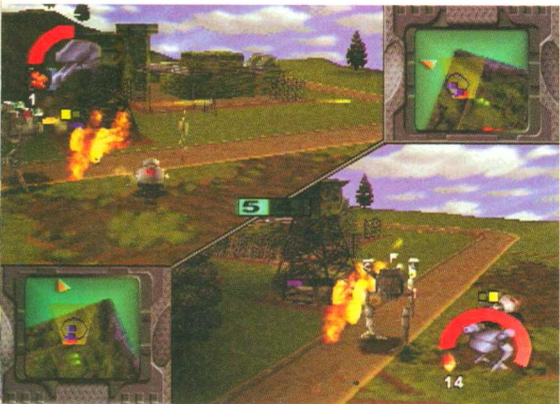
Einhalt zu gebieten?

Der Film War Games konnte in den achtziger Jahren eine beklemmende Vision einer durch allmächtige Computer bedrohten Menschheit schaffen. Im Film drohte das Computersystem WOPR (War Operation Programmed Response) durch das Auslösen eines weltweiten thermonuklearen Krieges die Erde zu vernichten. Erst in letzter Sekunde konnte WOPR an der Durchführung dieses Plans gehin-

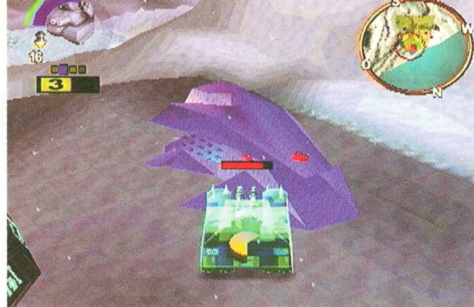
dert werden. Jetzt ist WOPR zurück. Von findigen Computerspezialisten umprogrammiert und daher nicht mehr als Gefahr angesehen wird das Programm nun in einem speziell abgeschirmten Bereich des Internets von den weltweit besten Strategiespielern ständig neuen Tests unterzogen. Doch WOPR, ausgestattet mit hervorragender künstlicher Intelligenz, findet einen Weg, aus seinem virtuellen Exil auszu-



Auch im Zweiermodus könnt Ihr die Perspektive frei wählen: entweder von direkt hinter der Einheit oder aus der Vogelperspektive oder stufenlos zwischen diesen beiden



Im Zwei-Spieler-Modus ist der Bildschirm **diagonal gesplittet**, die Übersicht für beide Spieler ist so gewährleistet



Das Internet macht es möglich! **Per Hack** besorgt Ihr Euch **Nachschub**, der wenige Zeit später per Lufttransport geliefert wird



Von Eurer Basis aus startet Ihr zu Euren Missionen ins Feindesland. Paßt auf, daß sie Euch nicht zerstört wird

brechen, ohne daß seine Programmierer etwas davon merken. WOPR hackt sich nun durch das Internet und schafft es so, sich eine riesige Roboterarmee zusammenzustellen, um zu bewerkstelligen, woran er vor zwanzig Jahren gehindert wurde: Die vollständige Vernichtung der Menschen. Ihr übernehmt in diesem Action-Strategical entweder die Rolle der NORAD oder die von WOPR. In beiden Fällen steuert Ihr Eure Einheiten mit dem Gamepad über den Bildschirm. Im Gegensatz zur PC-Version, die deutlich strategielastiger werden soll, könnt Ihr auf der PlayStation nach Herzenslust ballern und zerstören. Der strategische Aspekt beschränkt sich hier auf die Frage: Welche Einheit eignet sich wohl für welchen Auftrag am besten? Von diesen stehen Euch auf Seiten der NORAD



Der Nachschubtransporter bringt Euch Extras nach einem Hack. Dabei findet er Euch überall, Ihr müßt also nach dem Hacken nicht an einer Stelle bleiben



Im Briefing erfahrt Ihr Ziel und Zweck Eures Auftrages, auch über die einsetzbaren Fahrzeuge werdet Ihr informiert

18 und auf Seiten WOPRs 17 zur Verfügung, wobei die menschlichen Truppen mit eher konventionellem Kriegsgerät auskommen müssen (Panzer, Hubschrauber, Jeeps etc.) während sich der Computer auf eine **Armee von Robotern** und automatischen Drohnen verläßt (Mechs, bewaffnete Gleiter etc.). Zu Beginn stehen Euch nur leicht bewaffnete Einheiten zur Verfügung, um die we-

„Wilde Gefechte mit Mechs, Panzern und Helikoptern“

nig anspruchsvollen Anfangsaufträge zu erledigen. Vor Antritt der Mission werdet Ihr in einem kurzen Briefing auf Eure Ziele hingewiesen, erfahrt ein bißchen über die Hintergründe Eures Auftrages und seht eine Liste der Euch zur



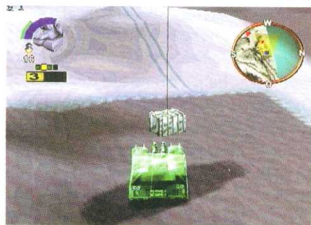
Setzt Ihr eine Rauchmarkierung, könnt Ihr auf diese Stelle einen Bombenangriff anfordern, der fast alles zerstört



Eine Armee von Robotern steuert Ihr auf der Seite von WOPR, Mechs und unbemannte Drohnen stehen Euch zur Verfügung



Habt Ihr einen Teilauftrag erledigt, bekommt Ihr eine E-Mail, welche Ihr per Selecttaste aufruft. So erfahrt Ihr den nächsten Teilauftrag



Der Nachschub aus der Luft ist da. In handlicher Paketform bekommt Euer Panzer ihn dargereicht



Ganze Panzerrudel könnt Ihr steuern, jeder von ihnen hat individuelle Stärken und Schwächen



Auch fliegende Einheiten, wie dieser Kampfhubschrauber, warten auf den Einsatz

Verfügung stehenden Truppen. Sobald Ihr die Mission startet, könnt Ihr jede Eurer Einheiten frei über die Karte bewegen. Je nach Einsatzort rumpeln Eure Panzer durch

langsamer als Panzer, dafür stellen aber auch steilste Berge kein Problem für sie dar. Die Missionen selbst sind in mehrere Abschnitte unterteilt. Sobald Ihr einen Teilauf-

bewegt Ihr Euch zu einem gegnerischen Gebäude und dringt in das Computersystem ein. Kurze Zeit später wirft dann ein Versorgungslieferer Extras für Euch ab. Falls Ihr einmal zu viele Gegner vor Euch habt, können einige Eurer Truppen auch Luftunterstützung anfordern. Ein Bomber beseitigt dann alle Feinde im von Euch markierten Bereich. Auch der Zwei-Spieler-Modus bereitet viel Spaß. So könnt Ihr entweder zu zweit auf einer Seite NORAD oder WOPR zum Sieg bringen, oder aber Ihr bekämpft Euch im Deathmatch bis aufs Messer. Dabei ist der Screen diagonal gesplittet und bietet Euch somit optimale Übersicht. (Frank F.)

„Schreckensvision für die Zukunft? Mensch kämpft gegen Maschine“

verschneite Wälder oder über sandige Dünen, wobei nicht alle Einheiten auch gleich geländegängig sind. So sind die Mechs von WOPR zwar

trag erfüllt habt, erhaltet Ihr per E-Mail Informationen zum nächsten. Eure Einheiten können übrigens auch **per Hack Nachschub** anfordern. Dazu



Nicht nur die von Euch gesteuerte Einheit kann in das Geschehen eingreifen. Nähern sich Feinde, kämpfen alle sich in Reichweite befindlichen Truppen mit

Actionreiches Ballerepos mit toller Story



Positiv: Die schöne 3D-Grafik konnte mich auf Anhieb voll überzeugen, nicht nur die Einheiten auch die Landschaft und die darüber verteilten Gegenstände sehen echt gut aus. Die langen Missionen werden schon nach kurzer Zeit so richtig schwer, somit bleibt die Motivation lange Zeit erhalten. Besonders erwähnenswert ist die Analog- und Dual Shock-Unterstützung. So lassen sich Eure Truppen optimal steuern, und die Schlacht verkommt nicht zur Daumentortur.

Negativ: Die Missionen sind leider aufs Ballern und Zerstören beschränkt, selbst Befreiungsaktionen arten in ein wildes Gemetzel aus. Zudem verliert man auf der Radarübersicht leicht den Überblick. Ein etwas komplexeres Ressourcenmanagement hätte dem Spiel sicher gut getan, einmal zerstörte Einheiten beeinträchtigen die Gewinnchancen erheblich.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

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

SPIELPASS
85%

TEST War Games

Entwickler/Vertrieb: MGM Interactive/EA
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10+ Levels
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine



Bio F.R.E.A.K.S.

Midway macht seinem Namen als blutigste Beat 'em Up-Firma wieder einmal alle Ehre. In gewohnter **Blood-and-Guts-Manier** geht es in den Arenen martial und brutal zur Sache

Wir befinden uns in einer düsteren Zeit. Die Vereinigten Staaten sind durch den Machtkampf von Industrieunternehmen ruinert worden und werden fortan nur noch Neo-Amerika genannt. Damit das sonst so blühende Land nicht völlig zerstört wird, haben die Unternehmen und die Regierung einen einvernehmlichen Modus gefunden: Reibereien zwischen Unternehmen werden nicht mehr mit Truppen ausgetragen, sondern mit einzelnen Kämpfern, die in Arenen gegeneinander antreten. Dies war die Geburtsstunde der Bio F.R.E.A.K.S. (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids). Zu Beginn der Prügelorgie stehen dem ambitionierten Beat 'em Up-Fan acht Kämpfer zur Verfügung. Im weiteren Verlauf des Gemetzels lassen sich aber noch versteckte Recken erspielen. Es gibt drei Arten von Kämpfern: Synthoiden, Retros und Dozers. Sie unterschieden sich

nicht nur im Aussehen, mehr oder weniger vorhandener Symbiose mit der Technik, sondern auch in ihrer Fähigkeit zu regenerieren. In der Arena angekommen, geht es dann sofort martial zur Sache. Neben den diversen Schlag- und Trittkombinationen habt Ihr noch die Möglichkeit, Eure Waffen einzusetzen. So gibt es neben Lasern, MGS, Granaten oder Schwertern auch noch mentale Angriffe, über die die Kämpfer verfügen. Weiter gibt es noch Deathmoves, mit denen Ihr die Gegner im wahrsten Sinne auseinandernehmen könnt. Darüber hinaus könnt Ihr in die dritte Dimension ausweichen, eine Defensivhaltung einnehmen und Euer Jump-Pack benutzen. Damit gelangt Ihr sicher hinter Euren Gegner, und könnt auch auf erhöhte Positionen in der Arena springen. Mit gezielten Angriffen könnt Ihr Euren Feinden Gliedmaßen abtrennen, die den Kontrahenten einerseits in seinen Möglichkeiten einschränken, ande-



Im **Practice Mode** lassen sich die Fertigkeiten der Kämpfer bestens erlernen. Auch die verschiedenen Arenen können hier getestet werden

rerseits kostet die blutende Wunde auch weiterhin Energie. Die verschiedenen Arenen sind nicht nur unterschiedlich aufgebaut, sondern besitzen eigene Tücken und Fallen, an denen Ihr Euch verletzen könnt.



Jede **Arena** hat ihre Tücken und Eigenheiten. Hier ist z.B. die grüne Flüssigkeit hochgiftig und verursacht bei Berührung extremen Schaden



Der einzigartige Midway-Stil kommt auch bei Bio F.R.E.A.K.S. vollends heraus. Hier hat gerade die Heldin Sabotage ihren rechten Arm verloren und leidet unter akutem Blutverlust

Neben der Arcade- und der Versus-Variante stehen noch Team Battle-, Survival- und **Practice Mode** zur Verfügung. (Udo L.)

Äußerst brutal und weniger filigran



Positiv: Genügend Charaktere, die mit einer breiten Variation an Special Moves und anderen Eigenschaften aufwarten können, erfreuen das Herz jedes Beat 'em Up-Fans. Die unterschiedlichen Arenen mit ihren Tücken und Fallen fordern Euch immer wieder heraus. Die dunkle Atmosphäre paßt zu der blutigen Art und Weise, wie hier gekämpft wird. Die Animation und Gestaltung der Charaktere ist gut, aber kommt an die von Tekken 3 oder Dead or Alive nicht ran.

Negativ: Die Brutalität ist wieder einmal extrem, und Bio F.R.E.A.K.S. reiht sich bestens in die MK-Serie ein. Daher ist das Produkt nichts für Kinderhände! Erwachsene können aber ihre Freude daran haben. Die Moves gehen etwas schwer von der Hand, und daher werden nicht nur Einsteiger erst einmal kräftig üben müssen. Im Vergleich mit der hochkarätigen Beat 'em Up-Konkurrenz ist der eigentliche Kampf auch etwas chaotisch und nicht so schnell. Auch sind die Hintergründe pixelig ausgefallen.



Auch in der Ego-Perspektive könnt Ihr in die Arena steigen und den Kontrahenten das Fürchten lehren

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

19. Juni

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

77%

TEST Bio F.R.E.A.K.S.

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 9+ Charaktere

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 18

Testmuster: Zapp Games (06131) 23 04 92

Features: keine



Circuit Breakers

Kann das Produkt von **Mindscape** mit **Micro Mashines V3** konkurrieren? Mit **Power Ups** und **analoger Steuerung** geht es rasant über die Pisten

Nach der altbekannten Micro-Mashines-Devisen "klein und fein" geht es auch bei Circuit Breakers zur Sache. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen vier verschiedene Flitzer, die sich aber in ihren Eigenschaften nicht voneinander unterscheiden. So sind sie gleich schnell und haben auch die gleiche Manövrierfähigkeit. Ein Lamborghini-Verschnitt, ein Modell "Silberpfeil", ein futuristischer Racer und ein Austin Mini stellen das Feld. Nachdem Ihr Euch für ein Automobil entschieden habt, geht es zu den ersten vier Strecken. Gewinnt Ihr ein Rennen, bekommt Ihr Zugang zum nächsten Rennen. Insgesamt gibt es 16 verschiedene Pisten, die aus acht unterschiedlichen Terrains bestehen können. Hierzu gehören z.B. Eis, Sand, Sumpf und Autobahn. Jede Strecke verfügt über zahlreiche Tücken, die von waghalsigen Sprüngen über Abgründe und engen **Steilkurven** bis hin zu rasanten Berg- und Talfahrten reichen. Versteckte Pisten sind aber auch zu erspielen. Neben der Automobilversion gibt es auch noch eine **Schnellboot**- und eine U-Boot-Variante, die in den entspre-

chenden Stages zum Einsatz kommen. Bevor Ihr im Cup-Wettbewerb gegen die siebenköpfige Konkurrenz antreten wollt, könnt Ihr die jeweilige Strecke im Time Trial erst einmal ohne Konkurrenz testen. Auf der Piste geht es dann gleich heiß zur Sache. Neben dem allgegenwärtigen Rempeln, bei dem Ihr die Gegner von der Strecke drängen könnt, stehen noch elf **Pick Ups** zur Verfügung, mit denen Ihr Euch auf den ersten Platz vorarbeiten könnt. Hierzu gehören nicht nur Raketen-Booster oder der Ölteppich, sondern auch die Möglichkeit,



In **Steilkurven** wie dieser kann man herrlich die Konkurrenz überholen. Aber Vorsicht vor der Fliehkraft: Wer zu hoch kommt, kann von der Piste abkommen

Euer Gefährt für kurze Zeit schrumpfen oder wachsen zu lassen. Weiter stehen noch Stelzen, Supersprung, eine Abgaswolke und diverse Waffen zur Verfügung. Es gibt nur eine Kameraposition, die sich aber dem Geschehen anpasst und gegebenenfalls weg- und heranzoomt. Der Mehrspieler-Modus lässt via Multitap bis zu vier Spieler in die virtuelle Rennwelt einsteigen. Neben dem Time Trial, das abwechselnd gefahren wird, gibt es

den Kampfmodus. Ähnlich wie bei Micro Mashines verliert ein Spieler einen Punkt, wenn er aus dem Kamerabereich herauskommt. (Udo L.)

Neiter Fun-Racer, aber lange nicht so gut wie MM3



Positiv: Die analoge Steuerung ist für solch ein Spiel optimal. Schnell kann man die Kurven schneiden und die Konkurrenz ausbremsen. Die Strecken mit dem unterschiedlichen Terrain sind abwechslungsreich und immer verschieden. Im Mehrspieler-Modus kommt so richtig Spaß auf.

Negativ: Was zunächst einmal auffällt, das ist neben dem mäßigen Sound auch die Grafik. Eigentlich ist sie für solch ein Spiel recht ordentlich, aber zu oft ist der Grafikaufbau zu sehen, bzw. die Polygone fehlen ganz. Manchmal fehlt einfach auch der richtige Überblick, und man landet irgendwo im Graben und tritt seine Führungsposition ab. Auch fehlt mir eine Übersichtskarte, die vor allem in den Schnellbootlevels von Venedig (enge Streckenführung!) nützlich wäre. Ebenso sind mir die zwei unterschiedlichen Modi und die 16 Standardpisten für Einzelspieler einfach zu wenig.



Mit **Pick Ups**, wie diesem Raketen-Booster, könnt Ihr die Konkurrenz kurzzeitig schocken



Die **Schnellboot**-Variante ist erst einmal gewöhnungsbedürftig, vor allem auf den eng gesteckten Wasserstrecken



Jede Piste wird Euch nochmals kurz in ihren Dimensionen gezeigt

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

ERSCHEINUNGSTERMIN
K.A.

GRAFIK
SOUND/FX
durchschnittlich durchschnitten

SPIELSPASS
72%

TEST Circuit Breakers

Entwickler/Vertrieb: Supersonic/Mindscape

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 16+ Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./nicht vorhanden

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

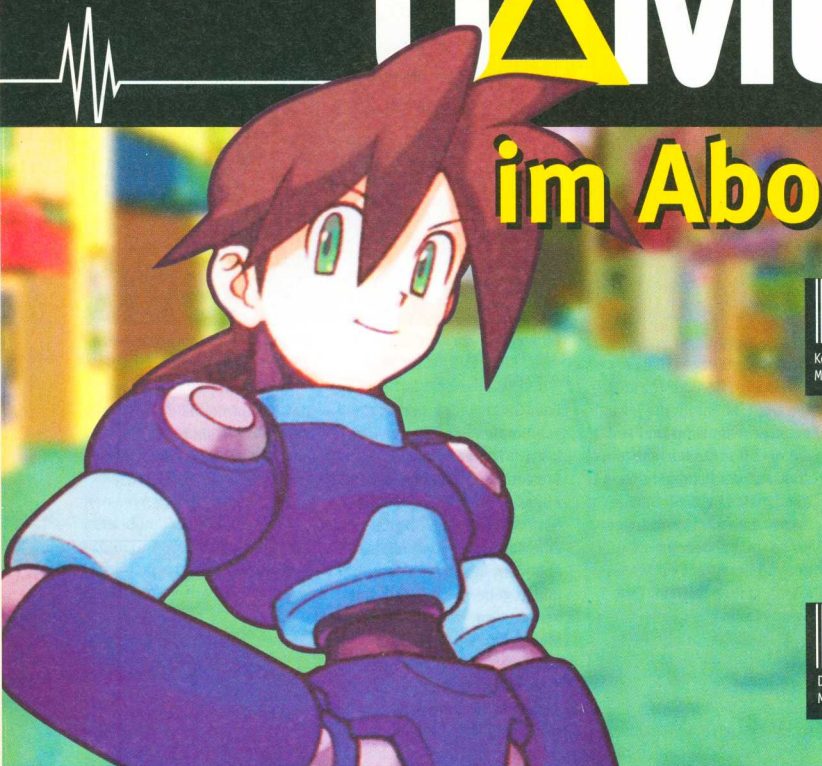
Testmuster: Mindscape

Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 78%

PlayStation GAMES



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



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



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



Die Uhr zum Kult-Spiel! Chromgehäuse, schwarzes Armband u. farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!

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

JA, ich möchte das PS GAMES Abo

(DM 46,-/Jahr; Ausland: DM 70,-/Jahr; OS: 348,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
☐ Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995)
☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

B313

PlayStation
7/98

Tips & Tricks

GAMES

83

zum Raustrennen und Abheften

Bio F.R.E.A.K.S.

Selbstverteidigung für Anfänger

ab #112

Wrecking Crew

Volles GeBallermann

ab #111

Treasures of the Deep

Wir bringen Euch runter

ab #103

Gex 3D

Alle Level Codes zum Jump & Run-Knaller ab #108

Forsaken

Der Weg durch die Tiefen der Ruinen ab #104

Tips & Tricks

Abe's Oddysee	Goodie	#100
Adidas Power Soccer	Kommentator/Dream Team	#101
Ballblazer Champions	Paßwörter	#099
Blasto	Zusatzoption	#101
Burning Road	Mirror Mode	#102
Bust A Move 2	Charakterauswahl	#100
Cart World Series	Diverses	#099
Deathtrap Dungeon	Levelselect/Levelskip	#099
Destruction Derby	599:99-Sekunden-Trick	#101
Grand Theft Auto	Mehr Leben	#100
Impact Racing	Paßwörter zum Cheaten	#099
Independence Day	Paßwörter	#100
International Track & Field	Bikini Mode	#101
Jersey Devil	Trick	#100
Jet Moto 2	Diverses	#101
Machine Hunter	Cheats	#098
Monopoly	Tip	#101
Namco Museum Vol. 2	Dragon-Buster-Trick	#099
Need for Speed	Lunar-Strecke	#102
Need for Speed 3	Tricks	#102
NHL 98	Cheats	#101
Pitfall 3 D	10 Extra Leben	#098
PO'ed	Furzen	#102
Rascal	Levelanwahl	#101
Skeleton Warriors	Cheats	#101
Soviet Strike	Paßwörter	#098

Spacehulk	Cheatmenü	#100
Star Gladiator	Diverses	#098
Street Racer	Paßwort für alle Strecken	#098
Tekken 3	Diverses zur japanischen Version	#102
Test Drive 4	Diverses	#100
Top Gun - Fire at Will	Paßwörter	#099
V Tennis	Charakter	#102
Vigilante 8	Diverses	#098
VMX Racing	Diverses	#102
Warhammer: Dark Omen	Diverses	#100
WipEout 2097	Andere Flieger	#100

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

Soviet Strike

Paßwörter

WORSTCASE, GRANDTHEFT, GROZNEY, CHERNOBYL, CIVILWAR.

Star Gladiator

Diverses

Dunkle Kampfarena: Haltet, nachdem der Fighter ausgesucht wurde, L2 + R2 + ↓ bis der Kampf beginnt.

Wände zuschalten: Zockt mit einem Charakter das Game durch. Schaut dann in das Optionsmenü. Hier ist die Möglichkeit Wall On hinzugekommen.

Spiel reseten: Einfach Start + Select + L1 + R1 gedrückt halten.

Bilstein: Startet ein Arcade-Spiel. Haltet die Selecttaste gedrückt und geht die Kämpferauswahl von links nach rechts durch, bis Ihr auf Gore stehenbleibt. Bei noch immer gehaltener Selecttaste geht Ihr nun X, O, X, O, □, □, Δ, Δ, Δ, X + O ein. Rechts von Gore erscheinen zwei kleine Pfeile. Dort kann nun Bilstein angewählt werden.

Kappah: Zuerst muß der Code für Bilstein aktiv sein. Nun geht Ihr im Arcade Mode in die Fighterauswahl. Geht wieder von links nach rechts durch, bis Ihr auf Gore stehenbleibt. Jetzt drückt und haltet Ihr Select und geht die Auswahl nach rechts durch. Bei Bilstein weiter, bis Hayato markiert ist. Bei noch immer gedrückter Selecttaste geht Ihr O, □, Δ, □, X, □, Δ, □, O, □, X + Δ ein. Es erscheinen links von Hayato zwei kleine Pfeile und Kappah ist anwählbar.

Blood: Zuerst muß der Code für Bilstein und Kappah aktiv sein. Startet dann erneut den Arcade Mode. Haltet in der Kämpferauswahl die Selecttaste gedrückt und geht von links nach rechts auf Bilstein. Gebt hier bei noch immer gehaltener Selecttaste X, □, X, □, X, □ ein. Drückt das Steuerkreuz einmal nach rechts und markiert Kappah. Bei noch immer gehaltener Selecttaste wird nun O, Δ, O, Δ, O, Δ eingegeben. Drückt dann L1 + R1 und laßt die Selecttaste los. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Und Blood wird zwischen Bilstein und Kappah anwählbar. Danach solltet Ihr die drei Charaktere auf Memory Card sichern.

Street Racer

Paßwort für alle Strecken

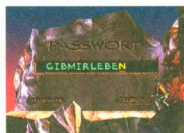
Gebt als Paßwort NEJATI ein. Nun können alle Strecken im Race Mode angewählt werden.

INFO In eigener Sache

Liebe Leserin, lieber Leser, leider ist es uns derzeit nicht möglich Anfragen, zu Spielen persönlich auf dem Postweg zu beantworten. Hierzu fehlt einfach die Zeit. Sollten sich Anfragen zu einem Spiel häufen, versuchen wir selbstverständlich, dies bei den Codes zu berücksichtigen. Anfragen oder Hinweise zu indizierten oder sogar beschlagnahmten Titeln können und dürfen wir weder beantworten noch hier in irgendeiner Form veröffentlichen. Bitte habt hierfür Verständnis.

Pilfall 3 D

10 Extra Leben



Gebt vor einem neuen Spiel, oder bevor Ihr einen Spielstand ladet, folgendes Paßwort ein: GIB MIR 10 EXTRA. Es erscheint eine Meldung: Sie starten Ihr nächstes Spiel mit 10 Extra-Leben! Was dies nun auslöst, dürfte klar sein. Ihr könnt die Eingabe übrigens öfters wiederholen. Also spielen, speichern, Paßwort eingeben und wieder 10 Extra-Leben einheimsen.

Vigilante 8

Diverses



Um im Quest Mode eine Arena anzuwählen, die noch nicht erockt wurde, wird diese einfach angewählt und die O-Taste gehalten. Bestätigt mit X.

Um in einer Arena ohne Gegner zu zocken, nimmt man den Arcade Mode und hält beim Gegner die Selecttaste gedrückt. Bestätigt dann mit X.

Alle Arenen und Charaktere anwählen: Geht in die Optionen. Dort wird der Game-Status aufgerufen und dann X und O betätigt, um ein Paßwort eingeben zu können. Mit diesem Paßwort öffnet Ihr dann alles: WMNNWLHTSCULH. (Alle Cheats haben wir in der Presseversion für Euch ausprobiert. Hier funktionierten sie.)

Machine Hunter

Cheats



Gebt die folgenden Codes als Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

**URANUS*: Continues
 **SATURN*: Abspann
 SHOWCREDIT: Credits
 LAZYPLAYER: alle Pick Ups
 GET SACKED: Bosses

SHOWDROIDE: Intro
 NO MISSION: Exit
 GRIMREAPER: ein Schuß Kill
 UNLIMITED: Waffen Upgrade
 INVINCIBLE: Unverwundbarkeit

CART World Series

Diverses



Die folgenden Tricks werden durch Eingabe des entsprechenden Paßwortes als Fahrernamen aktiviert. Um einen Fahrernamen vergeben zu können, muß in der Fahrzeugauswahl so lange durchgeklückt werden, bis der entsprechende Screen erscheint. Beachtet bitte, daß die Tricks sich nicht in allen Spielmodi aktivieren lassen.

Extra Fahrzeuge: Hierzu benötigt Ihr ein Analogpad. Gebt als Fahrernamen **PUSHBUTT** ein. Somit werden zusätzliche Fahrzeuge anwählbar.
Fahrzeuganzahl festlegen: Gebt als Fahrernamen **MAXCARsx** ein, wobei das kleine x als Platzhalter dient. (A = 1, B = 2, C = 3 usw.)

Leichte Autos: **FEATHER**

Noch leichtere Autos: **FLOAT**

Schwere Autos: **RAD BRAD**

Noch schwerere Autos: **STONE**

Reifen: **WHEELS**

Große Reifen: **FAT TIRE**

Sonnenschein: **SUNNYSKY**

Nacht: **NIGHTRID**

Space: **SPACERID**

Grid: **EPILEPT**

Kollisionsanzeige: **BANZAI**

Zwei Runden: **GEK**

Unzerstörbar: **IMMORTAL**

Season gewinnen: **WTFIN**

Rennen gewinnen: **WINNER**

Paint Job: **ROOSTER**

Deathtrap Dungeon

Levelselect/Levelskip

Levelselect:

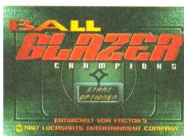
Gebt im Screen mit den drei Schädeln folgendes ein: L1, R1, Δ, Δ, □, ○, R1, L1. Geht dann auf die Option Load Game. Hier sind nun alle Levels bzw. Kapitel des Spiels anwählbar.

Levelskip:

Gebt vor Spielbeginn □, ○, Δ, L2, R2, L2, R2 ein. Im Spiel pausiert Ihr und drückt Δ im Pausenscreen, um in den nächsten Level zu springen.

Ballblazer Champions

Paßwörter



Gebt die folgenden Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Master Dome Stadium:

Spielt erst einmal auf Easy und verliert. Gebt dann folgendes Paßwort ein:

○ L1 R1 R1 R2 L2

× □ □ R1 R2 R1

R2 Δ L2 R1 L2 ○

L2 R2 R1 × L1 R2

□ L2 R1 × R1 R1

Rotofoil:

× ○ × × × ×

× × × × × ×

× × Δ Δ × ×

× × × × × ×

× ○ × × × ×

Altes Ballblazer:

○ × × × × ×

□ □ □ × × ×

□ □ □ □ × ×

× × × × × ×

□ □ □ □ □ □

Impact Racing

Paßwörter zum Cheaten

Gebt die folgenden Paßwörter genau wie hier abgedruckt ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

IAMIMORTAL: unzerstörbarer Wagen

LOADSOFTSTUFF: unendliche Waffen

ALLTOOLEDUP: alle Waffen

BONUS.LEVELS: alle sechs Bonuslevel können gespielt werden.

ENDGAMELEVEL: Start im letzten Level

RABBITBADGER: Debug-Menü

JOURNEYS.END: Abspann

Top Gun - Fire at Will

Paßwörter

Miramar 2: 63631

Miramar 3: 86023

Miramar 4: 56141

Miramar 5: 79523

Miramar 6: 07631

Cuba 1: 20123

Cuba 2: 57131

Cuba 3: 70613

Cuba 4: 82123

Cuba 5: 46464

Cuba 6: 75623

Cuba 7: 39964

Korea 1: 26126

Korea 2: 89464

Korea 3: 91692

Korea 4: 15084

Korea 5: 84103

Korea 6: 08584

Korea 7: 77603

Korea 8: 90194

Korea 9: 28103

Korea 10: 41684

Libya 1: 78692

Libya 2: 91184

Libya 3: 48384

Libya 4: 02726

Libya 5: 31984

Libya 6: 94236

Libya 7: 81484

Libya 8: 45726

Namco Museum Vol. 2

Dragon-Buster-Trick

Startet Dragon Buster. Im Hauptscreen drückt Ihr Start. Nun seht Ihr einen Screen mit der Aufforderung: To Start Push 1 or 2 Players Button. Hier drückt Ihr mehrmals schnell die Selecttaste. Unten rechts im Screen seht Ihr, wie die Credits aufgestockt werden. Sobald diese auf 99 getippt wurden, startet Ihr ein Ein-Spieler-Game. Sobald nun im Spiel dem Held die Lebensenergie unter die Grenze von 32 rutscht, kann durch gleichzeitiges Drücken der L1- und R1-Taste die Lebensenergie wieder aufgefüllt werden. Dies verbraucht jedoch jedesmal einen der Credits.

Abe's Oddysee

Goodie

Haltet im Spiel R1 gedrückt und gebt folgendes ein: $\uparrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\square$, $\circ$, $\times$. Bei jedem Furz produziert Abe nun noch ein Goodie.

Bust A Move 2

Charakterauswahl

Startet ein Spiel als Puzzle Game. Sobald Ihr die Karte mit den Buchstaben seht, gebt Ihr folgenden Code ein: $\leftarrow$, $\leftarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, L1 + L2 + R1 + R2. Es eröffnet sich ein Charakterselektscreen, in welchem mit $\leftarrow$ bzw. $\rightarrow$ eine andere Spielfigur ausgewählt werden kann.

WipEout 2097

Andere Flieger

Haltet, während die PlayStation bootet, Start + Select + L1 + R1 gedrückt. Nun startet Ihr mit total abgedrehten Fluggeräten. Als Biene, Schnecke, Ufo, Schwein oder Hai. Den Hai findet man im Piranha-Team. Um das Piranha-Team anzuwählen, gebt Ihr die nachfolgende Kombination im Auswahlmenü mit den Optionen Race Type/ Team/ Class ein. Haltet die Tasten Select + L1 + R1 gedrückt, nun tippt Ihr sehr schnell $\times$, $\times$, $\times$, $\times$, $\circ$, Δ , $\square$ ein.

Grand Theft Auto

Mehr Leben

Um Euch etwas mehr Leben zu ergaunern, gebt Ihr einfach GROOVY ein.

Spacehulk

Cheatmenü

Gebt im Screen mit den zwei Türen und dem Gemälde bei gehaltener L1-Taste folgendes ein: $\times$, $\square$, $\rightarrow$, $\times$, Δ , $\times$, $\downarrow$, $\times$, $\square$, $\rightarrow$, $\times$. Daraufhin öffnet sich ein Cheatmenü.

Independence Day

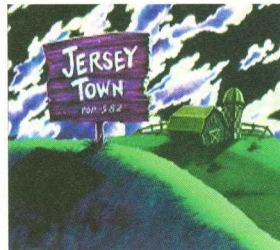
Paßwörter

Hier die Paßwörter zur Weltenrettung. Die Codes sind nach den Schwierigkeitsstufen Easy/Medium/Hard aufgelistet.
Washington: DBKHN / DBKMO / DBKQO
New York: GBKHW / GBKMX / GBKQX
Paris: LLSHW / LLSMX / LLSQX
Moscow: NL9HW / NL9MX / NL9QX
Tokyo: R39JD / R39NF / R39RF
Oahu: T59HW / T59MX / T59QX
Las Vegas: Z99HY / Z99MZ / Z99QZ
Mothership: 399HG / 399MH / 399QH

Jersey Devil

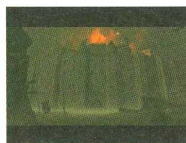
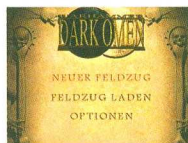
Trick

Um sich bei Jersey Devil quasi unendliche Leben zu ergaunern, geht man folgendermaßen vor. Startet und geht zum Museum. Sammelt alle Goodies (Kürbisse und Leben) ein. Geht jedoch nicht in das Museum hinein. Drückt Start und wählt Level verlassen. Ihr befindet Euch nun wieder auf dem Stadtplatz. Kürbisse und Leben bleiben jedoch erhalten. Wiederholt Ihr dies oft genug, stehen Euch für andere Levels quasi unendlich viele Leben zur Verfügung. Allerdings dauert dies ein wenig.



Warhammer: Dark Omen

Diverses



Die Fortsetzung zur gehörnten Ratte hat einige Mankos ausgemerzt. Allerdings ist eine Eigenart geblieben: der Schwierigkeitsgrad. Um alle Hobby-Fantasy-Generäle etwas zu entlasten, hier einige Cheats. Gebt diese ein, nachdem eine aktuelle Schlacht pausiert ist. Und zwar während der Screen Euch mit den Worten Optionen, Wiederaufnahmen, Feldzug abbrechen, anlächelt. (Im Spiel erst Start, dann Select drücken.)

Levelskip:

Gebt im Pausemenü R2, R1, L2, R2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnahmen aus den Optionen verwendet.

Battleskip:

Gebt im Pausemenü R1, R1, L2, L2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnahmen aus den Optionen verwendet.

Geld:

Gebt im Startscreen Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2 ein. Hierdurch eignet Ihr Euch mehr Geld an. Um dies zu wiederholen, muß jedesmal der Speicherstand neu eingeladen und danach das Ergebnis auf Memory Card verewigt werden. Oder Ihr gebt den Code ein, während Ihr Euch im Pausenscreen befindet. Durch die Option Wiederaufnahmen werden die Geldmittel gutgeschrieben. Dies funktioniert jedoch nicht immer.

Schneller Tod: R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Schnelles Laden: R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Gegnervorstellung: L2, L2, R2, L2, R1, R1.

Smally: L2, L2, L2, L2, R2.

Die FMV werden folgendermaßen aus dem Hauptmenü ausgewählt:

The Black Grail: $\leftarrow$, L1, $\circ$, L2, Δ , R2.

Carstein & Jewel: R1, Δ , R2, R2, $\square$, R1.

Hand of Nagash: R2, $\leftarrow$, R2, $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$.

Liber Mortis: $\circ$, Δ , $\square$, $\rightarrow$, R1, R2.

Victory: L2, $\rightarrow$, $\square$, $\rightarrow$, R1, R2.

Long March: R1, L2, Δ , $\square$, $\leftarrow$, R2.

Credits: $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\square$, $\rightarrow$, R1, R2.

Test Drive 4

Diverses

Um einen der folgenden Codes zu aktivieren, muß ein High Score erzielt werden. Denkt daran zu speichern, nachdem Ihr Euch entsprechend eingetragen habt. Ansonsten ist der nette Cheat nach dem Abschalten der PlayStation flöten.

SAUSAGE: vier zusätzliche Fahrzeuge
WHOOOOOSH: Turbo

KNACKED: Mirror
MJICM.RC: Mini Cars

Jet Moto 2

Diverses

Alle Tracks anwählen:

Führt hierzu die folgenden Schritte aus. Setzt den Schwierigkeitsgrad auf Master und die Rundenanzahl auf 5. Drückt die X-Taste bei Li'l Dave. Kehrt zurück in den Titelscreen. Drückt hier ↑, ↓, ←, →, R2, R1, L2, L1 innerhalb von vier Sekunden. Dann setzt Ihr die Anzahl der Runden auf 3 und drückt die X-Taste bei Wild Ride. Kehrt erneut in den Titelscreen zurück. Hier gebt Ihr nun folgendes innerhalb von vier Sekunden ein: ↑, ↓, ←, →, □, R2, ○, L2. Nun müßte ein Jingle zu hören sein. Setzt dann die Schwierigkeit auf Amateur und die Turbos auf Aus. Drückt die X-Taste bei Bomber und kehrt erneut in den Titelscreen zurück. Drückt jetzt ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → innerhalb von vier Sekunden. Jetzt wird die Schwierigkeitsstufe auf Professional gestellt und die Turbos auf Ein. Abschließend drückt man noch R2, R1, L1, L2, R1, R2, L1, L2 oder R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2. Nun sind alle Strecken freigeschaltet.

Bonus Charakter:

Um Enigma zu benutzen, müssen alle Strecken auf der Stufe Master bezwungen werden. Sobald Enigma anwählbar ist, wird auch ein neuer Schwierigkeitsgrad aktiviert.

Cheat Modes:

Diese werden erst anwählbar, nachdem Trophäen gewonnen wurden. Hier die Liste, was anwählbar wird, nachdem man mit einem Charakter gewonnen hat.

Li'l Dave: Upside Down Cam

Wild Ride: Super Brakes

Blade: TV Cam

Technician: Cyberspace Cam

The Max: Unlimited Turbos

Vampeera: Super Agility

Gadget: Unlimited Grapple

Steele: Remote Control

The Hun: Ice Racing

Bomber: Zero Resistance

Na dann, viel Spaß!



Rascal

Levelanwahl



Gebt als Paßwort **HOUSE** ein und startet das Spiel. Rechts erscheint nun, nachdem die R-Tasten betätigt wurden, eine Zahlen- und Buchstabenkombination. Mit R1 und R2 kann nun der gewünschte Level angewählt werden. Haltet Ihr längere Zeit die R1-Taste gedrückt, wird dieser eingeladen.

NHL 98

Cheats



Hier einige Paßwörter, die allerlei Lustiges auf dem Eis bewirken.

BRAINY
BIGBIG
NHLKIDS

STANLEY
GIPTA
PLAYTIME

FREEEA
EAEAO
3RD

Blaso

Zusatzoption

Hierzu muß das gesamte Spiel erst einmal komplett durchgezockt werden. Auch muß jedes Babe eingesammelt und gerettet sein. Nun solltet Ihr einmal in den Optionen nachschauen ...

Monopoly

Tip

Um die Computergegner etwas besser ausquetschen zu können, solltet Ihr von Anfang an (also in der ersten Runde) versuchen, so viele Straßen wie irgend möglich zu kaufen. Vorteilhaft ist es, von allen Kombinationen eine zu besitzen, da dann der Gegner nicht bauen kann. Versucht im späteren Verlauf, eine gesamte Gerade zu bebauen, da dies am meisten Kohle bringt.

International Track & Field

Bikini Mode

Drückt im Game Select sehr schnell ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ×. Sieht recht nett aus.

Skeleton Warriors

Cheats

Levelselect:

Startet ein Spiel auf Easy und pausiert. Gebt schnell △, ○, ○, ←, ○, ↑, ↓ ein. Drückt Start, um zurück ins Spiel zu gelangen. Haltet dann Select + Start, bis der Anfangsscreen erscheint. Unter den Optionen ist nun ein Punkt namens Test Start, in welchem eine Levelanwahl ist.

Unendlich Kristalle:

Während ein Spiel pausiert, ist schnell ←, ↑, ×, □, ↑, ↓, □ einzugeben.

Unverwundbarkeit:

Während ein Spiel pausiert, ist schnell ↓, ○, □, □, ↑, × einzugeben.

Adidas Power Soccer

Kommentator/Dream Team

Kommentator wechseln:

Während die Option Kommentator angewählt ist, ○ + □ drücken.

Dream Team:

In der Controllerauswahl L2, R2, □ + × eingeben.

Destruction Derby

599:99-Sekunden-Trick

Im Total Destruction Mode verläßt Ihr schnell das Spiel, bevor der Sprecher GO ruft. Der Save kann mit 599:99 Sekunden gemacht werden. Eignet sich prima zum Angeben.

PO'ed

Furzen

Wählt die Option Spiel Laden im Hauptmenü. Dort wird gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Im Game werden die Geräusche der Gegner durch Furzlaute ersetzt, was für so manchen Lacher gut ist.

Need for Speed

Lunar-Strecke

Auch der erste Teil taugt noch. Deswegen zeigen wir Euch hier die versteckte Strecke Lunar Springs. Gebt als Paßwort SPKSHC ein und wählt Oasis Springs. Hier wird gleichzeitig L1 + R1 + Δ betätigt, um die Mondlandschaft anzuwählen. Start drücken nicht vergessen!

VMX Racing

Diverses

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach zügig während eines Rennens ein. Das Spiel wird nicht pausiert.

Koordinaten:

↓, ↑, ←, →, ↓, →, →, ↓, Select.

Gourard Shade:

□, □, X, Δ, O, □, X, □, Select.

Paint Trails:

Δ, X, Δ, □, □, □, O, X, Select.

Disco: X, O, □, X, X, Δ, Δ, Select.

FMV: O, X, □, X, X, Δ, Δ, Select.

Landscape waving:

↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.

Techno Funk:

←, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, →, Select.

Die folgenden Kunststücke werden im Rennen vor einem Sprung eingegeben:

Nac Nac: R2.

Table-Top: R1.

Special #1: R1, R2, R1, R2.

Special #2: R1, R1, R1, R1.

Special #3: R2, R2, R2.

Gebt Ihr während einer gesamten Season fleißig die Tricks ein, werden nach und nach einige zusätzliche Strecken anwählbar. Und das in folgender Reihenfolge: Moon, Desert, Moon 2, Figure 8 Supercross.

Burning Road

Mirror Mode

Wählt einfach die Option Practice und dreht kurz nach Start um. Schon kann die Strecke verkehrt herum gefahren werden.

V Tennis

Charakter

Gebt folgendes bei der Charakterauswahl ein: L2, L2, R1, R1, R1, ↓, Δ, Δ, Δ, Δ, X. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Ihr tretet dann mit einem neuen Charakter an.

Tekken 3

Diverses zur japanischen Version



Nachdem sich die Anfragen zu Tekken 3 häufen, wollen wir hier einiges zur japanischen Version bringen.

Charakter erspielen:

Folgende Charaktere erhaltet Ihr indem Ihr, mit den zehn Standardkloppern den Arcade Mode durchspielt und gewinnt. Es reicht hierbei aus, die Optionen auf Easy und die Rundenanzahl auf 1 zu stellen. Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Haihachi, Ogre, True Ogre.

Panda: Quasi ein anderes Outfit für Kuma.

Tiger: Quasi ein anderes Outfit für Eddy.

Doctor Boskovitch: Gewinnt den Tekken Force Mode viermal.

Gon: Gewinnt den Arcade Mode mit Doctor B oder besiegt Gon beim Beach Ball.

Beach Ball Mode: Wird nach einer gewissen Anzahl von gewonnenen Kämpfen im Arcade Mode anwählbar.

Theatre Mode: Benutzt alle 23 Kämpfer und durchkloppt mit ihnen den Arcade Mode, um den Abspann zu sehen. Danach sollten unter dem Theatre Mode die FMVs anwählbar werden.

Alternative Anfangs-FMV: Gewinnt den Arcade Mode mit allen zehn Standard Fightern. Nachdem Ihr mit allen 23 Kämpfern den Arcade Mode durchgezockt habt, wird ein weiterer Start-FMV gezeigt.

Zusätzliche Kostüme: Einige Charaktere haben versteckte zusätzliche Kostüme parat. Um diese zu Gesicht zu bekommen, muß folgendermaßen vorgegangen werden.

Xiaoyu: Spielt mit ihr 50mal den Arcade Mode. Per Start bzw. Selecttaste tritt sie in einer Schuluniform an.

Jin: Auch er hat ein drittes Outfit parat, welches ebenfalls fünfzigfachen Einsatz im Arcade Mode verlangt.

Anna: Spielt mit ihr 25mal den Arcade Mode, um ein zusätzliches Abendkleid anwählen zu können.

Gun Jack: Ein altes Outfit aus Tekken 2 wird anwählbar, sobald Ihr 10mal mit ihm im Arcade Mode antretet.

ARP-Codes für die japanische Version von Tekken 3:

Hiermit erhaltet Ihr alle Charaktere:

800992C8 FFFF

800992CA 00FF

Gebt den Code in das ARP-Modul ein und startet das Spiel. Speichert die 21 Charaktere auf Memory Card ab. Erst dann wendet Ihr diesen Code an:

Keine Energie Player 2: 800AC342 0000.

Hiermit gewinnt Ihr jeden Fight im Arcade Mode.

Na dann.

Need For Speed 3

Tricks

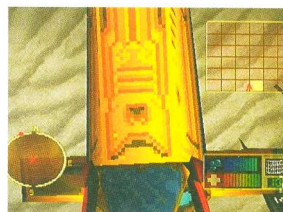


Die folgenden Tricks werden folgendermaßen aktiviert. Sucht Euch alles aus und wartet, bis Ihr im Screen mit dem Tachometer seid. Hier muß normalerweise Start gedrückt werden. Nachdem Ihr Start gedrückt habt, drückt und haltet Ihr die unten angegebenen Tasten, bis das Rennen beginnt, um den Trick zu aktivieren. Der jeweilige Trick ist nur für das jeweilige Rennen aktiv. Brecht Ihr ab oder kommt Ihr auf eine neue Strecke ist, er abgeschaltet.

Super-Hupe: Start + Select + R1 + L2 gedrückt halten. (Sobald Ihr hupt, überschlagen sich die Gegner.)

Langsamer: ↑ + X + Δ gedrückt halten. (Langsamer, was sonst.)

Mehr Eigengewicht: Select + X + □ gedrückt halten. (Nun können Gegner besser von der Straße gedrängt werden.)



Ein sehr interessanter Cheat ist die Overhead Camera. Hierdurch läßt sich das gesamte Spiel aus einer ganz anderen Perspektive verfolgen. Um Schätze zu suchen und gegnerische Taucher zu bekämpfen, solltet Ihr allerdings nicht auf diese zurückgreifen. Sie ist jedoch ungeheuer praktisch, um Haien auszuweichen. Probiert es am besten selbst einmal aus!

Treasures of the Deep

Cheats

Jede Menge Cheats haben wir für Euch aus dem Internet abgefischt, um sie Euch frisch aus den weiten Tiefen aufzutischen. Here we go ...

Alle Cheats werden im Pausescreen eines Levels eingegeben!!!

Volles Equipment: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Alle Missionen anwählbar: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, ↓, →, ↑, ←, Δ, X.

Alle Missionen erfüllt: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, X, X, X, □, Δ, Δ, □, O, X, X.

Alle Waffen verfügbar: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R1, R1, R1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Banana Bombs: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, X, ↑, Δ, ↓.

Aktuelle Missionen abschließen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, Δ, ↓, ↓, ↓.

Shark Attack: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.

Zusätzliche Continues: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Zusätzliches Gold: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Tablet Piece: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, L1, L2, L1, L2, □, O.

Hunting Licence: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R2, R1, L2, L1.

Unbegrenzt Atemluft: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, O, X, □, ↑, →, ↓, ←.

Unbegrenzt Gesundheit: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, Δ, X, X.

Keine Ereignisse: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R1, L1, L2, R2, X.

Türen öffnen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, X, O, Δ, □.

Overhead Camera: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, □, X, □. (In dieser Perspektive kann bei gehaltener Selecttaste mit L1 und R1 gezoomt werden.)

Durch Objekte hindurch gleiten: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, □, □, O, O. (Während dieser Cheat aktiv ist, kann kein Item aufgenommen werden. Um dies zu tun, muß der Code zuvor durch nochmalige Eingabe deaktiviert werden.)

Atemluft und Gesundheit auffüllen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, ↑, ↓, ←, →, X, X.

Die ganze Übersichtskarte anzeigen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, □, X, O, X, □.

Alles auf der Übersichtskarte anzeigen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, □, X, O, X, □. Erneut eingeben.

Super Geschwindigkeit: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R1, R2, R1, R2, R1, R2.

Alle Anzeigen abschalten: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, X, ↑, ↓.

Unbegrenzte Nutzlast: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, ↑, X, ↓.



Forsaken

Probe scheint ja einiges von Edelspielen wie **Descent** übernommen zu haben. Und zwar einen Schwierigkeitsgrad, der sich gewaschen hat. Auch kann man recht schnell den Überblick oder die Orientierung in den Level verlieren. Deswegen haben wir hier einen Guide zusammengestellt, der Euch **sicher ans Ziel** geleiten soll.

Allgemeine Tips:

- Gewöhnt Euch an die Steuerung. Eventuell sollte der erste Level zum Üben erst mehrmals gespielt werden. Ansonsten sinken Siegeschancen in den späteren Levels gen Null.

- Denkt daran, daß Euer Bike nach links und rechts gleiten kann. Eine sehr gute Grundtaktik ist es zu schießen, dann ein kleines Stück auf der Seite zu gleiten, um gegnerischem Feuer auszuweichen, und dann sofort wieder zu schießen.

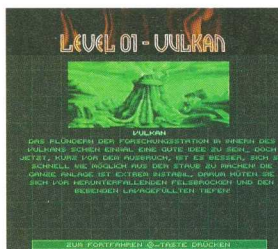
- Ballert auf alles und jeden. Ballert vor allem auf Wände, die sich von der Umgebung unterscheiden.

- Schaut Euch, nachdem ein Raum von Gegnern geleert wurde, erst einmal in Ruhe um. Dreht Euch dabei um alle Achsen, damit alle Goodies entdeckt werden.

- Viele Gegner gehen erst auf Euch los, nachdem Ihr in deren Wirkungskreis geraten seid. Tastet Euch deswegen lieber langsam vor, anstatt blind ins Verderben zu rennen!

- Auch werden manchmal erst Goodies einsammelbar, nachdem alle Gegner in einem Raum bzw. Abschnitt geplättet wurden.

- Fliegt immer wieder auch mal in einen vorherigen Raum zurück. Manchmal sind dort erneut Goodies vorzufinden.



1.
Level 01 - Vulkan

Hier erwarten Euch 48 Gegner, 2 Secrets und 10 Goldbarren. Übt hier fleißig mit der Steuerung und paßt sie Euren Bedürfnissen an, um genug Fingerspitzengefühl zu erwerben.



3. Nachdem alle Gegner vernichtet sind, findet Ihr in den Röhren noch jeweils einen Goldbarren. Einsammeln nicht vergessen!



5. Rempelt dann an das Tor, um in den nächsten Raum zu gelangen. Aber Vorsicht! Es lauert schon ein Geschützturm auf Euch, welchen es zu erledigen gilt.



2. Gleich im ersten Raum erwarten Euch schon penetrante Gegner. Vernichtet sie alle. Schießt, gleitet leicht zur Seite und schießt erneut.



4. Schaut Euch genau um. Oft erscheinen noch weitere Goodies in den Ecken und Räumen, nachdem ein Gebiet gesäubert wurde. Ohne die Hilfe der Power Ups würde es schwer werden.





6. Ballert die Kettenfahrzeuge weg. Am besten wartet man, bis diese in einen Gang gefahren sind, und beschießt sie dann von hinten. Auch sie hinterlassen Goodies. Die Goldbarren im Bild erhält man, nachdem, ...



7. ... man hier auf diese Türe geschossen hat. Eventuell kann es vorkommen, daß man die Goldbarren erst später zum Vorschein bringen kann. Sollte es nicht auf Anhieb klappen, leert Ihr erst einmal die anderen Räume und kehrt hierher zurück.



8. Düst dann vor, bis Ihr auf diesen altersschwachen Aufzug trifft. Falls er sich nicht bewegen will, laßt Ihr Ever Bike einfach absacken, um ihn nach unten zu drücken.



9. Ihr gelangt in einen langen Gang. Hier solltet Ihr auf herabfallende Felsen achten. Auf den Stegen patrouillieren Mek-Tons. Erledigt diese aus sicherer Entfernung und fliegt durch den kleinen Ausgang am Ende weiter



10. + 11. Vorsichtig tastend solltet Ihr dieses Gewölbe von Gegnern befreien. Versteckt Euch hinter Säulen, um kurz herauszuschweben und Gegner und Geschütze unter Beschuß zu nehmen. Notfalls zieht Ihr Euch ein wenig in den kleinen Gang zurück, aus dem Ihr gekommen seid, und lauert dort den Gegnern auf, die Euch verfolgen. Der kleine Einstiegsgang befindet sich übrigens an der Decke.



12. Nun rempelt Ihr so lange gegen diese Lichtschranken, bis Ihr in den Raum dahinter einfliegen könnt.



13. + 14. Ballert auf die Wände, falls nicht sofort die Goldbarren vorzufinden sind. Sammelt alles ein und tastet Euch vorsichtig zur nächsten Öffnung vor. Es werden sehr schnell einige Gegner auf Euch einstürmen. Benutzt die Kanten der Wände im Raum als Deckung.



15. Im Gewölbe darunter solltet Ihr Euch um sämtliche Achsen drehen, da man ansonsten wertvolle Goodies übersehen könnte.



16. + 17. Durchstößt das gesamte Gewölbe. Auch hier bieten die Säulen eine prima Deckung und können als Hilfsmittel für einen Hinterhalt fungieren. Kurz vor dem Lavasee verbirgt sich übrigens ein Kristall in der Wand. Nachdem Ihr am Lavasee angekommen seid, werdet Ihr von sehr starken Turbulenzen mitgerissen. Versucht, nicht zu arg gegen Hindernisse und Feuerfontänen gedrückt zu werden. Der Sog bringt Euch in den nächsten Level.



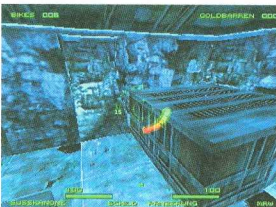
BEIM PLÜNDERN EINER VERLESENEN U-BOGEN HABEN SIE AUS VERSEHLEN EINE ALUMINIUMKAPSEL AUSGELOST UND SICH SOKLEST EINGESCHLOSSEN. SIE HÜBEN JETZT NICHT NUR AUS EINER UNTERIRDISCHEN TODESFALLE HERAUSFINDEN, SONDERN AUCH AUF DER HUT VON DER GEHEIMNISCHEN SICHTSANGER SEIN, DER EBENFALLS IN DEN UNTERIRDISCHEN GÄNGEN GEFAHREN IST...

zum Fortfahren -TASTE DRÜCKEN

Zwei Zugänge sind zu sehen. Du erst einmal geradeaus und erledigt die Gegner. Weiter vorne bedient Ihr links den Schalter. Dieser öffnet das Gitter in der Ankunftshalle. Allerdings werden hierdurch auch noch einige Gegner auf Euch losgehetzt. Nachdem Ihr alles eingesammelt habt, geht es zurück zum Startpunkt.



Gleitet nun in den zuvor verschlossenen Bereich nach unten und sammelt hier alle Goodies ein. Paßt auf auflauernde Gegner auf. Denkt daran, daß der Bereich mit Wasser überflutet ist und Euer Bike sich somit nur langsamer fortbewegen kann.



Nun geht es schnurstracks in den zweiten Gang oben. Also, vom Startpunkt aus gesehen, der rechte Weg.



Ihr werdet von einer ganzen Horde wilder Ballerer begrüßt. Geht wieder hinter die Säulen in Deckung, um besser mit ihnen fertigzuwerden.



Verläßt diese Schlangengrube durch den kleinen Schacht in der rechten hinteren unteren Ecke.



Sobald Ihr an diesem roten Tor angekommen seid, seht Ihr zu Eurer Seite zwei Gänge. Düst erst einmal in den linken.

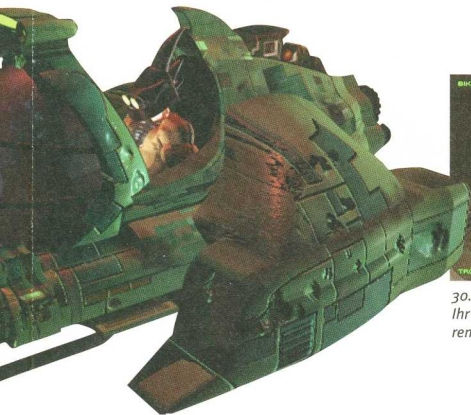


Betätigt den Schalter hier und achtet darauf, daß nun überall Minen auftauchen.



Glitet weiter und Ihr gelangt erneut an zwei Abzweigungen. Beide bilden eine Schleife. Was bedeutet, daß es egal ist, welche Ihr zuerst benutzt.





30. + 31.

Ihr findet in der Schleife zum einen einen Durchgang an der Decke (Secret!) und zum anderen einen Schalter (durch einen kleinen Durchgang).



32. + 33. + 34.

Folgt zunächst dem Schacht in der Decke, bis Ihr das Secret habt und der Raum leergeräumt ist. Dann fliegt Ihr wieder hinaus und benutzt den anderen kleinen Zugang, wo im hinteren Raum der Schalter beschossen wird.



35.

Wieder oben angelangt, begrüßen Euch auch schon wieder eine ganze Menge Gegner. Flüchtet notfalls immer wieder in den Gang zurück.

36.

Sucht dann das große rote Tor auf, welches nun geöffnet ist.

37.

Düst weiter durch den kleinen Gang hinten unten rechts.



38. + 39. + 40.

Im letzten Abschnitt des Levels solltet Ihr erst einmal schnell den Panzer wegpusten. Das geht schnell, und Ihr habt nur noch den gegnerischen Schatzräuber am Hals. Hier heißt es, in Bewegung zu bleiben und zu feuern, was die Magazine hergeben, da er ganz schön was einstecken kann. Er hinterläßt leider nur einen lumpigen Goldbarren nach seinem Ableben. Erledigt dann noch die Geschütze vorne und verläßt den Level durch das sich öffnende Tor.

... jetzt wird ausgegelt!

Gex 3D

So, hier sind **sämliche Paßwörter** für alle Gelegenheiten.
Ihr könnt selbst entscheiden, an welcher Stelle
Ihr fortfahren wollt!



Out Of Toon

Erste Fernbedienung (FB)

- R2 L1 X L1 □
○ R2 Δ L2 R1 X
L1 □ ○ R2 Δ L2
R1 X L1 □ ○ R2
Δ L2 R1 X L1

Zweite Fernbedienung

- L2 R2 L2 X X
□ □ R2 R2 L2 L2
X X □ □ R2 R2
L2 L2 X X □ □
R2 R2 L2 L2 X

Dritte Fernbedienung

- Δ □ R2 □ L1
R2 ○ L2 Δ X R1
□ L1 R2 ○ L2 Δ
X R1 □ L1 R2 ○
L2 □ X R1 □

+ Silberne FB und versteckte FB

- Δ □ R2 □ L1
R2 ○ L2 Δ X R1
□ L1 R2 L2 L2 Δ
X R1 □ L1 R2 ○
L2 Δ X R1 □

Smellraiser

Erste Fernbedienung

- ○ L1 R2 L1 R1
○ L1 Δ ○ R1 Δ
L1 R1 ○ X Δ ○
R1 Δ L1 R1 ○ L1
Δ ○ R1 Δ L1

Zweite Fernbedienung

- ○ L1 X L1 R1
○ L1 Δ ○ R1 Δ
L1 R1 ○ X Δ ○
R1 Δ L1 R1 ○ L1
Δ ○ R1 Δ L1

Dritte Fernbedienung

- L2 R2 R1 ○ X
□ □ R2 R2 L2 L2
X X □ R1 R2 R2
L2 L2 X X □ □
R2 R2 L2 L2 X

+ Silberne FB und versteckte FB

- L2 R2 R1 ○ X
□ □ R2 R2 L2 L2
X X □ R1 R2
L2 L2 X X □ □
R2 R2 L2 L2 X

+ Aztec 2 Step

- Δ □ L2 ○ L1
R2 ○ L2 Δ X R1
□ L1 R2 □ R1 Δ
X R1 □ L1 R2 ○
R2 Δ X R1 □

+ Gilligex

- L1 L2 L2 R1 L1
X ○ □ Δ R2 R1
L2 L1 X ○ □ Δ
R2 R1 L2 L1 X ○
X Δ R2 R1 L2

Frankensteinfeld

Erste Fernbedienung

- X L1 Δ R2 □
R1 R2 L1 L2 ○ X
Δ □ R1 L1 L2 L2
○ X Δ □ R1 R2
○ L2 ○ X Δ

Zweite Fernbedienung

- X L1 Δ X □
R1 R2 L1 L2 ○ X
Δ □ R1 L1 L2 L2
○ X Δ □ R1 R2
○ L2 ○ X Δ

Dritte Fernbedienung

- L1 L2 L2 L1 L2
X ○ □ Δ R2 R1
L2 L1 X ○ □ Δ
R2 R1 L2 L1 X ○
X Δ R2 R1 L2

+ Silberne FB und versteckte FB

- L1 L2 L2 L1 L2
X ○ □ Δ R2 R1
L2 L1 X ○ □ Δ
R2 R1 L2 L1 X ○
X Δ R2 R1 L2

+ Thursday The 12th

- □ X R1 Δ ○
L2 □ X R2 □ L2
R2 X L2 ○ L1 R2
○ L2 R2 X L2 □
L2 R2 □ L2 R2

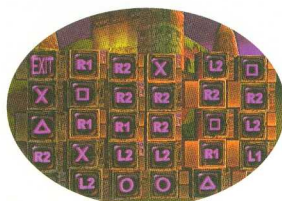
+ Mooshoo Park

- R2 □ Δ R2 Δ
○ R2 Δ L2 R1 X
L1 □ ○ L1 Δ L2
R1 X L1 □ ○ R2
○ L2 R1 X L1

WWW. DOT COM. DOT

Erste Fernbedienung

- ○ X X □ L2
○ L1 Δ ○ R1 Δ
L1 R1 ○ R2 L2 ○
R1 Δ L1 R1 ○ L1
R1 ○ R1 Δ L1



**Zweite Fernbedienung**

- R2 □ Δ R2 R1
 ○ R2 Δ L2 R1 ×
 L1 □ ○ L1 × L2
 R1 × L1 □ ○ R2
 ○ L2 R1 × L1

+ Silberne FB und versteckte FB

R2 □ Δ R2 R1
 ○ R2 Δ L2 R1 ×
 L1 □ ○ L1 × R1
 R1 × L1 □ ○ R2
 ○ L2 R1 × L1

Mao Tse Tung**Erste Fernbedienung**

- Δ ○ L2 Δ ×
 Δ ○ L2 Δ × R1
 □ L1 R2 □ L1 ×
 × R1 □ L1 R2 ○
 × Δ × R1 □

Zweite Fernbedienung

- ○ × × □ □
 × L1 Δ ○ R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 □
 R1 Δ L1 R1 ○ L1
 R1 ○ R1 Δ L1

+ Silberne FB und versteckte FB

- ○ × × □ □
 × L1 Δ ○ R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 L2 Δ L1 R1 ○ L1
 R1 ○ R1 Δ L1

+ In Drag Net

- Δ ○ L2 Δ ×
 ○ ○ L2 Δ × R1
 □ L1 R2 □ L1 R2
 L1 R1 □ L1 R2 ○
 × □ × R1 □

**The Umpire Strikes Out****Erste Fernbedienung**

- ○ × × □ □
 R2 L1 Δ ○ R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 L2 Δ L1 R1 ○ L1
 R1 × R1 Δ L1

Zweite Fernbedienung

- L2 R1 R1 L1 L1
 ○ Δ R2 R2 L2 L2
 × × □ ○ Δ Δ
 L1 L2 × × □ □
 □ R1 L2 L2 ×

+ Silberne FB und versteckte FB

- L2 R1 R1 L1 L1
 ○ Δ R2 R2 L2 L2
 × × □ ○ Δ Δ
 R1 L2 × × □ □
 □ R1 L2 L2 ×

Pangae 90210**Erste Fernbedienung**

- ○ × × □ □
 R2 □ Δ ○ R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 × Δ L1 R1 ○ L1
 R1 × R1 Δ L1

Zweite Fernbedienung

L2 R1 R1 L1 L1
 ○ L1 R1 R2 L2 L2
 × × □ ○ Δ Δ
 R1 L2 × × □ □
 □ R1 L2 L2 ×

+ Silberne FB und versteckte FB

- L2 R1 R1 L1 L1
 ○ L1 R1 R2 L2 L2
 × × □ ○ Δ Δ
 R1 ○ × × □ □
 □ R1 L2 L2 ×

**Fine Tooning****Erste Fernbedienung**

- L2 R1 R1 L1 L1
 ○ L1 ○ R2 L2 L2
 × × □ ○ Δ Δ
 R1 ○ × × □ □
 □ R1 L2 L2 ×

Zweite Fernbedienung

- ○ × × □ □
 R2 □ × × R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 × R2 L1 R1 × L1
 R1 × R1 Δ L1

+ Silberne FB und versteckte FB

- ○ × × □ □
 R2 □ × × R1 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 × × × R1 ○ L1
 R1 × R1 Δ L1

+ The Spy Who Loved Himself

- Δ ○ L2 Δ ×
 R1 R2 ○ □ × R1
 □ L1 R2 □ L1 R2
 ○ L2 ○ L1 R2 ○
 × × × R1 □

This Old Cave**Erste Fernbedienung**

- Δ ○ L2 Δ ×
 R1 R2 ○ L2 × R1
 □ L1 R2 □ L1 R2
 ○ L2 ○ L1 R2 ○
 × × × R1 □

Zweite Fernbedienung

- ○ × × □ □
 R2 □ × R2 L2 Δ
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 × × × R1 ○ L1
 R1 □ R1 Δ L1



Dritte Fernbedienung

- R2 □ Δ R2 R1
 L2 ○ L2 Δ L2 X
 L1 □ ○ L1 X ○
 □ Δ L2 □ ○ R2
 ○ R1 R1 X L1

+Silberne FB und versteckte FB

- R2 □ Δ R2 R1
 L2 ○ L2 Δ L2 X
 L1 □ ○ L1 X ○
 □ Δ R2 □ ○ R2
 ○ R1 R1 X L1

Honey I Shrunk The Gecko**Erste Fernbedienung**

- R2 □ Δ R2 R1
 L2 ○ L2 Δ □ X
 L1 □ ○ L1 X ○
 □ Δ R2 □ ○ R2
 ○ R1 R1 X L1

Zweite Fernbedienung

- L2 R1 R1 L1 L1
 ○ L1 ○ ○ R1 L1
 X X □ ○ Δ Δ
 R1 R1 L1 X □ □
 □ L1 L2 L2 X

Dritte Fernbedienung

- ○ X X □ □
 R2 □ X R2 X R2
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 X X □ R1 ○ L1
 R1 □ R1 Δ L1

+Silberne FB und versteckte FB

- ○ X X □ □
 R2 □ X R2 X R2
 L1 R1 ○ R2 L2 L2
 X X □ L2 ○ L1
 R1 □ R1 Δ L1

+Lava Daba Doo, Gexilla VS. Mechaes und I Got The Reruns

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 L1
 Δ □ R1 L1 R2 ○
 L2 Δ X ○ R1 R2
 R1 ○ ○ L2 Δ

Texas Chainsaw Manicure

- R1 R2 X L2 □
 X □ R2 R2 R2 R2
 Δ R1 R1 R2 □ L2
 R2 X L2 L2 R1 L1
 ○ L2 ○ ○ Δ

+Trouble In Uranus

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 L1
 Δ □ R1 L1 R2 ○
 L2 Δ X ○ R1 R2
 R1 ○ X □ Δ

Poltergex**Erste Fernbedienung**

L1 R1 L2 L1 X
 ○ R2 R1 L2 R1 L2
 L2 L1 X □ Δ R2
 R1 L2 L1 R2 X ○
 R2 R2 Δ L1 L2

Zweite Fernbedienung

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 Δ
 □ □ R1 L1 R2 ○
 L2 Δ X ○ R1 R2
 R1 ○ X □ Δ

Dritte Fernbedienung

- L1 R1 L2 L1 X
 ○ R2 R1 L2 R1 L2
 Δ L1 X □ Δ R2
 R1 L2 L1 R2 X ○
 R2 R2 Δ L1 L2

+Silberne FB und versteckte FB

- L1 R1 L2 L1 X
 ○ R2 R1 L2 R1 L2
 Δ L1 X □ Δ R2
 R1 L2 L1 X L1 ○
 R2 R2 Δ L1 L2

Samurai Night Fever**Erste Fernbedienung**

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 Δ
 R2 L2 R1 L1 R2 ○
 L2 Δ X R1 R2 R2
 R1 ○ X □ Δ

Zweite Fernbedienung

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 L1 R2 L1 ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 L1 □
 L2 Δ Δ R2 R2

Dritte Fernbedienung

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 L1 R2 ○ ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 L1 □
 L2 Δ Δ R2 R2

+Silberne FB und versteckte FB

- R1 R2 X L2 □

X □ R2 R2 R2 X
 □ ○ R2 R2 □ L2
 R2 X L2 □ L2 X
 ○ L2 □ ○ Δ

Pain In The Asteroids**Erste Fernbedienung**

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 Δ R2 ○ ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 L1 R1
 L2 Δ Δ R2 R2

Zweite Fernbedienung

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 Δ
 X L1 L2 L1 R2 ○
 L2 Δ X R1 R2 Δ
 R1 ○ X □ Δ

Dritte Fernbedienung

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 Δ L1 ○ ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 Δ R1
 L2 Δ Δ R2 R2

+Silberne FB und versteckte FB

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 Δ L1 ○ ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 R1 R1
 L2 Δ Δ R2 R2

No Weddings And A Funeral

- □ ○ R1 Δ L1
 R1 L1 R1 ○ ○ R1
 Δ L1 R1 ○ L1 Δ
 ○ R1 Δ L1 R1 R1
 L2 Δ Δ R2 R2

+Silberne FB und versteckte FB

- L1 R1 L2 L1 X
 ○ R2 R1 L2 R1 R2
 R1 L2 L1 X ○ □
 Δ R2 R1 L1 L2

Und hier noch einmal das ultimative Paßwort

- X L2 Δ X R1
 □ ○ □ Δ L2 Δ
 X R1 □ L1 R2 ○
 L2 Δ X R1 □ L1
 R2 ○ L2 Δ R2

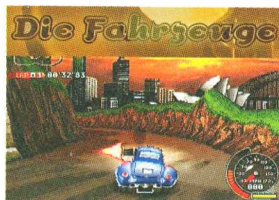


Die Fahrzeuge bei...

Wrecking Crew

97

Sydney, New York und Theme Park geben perfekte Schauplätze für ein **Rennspiel** ab.



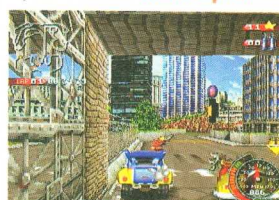
1. Ma

Fahrzeug: Ford F100 Pick-Up
Special Moves: Verdampft Gegner. Alkoholwolke macht andere Fahrer betrunken. Sie schmeißt auch Geflügel und Schweine aus dem Wagen, um Verfolger zu verwirren. Ein langsames Fahrzeug mit einer stabilen Karosserie.



2. Sir Cuss

Fahrzeug: 57 Chevrolet Corvette
Special Moves: Mad Hatter. Schießt weiße Hasen auf die Straße. Der Hypnotiseur bringt andere Fahrzeuge unter seiner Kontrolle. Ein guter intelligenter Fahrer mit guten Reflexen. Lässt sich akkurat steuern, bietet aber wenig Schutz gegen Angriffe.



3. Kid Kranium

Fahrzeug: 37 Willys
Special Moves: Ferngelenkte Autos, die Fahrzeuge kurz gefangen halten können. Er wirft Geld aus dem Fenster. Die Gier der anderen wird sie schon aufhalten. Einer der schnellsten Wagen in diesem Spiel, mit dem besten Handling. Negativ sind jedoch sein Schutzschild und die wenig wirkungsvollen Attacken.



4. Kane und Abe

Fahrzeug: 59 Corvette
Special Moves: Schrumpft andere Fahrzeuge. Donner und Blitzattacke. Ein langsames Fahrzeug mit gutem Handling und doppelter Angriffskraft und doppelter Ausdauer.



5. Dr. Nitrous

Fahrzeug: Ford Popular
Special Moves: Power Welle, hebt Fahrzeuge in die Luft. Säureflaschen zerstören die Reifen. Extra-Turbo-Booster bringt den Ford auf Hochtouren. Damit erreicht er maximale Beschleunigung. Ein Mittelmaß an Handling und wenig Power. Mit einem Minimum an Schild dürfte er nur erfahrenen Spielern zu empfehlen sein.



6. I.Q.

Fahrzeug: Ford High Bay 34
Special Move: Erdbeben schleudert alles in die Lüfte. Gut ausgerüstet mit Homing Missiles ist der Kleine, lässt sich aber zäh steuern und reagiert recht langsam.



7. Kenny L. Raviitz

Fahrzeug: 49 Mercury
Special Moves: Sonic Bomm, erdrückt alles außenrum. Ein gutes, fahrtüchtiges Modell mit schneller Beschleunigung, schneller Nachladezeit der Waffen und mittlerer Angriffs-Power.



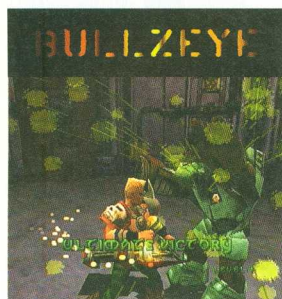
8. Lady Bird

Fahrzeug: Deuce Coupe
Special Moves: Ein Magnet hält kurzzeitig den Gegner fest. Ein Pseudo Reparaturset, das zwar gut aussieht und trotz dem Schaden anrichtet

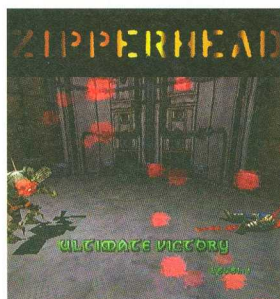


Bio F.R.E.A.K.S.

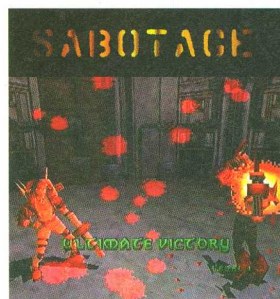
Zu allen acht **Standardcharakteren** zwei Special Moves, die die **Anleitung** Euch nicht verrät



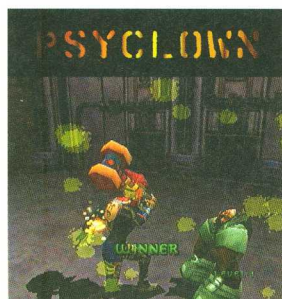
Freezer: 180 Grad zum Gegner + R1 + Δ
Death Move: →, ← + Δ



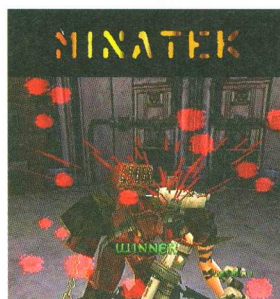
Freezer: ←, → + □ + Δ
Death Move: →, ← + Δ



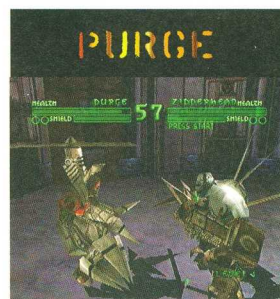
Freezer: 180 Grad zum Gegner + R1 + Δ
Death Move: ←, ←, Δ + ○



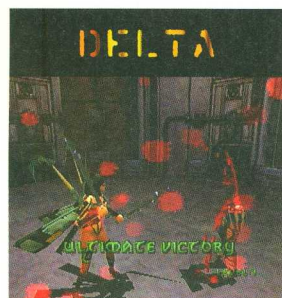
Freezer: 180 Grad zum Gegner + Δ
Death Move: →, ← + □ + ×



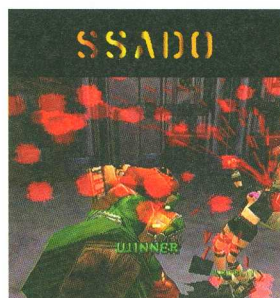
Freezer: ←, ← + □
Death Move: →, ← + □ + ×



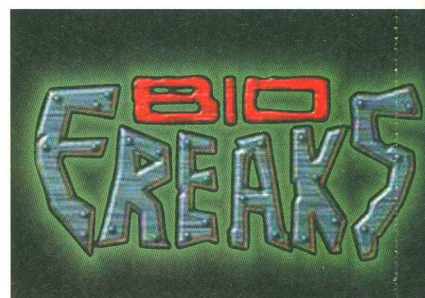
Freezer: 180 Grad zum Gegner + Δ
Death Move: ←, → + Δ + ○



Freezer: ←, ← + Δ
Death Move: →, ← + ×



Freezer: ←, → + R1 + Δ
Death Move: →, ← + Δ + ○



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.



Gran Turismo



rules!!

meinen Augen richtig gehandelt - aber mußte es soweit kommen? Eine Kürzung der Sterbeszenen sowie die Möglichkeit, den Zombies ihre Gliedmaßen abzuschießen, hätte wohl genügt. Somit dürfte sich die Frage mit RE3 wohl erledigt haben. Das finde ich natürlich sehr schade, da RE2 meines Erachtens eines der besten Spiele für die PlayStation ist.

Stephan Hüwe, Rommelsried

Total geschockt

Als ich die neueste Ausgabe der PlayStation Games in der Hand hielt, war ich total erschrocken, als ich feststellen mußte, daß RE2 indiziert wurde. Ehrlich gesagt habe ich diesen Schritt allerdings schon befürchtet, als ich erfahren habe, daß die PAL-Version der US-Umsetzung gleichen werde. Da die USA-Version ziemlich brutal ist, hat die BPJs in

Mit dieser Enttäuschung stehst Du gewiß nicht alleine da, aber deutsche Videospieler müssen damit eben leben. Allerdings: Bei Videospielhändlern ist der Titel auf Anfrage nach wie vor erhältlich, er darf nur nicht mehr beworben und öffentlich verkauft werden. Deine Vermutung, ein paar Entschärfungen hätten ausgereicht, um einer Indizierung vorzubeugen, stimmt jedoch nicht. Bereits im Vorfeld hat

„...wer (...) auf die Idee der Demo CD-Verpackung gekommen ist, gehört totgekritzelt!“

Christian Stawski, Bottrop

die BPJs der deutschen Vertriebsfirma Virgin mitgeteilt, daß auch die Version ohne Sterbeszenen indiziert werden würde, da der entsprechende Antrag bei der BPJs schon vorlag. Weitere Kürzungen wären mit einem großen programmier-technischen Aufwand verbunden, die das Spiel zudem verzerrt hätten. Capcom war zu diesem kostspieligen Schritt „nur“ für den deutschen Markt logischerweise nicht bereit. Aus diesem Grund hat sich Virgin gesagt: Wenn das Spiel ohnehin indiziert wird, dann können wir auch die härteste Version veröffentlichen.

Gran Turismo-Konfusion

Voller Erwartung erwarb ich Gran Turismo (PAL) und fand es anfangs auch sehr gut. Doch als ich Euer Heft gekauft habe, fiel mir auf, daß die Strecken andere Namen hatten und die Autos mehr „HP“ (Horse Power = PS). Zum Beispiel heißt bei mir der Mini-Herbstring Autumn Mini und das Sondermodell von Toyota hat bei Euch mehr PS als bei mei-

ner Version. Ist mit meinem Spiel etwas nicht in Ordnung?

PS: Wie bekommt man im Arcade-Modus alle Bonuspunkte?

Werner Ruwe

Keine Panik: Mit Deiner Gran Turismo-Version ist alles in Ordnung. Die angesprochenen Differenzen beruhen auf unserer Testversion, die wir von SCED erhalten haben. Anscheinend haben die Designer aus unerklärlichen Gründen bei der endgültigen Version hier und da die PS-Zahlen noch etwas verändert sowie einige deutsche Texte doch in englischer Sprache gelassen. Frag uns aber bitte nicht warum, weshalb



Nach dem mittlerweile indizierten Gruseladventure von Capcom gehört Gran Turismo zum Gesprächsthema Nummer 1 - manchmal auch kontrovers



und wieso. Deine zweiten Frage ist zumindest auf dem Papier leicht zu beantworten. Du mußt mit einem Wagen auf sämtlichen Strecken jeweils die Bestzeiten erfahren, und zwar in jedem Schwierigkeitsgrad.

Lenkräder-Probleme

Es macht mir immer wieder Freude zu sehen, daß Übersichtlichkeit im Layout offensichtlich machbar ist, wenn ein gesunder Menschenverstand mit im Spiel ist, da für mich der einzige Grund für ein überladenes, mit vielen verschiedenen Farben und Schrifttypen versehenes Layout nur sein kann, die deutliche Trennung zwischen Werbung und dem redaktionellen Teil eines Magazins für den Leser zu verwischen. Im übrigen finde ich die jetzige Lösung der Demo CD-Befestigung überaus genial. So und jetzt kommt 's: Ich habe im November eine Werbung der Firma Philips Magnavox gesehen. In der wird ein Scuba angeboten, eine Art Virtual Reality-Helm mit integrierten Kopfhörern eine feine Sache. Das Ding ist allerdings nur NTSC-fähig. Es wäre schön, wenn Ihr ergründen könntet, ob auch eine PAL-Version geplant ist. Auf den kommenden Lenkräder-Vergleichstest bin ich sehr gespannt. Mich würde in diesem Zusammenhang vor allem interessieren, ob es in absehbarer Zeit auch ein Lenkrad mit Forcefeedback-Funktion geben wird. Ich selber nenne eine VRF 1 mein Eigen, das allerdings mit Gran Turismo nur zu 99 % funktioniert. Ich muß merkwürdigerweise vor jedem Laden einer Strecke das Kabel aus der PlayStation ziehen. Probleme gibt es zudem beim zwei-Spieler-Modus bei Formel 1 '97. Was haltet Ihr daher davon, die Geräte auf ihre Kompatibilität zu checken?

Daniel Wandke, Berlin

Endlich mal einer, der unser Layout lobt. Auch wir sind überzeugte Anhänger der überwiegend weißen Seiten, da sie einfach übersichtlicher sind und die Screenshots meistens besser rauskommen. Hast Du aber auch unser Aufteilungskonzept durchschaut? Wenn man genauer hinsieht, stellt man nämlich fest, daß die Aufteilung genau den Symbolen des PlayStation-Control-



Problemfall Lenkrad: Nicht bei jedem Spiel laufen die Geräte einwandfrei

lers nachempfunden wurde (START; SELECT, eXtra, cOdes...etc.). Wir erwähnen das nur deshalb, weil zu unserer Verwunderung nur die wenigsten dieses Konzept durchschaut haben. Deine Vermutung, daß ein farbiges Layout nur den redaktionellen und Anzeigenteil verwischen soll, ist allerdings sehr gewagt. Schau Dir doch einmal die schlichte Anzeige zu Gran Turismo an, die durch das seriöse Layout und den Psycho-Test stark an eine redaktionelle Seite erinnert. Bei der Suche nach der PAL-Version (wir gehen einmal davon aus, daß man diesen VR-Helm an die PlayStation anschließen kann) des Scubas sind wir leider auch nicht weitergekommen. Wir haben allerdings in der Ausgabe 5/98 eine 3D-Brille namens 3DTV Magician vorgestellt, falls Dich das interessieren sollte (Infos unter 02091/79610). Wenn Du aber unsere persönliche Meinung hören möchtest: Wir halten von diesen ganzen Virtual Reality-Brillen nicht sehr viel. Meistens belasten sie sehr stark die Augen und erzeugen nur einen dürrigen 3D-Effekt, an dem man schnell keinen Gefallen mehr findet. Bei dem Lenkrad-Vergleichstest sprichst Du einen entscheidenden Punkt an. Denn nicht nur das Fahrgefühl ist entscheidend, auch die Kompatibilität zu den jeweiligen Spielen macht die Güte der Lenkräder aus, und gerade in diesem Punkt gibt es oftmals Probleme. Daher werden wir diesen speziellen Vergleichstest auch durchführen.

GAMESHOP KRASCHL

A - 6100 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1

TEL. + FAX: 0 52 44/649 59

aus Deutschland und Italien: (00 43) 52 44/649 59

Sony Playstation

Alundra	Juni	05 748.-
Armored Core	Juni	05 748.-
Batman & Robin		05 748.-
Breath of Fire 3	us	05 998.-
Colin Mc Rae Rally	Juni	05 748.-
Constructor		05 748.-
Dual Shock Pad		05 498.-
Forsaken		05 748.-
Frankreich WM 98		05 498.-
Ghost in the Shell	Juni	05 748.-
Golden Goal 98		05 748.-
Gran Turismo		05 698.-
Hugo		05 748.-
IS Pro 98	Juni	05 748.-
Klaxons	Juni	05 748.-
Men in Black		05 748.-
Need for Speed 3		05 698.-
One		05 748.-
Parasite Eve us		05 998.-
Premier Manager 98		05 748.-
Road Rush 3D		05 498.-
Super Pang		05 698.-
Supercross	Juni	05 748.-
Tekken 3 us		05 998.-
War Games		05 748.-
World Rally Champion	Juni	05 748.-
Vigilante 8	Juni	05 748.-
Youngblood		05 748.-

NINTENDO 64

Aero Gauge		05 998.-
Banjo & Kazooie	Juni/Juli	05 698.-
Burnt a Move 2	Juni	05 898.-
Cruis'n World	Juni	05 698.-
Dual Heroes		05 948.-
Forsaken	Juni	05 998.-
Frankreich 98 WM		05 948.-
GASP	Juni	05 998.-
Greedy Hockey 98		05 998.-
Mystical Ninja Goemon		05 1098.-
NBA Courtside		05 748.-
Rampage World Tour		05 998.-
Robotron X		05 998.-

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

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

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandspesen 05 80.-/ EMS 05 120.-; Versandspesen für's Ausland 05 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

MEDIATTACK Ihr Spezialist in Berlin

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

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Deathtrap Dungeon	D neu	89,90
Forsaken	D neu	89,90
Frankreich 98 (WM)	D neu	89,90
Gex 3D (Gex 2)	D neu	99,90
Golden Goal '98	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	99,90
Indy 500	D neu	89,90
Jet Rider 2	D neu	79,90
Kart Duel 2 (Ayrton Senna)	D neu	89,90
Lucky Luke	D neu	99,90
Motorhead	D neu	89,90
Need for Speed III	D neu	89,90
NHL Powerplay '98	D neu	89,90
One	D neu	89,90
Perfect Assassin	D neu	89,90
Pitfall 3D	D neu	89,90
Poy Poy	D neu	89,90
Snow Racer 98	D neu	89,90
Spawn - The Eternal	D neu	89,90
Tekken III	J neu	129,90
	U neu	139,90
Theme Hospital	D neu	89,90

Wir haben ständig über 300 verschiedene PSX-Titel am Lager!



PSX-Multinormbau (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

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIATTACK
Games & Service

Versand

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

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-)

Demo-CD-Verpackung

Zur Zeit halte ich Eure neueste Ausgabe 06/98 in den Händen, und sie ist wieder genauso gut wie die anderen - super! Doch was Ihr da mit der Demo-CD gemacht habt, das ist ja nicht gerade das Gelbe vom Ei. In der ersten Ausgabe war die Demo-CD in einer tollen heraustrennbaren Papphülle verpackt, was ich einmalig fand. Da waren keine Kratzer und auch keine Klebeflecken auf der CD zu sehen, so wie es immer bei einer Konkurrenzzeitung der Fall war. Bei der Ausgabe 05/98 habt Ihr die tolle Papphülle gegen eine dünne Papierverpackung ausgetauscht und diese auf die Coverrückseite geklebt. Beim Entfernen der CD ist mir die Seite eingerissen, und auf der CD waren Klebspuren zu sehen, die durch das Papiergedrungen sind. Doch wer jetzt auf die Idee der Demo-CD-Verpackung gekommen ist, gehört totgekritzelt. Ich habe mir Eure Zeitung nicht gekauft, um einen Kursus in Fingerfertigkeit zu belegen. Erstens ist das Öffnen der Papierlade ziemlich fummelig, wenn man nichts kaputtreißen möchte, und zweitens bekommt man die CD nicht heraus, ohne Fingerabdrücke auf ihr zu hinterlassen, da die Lade viel zu eng ist. Außerdem war auf meiner CD ein riesiger Kratzer drauf, obwohl ich sehr vorsichtig war. Es wäre gut, wenn Ihr die alte Papphülle wieder verwenden würdet, die war nämlich top.

Christian Stawski, Bottrop

Stöhn! Man kann es eben niemandem recht machen. Erst beschwert

sich ein Leser über die Papphüllen-Methode, da sie ein unschönes Loch auf dem Cover hinterläßt, und dann wird man trotz eines ungleich aufwendigeren Verfahrens erneut kritisiert. Ehrlich gesagt, können wir Deine Kritik überhaupt nicht verstehen. Spätesher haben wir aufgrund Deines Briefes gleich mehrere Demo-CDs aus der integrierten Coverbox herausgeholt, und zwar ohne jegliche Probleme, wenn man sich halbwegs geschickt dabei anstellt. Daß auf der CD dabei Fingerabdrücke entstehen (was auch im normalen Alltag immer wieder passiert), ist doch nun wirklich alles andere als schlimm. Die Geschichte mit dem Kratzer könnte auch schon vorher passiert sein, und es dürfte ohnehin nur ein sehr kleiner sein, der keinen störenden Einfluß hat. Einzig bei der Geschichte mit dem Einreißen des Papiers geben wir ein wenig recht. Doch ist das wirklich ein schwerwiegendes Manko? Wir werden auf jeden Fall das Gefühl nicht los, daß Du ein bißchen überpenibel bist. Das jetzige Demo-CD-Konzept, das sich bei der PC Games seit Jahren bewährt hat, wird auf jeden Fall beibehalten, da es einfach elegant aussieht und beileibe keinen „Kursus in Fingerfertigkeit“ verlangt.

NTSC, nein danke

Da ich Besitzer einer Multinorm PlayStation-Konsole bin, habe ich auch Importspiele in meiner Sammlung. Mir geht es bei meiner Frage um die Rubrik Highscore, oder um genauer zu werden, um

Lesercharts Top 10

- (1) 1. indiziertes Spiel 2
- (5) 2. Final Fantasy VII
- (2) 3. Tomb Raider 2
- (Neu) 4. Need for Speed 3
- (Neu) 5. Diablo
- (Neu) 6. Tekken 3
- (5) 7. indiziertes Spiel D.C.
- (9) 8. Gex 3D
- (4) 9. FIFA 98
- (8) 10. Formel 1 '97

das Spiel Gran Turismo. Ich habe die NTSC-Version und kann daher nicht teilnehmen, worüber ich sehr enttäuscht bin. Laut Eurer Ausgabe 06/98 habe ich den Rekord bereits um 18 Sekunden gebrochen. Wie Ihr Euch natürlich denken könnt, möchte ich wissen, warum nur PAL-Versionen zugelassen sind? Könnte es sein, daß ein wirtschaftlicher Grund dahintersteckt? Wollt Ihr es Euch mit den europäischen Firmen nicht verschmerzen, denn fast jede NTSC-Version ist eine nicht gekaufte PAL-Version? Oder sind die Unterschiede denn so groß? Fahrzeuge und Strecken müßten doch gleich sein. Ich hätte es nur verstehen können, wenn es sich um RE2 handeln würde, da es hier bei der NTSC-Version einige Unterschiede gibt (Gegenstände am anderen Platz, etc.)

Kai-Stephan Wetzel, Hannover

Eine hochinteressante Theorie, die Du da aufstellst, doch der wahre

Grund ist viel profaner Natur. Durch die 60 Hz bei NTSC-Versionen bzw. 50 Hz bei PAL-Versionen laufen die Uhren unterschiedlich schnell. Bei unserem Schwestermagazin Mega Fun, bei dem ein ähnlicher Wettbewerb seit längerer Zeit durchgeführt wird, hat man diese Erfahrungen bereits gemacht. Es fiel nämlich eines Tages auf, daß zu einem bestimmten Spiel ein paar Topzeiten eintrudelten, die der Konkurrenz haushoch überlegen waren. Grund: Es handelte sich um NTSC-Versionen. Um eine optimale Chancengleichheit zu gewährleisten, können daher nur die hier erhältlichen PAL-Versionen an den Start gelassen werden. Ich denke, daß Du dieses Argument sehr gut nachvollziehen kannst. PS: Die Screenshots in der letzten Ausgabe sollten nicht als Zeitvorgabe betrachtet werden, sondern lediglich zeigen, um welche Strecke bzw. welchen Level es sich bei dem jeweiligen Spiel dreht.

KURZ & BÜNDIG

Was ist eigentlich aus dem abstrakten Spiel Depth geworden?

Das Musikspiel heißt nunmehr Fluid und soll voraussichtlich im August erscheinen.

Wurde bislang eigentlich schon einmal ein PlayStation-Titel beschlagnahmt? Ja, und zwar der dritte Teil eines blutigen Prüfgspiels von Midway.

Warum gibt es keine Gold-Editionen wie auf dem PC?

Gibt es im Prinzip doch, nur daß sie Platinum-Serie heißen.

Was bedeutet eigentlich die Abkürzung SCEE? Hinter diesem Kürzel verbirgt sich die offizielle Firmenbezeichnung Sony Computer Entertainment Europe. Der letzte Buchstabe gibt jeweils

das Land an. D = Deutschland, J = Japan, E = Europa sowie die USA. Wie wäre es mit einer Liste von allen bisher offiziell erhältlichen PlayStation-Spielen?

Diese Liste würde mehrere Seiten verschlingen, ein Luxus, den wir uns aufgrund der Softwareflut kaum leisten können. So etwas wäre ein Fall für ein Sonderheft.

Wißt Ihr mittlerweile schon Genaueres über die PlayStation 2? Diese Frage wird uns immer wieder gestellt, daher hier noch einmal zum Mitschreiben: Es wird zwar mit Sicherheit heftig an einem PS-Nachfolger gewerkelt, doch bislang gibt es bis auf ein paar vage Gerüchte keine handfesten Informationen, und schon gar keine offiziellen von SCEE. Die PlayStation 2 dürfte außerdem erst ab dem Jahr 2000 ein Thema für Deutschland werden. Mehr wissen wir definitiv nicht.

Ihr könnt uns aber glauben: Wenn wir etwas Konkretes in Erfahrung bringen, werdet Ihr die ersten sein, die diese Informationen erhalten werden - versprochen.

Welche Video-Cds kann man mit dem PlayStation-Adapter eigentlich abspielen? Laut Hersteller alle handelsüblichen.

Muß man bei Metal Gear Solid mit einer Indizierung rechnen? Wir vermuten nicht, denn es kommt bei dieser Action-Adventure-Granate ja nicht auf das mutwillige Töten von Menschen an - im Gegenteil, man muß es sogar möglichst vermeiden.

Stimmt es eigentlich, daß in Japan bereits an Gran Turismo 2 gearbeitet wird? Eine offizielle Bestätigung gibt es zwar noch nicht, doch an diesem Gerücht scheint wirklich etwas dran zu sein.

HIGHSCORE

Der Highscore-Wettbewerb läuft recht gemächlich an, doch die ersten Zeiten sind schon sehr hochwertig. An dieser Stelle möchten wir aus gegebenen Anlaß etwas Grundsätzliches anmerken. Da ein undankbarer Gewinner des letzten Highscore-Wettbewerbs mit seinem Überraschungspaket nicht zufrieden war, sollte jeder Teilnehmer wissen, daß es hier in erster Linie um den „sportlichen“ Aspekt bzw. um die Video-Spielerlehre geht, und nicht um wertvolle Preise wie bei einem Preisausschreiben. Alles klar? Dann schickt Eure Bestzeit nach wie vor an folgende Adresse:

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Allgemeine Regeln:

1. Um Eure Bestzeit zu dokumentieren, müßt Ihr uns entweder ein aussagefähiges **Foto** (Raum abdunkeln, keinen Blitz verwenden) oder **Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken.
2. Vergeßt nicht, ein **Paßbild** von Euch beizulegen, denn die ersten drei Plätze werden stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Briefumschlag den **Namen 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 eintrudeln, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siegestreppchen steht, der erhält von uns ein cooles **Überschungspaket** im Wert von **ca. 200 DM**.

Gran Turismo



1. 1,11,880 Minuten
Klaus Lönhoff, Würzburg
2. 0,00,000 Minuten
3. 0,00,000 Minuten

Wer erzielt die beste Rundenzeit beim Rundkurs Trial Mountain? Wagen und Spielmodi sind egal. Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Rennengeschehens dokumentiert (siehe Foto). Deutsche Bildschirmtitel!

Need for Speed III



1. 2,17,71 Minuten
Frank Fischer, Würzburg
2. 0,00,000 Minuten
3. 0,00,000 Minuten

Wer fährt die beste Rundenzeit auf der Strecke Atlantica im Trainingsmodus? Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Rennengeschehens dokumentiert (siehe Foto). Deutsche Bildschirmtitel!

Tomb Raider II



1. 5,57 Minuten
Michael Schleich, Neuhof
2. 14,30 Minuten
Patrick Schreiner, Geseke
3. 0,00,000 Minuten

Welcher Lara Croft-Dirigent bewältigt den zweiten Level „Venedig“ am schnellsten? Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild mit deutschen Bildschirmtiteln.

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

Alundra	Dt	94
Ayrton Senna-Kart Duel 2	Dt	89
Bio Frenks	US	119
Breath of Fire 3	US/Dt	119,89
Bushido Blade 2	JP	139
Dead or Alive	US	119
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	89
Extreme Snowbreak	Dt	89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Forsaken	Dt	89
Gez. 3-D-Reise um der Gekko	Dt	89
Grandstream Saga	US	119
Grand Theft Auto	Dt	89
Gran Turismo	Dt	79
Hart of Darkness	Dt	89
Hexen	Dt	59

Indy 500	Dt	79
Kick Off '98	Dt	89
Kula World	Dt	94
Lunar Silver Star Story	JP	144
Masters of Teräs Kilti	Dt	89
MDK + Soundtrack	Dt	49
Men in Black	Dt	89
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	95
Need for Speed 3	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja Tenchu	JP	139
Parasite Eve	JP	139
Pax Corpus	Dt	79
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinball-Timeshock	Dt	59
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89

Saga Frontier	US	119
Soukaigi	JP	144
San Francisco Rush	Dt	89
Spiceworld	Dt	49
Surikoden	Dt	59
Tactics Ogre	US	119
Tekken 3	US	119
Test Drive 4	Dt	79
Theme Hospital	Dt	89
Thunderforce V	JP	144
Tomb Raider 2	Dt	95
Tommi Mäkinen Rally	Dt	94
Touringcar Championship	Dt	89
Treasures of the Deep	Dt	94
V-Rally	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
WWF Warzone	US	119
Xenogears	Dt	94
Youngblood	Dt	79
SONY-PSX+Tasche	Dt	299

Importspielprobleme?

★ ADAPTER N64 ab 39,- ★
Sony-Umbau zum Multigerät
JP und US Games laufen!
in 24 h nur 49,90
★ Umbauchip für JP und US Games PSX 19,90

Nintendo 64

Aero Gauge	US	169
Bio Frenks	US	169
Break A Move 2	Dt	109
Dual Heroes	Dt	99
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Forsaken	Dt	119
GT 64	Dt	129
Konsolle + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	119
Mace the Dark Age	Dt	129

Mission: Impossible	US	179
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	119
NBA Courtside	US	169
NHL Breakaway '98	Dt	129
Top Gear Rally	Dt	99
WCW vs. NWO World Tour	Dt	129
Wetrix	Dt	119
Universaladapter für alle Games	89	
Road Rash 3D	Dt	
- 77,70 DM -		

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequemer per Post nach telefonischer Absprache. Postumschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124.
Ladenpreise können abweichen! mit ***verschiedene Artikel werden versandkostenfrei versandt!

Alle Deutschen Titel auch als ungebremsete NTSC-Version lieferbar!!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN 2 x
Karl-Holtz-Straße 16
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

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

JUNI

Anfang Juni	F1 (Platinum)	Psygnosis	81%
Anfang Juni	Batman&Robin	Acclaim	
05. Juni	Adidas Power Soccer 98	Psygnosis	51% (07/98)
05. Juni	Road Rash 3D	Electronic Arts	82% (07/98)
06. Juni	Klonoa	SCEE	74% (06/98)
10. Juni	World League Soccer	Eidos	78% (06/98)
12. Juni	Everybody's Golf	SCEE	87% (06/98)
18. Juni	Arc. Gr...-The Atari Coll. 2	GT Interactive	76% (06/98)
19. Juni	Armored Core	SCEE	
19. Juni	Alundra (dt. Version)	Psygnosis	86% (04/98)
19. Juni	Spice World	SCEE	k.A. (07/98)
19. Juni	War Games	EA	85% (07/98)
20. Juni	Tommi Mäkinen Rally	Ubi Soft	76% (07/98)
28. Juni	Dead or Alive	SCEE	86% (07/98)
28. Juni	Baby Universe	SCEE	
28. Juni	San Francisco Rush	GT Interactive	46% (06/98)
Mitte Juni	Wrecking Crew	Konami	78% (07/98)
Mitte Juni	Vs.	Konami	64% (07/98)
Ende Juni	Dodgem Arena	Acclaim	
Ende Juni	Vigilante 8	Activision	74% (07/98)
Ende Juni	Circuit Breakers	Mindscape	72% (07/98)
Juni	WCW Nitro	Konami	83% (07/98)



Alundra

Laut unseren letzten Nachforschungen bei Psygnosis wird dieses exzellente Game endlich am 19. Juni für die Allgemeinheit in der deutschen Version bei Euren Händlern bereitliegen. Seid Ihr aufmerksame Leser der PlayStation Games, habt Ihr mit Sicherheit die Story noch verinnerlicht. Falls nicht, gebe ich Euch hier noch einmal einen kurzen Abriss: Alundra, ein kleiner Elf, ist ein Dreamwalker, was bedeutet, daß er sich in Träume

anderer versetzen kann und ihnen so aus schlimmen Alpträumen wieder heraushelfen kann. Diesmal hat er den Auftrag, sich gegen den bössartigen Dämon Melzas zur Wehr zu setzen. Ob ihm das gelingt und wie schnell er ein größeres Unheil verhindern kann, hängt ganz von Euch ab, und so seid Ihr schon mitten im Geschehen, und viele lange Nächte werden Euch bevorstehen, bevor Ihr alles zum Guten gewendet habt. **Fun 86%**

JULI

Azure Dreams

Konamis neuestes RPG hat von sich aus den Anspruch, eines der innovativsten Role Playing Games des Genres zu sein. Innovativ deswegen, weil die Kämpfe nicht mehr auf dem Rundensystem basierend programmiert wurden, sondern in Echtzeit

stattfinden. Sonst ist Azure Dreams ein klassisches RPG mit der für dieses Genre typisch fehlenden Sprachausgabe. Ihr scrollt Euch also wieder durch die Texte und werdet über den geschichtlichen Hintergrund durch CG-Grafiken auf dem laufenden gehalten.



Anfang Juli	Viper	Laguna	
01. Juli	Bio F.R.E.A.K.S.	GT Interactive	77% (07/98)
10. Juli	Colin McRae Rally	Codemasters	83% (07/98)
17. Juli	Sentinel Returns	Psygnosis	
17. Juli	Blast Radius	Psygnosis	
Juli	Azure Dreams	Konami	
Juli	Crimekiller	Acclaim	82% (07/98)
Juli	Zeit Krise (ohne Gcon-45)	SCEE	
Juli	Kula World	SCEE	84% (05/98)
Juli	Bomberman World	SCEE	74% (05/98)
Juli	Blasto	SCEE	
Juli	Pet in TV	SCEE	
Juli	Ghost in the Shell	SCEE	78% (05/98)
Juli	Tomba	SCEE	
Juli	Treasures of the Deep	SCEE	83% (06/98)
Ende Juli	WWF Warzone	Acclaim	
Ende Juli	Constructor	Acclaim	
Ende Juli	World League Basketball	Mindscape	



Viper

Wieder einmal ist die Erde von Aliens übernommen worden, und Ihr seid der letzte Überlebende einer US-Armee Special Force. In einem High-Tech-Hubschrauber fliegt Ihr, die einzige Hoffnung auf den Fortbestand der menschlichen Spezies, in den Kampf und müßt in klassi-

scher R-Types-Manier Eure Gegner abballern. Allerdings gehen wir bei diesem Game vom klassischen Gradius-Stil weg, und hin zum dreidimensionalen Shooter und verfolgen das Game als Spieler aus der Follow-Behind-Perspektive. Mehr dazu wird es in der nächsten Ausgabe geben.

AUGUST

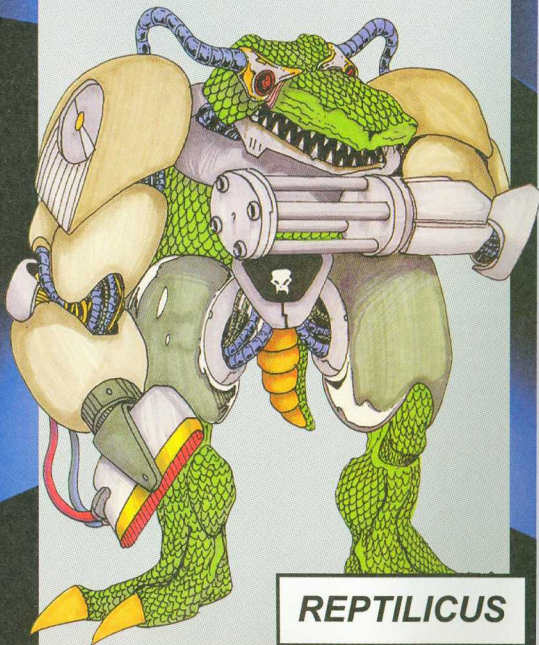
Duke Raider

Gerade rechtzeitig zum Sommerloch wird GT Interactives neuestes Game auf dem Markt erscheinen. Bei dem Game handelt es sich, wie sich schon aus dem vorläufigen Arbeitstitel erraten läßt, um eine Mischung aus einem ähnlich klingenden Spiel, das in Deutschland leider indiziert wurde, und Tomb Raider von Eidos. Duke Raider wird nicht mehr in der Ego-Perspektive sein, sondern in einem Third-Person-View, wie wir das

schon von der Tomb Raider-Engine her gewohnt sind. Auch der Charakter des Games hat sich weitestgehend verändert. GT ist von dem Ego-Shooter-Trip weggekommen und hat sich nun auf eine Art Action-Adventure a la Lara Croft eingelassen. Mit Spannung erwarten wir die erste spielbare Preview-Version und hoffen, daß wir Euch schon in der nächsten Ausgabe mehr über diesen Knüller von GT Interactive berichten können.



01. August	Duke Raider	GT Interactive
15. August	Shadow Gunner	Ubi Soft
28. August	Hardball 6	Electronic Arts
August	Point Black (mit Gcon-45)	SCEE
August	Point Black (ohne Gcon-45)	SCEE



REPTILICUS

NEW DUKE Final 3/26/97

n-Space, Inc.

m

NÄCHSTE AUSGABE

Balman & Robin

Wundert Euch nicht, daß wir hiermit erneut einen Test zum Fledermausmann und seinem Gehilfen ankündigen. Schon vor einigen Wochen verfügten wir über eine vermeindliche Testversion, die jedoch in puncto Steuerung noch einige Macken aufwies. In Rücksprache mit Acclaim entschied sich der Hersteller

deshalb, die Steuerung noch einmal überarbeiten zu lassen, wodurch wir logischerweise auch den Test verschieben mußten. Nun hoffen wir, daß wir endlich die absolut fertige Version ohne größere Fehler in die Hände bekommen, um Euch endlich genau sagen zu können, wie gut sich die Helden Nacht schlagen.



Tombi

Die Mischung aus Jump & Run und Role Playing Game wird ebenfalls in der nächsten Ausgabe unseren Testparcours durchlaufen müssen. Das witzige Game hat schon in der Preview-Version zu einer allgemeinen Erheiterung der Redaktion beigetragen, vor

allem als sich herausstellte, daß man auf Schweinen reiten kann. Wie es in der endgültigen Testversion aussieht und wie man sich im weiteren durch die verschiedenen Welten bewegen wird, könnt Ihr in unserer nächsten Ausgabe nachlesen.



**Ausgabe
8/98
erscheint
am 22.
Juli**

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:

- Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
- Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
- Welche Genres interessieren Dich am meisten? _____
- Welches Spiel beabsichtigst Du als nächstes zu kaufen? _____
- Würden Dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
- Wie wichtig ist Dir eine Demo CD, bei einem Preis von DM 9,90?

nicht wichtig
egal
wichtig

☐
☐
☐
- Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
- Du bist _____ Jahre alt.
- Welche anderen Magazine liest Du noch? _____

Angaben zur PSG:

- Wie hat Dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
- Wie haben Dir die Spieletests gefallen?

kleiner
größer

Textlänge? ☐
☐

Bilder-Anteil? ☐
☐
- Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
- Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
- Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
- Hast Du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
- Willst Du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
- Willst Du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
- Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion PlayStation Games, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg,
Telefax 0931 / 7842515

Geschäftsführer: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Guido Hofmann

Redaktion England: Derek dela Fuente

Layout: Karel Stumpf, Klaus Lönhoff

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Konzeption und Gestaltung der PlayStation Games: Uwe Kraft

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0203 / 30 511-240
Telefon 0911 / 2872-140
Thorsten Szamellat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144
Disposition: Andreas Klopfer 0911 / 2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Dietl 0203 / 30 511-552
Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szamellat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Eidos/Konami/Square Soft

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.

Insertenverzeichnis

Acclaim	U3	Media Point.....	43
ACME	50	MLC	47
Computec Verlag.....	82, 99	MVG	45
Dynatex	53	Playcom	27
Eidos	11	Psygnosis.....	U2, 19
Electronic Arts	U4	Softsale.....	55
Game it!	49	Theo Kranz	37
Konami	15	Tres Hombres	21
Kraschl	101	UBI-Soft.....	17
Laguna	29, 31, 33, 34, 35	Video & Game	103
Media Attack.....	101	Wial	51



DIE WELT HAT SICH
VERÄNDERT.



FORSAKEN™

"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
114 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

ACCLAIM

abgefahren apokalyptisch ausgeflipt



ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

