

**PlayStation**

nur DM 9,90

**GAMES**

Das unabhängige PlayStation-Magazin

08/98

**AKTUELL**

# Crash Bandicoot 3

Gagreiche Fortsetzung des  
Mega-Jump&Runs

# Formel 1 '98

Der Nachfolger des bestverkauften PlayStation-Spiels enthüllt!

MIT CD-ROM

**DEMO AUF CD**

**Colin McRae Rally**



**Spielbare Demo-CD  
mit Exklusiv-Track**

**COMPUTEC  
VERLAG**

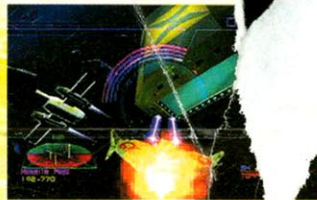
**Tips & Tricks:** Gran Turismo, Heart of Darkness, Blasto,  
Road Rash 3D, Forsaken, Bomberman World, Wreckin' Crew



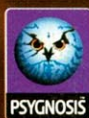


Im Weltraum hört Dich  
niemand schreien

# BLAST RADIUS



Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation





# Die schnellste PSG aller Zeiten

**A**lle reden von Fußball, wir schauen es! Dieses kämpferische Wortspiel sollte eigentlich die stilgerechte Einleitung unserer August-Ausgabe bilden. Das enttäuschende Abschneiden unserer germanischen Fußballtreter (die Kroatien-Pleite liegt beim Schreiben dieses Editorials nicht einmal 24 Stunden zurück) hat uns allerdings einen Strich durch die Rechnung gemacht. Doch einmal ehrlich: Es ist schon erstaunlich, wie weit ein Team ohne Mittelfeld kommen kann, oder? Fußball ist jedoch beileibe nicht das Topthema dieser Ausgabe, sondern - unser ungewohntes Ornat deutet es bereits an - Rennspiele pur. So präsentieren wir Euch mit der exklusiven Colin McRae Rally-Demo eine spielerische Highlight-Ausgabe, die die enttäuschende adidas Power Soccer '98-Demo hoffentlich endgültig vergessen macht. Außerdem haben sich unsere beiden Möchtegern-Schumis Udo und Ulf in einem umfangreichen Special voll und ganz den Bleifuß-Simulationen gewidmet. Im Zentrum steht dabei das derzeit High End-Angebot an luxuriösen Lenkrädern, die wir auf Herz und Nieren geprüft haben, um schließlich einen Testsieger küren zu können. Ein umfangreicher Vorabbericht zu Formel 1 '98 mit fundierten Informationen zum potentiellen Herbst-Knaller rundet das benzinlastige Vergnügen schließlich ab. Doch auch der restliche Heftinhalt präsentiert sich überwiegend sportlich. Frank hat sich nämlich die Mühe gemacht, sämtliche Top-Produkte zu jeder Sportart feinsäuberlich vorzustellen sowie einen Ausblick in die sportliche Zukunft abzuliefern - eine unentbehrliche Kaufhilfe für alle Sesselsportler. Die zahlreichen

Anfragen der letzten Wochen haben uns außerdem zu einem weiteren Special bewogen. Da für viele PlayStation-Besitzer die Schummel-Module Game Buster und Xplorer absolutes Neuland sind, erklären wir Euch einmal ausführlich, wie diese „Cheater“ funktionieren. Ihr seht also, wie haben die Sommer-Flaute geschickt ausgenutzt, um einmal andere Bereiche zu durchleuchten. Erwartungsgemäß fiel das Testfeld diesmal sehr klein, aber durchaus fein aus. So gibt es endlich den über lange Zeit angekündigten Testbericht zu Batman & Robin und zu dem zauberhaften Jump & Run Heart of Darkness. Weitaus üppiger präsentiert sich da der News-Teil, unter dem sich gleich mehrere Granaten tummeln, als da wären Crash Bandicoot 3 (mit Interview!), Spyro the Dragon oder Colony Wars 2. Somit stellt die Sommer-PSG die ideale Lektüre dar, um sich beim Sonnenbaden genüsslich die Zeit zu vertreiben. Macht 's gut!

**Ever PlayStation Games-Team**



## Achtung!

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

**Computec Verlag**  
Stichwort: Demo CD PSG  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg



Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung bei:

Hein Gericke, Parts & Accessories,  
Hofmannstraße 8/Würzburg

Wöhrl, Haus der Markenkleidung,  
Beim Grafeneckart 10/Würzburg



**WÖHRL**  
MODE MIT STARKEN MARKEN



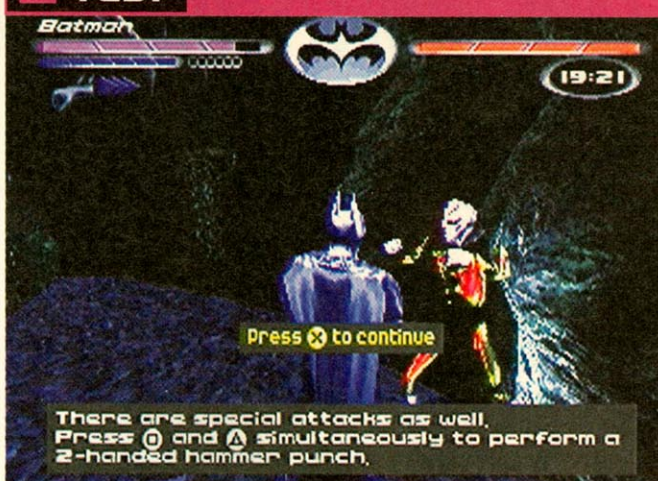
## AKTUELL

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Actua Tennis                                                             | 28 |
| Game, Set and Match - Gremlin!                                           |    |
| B-Movie                                                                  | 78 |
| Skurriler Ballerspaß                                                     |    |
| C: Contra                                                                | 17 |
| Die Rückkehr des Jump & Shoot-Hammers                                    |    |
| Colony Wars: Vengeance                                                   | 14 |
| Noch besser als der Vorgänger?                                           |    |
| Crash Bandicoot 3                                                        | 22 |
| Schöner, besser, bunter! Work in Progress inklusive exklusivem Interview |    |
| Crisis Beat                                                              | 32 |
| Kreuzfahrt mit Hindernissen                                              |    |
| Crisis City                                                              | 34 |
| Futuristische Baller-Action                                              |    |
| Dead in the Water                                                        | 19 |
| Explosive Wasser-Action                                                  |    |
| Duke Raider                                                              | 36 |
| Auf Laras Spuren                                                         |    |
| Formel 1 '98                                                             | 10 |
| Psygnosis läßt zum dritten Mal die Motoren heulen                        |    |
| Frenzy                                                                   | 32 |
| Ballern, was das Zeug hält                                               |    |
| Jeff Gordon Racing                                                       | 18 |
| Stockcar-Feeling pur!                                                    |    |
| Spyro                                                                    | 6  |
| SCEDs neues Knuddel-Jump & Run im Anmarsch                               |    |
| The Fifth Element                                                        | 16 |
| Bruce und Leeloo auf virtuellen Abwegen                                  |    |
| Tiny Tank                                                                | 34 |
| Ein Spielzeugpanzer kämpft für Recht und Ordnung                         |    |
| Tomb Raider III                                                          | 38 |
| Die Legende lebt!                                                        |    |
| LAPD 2100                                                                | 18 |
| Die Polizei, dein Freund und Helfer                                      |    |
| Legend                                                                   | 33 |
| TOKA auf abenteuerlichen Abwegen                                         |    |
| Moto Racer 2                                                             | 40 |
| Der perfekte Rennspaß?                                                   |    |
| Ninja                                                                    | 20 |
| Der schleichende Tod im Kampf gegen böse Dämonen                         |    |
| Wild 9                                                                   | 30 |
| Jump & Shoot in Perfektion?                                              |    |



**Tomb Raider III Seite 38** Neue Waffen, verbesserte Grafik-Engine und knackigere Rätsel sollen den Lara-Fan im dritten Teil erwarten

## TEST



**Batman & Robin Seite 60** Kämpft mit Batman, Robin und Batgirl gegen Gotham Citys böse Brut

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Batman & Robin                                     | 60 |
| Drei Superhelden sorgen für Ordnung in Gotham City |    |
| Cardinal Syn                                       | 56 |
| Prügeln bis zum Umfallen                           |    |
| Fluid                                              | 59 |
| Mehr als nur eine Grafik-Demo?                     |    |
| Heart of Darkness                                  | 52 |
| Der Monstertest zum Jump & Run-Knüller             |    |
| Men in Black                                       | 51 |
| Die Lizenz zum Spielen?                            |    |
| N2O                                                | 68 |
| Angriff der Käfer                                  |    |
| Sentinel Returns                                   | 58 |
| Amiga-Grafik auf der PlayStation!                  |    |
| Tombi!                                             | 64 |
| Toller Jump & Run-Spaß mit Rollenspieleinschlag    |    |
| Viper                                              | 66 |
| Ballerspaß aus deutschen Landen                    |    |
| Xenocrazy                                          | 67 |
| Durchschnittliche Weltraum-Action                  |    |

**Heart of Darkness Seite 52** Nach sechs Jahren Entwicklungszeit erreicht uns endlich Amazing Studios Jump & Run. Im dreiseitigen Härtestest haben wir den Hit für Euch genauestens unter die Lupe genommen





JULI
AUGUST
SEPTEMBER
NACHSTE AUSGABE

### Breath of Fire III

Das Spiel ist ein Action-Adventure, das die Spieler in eine Welt voller Magie und Abenteuer führt. Die Hauptcharaktere sind die Brüder Ryu und Leo, die ihre Eltern auf der Suche nach der Wahrheit über ihre Herkunft und die Welt umgeben von Dämonen finden.

### X-Men vs Street Fighter

Ein Kampfspiel, das die Superhelden der X-Men gegen die Street-Fighter-Schar stellt. Die Spieler können aus einer Vielzahl von Charakteren wählen und in verschiedenen Umgebungen kämpfen.

### V-Rally (Platinum)

Ein Rennspiel, das die Spieler in eine Welt voller Action und Abenteuer führt. Die Spieler können aus einer Vielzahl von Fahrzeugen wählen und in verschiedenen Umgebungen fahren.

### Rally de Africa

Ein Rennspiel, das die Spieler in eine Welt voller Action und Abenteuer führt. Die Spieler können aus einer Vielzahl von Fahrzeugen wählen und in verschiedenen Umgebungen fahren.

## CODES

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 3D Lemmings               | 84 |
| Bio F.R.E.A.K.S.          | 85 |
| Blasto                    | 86 |
| Bomberman World           | 84 |
| Courier Crisis            | 86 |
| Defcon 5                  | 84 |
| Forsaken                  | 92 |
| Game Buster/Xplorer-Codes | 98 |
| Gex                       | 85 |
| Gran Turismo              | 86 |
| Gunship                   | 84 |
| Heart of Darkness         | 88 |
| Indy 500                  | 84 |
| Intelligent Cube          | 85 |
| Jeremy McGrath Supercross | 86 |
| Jumping Flash             | 84 |
| K1-Arena Fighters         | 86 |
| Klonoa                    | 85 |
| Lone Soldier              | 85 |
| Magic Carpet              | 85 |
| Need for Speed            | 85 |
| One                       | 85 |
| Pax Corpus                | 84 |
| Pitfall 3D                | 85 |
| POed                      | 84 |
| Powerboat Racing          | 85 |
| Psychic Force             | 86 |
| Rascal                    | 85 |
| Road Rash                 | 84 |
| Road Rash 3D              | 87 |
| Shellshock                | 85 |
| Vigilante 8               | 86 |
| WCW Nitro                 | 96 |
| Wreckin Crew              | 84 |



Game Buster/Xplorer-Codes Seite 98  
Cheaten ist die halbe Miete! Lest, wie Ihr selbst  
härteste Games ohne Probleme durchzocken  
könnt

Coming Up S. 104 Sommerloch?! Seht selbst, was Euch in den nächsten drei Monaten erwartet

## EXTRA

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Championship-Special     | 69  |
| Coming Up                | 104 |
| Fit durch den Sommer     | 74  |
| Game Buster-Special      | 80  |
| Game Mail                | 100 |
| Highscore                | 103 |
| Impressum                | 106 |
| Inserentenverzeichnis    | 106 |
| Interface Leserbefragung | 106 |
| Lenkrad-Special          | 70  |
| News                     | 44  |
| Start                    | 3   |
| Wir über uns             | 50  |

## INDEX

|                           |    |                   |    |
|---------------------------|----|-------------------|----|
| 3D Lemmings               | 84 | Klonoa            | 85 |
| Actua Tennis              | 28 | LAPD 2100         | 18 |
| B-Movie                   | 78 | Legend            | 33 |
| Batman & Robin            | 60 | Lone Soldier      | 85 |
| Bio F.R.E.A.K.S.          | 85 | Magic Carpet      | 85 |
| Blasto                    | 86 | Men in Black      | 51 |
| Bomberman World           | 84 | Moto Racer 2      | 40 |
| C: Contra                 | 17 | N2O               | 68 |
| Cardinal Syn              | 56 | Need for Speed    | 85 |
| Colony Wars: Vengeance    | 14 | Ninja             | 20 |
| Courier Crisis            | 86 | One               | 85 |
| Crash Bandicoot 3         | 22 | Pax Corpus        | 84 |
| Crisis Beat               | 32 | Pitfall 3D        | 85 |
| Crisis City               | 34 | POed              | 84 |
| Dead in the Water         | 19 | Powerboat Racing  | 85 |
| Defcon 5                  | 84 | Psychic Force     | 86 |
| Duke Raider               | 36 | Rascal            | 85 |
| Fluid                     | 59 | Road Rash         | 84 |
| Formel 1 '98              | 10 | Road Rash 3D      | 87 |
| Forsaken                  | 92 | Sentinel Returns  | 58 |
| Frenzy                    | 32 | Shellshock        | 85 |
| Game Buster/Xplorer Codes | 98 | Spyro             | 6  |
| Gex                       | 85 | The Fifth Element | 16 |
| Gran Turismo              | 86 | Tiny Tank         | 34 |
| Gunship                   | 84 | Tomb Raider III   | 38 |
| Heart of Darkness         | 52 | Tombi!            | 64 |
| Heart of Darkness         | 88 | Vigilante 8       | 86 |
| Indy 500                  | 84 | Viper             | 66 |
| Intelligent Cube          | 85 | WCW Nitro         | 96 |
| Jeff Gordon Racing        | 18 | Wild 9            | 30 |
| J. McGrath Supercross     | 86 | Wreckin Crew      | 84 |
| Jumping Flash             | 84 | Xenocrazy         | 67 |
| K1-Arena Fighters         | 86 |                   |    |



Kleiner Drache ganz groß

# Spyro the Dragon

Bei SCEI debütiert noch dieses Jahr ein neuer **virtueller Superstar**. Die Chancen für einen globalen Erfolg sind dabei sehr gut, denn dieses **3D-Jump & Run** sieht nicht nur atemberaubend gut aus, sondern hat mit dem **lilafarbenen Feuerspucker** auch einen absoluten **Sympathieträger** in der Hauptrolle. „Ganz nebenbei“ hinterläßt die erste Preview-Version außerdem bereits einen spielerisch **hochwertigen Eindruck**

Kommerzieller Erfolg läßt sich bekanntlich nicht erzwingen. Man kann aber sehr wohl die Chancen deutlich erhöhen, indem man das richtige Team zusammenstellt. Gerade dieser Punkt ist bei Videospiel-Projekten sicherlich das A und O. So verließ sich SCEI bei diesem ehrgeizigen 3D-Jump & Run-Spiel auf ihren Spezialisten Mark Cerney, der sich zusammen mit Universal Interactive Studios für die überaus erfolgreiche Crash Bandicoot-Se-

rie verantwortlich zeigt. Die eigentliche Programmierung überließ man indessen der kleinen, aber feinen Truppe von Insomniac, die bereits vor über zwei Jahren durch den technisch anspruchsvollen Ego-Shooter Disruptor auf sich aufmerksam machten. Nachdem das sogenannte „Manpower“ stimmte, gab SCEA noch eine konkrete Vorgabe. So sollte

es sich zwar wie bei Crash Bandicoot um eine Hüpferei handeln, jedoch mit dem großen Unterschied, daß man bei Spyro (der Arbeitstitel lautete übrigens Pete) eine grenzenlose Bewegungsfreiheit genießt, sprich Ihr könnt sämtliche Ecken und Winkel der großen virtuellen Welten erkunden. Darüber hinaus wünschte man sich einen knuddeligen Hauptdarsteller, mit dem sich auch jüngere Semester schnell anfreunden können. Hintergrund: Da der durchschnittliche PlayStation-Besitzer reife 21 Jahre alt ist, konzentriert sich SCEI



Nicht alle **Schatztruhen** könnt Ihr mit Eurem Feueratem grillen, manche könnt Ihr nur per Sprintattacke knacken



Da lachen nicht die **Hühner**: Just for Fun könnt Ihr auch Gockel oder anderes Kleingetier mit Eurem Feueratem rösten

nun verstärkt auf die jüngeren Videospielzocker (12 bis 17jährige). Wer aber nun glaubt, Spyro sei reiner Kinderkram, sieht sich getäuscht, denn an diesem technisch vorzüglichen 3D-Hopser dürften PlayStation-User jeglichen Alters ihre wahre Freude haben. Fangen wir mit der Hintergrundgeschichte an: In einer entfernten Phantasiewelt geben Trolle, Monster und Drachen den Ton an. Letztere edle Rasse hat allerdings in letzter Zeit nicht viel zu lachen. Der

**„Gigantischer Polygon-Spielplatz: Über 36 große Areale gilt es zu erkunden“**



Nur mit einer gut getimten **Gleitaktion** von einem hohen Punkt aus erreicht Ihr auch scheinbar entlegene Orte





## Nur Fliegen ist schöner



Der wohl spannendste, aber auch schwierigste Level ist die Flug-Stage, die sich gleich auf der ersten Oberwelt befindet. Nur in diesem Level vollbringen Spyros kümmerliche Flügel wahre Wunder. Hier gilt es, innerhalb von 30 Sekunden di-

verse Missionen zu erfüllen, wie beispielsweise sechs Flugzeuge abzuschießen oder acht Fässer einzusammeln, die sich auf Zugwaggons befinden - ein Fall für Joypad-Akrobaten!



**Diebe** hinterlassen durch gezielten Beschuß spezielle Kristalle, die Euch Extraleben einbringen

finstere Zauberer Gnorc the Gnasty verwandelte in seiner tiefen Eifersucht sämtliche Drachen in Kristallstatuen, um so die globale Herrschaft zu übernehmen. Spyro, der jüngste Sproß des großen Drachenclans, entkommt diesem bösen Bann allerdings und startet seinerseits - wer hätte es gedacht - eine umfassende Rettungsaktion. Wer sich in etwa eine Vor-

stellung von Spyro machen möchte, sollte sich eine Kombination aus Croc und Gex 3D denken. Die Hopserei startet auf einer großen **Oberwelt**. In der Verfolger-Perspektive dirigiert Ihr - am besten per Dual Shock Controller - den wieselflinken Vierbeiner durch comicartige und sehr weitläufige Polygonwelten. Zunächst einmal macht man sich mit der feinfüh-

ligen Steuerung vertraut. Um Plattformen zu erklimmen, setzt Ihr gewohnt den Sprungknopf ein. Drückt Ihr aber während des Sprungs abermals den Knopf, schwebt der kleine Feuerspucker mit der **Gleitaktion** mehr oder weniger elegant dem Erdboden entgegen. Knuddelig animierte Widersacher solltet Ihr hingegen mit Eurem Feueratem begegnen, um sie flugs auszuschalten. Doch nur die wenigsten Gegner tun Euch den Gefallen, einfach vor Euer Visier zu laufen. Feige **Diebe** beispielsweise laufen wie aufgeschreckte **Hühner** durch die Gegend, sobald Ihr auf sie losstürmt. Eine andere Alternative der Feindvertilgung liegt in der Sprintmöglichkeit, durch die Ihr die Aggressoren im wahrsten Sinne des Wortes über den Haufen rennt, sofern der Plagegeist nicht zur größten Sorte gehört. Mit bloßem

Hüpfen und Gegner-Vernichten ist es bei Spyro aber natürlich noch lange nicht getan. In erster Linie müßt Ihr bei diesem 3D-Spektakel allerlei Dinge suchen. Ganz wichtig sind in diesem Zusammenhang die Drachenkristalle, da sie den Zugang zu anderen Welten ermöglichen, sobald man eine bestimmte Anzahl von ihnen befreit hat, und da sie außerdem als Rücksetzpunkte dienen. Ansonsten befinden sich überall, vor allem in **Schatztruhen**, wertvolle **Diamanten**, die Ihr ebenfalls lückenlos einkassieren solltet, damit Ihr immer weiter in das Spyro-Reich vordringen könnt. Die dahinterstehende Dramaturgie ist dabei so einleuchtend wie bewährt. Je mehr Ihr von den vorgegebenen Items eingesammelt habt, desto mehr Türen zu anderen Welten, Bonusrunden und ihren Endgegnern öffnen sich.

„Mit dem **Analogstick** ausgerüstet, läßt sich der **Spyro-Drache** optimal und sehr differenziert durch die **Landschaften** dirigieren“



Diese Kanone stellt ein interessantes Spielelement dar. Den Schuß löst Ihr übrigens aus, sobald Ihr den Feueratem auf die Zündschnur richtet



Das Spielchen ist bekannt: Um verschlossene Truhen zu öffnen, muß der passende Schlüssel her

|             |         |     |
|-------------|---------|-----|
| 475         | 112     | 5%  |
| ARTISANS    |         |     |
| HONE        | 77/100  | 3/4 |
| STONE HILL  | 133/200 | 3/4 |
| DARK HOLLOW | 100/100 | 3/3 |
| TOWN SQUARE | 105/200 | 3/4 |
| FLYING      | 60/300  | 0/0 |

Im Inventory-Menü lest Ihr genau ab, wie viele Drachen und **Diamanten** Ihr jeweils in einem Level eingesammelt habt



Solche großen Gegner könnt Ihr nicht mal eben umrennen, es sei denn, Ihr wollt erleben, wie dieser Polygonklops Euch verhöhnt



## Volle Übersicht



Ein beliebtes und sehr bewährtes Feature ist die manuell einstellbare Rundumsicht. Sobald Ihr den Dreieck-Knopf betätigt, zoomt die Kamera ganz nahe an Spyros Kopf heran, so daß Ihr per Analogstick nunmehr die Möglichkeit habt, die nähere Umgebung in aller Ruhe zu studieren. Mit einem kurzen Antippen der Taste richtet Ihr auf diese Weise außerdem blitzschnell die Perspektive aus.



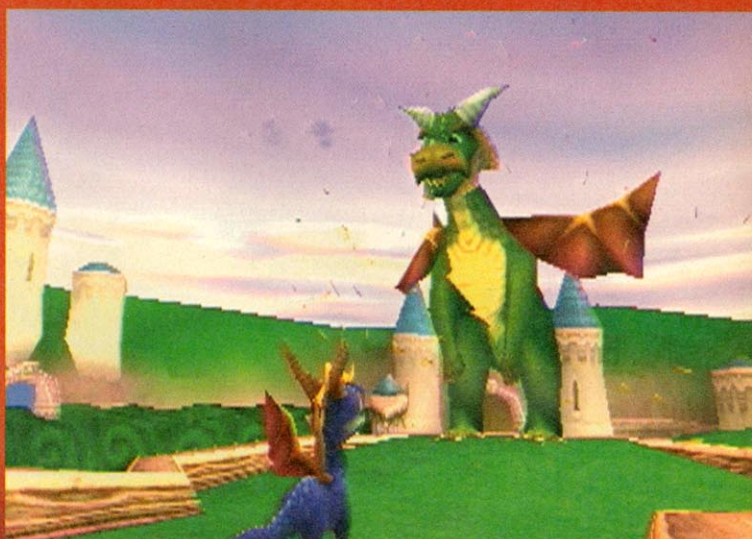
Achtung! Ein wutentbrannter Stier hat es hier auf Euren Energiehaushalt abgesehen. Letzterer wird übrigens durch die Farbe Eurer treuen Drachenlibelle angezeigt

Apropos Bonusrunden, Spyro the Dragon beinhaltet erwartungsgemäß auch einige Geheimnisse. So wandeln an gut versteckten Plätzen mysteriöse Zauberer umher, die man nur mit viel Laufarbeit berühren kann. Der Lohn dieser Springarbeit ist eines von insgesamt

**„Die nahezu makellose Grafik konkurriert locker mit der von Gex 3D“**

zehn Secret-Items, die zum Abschluß des Spiels etwas ganz Besonderes bewirken. Neben dieser durchdachten Dramaturgie überzeugt Spyro durch seine hervorragende Spielbarkeit. Mit dem Analogstick ausgestattet, steuert Ihr den Drachen

sehr feinfühlig und vor allem schnell durch die Szenarien, während die automatische Kameraführung (natürlich auch manuell beeinflussbar) das Geschehen zumeist übersichtlich einfängt. Der eigentliche Trumpf von Spyro ist jedoch die grafische Klasse. Im Zeitalter von Gex 3D & Co mag man zwar mittlerweile 3D-Jump & Runs in Echtzeit gewohnt sein, jedoch nicht in dieser Schnelligkeit. Mit einer scheinbaren Lässigkeit rennt der Feuerspucker durch die Polygonwelten, ohne das die CPU in irgendeiner Phase die Bremse anzieht. Grafik-aufbau respektive -fehler konnte ich ebenfalls bislang nicht ausmachen, und selbst die fast schon obligatorischen Verzerrungen der Texturen halten sich stark in Grenzen. Kurzum: einfach Weltklasse! (Ulf S.)



Sobald Ihr einen weiteren Drachen befreit habt, erhaltet Ihr entweder einen kleinen Tip, oder es wird gar eine Zwischensequenz mit einem kurzen Dialog eingeblendet



Spyro the Dragon ist ein wahres Paradies für Sammler. In dieser mächtigen Grotte beispielsweise liegen gleich Dutzende von Schatztruhen



Die Oberwelt ist jeweils mit einer anderen verknüpft, wobei Ihr jedoch eine vorgegebene Anzahl an Drachen befreien müßt, um Zugang zu einem anderen Oberweltabschnitt zu erhalten

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

GEPLANT FÜR  
Oktober

ERSTER EINDRUCK  
**sehr gut**

### INFO Spyro the Dragon

Hersteller/Vertrieb: Insomniac/SCEE  
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 36+



„Technisch aufregende und ungemein flotte 3D-Hopserie mit toller Steuerung und großem Tummelplatz“



# DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

## TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.





Dritte Simulation, dritter Titel für Schumi?

# Formel 1 '98

**Psygnosis** möchte wieder einmal nach **Sternen** greifen: Nachdem sich die beiden Vorgänger ihrer hochdekorierten **Formel 1-Simulationen** bereits als absolute **Verkaufsschlager** entpuppt haben, ist der dritte Teil im Prinzip eine reine **Formsache**. Dennoch ist es diesmal **besonders spannend**, schließlich zeichnet sich jetzt ein **anderes Team** für die Umsetzung verantwortlich



Bei Wind & Wetter: Den **Wettervorhersagen** muß man große Beachtung schenken, da man bei Regengüssen tunlichst andere Reifen aufziehen sollte



In der neugestalteten Cockpit-Perspektive wird es endlich einen Rückspiegel geben. Allerdings werden im Spiegel die Boliden als Sprites nur zweidimensional dargestellt, um Rechenpower einzusparen

Einige Zyniker behaupten, daß **Psygnosis** mit ihrer **Formel 1-Simulation** quasi die Lizenz zum Gelddrucken hat. Ein nicht ganz abwegiger Vergleich, wenn man sich die Verkaufszahlen der beiden Vorgänger ansieht. Alleine in Deutschland hat sich **Formel 1 '97** weit über 200.000mal verkauft - Spähen, in die derzeit nur noch **Lara Croft** kommt. Das Geschäft mit der **Formel 1-Simulation** ist in dieser Hinsicht somit ein absolutes Muß, zumal **Psygnosis** für die Lizenz letztes Jahr gleich zweimal kräftig blechen mußte. Ein rechtlicher Streit zwang **Psygnosis** bekanntlich, **Formel 1 '97** wieder kurzzeitig vom Markt

zu nehmen, da man die Lizenz laut FOCA und FIA „zu großzügig ausgeschlachtet hatte“ (Genauer wissen leider nur die drei Parteien). Die **Formel 1-Serie** weist somit bereits ei-

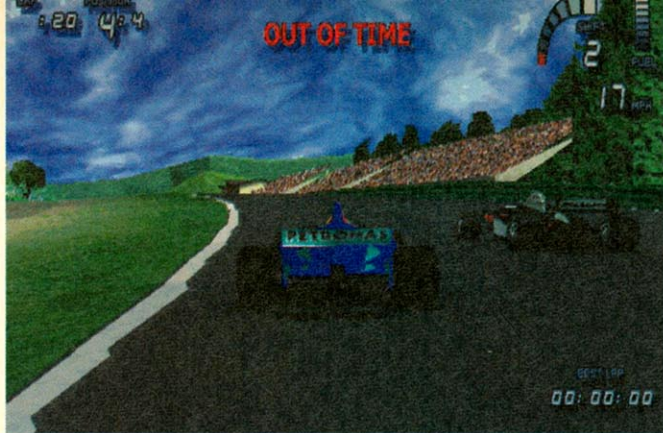
ne interessante Hintergrundgeschichte auf, doch es kommt noch besser: **Bizarre Creations** setzte bekanntlich die beiden bisherigen Simulationen rund um die Boliden erfolgreich um. Bei der dritten Saison steht hingegen **Visual Science** in der Verantwortung. Offizielle Begründung von **Psygnosis**: interne Streitigkeit wegen mangelnder Qualität. Pikant ist in diesem Zusammenhang jedoch, daß **Bizarre Creations** vor kurzem von **Sega** aufgekauft wurde, sprich mit-ten in der Entwicklungsphase

zu **Formel 1 '98**. Doch genug der Interna, kommen wir lieber zu den vollmundigen Ankündigungen des „neuen“ Teams. Natürlich hat man sich bei **Formel 1 '98** wieder einmal eine Menge vorgenommen. Die Rubrik kann man dabei noch relativ schnell abhaken. Im Zeitalter von **Gran Turismo** soll die grafische Auflösung abermals erhöht werden. Außerdem versucht man auch hier, einen erkennbaren Grafikaufbau zu minimieren bzw. ihn komplett zu beseitigen. Interessant sind dabei jedoch vor allem die Details. So gibt es dynamische Lichteffekte, mehr Schatten sowie animierte Aktivitäten

**„Multiplayer-Freuden: Das Link-Kabel ermöglicht den ultimativen Vier-Spieler-Modus“**







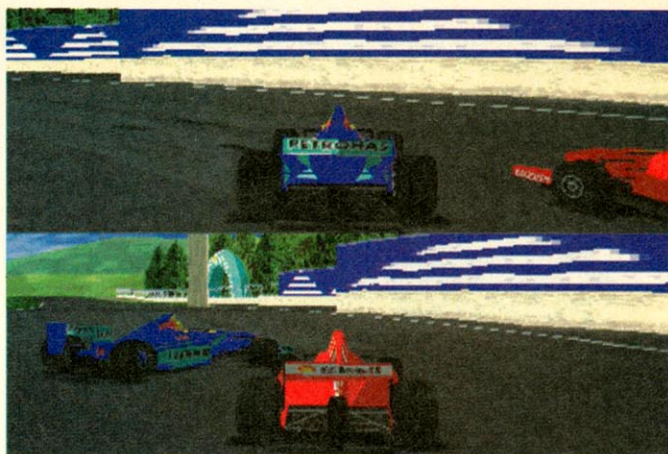
Im **Arcade-Modus** fahrt Ihr wie gewohnt in Checkpoint-Manier gegen die Uhr

am Streckenrand und in der Pit Lane. Weitaus mehr Veränderungen gibt es in puncto Spielmodi. So wurden die drei bekannten Spielformen **Arcade** (jetzt mit der unkomplizierten „WipEout-Pit Lane“), **Time Trial** und **Grand Prix Championship** nicht nur verfeinert, sondern noch zwei weitere hinzugefügt. Im **Challenge Mode** müßt Ihr Euch bei einer vorgegebenen Streckenreihenfolge und fixierten Rundenzahl **Circuit** für **Circuit** vorkämpfen, wobei die gegnerischen **Boliden** logischerweise immer stärker werden - sehr **arcadelastig**. Der **Grand Prix-Modus** ist hingegen eine leicht abgespeckte Version der kompletten Meisterschaft, bei der es primär um die **Qualifikation** und nicht um **WM-Punkte** geht. Doch bleiben wir beim **Championship**: Hier erlebt Ihr den Alltag von Schumi & Co hautnah. Wie in Wirklichkeit stehen Euch vier **Trainingseinheiten** an zwei Tagen zur Verfügung, danach die **Qualifikation** sowie das eigentliche Rennen. Neu sind in diesem Zusammenhang die kleinen Feinheiten, wie beispielsweise **Wettervorhersa-**



Die **Steuerung** wird wieder sehr sensibel ausfallen, so daß Anfänger mit Überdrehern zu kämpfen haben

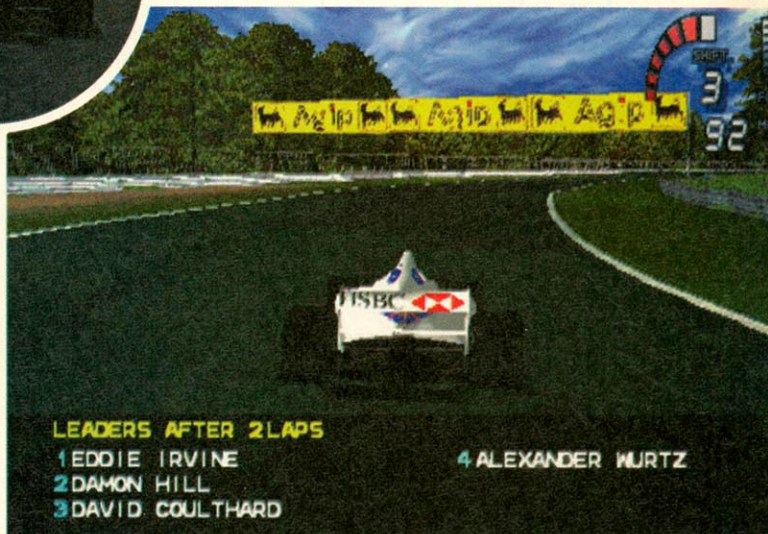
**gen**, **Pit Lane-Zeitstrafen**, wenn man die **Box** zu schnell verläßt, sowie noch mehr **Statistiken**. Der Hang zum **Perfektionismus** geht sogar so weit, daß man derzeit andenkst, ob beschädigte **Boliden** mit einem **Kran** entfernt werden sollen. Ein weiteres ganz dickes **Plus** sind die vielfältigen **Multi-Spieler-Modi**. Der „ordinäre“ **Splitscreen** ist natürlich wieder mit von der Partie, jedoch sind diesmal zehn weitere **CPU-Karren** auf der virtuellen Strecke. Doch damit noch lange nicht genug: Wer ein **Link-Kabel** sein Eigen nennt und einen **Freund** mit **Spiel** und zwei-



Der **Splitscreen** wurde in bewährter Technik horizontal unterteilt

tem **TV** parat hat, darf auch auf einem vollen Bildschirm gegeneinander spielen, bei einem vollen **Fahrerfeld**! Immer noch nicht genug? Dann kann man das Spielchen mit dem **Link/Splitscreen-Modus** noch auf die **Spitze** treiben, sprich vier **Möchtegern-Schumis** treten gegen zehn weitere **CPU-Boliden** an - der **Spielspaß** dürfte mit dieser Variante wohl ungeahnte Höhen erreichen. Abgerundet wird der **Formel 1-**

**Spaß** erwartungsgemäß durch sämtliche aktuelle **Teams**, **Fahrer**, **Regelveränderungen** sowie **Statistiken**. Doch all diese tollen **Features** verpuffen natürlich, wenn es dem neuen **Team** nicht gelingen sollte, grundsätzliche **Fehler** der beiden Vorgänger endlich auszumerzen. Gemeint ist vor allem die **künstliche Intelligenz** der **computergesteuerten Fahrer**. So bleibt zu hoffen, daß sich die **CPU-Wagen** endlich einmal **individuell** und **realistisch** verhalten, anstatt stur auf der **Ideallinie** zu bleiben. (Ulf S.)



In puncto **Statistiken** wird während eines Rennens noch mehr **Service** geboten. So werden hin und wieder im **TV-Stil** die **Abstände** der **Fahrer** eingeblendet

## „Fahren wie die Profis: Der **Championship-Modus** präsentiert sich authentisch bis ins kleinste Detail“



**Schlanker & Profilreifen:** Die **Boliden** wurden entsprechend des neuen **Regelwerks** grafisch angepaßt



Die **Qualifikation** sichert Euch eine gute **Startposition**, was wie in der **Realität** für den **Sieg** vor-entscheidend ist

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

GEPLANT FÜR  
**Oktober**

ERSTER EINDRUCK  
**nicht mögl.**

### INFO **Formel 1 '98**

Hersteller/Vertrieb: **Visual Science/Psygnosis**  
Schwierigkeitsgrad: **kA Levels: 16 Strecken+**



„**Vier-Spieler-Modus**, mehr **Realismus**, überarbeitete **Grafik** - **Formel 1 '98** könnte der **Knaller '98** werden“



# INFO Die Formel 1-Teams und ihre Fahrer



## McLaren Mercedes

Mika Häkkinen und David Coulthard dominieren lange Zeit den Formel 1-Zirkus, werden aber von Ferrari immer stärker attackiert und hatten zudem mit bislang vier Ausfällen (Ferrari nur einen) zu kämpfen.



## Jordan-Mugen-Honda

Für den ehemaligen Weltmeister Daimon Hill und vor allem für Ralf Schumacher (bislang sechs Ausfälle) verlief die Saison bisher äußerst enttäuschend. Gerüchten zufolge plant Jordan nächstes Jahr mit zwei anderen Piloten.



## Arrows

Mika Salo und Pedro Diniz verfügen zwar über recht zuverlässige Wagen, können aber mit den Spitzenteams nicht konkurrieren.



## Steward-Ford

Der Brasilianer Rubens Barrichello konnte bislang vier WM-Punkte einfahren, während sein holländischer Kollege Jos Verstappen noch ohne WM-Zähler auskommt.



## Sauber-Petronas

Jean Alesi und Johnny Herbert mußten sich in Frankreich mit Platz sieben und acht begnügen, was angesichts der derzeitigen technischen Möglichkeiten ein achtbarer Erfolg ist.



## Minardo-Ford

Für Shinji Nakano und Esteban Tuero sieht es zwar ähnlich düster aus, doch immerhin brachte der Japaner seinen Boliden in Frankreich als letzter über die Ziellinie.



## Ferrari

Dank Michael Schumachers unbändigem Ehrgeiz ist spätestens seit seinem Sieg in Magny-Cours die WM wieder spannend geworden. In seinem „Windschatten“ fährt auch Kollege Eddie Irvine zunehmend erfolgreicher.



## Williams-Mecachrome

Das dominierende Team der letzten Dekade ist in der Saison '98 nur noch ein Schatten seiner selbst. Jacques Villeneuve soll deshalb nächstes Jahr eventuell wieder zurück in die Staaten kehren, während Heinz Harald Frenzen, Insider-Informationen zufolge mit Jordan anbandelt.



## Prost-Peugeot

Das Team des mehrfachen Weltmeisters mit seinen Fahrern Olivier Panis und Jarno Trulli kann in der laufenden Saison überhaupt nichts bestellen. In der nächsten Serie soll jedoch voraussichtlich Ralf Schumacher frischen Wind ins Team bringen.



## Benetton-Playlife

Seit Schumis Weggang konnte das Team zwar nicht mehr um die WM mitfahren, es liegt aber in der Konstrukteurs-Wertung noch vor Williams. Giancarlo und vor allem der Österreicher Alexander Wurz sind zudem zwei erstklassige Piloten.



## Tyrrell-Ford

Toranosuke Takagi und Ricardo Rosset gelten zwar als freundliche und pflegeleichte Fahrer, zwei Ausfälle und Null-Punkte in der laufenden Saison sind dennoch kein Anlaß zur Freude.





# 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  sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.





Sie fürchten weder Tod noch Teufel

# Colony Wars: Vengeance

Der **Krieg der Welten** geht schon in diesem Jahr in die zweite Runde. Noch spektakulärere Kämpfe gegen **Großraumschiffe** und auf **Planetenoberflächen** sollen mit der **phantastischen Grafik** dafür sorgen, den Erfolg des ersten Teils zu toppen

**A**ls im letzten Jahr der Kampf zwischen der Liga freier Welten und der imperialen Navy entbrannte, waren nicht nur Fans von Wing Commander & Co hellauf begeistert. Mit spektakulären Grafikeffekten, einer interessanten Story, die durch brillante Zwischensequenzen unsere Herzen erfreute, und einem einfachen Gameplay konnte Psygnosis eine riesige Fan-Gemeinde für Colony Wars gewinnen. Nachdem die freiheitsliebende Liga sich gegen die Navy in einer gigantischen Materialschlacht - die tausende Opfer gefordert hatte

- durchsetzen konnte, sollte eigentlich der Friede in der Galaxis herrschen. Es sind nun 100 Jahre ins Land gezogen, und die Überlebenden der Navy haben sich auf einigen wenigen Planeten angesiedelt. Nur von dem Gedanken der Rache beseelt, haben sie in den letzten Jahrzehnten an der erneuten Aufrüstung gearbeitet und wollen es nun mit der Liga freier Welten erneut aufnehmen. Diesmal steht Ihr wieder auf der Seite des vermeintlich Schwächeren, der Navy, und müßt es mit den riesigen Flottenverbänden des Feindes aufnehmen. Colony



*Auf Kollisionskurs! Nun sind wir sehr nahe an den riesigen Kampfroboten herangeflogen. Sein gezieltes Abwehrfeuer aus den zahlreichen Geschützen macht uns schwer zu schaffen, aber nur so nah läßt sich die Bombe exakt platzieren*



*Bei Missionen auf den Planetenoberflächen werden Nebel- und Lens-Flare-Effekte eingesetzt, so daß man aus dem Staunen nicht mehr herauskommt*

Wars: Vengeance macht nicht nur bei der Story da weiter, wo der erste Teil aufgehört hat. Die Grafik-Engine wurde um ein Vielfaches verbessert und wartet wieder mit spektakulären Effekten auf. Waren die **Großraumschiffe** in den Weltraumschlachten gut modelliert, haben die Designer im Sequel noch eins draufgelegt. Mit detaillierten Texturen wirken die Metallkolosse äußerst authentisch. Auch die

Schlacht mit und zwischen den Kreuzern wirkt noch effektvoller und spektakulärer. Vergleichbar wäre dies mit den Kämpfen in den TV-Serien Babylon 5 und Deep Space Nine. Großkalibrige Geschütze, taktische Gefechts-sprengköpfe und Schwärme von kleinen Jägern sorgen für ein episches Gefühl. Es ist einfach eine Klasse für sich, wenn man an der Oberfläche eines Sternenerstörers entlang fliegt und dabei mit seinen Lasern versucht, die Schutz-

**„Riesige Großraumschiffe geben sich atemberaubende Schlachten in den Tiefen des Alls, und Ihr seid mittendrin.“**



*Im Anflug auf ein Großkampfschiff der Navy. Die blauen Blitze zeigen an, daß die Schutzschilde noch aktiv sind und Eure Laser nichts ausrichten*



*Einfach gigantisch! Die Schlachtschiffe der beiden verfeindeten Parteien sind bildschirmfüllend und strahlen ein großes Machtpotential aus*



hülle zu durchbrechen. Eine weitere Neuheit bei Colony Wars: Vengeance sind die unterschiedlichen Missionstypen, die auch teilweise auf den **Planetenoberflächen** stattfinden. So gilt es zum Beispiel, eine Bodenstation gegen anrückende Feindtruppen zu beschützen. Diese bestehen nicht nur aus flinken Gleitern, sondern auch aus einem riesigen, spinnenartigen **Kampfboter**. Wieder soll eine nicht-lineare Missionsstruktur, die von 26 computeranimierten Sequenzen in gewohnt bestechender Kinoqualität umrahmt wird, für ein einzigartiges Weltraumspektakel sorgen. Dabei ist das gesamte Geschehen nicht mehr so anonym wie im ersten Teil. Verschiedene Haupt- und Nebencharaktere beleben die gesamte Szenerie mit ihren unterschiedlichen Ansichten und Handlungsweisen. Am Design für Raumschiffe und Waffen

## Die drei unterschiedlichen Perspektiven bei Colony Wars: Vengeance



Die beiden Blickwinkel aus dem Cockpit unterscheiden sich durch die verschiedene Anordnung der Instrumente und den Wegfall einiger Details. Wer hingegen den gesamten Raumjäger im Blick haben will, kann auf die Außenperspektive zurückgreifen. Alle drei lassen sich aber optimal spielen, wobei Anfänger sich an eine der beiden Innenansichten halten sollten.

wurde ebenfalls kräftig gewerkelt: 22 verschiedene **Waffensysteme** (Raketen, Bomben und Laser) und eine große Zahl an Raumschiffen werden Euch zur Verfügung gestellt. Weiterhin wird es eine Aufrüstungsoption für Schilde, Bordwaffen und Manövrierfähigkeit geben, mit der Ihr noch effektiver kämpfen könnt. Sobald Ihr während eines Kampfes Schaden erleidet, wird sich das Flugverhalten Eurer Jäger und Bomber verän-

dern. Für dieses realistische Erlebnis sorgen die verbesserte Flugphysik und die aufwendigen Kollisionsroutinen. Via Analog-Controller übernehmt Ihr die Steuerung über Euer Raumschiff und

fliegt so elegant durch die Weiten des Weltalls. Dabei könnt Ihr wieder aus drei verschiedenen Perspektiven wählen: zwei Cockpit-Perspektiven und die Außenperspektive. Alle drei sind schon wie im ersten Teil optimal für das wilde Geballer geeignet. (Udo L.)



Die verschiedenen **Waffensysteme** werden wieder einmal perfekt in Szene gesetzt. Hell erstrahlen die Lasergeschütze, und für spektakuläre Explosionen sorgen Raketen und Bomben



Direkt vor dem Abschuß. Der feindliche Jäger ist direkt vor uns. Mit flinken Manövern versucht er noch auszubrechen, kann aber einem gezielten Laserbeschuß nicht standhalten und wird zu Millionen kleiner Teile pulverisiert



Sind die Schutzschilde erst einmal dahin, könnt Ihr sorglos an die **Großraumschiffe** heranfliegen und sie auseinandernehmen. Bei gezieltem Beschuß fliegen einzelne Panzerplatten in die Weiten des Alls



Während der Missionen bekommt Ihr von Euren Begleitschiffen meist neue Anweisungen, die Euch mittels Sprachausgabe und Textpassagen erläutert werden

**„Neue Raumschiffe und mehr Waffensysteme lassen das Herz eines jeden Freiheitskämpfers wild schlagen“**

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
**November**

ERSTER EINDRUCK  
**super**

### INFO Colony Wars: Vengeance

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 19+



„Colony Wars: Vengeance ist schon jetzt besser als sein Vorgänger“

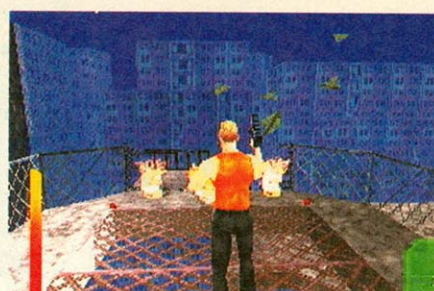




Während des Abenteuers könnt Ihr neben dem Recken Korben Dallas auch mit der smarten Leeloo agieren



In The Fifth Element trifft Ihr auf die Original-Filmgegner. Insgesamt erwarten Euch 16 unterschiedliche Bösewichter auf Eurem Abenteuer



Gewaltig: Es begegnen Euch immer wieder Grafik-Schmankerln wie diese Explosionseffekte

Bruce rettet die Welt

# The Fifth Element

Kalisto präsentiert mit *The Fifth Element* eine vielversprechende Filmumsetzung. Die Preview-Version läßt jedenfalls auf ein qualitativ gutes 3D-Action-Adventure à la Tomb Raider hoffen

Das futuristische Kinospettakel *The Fifth Element* war ein absoluter Kassenschlager. Nun findet Luc Bessons Machwerk seinen Weg in die virtuelle Spielwelt. Die Handlung der Co-Produktion zwischen der Filmgesellschaft Gaumont Multimedia und der Softwareschmiede Kalisto Entertainment lehnt sich stark an das Filmvorbild an. Ein Komet, der sich unaufhaltsam der Erde nähert, bedroht den blauen Planeten. Als Korben Dallas (Bruce Willis) oder als hübsche Leeloo (Milla Jovovich) habt Ihr die Aufgabe, vier antike Elemente (Steine) zu suchen, um das drohende Unheil abzuwenden. Ihr beginnt Euer Abenteuer, das Euch durch insgesamt 15 Levels führt, in einer futuristi-

schen Metropole. Dabei trifft Ihr auf 16 Original Filmgegner. Das Gameplay erinnert stark an Kalistos Werk *Nightmare Creatures*. Ihr habt die Möglichkeit, Eure Gegner zu treten oder mit einer Waffe zu erledigen. Zu Anfang besitzt Euer Held lediglich eine Pistole, deren Munitionsvorrat glücklicherweise nicht limitiert ist. Im weiteren Verlauf des Spiels könnt Ihr Euer Inventar durch Aufsammeln futuristischer Ballermänner mächtig aufstocken. So findet Ihr beispielsweise Lasergeschosse mit unglaublicher Zerstörungskraft. Als besonderer Clue besitzt Euer Recke diverse Special Moves, mit deren Hilfe Ihr Eure Gegner wirkungsvoll beseitigt. Ihr könnt z.B. einen gewagten Sprung in Richtung des Gegners ansetzen und diesen während der Flugphase mit Schüssen attackieren. Gekonnt rollt Ihr Euch dann bei der filmreifen „Landing“ in guter alter Bruce-Willis-Manier auf dem Boden ab. Die Aggressoren

lassen

sich jedoch auch durch schmerzbringende Trittkombos beseitigen, die durch die Aktionstasten ausgeführt werden. Um dem Kugelhagel des Feindes auszuweichen, kann Euer Held durch Betätigung der L- bzw. R-Tasten einen fixen Satz nach rechts oder links machen. Anfängern bietet das Spiel eine kleine Einstiegshilfe: Der Tutorial-Modus führt Euch die

grundlegenden Aktionsmöglichkeiten der beiden Helden auf dem Bildschirm vor. Nun zum technischen Aspekt: Nachdem uns schon das Gameplay stark an *Nightmare Creatures* erinnert hat, so kann auch dieser Bereich die nahe Verwandtschaft nicht leugnen. Die 3D-Engine des Horror-Games wurde komplett überarbeitet und in *The Fifth Element* eingebaut. Auch die sehenswerten Licht- und Explosionseffekte des „Vorgängers“ wurden übernommen. Durch die authentischen Texturen und die sechs Titel des Original-Soundtracks schafft das Spiel eine dichte und filmnahe Atmosphäre. Die Suche nach den Elementen kann laut Entwickler im September losgehen. (Udo L.)



Bevor Ihr in ein erstes Abenteuer startet, solltet Ihr Euch mit der Steuerung der Recken vertraut machen. Dazu werden Euch die grundlegenden Aktionsmöglichkeiten der Helden auf dem Bildschirm vorgeführt

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

GEPLANT FÜR  
September

ERSTER EINDRUCK

gut

## INFO The Fifth Element

Hersteller/Vertrieb: Kalisto/SCED  
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 15



„Actiongeladenes 3D-Adventure mit der Lizenz zum Erfolg“



Der Tod lauert überall

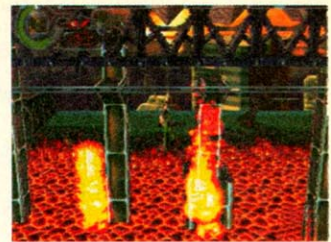
# C: A Contra Adventure

Konami setzt die Serie um das **actiongeladene Shoot 'em Up** weiter fort  
- jedoch **ohne Zwei-Spieler-Modus**

Die gesamte Contra-Serie hatte neben mannigfaltigen Explosionen,

einem actiongeladenen Gameplay und einem hohen Schwierigkeitsgrad auch den

obligatorischen Zwei-Spieler-Modus gemeinsam. Bei Konamis neuem Streich wird man nun mit dieser Tradition brechen und eine reine Ein-Mann-Show veranstalten. Als Einzelkämpfer müßt Ihr Euch wieder mit etlichen Waffen- und Power-Upgrades durch die virtuelle Landschaft kämpfen und so ziemlich alles in die Luft jagen, was erscheint.



Unser Held kann auch an Stangen entlanghangeln oder auf erhöhte Positionen klettern und springen



Kawumm! Die gewohnten mannigfaltigen Explosionen werden auch bei C: A Contra Adventure wieder mit von der Partie sein

Dabei sind die gesamten Objekte, Figuren und Hintergründe fast ausschließlich auf Polygonbasis erstellt worden. So wird uns auf jeden Fall eine sehr gute Grafik erwarten, die auch diesmal nicht mit Spezialeffekten und herrlichen Explosionen geizen wird. (Udo L.)

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

## INFO C: A Contra Adventure

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 10



GEPLANT FÜR  
August USA

ERSTER EINDRUCK  
**gut**

„Nicht ganz traditionsbewußt wird die actiongeladene Serie fortgesetzt - Let 's blast 'em all“

## LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM (wenn nicht anders angegeben!)

|                         |                     |                           |
|-------------------------|---------------------|---------------------------|
| Abes Odyssee            | Final Fantasy 7     | Stadt d. v. Kinder        |
| Alien Trilogy           | Fade to Black       | Syndicate Wars            |
| Alone i. t. Dark        | G-Police            | The Note                  |
| Ark of Time             | Gex 3D / Rayman     | Tomb Raider 1 oder 2      |
| Baphomets Fluch 1&2     | Hercs Adventure     | Turok (N64)               |
| Blazing Dragons         | Kings Field         | Vandal Hearts             |
| Broken Helix            | Legacy of Kain      | War Hammer                |
| Casper                  | MDK                 | Warcraft 2                |
| Castlevania             | Myst                | Wing Commander 3&4        |
| Chronicles of the Sword | Nightmare Creatures | Wild Arms                 |
| Clock Tower             | One                 | X-Com oder Z              |
| Command & Conq. 1       |                     | Lösungsbücher in Farbe:   |
| Command & Conq. 2       |                     | Breath of Fire 3 - 24,95* |
| D oder Diablo           |                     | Deathrap Dungeon - 19,95  |
| Discworld 1&2           |                     | Final Fantasy 7 - 29,80   |
| Excalibur               |                     | Tomb Raider 1 - 19,95     |
|                         |                     | Tomb Raider 2 - 19,95     |

noch erhältlich  
Riven - Myst 2  
Suikoden

## ZUBEHÖR:

|                                                   |                                                     |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
|                                                   | RGB KABEL 19,- DM<br>(Importspele laufen in Farbe!) |
| 1MB MEMORY 25 DM<br>(Viele verschiedene Farben)   | 8MB MEMORY 35 DM<br>(Viele verschiedene Farben)     |
| 24MB MEMORY 55 DM<br>(Viele verschiedene Farben)  | JOYPAD 23,- DM<br>(Viele verschiedene Farben)       |
| X-PLORER 89,- DM<br>(Die Game Buster Alternative) | RGB + AUDIO 25 DM<br>(Sound Sound Sound)            |
| LIGHTGUN 39,- DM<br>(Pointer f. Lightgun 45,- DM) | LINKKABEL 19,- DM<br>(Mehr Spaß beim Spielen)       |
| PADVERLÄNG. 19 DM<br>(2 Meter)                    | PAL-BOOSTER 45 DM<br>(NTSC -> PAL)                  |

**GAME BUSTER INKL.  
CODEPOWER 99,- DM**

**DUAL SHOCK PAD 39,- DM**  
(Transparent Look & Super Shock)

**BESTELLHOTLINE:**

TEL. BESTELLANNAHME Mo-Fr. 08-21 Uhr & Sa. 08-14 Uhr

**04131 / 850610**

**FAX: 04131/**

**850620**  
Händleranfragen  
erwünscht

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM - Ab 6 Heften/Zubehör-Artikel liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

# GAME BUSTER

Tausende Game Buster Codes  
zu über 320 PlayStation  
Spielen!

# CODEPOWER

**DIE ULTIMATIVE  
SAMMLUNG FÜR  
DEINEN GAME BUSTER  
NUR 19,80 DM**

CDG MEDIA  
A. d. Sandbergen 5  
21337 Lüneburg  
www.spieleloesungen.de

# PLAYSTATION CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und  
Tips für Deine PlayStation!

# #3

**DIE DRITTE AUSGABE  
MIT TOP AKTUELLEN  
CHEATS & TRICKS  
NUR 14,80 DM**



## Polizeiarbeit mit Mechs

# LAPD 2100 A.D.

Ein **großer technischer Aufwand** und der **Zwei-Spieler-Modus** sollen für ein brachiales Spielvergnügen sorgen

**W**er schon immer davon geträumt hat, als Polizist mit Blaulicht und Sirenen für Ordnung zu sorgen, der ist hier leider am falschen Platz. Vielleicht nicht ganz, denn gegen die kriminellen Organisationen müßt Ihr auch bei LAPD 2100 A.D.



Eine gute Grafik, die viele Effekte zu bieten hat, soll für ein exzellentes Ambiente sorgen

kämpfen, jedoch auf eine ganz andere Art und Weise. Im 22. Jahrhundert hat eine kriminelle Welle Los Angeles überschwemmt, und Ihr müßt nun für Ordnung sorgen. Mit Eurem **Mech**, der sich auch in ein schnelles Hovercraft transformieren kann, stapft Ihr durch die zwölf Levels und macht Jagd auf die Kriminellen. Vor jeder Mission könnt Ihr aus einem großen Waffenarsenal Eure Kampfmaschine bestücken. Nicht nur sinnloses Umherballern wird Euch zum Ziel bringen, sondern auch eine überlegte, taktische Vorgehensweise. Zwischen den Missionen werden gerenderte Video-Sequenzen



Euer **Mech** kann mit verschiedenen Waffengattungen bestückt werden, um so allen Anforderungen gerecht zu werden

für eine optimale Stimmung sorgen. Der Zwei-Spieler-Modus wird zum einen das

Death Match anbieten und zum anderen eine kooperative Spielweise. (Udo L.)

|                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>INFO LAPD 2100 A.D.</b><br>Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts<br>Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12<br>GEPLANT FÜR<br><b>September</b><br>ERSTER EINDRUCK<br><b>nicht mögl.</b> | Action ...<br>Strategie ...<br>Abenteuer ...<br>Geschick ...<br>Simulation ...<br>1-2<br>„Rasantes Shoot 'em Up, das mit einer guten Steuerung und exzellenter Grafik für viel Furore sorgen kann“ |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

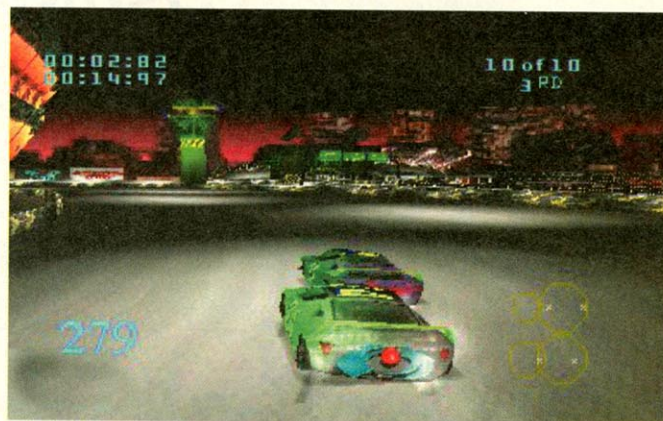
## Fit für die Zukunft

# Jeff Gordon Racing

Mit über **300 Sachen** soll es rasant über **virtuelle Pisten** gehen

**J**eff Gordon ist hierzulande nur den wenigsten Leuten ein Begriff, denn der gute Mann verdient sein Geld in der nordamerikanischen NASCAR-Serie. ASC hat sich nicht nur den Namen für ihren futuristischen Racer sichern können, sondern auch die Zusammenarbeit mit dem Rennstar. Mit

über 300 Sachen soll es hier über phantasievolle High-Speed-Tracks gehen. Dabei zielt Jeff Gordon Racing weniger auf Realismus ab (obwohl man auf Fahrphysik achtet), sondern der Spaß steht hier im Mittelpunkt: Also Gas geben und den **Geschwindigkeitsrausch** genießen. Die Ab-



Erst bei Überholmanövern wird der optimale **Geschwindigkeitsrausch** vermittelt

nutzung der Reifen spielt ebenfalls eine große Rolle. So wird Euch anhand einer eigenen Anzeige immer vor Augen geführt, wie der momentane

Gummistatus ist. Die Endversion soll mit einer HiRes-Grafik aufwarten und knapp zwölf Kurse bieten, die alles andere als einfach sind. (Udo L.)



Auch waghalsige Sprünge werden Euch bei Jeff Gordon Racing erwarten



Die Lichteffekte werden für viel Staunen sorgen

|                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>INFO Jeff Gordon Racing</b><br>Hersteller/Vertrieb: ASC Games/k.A.<br>Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.<br>GEPLANT FÜR<br><b>Februar 1999</b><br>ERSTER EINDRUCK<br><b>nicht mögl.</b> | Action ...<br>Strategie ...<br>Abenteuer ...<br>Geschick ...<br>Simulation ...<br>1-2<br>„Mit HiRes-Grafik und einer guten Steuerung kann JGR um die ersten Plätze mitfahren“ |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



Rasante Wasserspiele

# Dead in the Water

ASC Games sorgt für **explosive Twisted Metal-Stimmung** auf dem Wasser

Freunde von martialen Actionspielen, wie z.B. Twisted Metal oder Vigilante 8, bekommen in diesem Jahr noch mehr Softwarenachschub. Nachdem sich Twisted Metal 3 schon angekündigt hat, sorgt ASC Games für Zündstoff auf dem Wasser. Mit PS-

starken Motorbooten, die mit allerlei Waffen (Taser, Raketen, Granaten, etc.) und Power Ups (Unsichtbarkeit, Turbo-Boost, etc.) ausgerüstet werden, geht es auf die destruktive Bootsfahrt. Die verschiedenen Schiffe haben nicht nur unterschiedliche Eigenschaften, sondern jeder Fahrer hat seine Eigenheiten. So gibt es in dem achtköpfigen Fahrerfeld z.B. ein Trio von Baywatch-Girls oder einen ehemaligen Piraten. Der unterschiedliche Wellengang soll bei der rasanten Hatz für einen neutralen, nicht berechenbaren Faktor sorgen. Die Kurse führen Euch in die unterschiedlichsten Regionen dieser



Mit den PS-starken Motorbooten geht es heiß zur Sache. Mit Dual Shock-Unterstützung soll ein noch realeres Feeling entstehen



Tolle Lichteffekte, wie z.B. Lens Flare, sorgen für eine optimale Stimmung

Welt: Es gibt z.B. einen Grand Canyon-Level oder eine Stage in der bitterkalten Antarktis. (Udo L.)

|                                                                                                                                                                      |                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>INFO Dead in the Water</b><br>Hersteller/Vertrieb: ASC Games/k.A.<br>Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 10<br>GEPLANT FÜR 4. Quartal<br>ERSTER EINDRUCK nicht mögl. | Action ●●●<br>Strategie ●●●<br>Abenteuer ●●●<br>Geschick ●●●<br>Simulation ●●● |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|

„Rasantes Action-Spektakel, das Vigilante 8 und Twisted Metal 3 Konkurrenz machen kann“

## GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1  
TEL. + FAX: 0 52 44/6 49 59

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

### Sony Playstation

|                      |          |
|----------------------|----------|
| Alundra              | os 748.- |
| Armoured Core        | os 748.- |
| Batman & Robin       | os 748.- |
| Breath of Fire 3     | os 748.- |
| Colin Mc Rae Rally   | os 748.- |
| Constructor          | os 748.- |
| Dead or Alive        | os 698.- |
| Dual Shock Pad       | os 498.- |
| Forsaken             | os 748.- |
| Frankreich WM 98     | os 698.- |
| Ghost in the Shell   | os 748.- |
| Golden Goal 98       | os 748.- |
| Gran Turismo         | os 698.- |
| Hugo                 | os 748.- |
| Klona                | os 748.- |
| Men in Black         | os 748.- |
| Need for Speed 3     | os 698.- |
| One                  | os 748.- |
| Parasite Eve us      | os 998.- |
| Premier Manager 98   | os 748.- |
| Road Rash 3D         | os 698.- |
| Super Pang           | os 698.- |
| Supercross           | os 748.- |
| Tekken 3 us          | os 998.- |
| War Games            | os 748.- |
| World Rally Champion | os 748.- |
| Vigilante 8          | os 748.- |
| Youngblood           | os 748.- |

### NINTENDO 64

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Aero Gauge            | os 998.-  |
| Banjo & Kazooie* Juli | os 698.-  |
| Bio Freak's           | os 998.-  |
| Bust a Move 2         | os 898.-  |
| Dual Heroes           | os 948.-  |
| Forsaken              | os 998.-  |
| Frankreich 98 WM      | os 948.-  |
| GASP                  | os 998.-  |
| Gretzky Hockey 98     | os 998.-  |
| GT 64                 | os 998.-  |
| Mystical Ninja Goemon | os 1098.- |
| NBA Courtside         | os 748.-  |
| Rampage World Tour    | os 998.-  |
| Robotron X            | os 998.-  |

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

Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandkosten os 80.-/ EMS os 120.-;

Versandspesen für's Ausland os 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

## MEDIATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation  
→ Sega Saturn  
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64  
→ Super Nintendo  
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

### Sony PlayStation:

|                        |        |        |
|------------------------|--------|--------|
| adidas Power Soccer 98 | D neu  | 89,90  |
| Breath of Fire III     | US neu | 119,90 |
| Cardinal Syn           | D neu  | 85,00  |
| CyBall Zone            | D neu  | 89,90  |
| Everybody's Golf       | D neu  | 79,90  |
| Frankreich 98 (die WM) | D neu  | 89,90  |
| Gran Turismo           | D neu  | 88,00  |
| Heart of Darkness      | D neu  | 94,00  |
| Men in Black           | D neu  | 89,90  |
| Road Rash 3D           | D neu  | 89,90  |
| Spice World            | D neu  | 59,90  |
| Super Pang Collection  | D neu  | 89,90  |
| Treasures of the Deep  | D neu  | 88,00  |
| Vigilante 8            | D neu  | 89,90  |
| Viper                  | D neu  | 89,90  |
| WCW Nitro              | D neu  | 89,90  |
| World League Soccer 98 | D neu  | 79,90  |
| Wreckin' Crew          | D neu  | 89,90  |
| Dual Shock Controller  | D neu  | 59,90  |
| Scorpion Light Gun     | D neu  | 79,90  |
| Real Arcade Light Gun  | D neu  | 119,90 |
| Top Gear Lenkrad       | D neu  | 149,90 |

PSX-Multinormumbau (PAL/NTSC) in 24 Stunden DM 39,90 sofort DM 59,90

8800 nur incl. Dual Shock Controller 139,90

GRAN TURISMO

PlayStation

Wir haben ständig über 300 verschiedene PSX-Titel am Lager!

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,-).





Euer Charakter erwirbt im Laufe des Abenteuers 50 unterschiedliche **Kampftechniken**, mit deren Hilfe er sich der Gegnerscharen erwehrt



Grafische Finessen, wie tolle Transparenzeffekte, werden in *Ninja: Shadow of Darkness* natürlich auch enthalten sein



Im Spielverlauf trefft Ihr auf **Goblins**, schwarze Ninjas, Trolle oder Drachen, die Euch das Leben schwermachen

## Der schleichende Tod

# Ninja: Shadow of Darkness

**Core Design** entführt Euch in ihrem neuesten **3D-Action-Spiel** *Ninja: Shadow of Darkness* in das **mittelalterliche Japan**, wo Ihr Euch mit Trollen, Goblins und anderen unfreundlichen Geschöpfen herumzuschlagen habt

Das frühe Japan wurde in zwei Teile gespalten, die jeweils von mächtigen Kriegsherren regiert wurden. Jeder dieser machtbese-

senen Staatsoberhäupter schickte riesige Armeen von Männern in den Krieg, um das komplette Land zu beherrschen. Lange Jahre des Krieges zogen ins Land, ohne daß sich einer der Aggressoren auch nur einen kleinen Vorteil verschaffen konnte. Katasaki, einer der beiden Führer, erkannte die scheinbar ausweglose Situation und suchte Hilfe in einem mächtigen Verbündeten, dem Lord der Dämonen, **Batanaka**. Um dessen gewaltige Unterstützung zu erhalten, mußte der Kriegsherr jedoch zwei Bedingungen erfüllen: Er sollte aus seinem Volk 25 junge Menschen zu Ehren des Dämonen opfern und seine Seele an Batanaka abtreten. So geschah es, daß während einer Zeremonie tatsächlich die geforderte Menge unschuldiger Menschen geopfert wurde und der naive Kriegsherr seine Seele verkaufte. Jedoch hielt sich Batanaka nicht an seinen Teil der Abmachung. Im Gegenteil: Er schickte eine mächtige Dämonenarmee aus, um die Dörfer des Landes zu vernichten. Er selber zog sich zurück in Katasakis Schloß,

von wo aus er seine fiesen Pläne schmiedete. Ausgerechnet ein unerfahrener Ninja namens Kurosawa wollte die Schreckensherrschaft des Dämonenlords beenden und machte sich auf zum Schloß des Bösewichts. In die Rolle des mutigen Kämpfers schlüpft Ihr natürlich und trefft während Eures 3D-Abenteuers auf **Goblins**, Trolle, Drachen, schwarze Ninjas und andere üble Wesen. Im Spielverlauf erlernt Ihr mehr als 50 verschiedene **Kampftechniken** mit denen Ihr Euch der Gegnerscharen erwehren müßt. Ninja ist ein 3D-Action-Adventure, in dem Ihr vier unterschiedliche **Welten** mit 12 ausgedehnten Spiellevels, inklusive Katakomben, Friedhöfe, brennende Dörfer,

Abwechslungsreichtum: Die Locations wurden sehr unterschiedlich gestaltet und lassen somit keine Langeweile aufkommen

düstere Waldgebiete und Vulkane, entdecken müßt. Dabei sollen Euch ein riesiges Waffenarsenal und diverse magische Zauberformeln zur Verfügung stehen. Um das Abenteuer erfolgreich beenden zu können, müßt Ihr außerdem kleinere Rätsel lösen. Mutige Ninjas müssen sich aber noch bis zum September des Jahres gedulden. (Udo L.)



Eure Aufgabe besteht darin, das Land von der Herrschaft des Dämonenlords **Batanaka** zu befreien



Euer Ninja muß während seines Abenteuers insgesamt vier verschiedene **Welten**, die in 12 Unterlevels unterteilt sind, erfolgreich meistern

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
September  
ERSTER EINDRUCK  
**nicht mögl.**

## INFO *Ninja: Shadow of Darkness*

Hersteller/Vertrieb: **Core Design/Eidos**  
Schwierigkeitsgrad: **k.A.** Levels: 4



„Vielversprechendes 3D-Action-Adventure mit guter Story“



# SENTINEL

returns

ANZEIGE

## SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatsächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.



## SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.  
Wo strategiesches Können Leben rettet.  
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.  
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebenen sie sich so den Weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach, oder? Tja, anfangs vielleicht...  
Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...



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

© 1998 No Name Games Limited. Published under exclusive licence from No Name Games Limited by Psygnosis Limited. Based on an original concept by Geoff Crammond. Programmed by Hookstone Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are "TM" or © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.





So wie dieser Level sehen viele im dritten Crash Bandicoot aus. Die Devise lautet: Weniger Side-Scrolling, mehr 3D-Level

## Die Rückkehr des Beuteltieres

# Crash Bandicoot 3

Und Ihr habt gedacht, mit dem Ende von **Dr. Cortex** wäre alles vorbei, die Welt gerettet? Ein neuer **Bösewicht** bedroht den Planeten, und wieder ist es an **Crash Bandicoot**, seines Zeichens hüpfender Beuteldachs und **Weltretter**, unsere Erde vor dem Unheil zu bewahren



Wenn sich der Kugelfisch aufbläst, ist der Kontakt tödlich, wird er wieder kleiner, kann Crash ihn wegwirbeln

**D**iejenigen unter Euch, die Crash Bandicoot 2 bis zum Ende durchgespielt haben, werden sich erinnern, wie das Ende von Dr. Cortex' Plänen, die Welt zu beherrschen, aussah. Sein Raumschiff, von dem aus er Crash zum Sammeln der wichtigen Kristalle überredet hatte, explodiert, und die Trümmer stürzen zur Erde. Die Handlung von Crash 3 nimmt an dieser Stelle den Faden auf. Der größte Teil der Trümmer stürzt auf einen Tempel, der auf der Inselgruppe liegt,

auf der auch schon die beiden ersten Teile der Crash-Reihe spielten. Durch den Aufprall wird der Tempel zerstört, und aus den Trümmern steigt ein dunkler Schatten empor, der sich bald als Uka Uka entpuppt, dem bösen Zwillingbruder der Federmaske Aku Aku, die in den vergangenen Teilen als Schutzschild für Crash diente. Uka Uka macht sich zum Böß von Dr. Cortex, der natürlich den Absturz seines Raumschiffs überlebt hat. Er macht ihn wegen seines Versagens in den ersten bei-



Wie gewohnt könnt Ihr in Bonusrunden gefahrlos auf Äpfeljagd gehen. Solltet Ihr abstürzen, könnt Ihr es gleich noch einmal probieren, ein Leben verliert Ihr nicht

den Teilen zur Schnecke und gibt ihm dann den Auftrag, die Kristalle, die er in der Gegenwart nicht erlangen konnte, in der Vergangenheit zu suchen. Natürlich muß Crash alles tun, um dies zu verhindern. Daher reist auch er mit Hilfe einer Zeitmaschine in der Geschichte zurück und sammelt in gewohnter Manier die lilafarbenen Kristalle ein. Unterstützt wird Crash dabei von seiner Schwester **Coco**, die wir noch



Coco, die kleine Schwester von Crash, muß bei einem wilden Tigertritt über die **Chinesische Mauer** ihr ganzes Können aufbieten

aus dem zweiten Teil kennen. Coco gibt ihrem Bruder aber nicht nur Tips (wie in Crash 2), Ihr könnt diesmal auch die Steuerung der couragierten Dame übernehmen. In der uns vorliegenden Version konnten wir uns schon von den Fähigkeiten des Mädels überzeugen. Coco reitet auf einem knuddeligen Tiger über die **Chinesische Mauer** und weicht dabei gekonnt knechtenden Kulis und fliegenden Drachen

**„Tolle Grafik und verbessertes Gameplay, ich kann das Release kaum abwarten“**



Am Ausgang des Levels verabschiedet sich **Coco** von ihrem neuen Freund, dem kuschligen Tiger





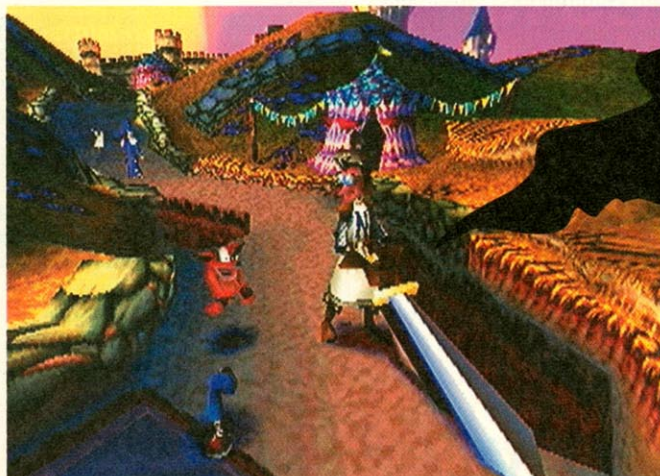


Dieser Typ löst mit dem Hebel steinerne Säulen aus der Decke, die Crash springend überwinden muß, erst dann kann der Arbeiter weggewirbelt werden



Kommt Crash diesem Ritter mit seinem zu schweren Schwert zu nahe, wird dieser stinksauer und schaut grimmig drein ...

aus. Wie schon im zweiten Teil können Crash und jetzt auch Coco auf eine Reihe von Fortbewegungsmitteln zurückgreifen. So schnappt sich Crash im Dinosaurierlevel einfach einen jungen T-Rex und reitet



... Aber nicht nur das, Crashs Unterleib macht sich nach dem Schnitt selbständig und läuft davon

seitigt Crash aufdringliche Haie und giftige Kugelfische sozusagen im Flossenumdrehen. Um der Schar von Feinden Herr zu werden, kann Crash auf seinen bewährten Wirbelangriff zurückgreifen, der ihm die meisten Gegner vom Hals schafft. Da ihm im dritten Teil aber viel mehr Feinde das Leben schwermachen, werdet Ihr des öfteren Zeuge sein, wie Crash über den Jordan geht. Dabei verabschiedet sich der kleine Dachs nie auf dieselbe Weise von dieser Welt. Erwischt ihn bei-

spielsweise einer der Riesenfrösche aus dem Mittelalterlevel, so gibt er Crash einen feuchten Kuß und verwandelt sich dann in einen Prinzen - **Froschkönig verkehrt** also! Und die Pfeilfallen im alten Ägypten scheinen mit Viagra bestückt zu sein, jedenfalls wird Crash nach einem Treffer

stocksteif und fällt dann zu Boden. Vom Gameplay her hat sich auch einiges getan. Waren in Crash 2 noch viele Levels ausschließlich seitlich scrollend, so hat sich der Anteil der **3D-Level** nun dramatisch erhöht. Auch grafisch sind die Veränderungen gut zu sehen. Zwar hat Crash immer noch das hochauflösende Äußere, das schon aus dem zweiten Teil bekannt ist, Naughty Dog konnte aber am Drumherum viel verbessern. Die Reflexionen der Objekte und Figuren wirken jetzt noch realistischer, insgesamt sieht

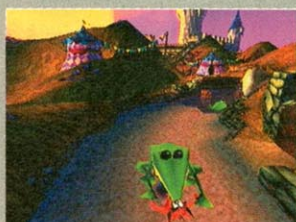
## „Auf Crash Bandicoot ist Verlaß, so macht Weltreiten Spaß“

mit diesem zum Levelausgang. Und wenn das freche Beuteltier auf Tauchstation geht (dieser Level gehört wohl zu den schönsten), ist das **Miniatur-U-Boot** von Nutzen. Mit den eingebauten Torpedos be-

### Froschkönig verkehrt



Selbsthilfe auf amphibisch: Da keine Prinzessin zur Hand ist, küßt der Frosch kurzerhand den armen Crash

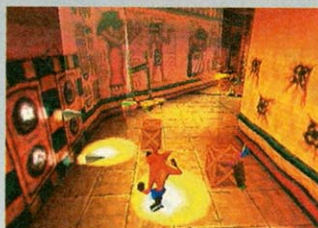


Der Frosch wird zum Prinzen, aber Crash überlebt den allzu feuchten Kuß nicht - kein Wunder, bei der Zunge!

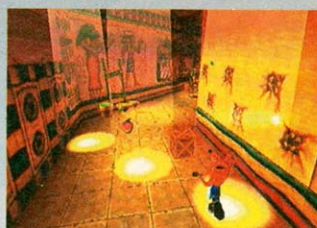


Der Triceratops versteht keinen Spaß. Er verfolgt Euch gnadenlos durch einen Level. Da wird es schwer, alle Äpfel einzusammeln





Läuft Crash in einen Lichtkegel, so löst das eine Pfeilfalle aus, die ihm zum Verhängnis werden kann



Crash wird durch das Gift in den Pfeilen gelähmt, und Ihr müßt beim letzten Checkpoint wieder anfangen

alles sehr viel plastischer aus. Tolle Sache: Crash 3 wird den Dual Shock Controller unterstützen. Nachdem Naughty Dog diese Unterstützung schon in die japanische Version von Crash 2 einbauen konnte (wegen des späteren Japan-Releases), haben die Programmierer damit noch

mehr Erfahrung gesammelt und konnten das „Gerumble“ perfektionieren. Zusätzlichen Spielspaß wird wohl auch der Time Attack-Modus bringen. Hier müßt Ihr möglichst schnell einen Level meistern, um im Vergleich mit Euren Freunden die Nase vorn zu behalten. (Frank F.)



Crash taucht unter! Unter Wasser findet unser Held ein **Miniatur-U-Boot**. Besteigt er es, kann er mit Torpedos um sich schießen

|                                                                                |                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action ...<br>Strategie ...<br>Abenteuer ...<br>Geschick ...<br>Simulation ... | <b>INFO Crash Bandicoot 3</b><br>Hersteller/Vertrieb: <b>Naughty Dog/SCED</b><br>Schwierigkeitsgrad: <b>k.A.</b> Levels: <b>k.A.</b> |
| <b>GEPLANT FÜR</b><br><b>4. Quartal</b>                                        |                                                                                                                                      |
| <b>ERSTER EINDRUCK</b><br><b>sehr gut</b>                                      | „Bunter, witziger, größer! Crash kehrt in alter, aber bewährter Tradition zurück“                                                    |

## Interview mit Jason Rubin

# „Das wird einen Haufen von Programmierern den Mund vor Staunen offenstehen lassen.“

**Exklusiv** für die PlayStation Games stand **Jason Rubin**, Präsident von **NAUGHTY DOG, Inc.**, **Rede und Antwort** zum neuesten **Plattform-Hit** **Crash Bandicoot 3**



**PlayStation Games:** Jason, kannst Du uns kurz ein paar Worte zur Story von Crash Bandicoot 3 sagen?

**Jason Rubin:** Also, nachdem Crash Dr. Cortex am Ende des zweiten Teils besiegt hat, explodiert dessen Raumschiff und die Trümmer stürzen zur Erde.

Der größte Teil davon trifft einen Tempel auf einer der drei Inseln, auf denen schon Crash 1 und 2 stattgefunden haben.

Aus der Ruine des Tempels steigt ein dunkler Schatten empor, der bedrohlich lacht. Dieser Schatten ist der neue Oberbösewicht und Dr. Cortex nur sein Handlanger. In der nächsten Szene des Intros sehen wir dann, wie Aku Aku (die schützende Federmaske, bekannt aus den ersten beiden Crashes) plötzlich sehr nervös wird. Wiederum in der nächsten Szene erfahren wir den Grund für diese Nervosität: als der Schwarze Schatten Dr. Cortex den Auftrag gibt, endlich die wichtigen Kristalle

zu besorgen. Da er in der Gegenwart versagt hat, muß er nun in die Vergangenheit reisen. Ein Blitz zuckt über den Himmel und zeigt uns das Gesicht des Unholdes - es handelt sich um Uka Uka, den bösen Zwillingbruder von Aku Aku.

**PSG:** Worin unterscheidet sich Crash 3 von den ersten beiden Teilen?

**JR:** Crash 3 ist sozusagen der kreative Höhepunkt von vier Jahren Arbeit auf der PlayStation. Wir verwendeten für den dritten Teil nicht nur alle Tricks, die wir für die vorangegangenen beiden Teile entwickelt haben, sondern auch eine Menge neuer Techniken, die wir gerade erst selbst gemeistert haben.

**PSG:** Kannst Du genauer werden?

**JR:** Klar. Da wäre zum einen ein verbessertes Gameplay. Es gibt weniger seitlich scrollende Levels, statt dessen mehr 3D. Außerdem gibt es mehr Gegner. Mark Cerny, der schon das Gameplay für Crash 2 entwickelt hat, ist eben auch erfahrener geworden. Dann gibt es auch einen neuen spielba-



# Kein Porto oder NN!

## -> Lastschrift!

### Information

Lösungshefte ab  
14,90 DM. Weitere  
Artikel erhältlich.

Händleranfragen  
sind erwünscht!

### Zweigstelle

Am Stadtgraben 50  
Im Pavillion Stadtmitte  
48143 Münster

Mo-Fr 11.00 - 18.30  
Sa 11.00 - 14.00

# CROSS

## Computersystems GmbH

### Ladenverkauf

Körnebachstr. 95  
gg. Musikzirkus DO  
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00  
Sa 11.00 - 14.00

### Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

### PSX Software

#### Fun & Sport-Spiele

|                                |      |
|--------------------------------|------|
| Adidas Power Soccer 98         | 89.- |
| Allstar Tennis 2 (Sep)         | 89.- |
| Bombberman Hero                | 79.- |
| Cool Boarders 2                | 89.- |
| Extreme Snowbreak!!            | 66.- |
| Everybody's Golf               | 84.- |
| FIFA Soccer 98                 | 79.- |
| Frankreich 98 - Die Fußball WM | 89.- |
| Golden Goal                    | 89.- |
| ISS PRO 98 (Sep)               | 94.- |
| Jet Rider 2                    | 79.- |
| John Madden NFL 99 (Sep)       | 89.- |
| Nagano Winter Olympics 98!!    | 79.- |
| NBA Fast Break!!               | 59.- |
| NBA Live 98                    | 89.- |
| NBA Pro 98!!                   | 59.- |
| NHL Face Off 98!!              | 69.- |
| NHL Hockey 98                  | 89.- |
| NHL Hockey 99 (Sep)            | 89.- |
| Premier Manager 98             | 99.- |
| Snowracer!!                    | 59.- |
| WCW Nitro                      | 94.- |
| WCW vs. The World              | 89.- |
| World League Soccer            | 79.- |

#### Adventures & Rollenspiele

|                          |      |
|--------------------------|------|
| Alundra                  | 89.- |
| Baphomets Fluch 2!!      | 79.- |
| Batman & Robin (Juli)    | 89.- |
| Blaze 'n' Blade (Sep)    | 89.- |
| Breath of Fire 3 (Juli)  | 89.- |
| Diablo                   | 89.- |
| Final Fantasy 7          | 99.- |
| Ghost in the Shell (Aug) | 89.- |
| Men in Black             | 89.- |
| Treasures of the Deep    | 89.- |
| Xenocracy                | 89.- |

#### Geschicklichkeitsspiele

|                         |      |
|-------------------------|------|
| Kula World              | 89.- |
| Pro Pinball Timeshock!! | 59.- |
| Sentinel 2 (Juli)       | 89.- |
| Super Pang Collection   | 79.- |

#### Shoot-Action

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Armoured Core (Juli)            | 89.-  |
| Blast Radius (Juli)             | 89.-  |
| Blasto (Aug)                    | 79.-  |
| Crime Killer (Juli)             | 89.-  |
| Deathtrap Dungeon               | 94.-  |
| Forsaken                        | 79.-  |
| Ghost in the Shell              | 89.-  |
| Mageslayer (Aug)                | 84.-  |
| Maximum Force (Für Pistolen)    | 84.-  |
| Nightmare Creatures!!           | 69.-  |
| One!!                           | 49.-  |
| Point Blank (Juli)              | 84.-  |
| Point Blank mit G-Con 45 (Juli) | 149.- |
| Reboot!!                        | 59.-  |

|                     |      |
|---------------------|------|
| Shadow Gunner (Aug) | 89.- |
| Spawn               | 74.- |
| Tomb Raider 2       | 94.- |

### PSX Hardware

Shock PSX 289.-  
Silver Value PSX 325.-  
Multi-PSX (US/JP) 359.-  
Umbauchip (US/JP) 39.-

Dual Shock  
59.-



Wheel + Pedals  
139.-



Sony Mouse 59.-  
Action Replay 79.-  
Bag Bundle 69.-  
(Pad+Memory+Tasche)

Multi Tap Box 69.-  
Controllerbunt ab 25.-  
Joysticks ab 59.-  
Predator Pistole 49.-

Infrarot Pads  
69.-



Analog Pad  
44.-



Memory 1 MBit 29.-  
Memory 8 MBit 44.-  
Memory 24 MBit 79.-  
Memory 48 MBit 89.-

Dominator Joystick  
59.-



Verlängerung 10.-  
RGB Scart+Audio 19.-  
Link-Kabel 19.-  
HF-Adapter 29.-

### PSX Software

#### Racing-Games

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Auto Destruct                   | 86.- |
| Cart World Series (Sep)         | 84.- |
| Colin McRae Rally (Juli)        | 89.- |
| F1 '97                          | 99.- |
| Grand Theft Auto                | 89.- |
| Gran Turismo                    | 89.- |
| Indy 500                        | 89.- |
| Jet Rider 2                     | 84.- |
| Moto Racer 2 (Sep)              | 89.- |
| Need for Speed 2                | 59.- |
| Need for Speed 3                | 89.- |
| Newman Haas Racing              | 79.- |
| Powerboat Racing!!              | 69.- |
| Road Rash 3D                    | 89.- |
| San Francisco Rush (Juli)       | 84.- |
| Supercross feat. McGrath (Juli) | 89.- |
| Tommi Mäkinen Rally             | 89.- |
| Touring Car Championship        | 89.- |
| V-Rally!!                       | 69.- |
| Vigilante 8                     | 89.- |

#### Beat'em Up

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| Cardinal Syn                    | 84.-  |
| Bio Freaks (Sep)                | 79.-  |
| Dead or Alive                   | 89.-  |
| Fighting Force                  | 89.-  |
| Streetfighter Collection (Juli) | 85.-  |
| Tekken 3 (JAPAN)                | 119.- |

#### Strategiespiele

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| Command & Conquer 2         | 99.- |
| Com & Con Gegenschlag (Sep) | 84.- |
| Monopoly                    | 79.- |
| Pulse (Fluid) (Aug)         | 79.- |
| Sim City 2000               | 84.- |
| Theme Hospital              | 89.- |
| Ubik (Aug)                  | 84.- |
| War Games (Juli)            | 89.- |
| Warhammer - Dark Omen       | 49.- |

#### Flugsimulationen

|                   |      |
|-------------------|------|
| Ace Combat 2      | 84.- |
| G-Police          | 99.- |
| N20 (Aug)         | 94.- |
| Plane Crazy (Sep) | 89.- |
| Nuclear Strike    | 84.- |
| Viper             | 84.- |

#### Jump'n Run

|                   |      |
|-------------------|------|
| Crash Bandicoot 2 | 89.- |
| Gex 3D            | 84.- |
| Jersey Devil!!    | 49.- |
| Heart of Darkness | 92.- |
| Klonoa            | 89.- |
| Lucky Luke        | 89.- |
| Rascal            | 89.- |
| Skull Monkeys!!   | 69.- |

#### Fast geschenkt!

|            |      |
|------------|------|
| NBA Pro 98 | 59.- |
| One        | 49.- |
| Reboot     | 39.- |
| Snowracer  | 59.- |

### Unsere Spiele des Monats:

## Breath of Fire 3

...mit ca. 40 Stunden Spielspaß,

Breath of Fire Special Edition:

- T-Shirt + Pin + Drachenfigur

nur 109,-

nur

89.-

## War Games

Retten Sie die Menschheit!

Erscheinung im Juli!

nur

89.-

### Top-Angebote

Warhammer  
Dark Omen

44.-



PlayStation

### Die Top-Hits

Colin Mc  
Rae Rally

89.-



PlayStation

Frankreich 98 89.-  
Premier Manager 98 99.-  
Batman & Robin (Juli) 89.-  
N20 (Aug) 94.-

Platin Edition 4  
Command & Conquer 1,  
Formel 1, Tomb Raider,  
Mechwarrior 2  
je nur 45.-

Platin Edition 3  
True Pinball, Worms, Fade to  
Black, Soviet Strike, Skull  
Monkeys, Thunderh. 2  
je nur 44.-

Platin Edition 2  
Micro Machines 3, Pandemonium,  
Panzer General 2, Disruptor,  
Porsche Challenge  
je nur 49.-

Platin Edition  
Crash Bandicoot, Ridge Racer 2,  
Wipe Out 2097, Tekken 2, MDK  
Destruction Derby 2  
je nur 49.-

Heart of  
Darkness  
92.-



PlayStation

Cardinal  
Syn  
84.-



PlayStation

Dead or  
Alive  
89.-



Road  
Rash 3D  
89.-



Alundra  
89.-



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

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse. Post NN zzgl. 10.- DM. Zur Teilnahme am Lastschriftverfahren (Kreditkarte erforderlich!!) fordern Sie bitte unsere Einzugsermächtigung an. Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM Lieferwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk.



ren Charakter, nämlich Coco, Crashs Schwester, die man ja aus dem zweiten Teil kennt. Und dann wären da noch eine Menge Reittiere und Fahrzeuge, wie z.B. ein Baby-Tyrannosaurus, ein Tiger und sogar ein Mini-U-Boot. Meistens wird einem freigestellt, ob man diese Fortbewegungsmittel nutzen will, man kann den Level auch ohne sie zu Ende spielen. Grafisch hat sich auch einiges getan. Der Spieler kann jetzt bis zu zehnmal weiter sehen als in Crash 2, ohne daß ein Grafik-aufbau oder Nebel sichtbar wird.

**PSG:** Wird Crash neue Fähigkeiten haben?

**JR:** Ja, er wird nicht nur alle Moves aus Crash 2 behalten, er hat auch sechs neue „Super Moves“, die er während des Spiels erlernt. Ein paar Beispiele: Crash wird sprinten können, ein neuer, höherer Doppelsprung kommt ebenso zu seiner Bewegungspalette dazu wie ein Super-Bauchplatt-scher, und er wird auch einen Granatwerfer benutzen können. Das Tolle an den neuen Moves ist, daß sie permanent sind, d.h., Crash wird sie danach immer benutzen können. Die Spieler können mit diesen neuen Fähigkeiten in die schon gespielten Levels zurück, um dort dann neue Geheimlevels freizuspüren, die man vorher nicht erreichen konnte.

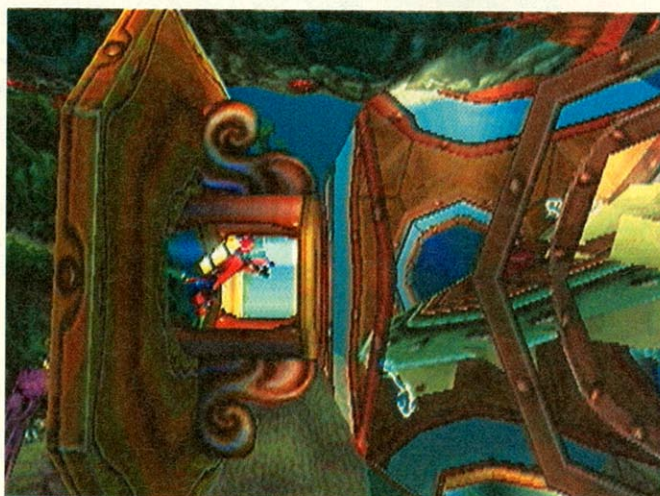
**PSG:** Wie lange habt Ihr an Crash 3 gearbeitet?

**JR:** Die Arbeit an Crash 3 wird insgesamt 10 1/2 Monate dauern. Wir haben viel Erfahrung im Umgang mit der Hardware gesammelt, deshalb haben wir auch immer weniger Zeit für die Fertigstellung der Spiele gebraucht. Zum Vergleich: Für Crash 1 haben wir 18 Monate und für Crash 2 immerhin noch 13 Monate gebraucht. Wir arbeiten halt jetzt effizienter und vergeuden weniger Zeit.

**PSG:** Worauf seid Ihr bei Crash 3 besonders stolz?

**JR:** In einem der Level verwen-

den wir eine neue Engine, auf die wir mächtig stolz sind, ich halte sie für einen der Höhepunkte im Spiel. Um ein bißchen technischer zu werden: Wir verwenden eine neue „z-buffer split reflection“, die wirklich unglaublich ist. Was sie macht, das ist folgendes: In Crash 1 gab es keine Reflexionen (auf dem Wasser o.ä. *Anm. d. Red.*). In Crash 2 hatten wir zwar Reflexionen auf dem Wasser oder dem Eis, der Charakter wurde aber an dem Punkt, wo er ins Wasser eintauchte, abgeschnitten. Das heißt, man sah nur den Körperteil, der aus dem Wasser herausragte. In Crash 3 können wir jetzt beides vereinigen. Man sieht die Reflexion des aus dem Wasser herausragenden Oberkörpers und auch den Rest des Körpers



Wie in 20000 Meilen unter dem Meer - Crash muß der rotierenden Plattform ausweichen, sie ist elektrisch geladen

im Wasser. Und das machen wir nicht nur mit Crash, sondern auch mit der Umgebung und allen Objekten, darunter ein riesiger Triceratops, der Crash mit 30 fps (frames per second) durch einen Level jagt. In Cartoons wie Bugs Bunny o.ä. ist so ein Effekt Standard, aber soweit ich weiß, ist er nie zuvor in 3D-Spielen verwendet worden. Das wird einen Haufen von Programmierern den Mund vor Staunen offenstehen lassen.

**PSG:** Was ist in der letzten Zeit bei Naughty Dog passiert? Was sind Eure Pläne für die Zukunft?



Der kleine T-Rex kann es kaum fassen: Gerade erst hat er das Licht der Urwelt erblickt, da wird er auch schon von Crash als Reittier mißbraucht

**JR:** Wir haben kürzlich Danny Chan und Evan Wells angeheuert, die beide an Gex2 (von Crystal Dynamics *Anm. d. Red.*) mitgearbeitet haben. Wir waren sehr beeindruckt von der Gex 2-Engine und werden die beiden bei unserem nächsten Projekt einsetzen. Nur soviel: Es wird ein PlayStation-Titel sein, aber kein Action-Platt-

formspiel. Das Release ist für Weihnachten '99 geplant.

**PSG:** Wie ist die Arbeit bei Naughty Dog? Der Himmel oder die Hölle auf Erden?

**JR:** Die netteste Hölle, die man sich vorstellen kann. Unglaublich lange Arbeitszeiten mit einem Team, dem die Zusammenarbeit wirklich Spaß macht. Ich denke, das kann man an unseren Spielen auch sehen, oder?

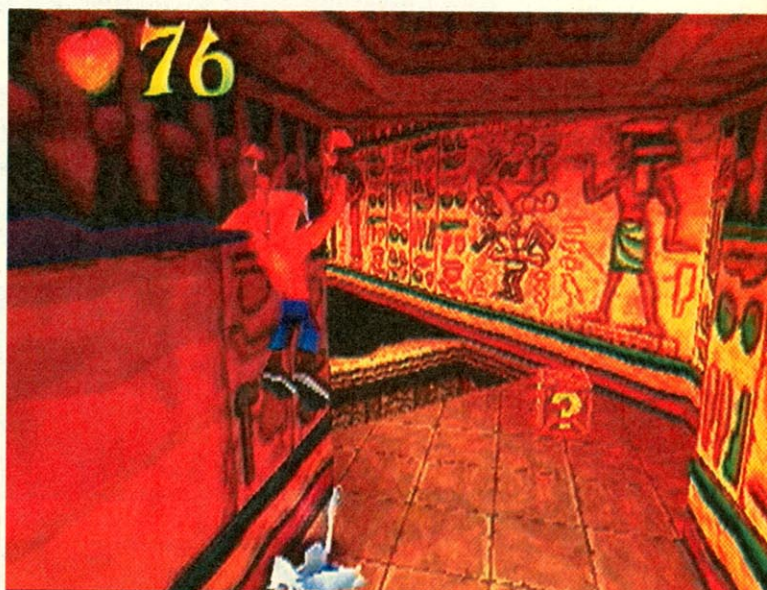
**PSG:** Können wir mit Crash Bandicoot 4 rechnen?

**JR:** Zur Zeit gibt es keine Pläne für einen vierten Teil, aber man kann nie wissen ...

**PSG:** Zum Schluß noch die obligatorische Frage. Was sind derzeit Deine Lieblingsspiele?

**JR:** Gran Turismo, indiziertes Spiel von Rare, Tekken 3.

**PSG:** Danke für dieses Gespräch.



Durch heftiges Springen auf den armen Affen erhält Crash die wertvollen Äpfel





Komplett Deutsch mit  
Originalkommentaren  
von Jochen Mass

**JETZT IM  
HANDEL FÜR  
DM 49,95\***

\*empf. VK

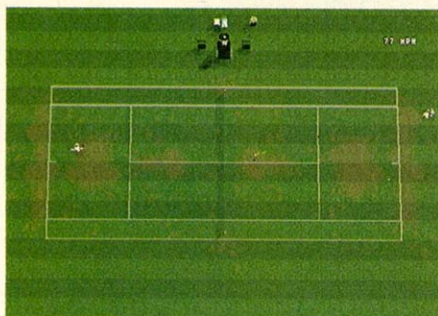
Die Referenz...Formel 1 ist der Hit. **91%** Videogames 9/96  
Birgt schier unbegrenztes Dauerspaßpotential. **90%** Next Level 9/96  
Ist definitiv das beste Rennspiel in der 32bit-Box. **90%** Maniac 9/96



**HOL DIR  
DAS ORIGINAL!!!**



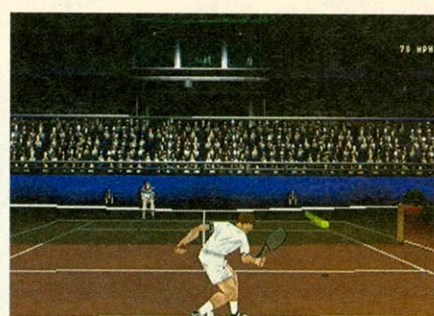




Von allen **Perspektiven** ist die Vogelansicht wohl die merkwürdigste. Die Übersicht ist hier zwar perfekt, dafür kann von einer grafischen Attraktivität wohl keine Rede mehr sein



Ein sicheres Timing ist beim **Aufschlag** vonnöten. Um den Ball möglichst hart zu spielen, solltet Ihr den Cursor möglichst zwischen dem roten und grünen Bereich abstoppen



Mit dieser Perspektive werden zwar nur die absoluten Profis zurechtkommen, dafür kommen in dieser Ansicht die realistischen Animationen am besten zur Geltung

## Advantage Becker!

# Actua Tennis

Die **Britten** von **Gremlin Interactive** erweitern ihre **Actua Sports-Serie** um eine grafisch gelungene **Simulation** rund um den **gelben Filzball**

Nachdem unser Boris nicht mehr an der Weltspitze mitmischte und auch Steffi ihre besten Tage bereits hinter sich gelassen hat, sank die Popularität von Tennis in Deutschland spürbar. Dennoch zählt das Spiel mit dem Filzball nach wie vor zu einer der weltweit beliebtesten Einzelsportarten. Um so verwunderlicher ist es, daß Tennis-Simulationen im Videospielbereich so schwer Fuß fassen. Seit dem Aufkommen der PlayStation versuchten sich bislang nur wenige an

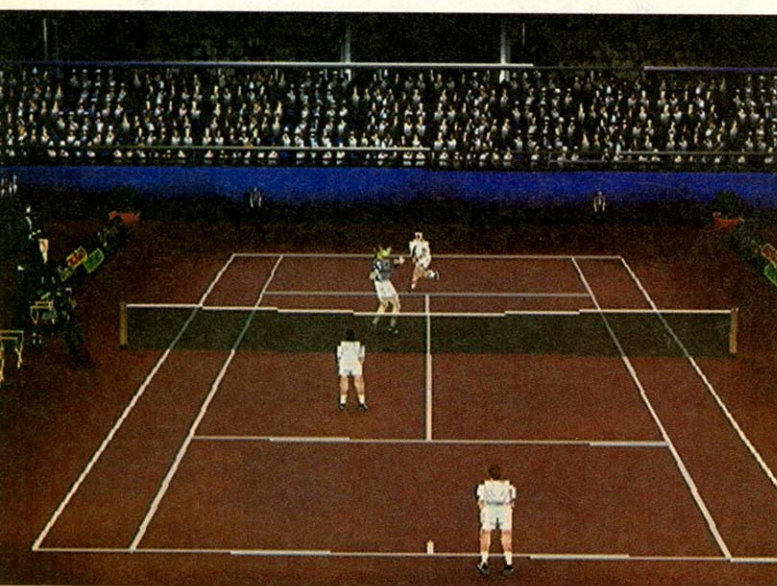
dieser Sportart, und ein größerer Erfolg war noch keiner Firma beschieden. Codemasters Sampras Extreme Tennis beispielsweise gilt trotz des mittlerweile betagten Alters immer noch als das Referenz-Produkt in diesem Genre. Ein Zustand, den die Briten von Gremlin Interactive nun schnellstmöglich ändern möchten. Ein Blick in die Spielerliste macht bereits ihre Ambitionen deutlich. So könnt Ihr auf eine ganze Riege an männlichen und weiblichen Weltklassespielern zurück-



Zwischen den Spielen könnt Ihr sogar eine animierte Pausensequenz beobachten

greifen, wobei Boris Becker und Steffi Graf allerdings bislang nicht mit von der Partie sind. Wenn Ihr eure Wahl markiert habt, stehen Euch insgesamt drei Spielmodi zur Auswahl. Durch den Quick Start geht es direkt auf den virtuellen Court. Beim Einzelspiel könnt Ihr zuvor noch einige Optionen konfigurieren, und im Turniermodus bastelt Ihr an einer längerfristigen Tenniskarriere mit Turnieren, die Euch über den gesamten Globus führen. Egal ob Ihr auf Rasen, einem schnellen Hallenbelag oder Sand spielt, mit der Steuerung dürft selbst Anfänger sehr schnell zurechtkommen. Mit den vier Aktionen spielt Ihr das ge-

samte Repertoire der Tennisschule herunter: Vorhand, Rückhand, Lob und Slice. Etwas gewöhnungsbedürftig ist hingegen der **Aufschlag**, der durch einen „Schwingbalken“ geregelt wird. Apropos Gewöhnungsbedürftig, da das Timing beim Retournieren aufgrund der Dreidimensionalität bekanntermaßen nicht ganz einfach ist, stehen Euch eine ganze Reihe an **Perspektiven** zur Auswahl. Zum Abschluß ein Wort zur Technik. Während die Sounduntermalung eine durchaus realistische Zuschauerkulisse bietet, überzeugt die Grafik durch authentische Motion Capture-Animationen und eine hochauflösende Optik. (Ulf S.)



Ein Doppel ist natürlich auch ohne drei menschliche Mitspieler möglich

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

GEPLANT FÜR  
Oktober

ERSTER EINDRUCK

gut

## INFO Actua Tennis

Hersteller/Vertrieb: Gremlin Int./Gremlin Int.  
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



„Technisch überzeugendes Filzball-Spiel, bei dem die Steuerung allerdings noch Feintuning benötigt“





Gegen die flinken Zerstörer hat ein Rudel U-Boote kaum eine Chance



Nett gemeint sind die Sprengwagen. Sie fahren einen Nuklearsprengsatz umher. Doch solltet Ihr sie nicht in Basisnähe parken, da sie unter Beschuß explodieren und Eure Basis auch wegreißen



Zwischen den einzelnen Missionen bekommt Ihr Videos präsentiert, die Euch über den Ablauf der Hintergrund-Story informieren

## Gefechtsübung gestartet

# Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Mit dem Mission-Pack der PC-Version hat sich Westwood etwas **Besonderes** ausgedacht: Statt einer **Disk mit Zusatzlevels** erscheint Gegenschlag als **unabhängige Version**

## Die Command & Conquer-Serie im Vergleich

|                      | Der Tiberiumkonflikt | Alarmstufe Rot | Alarmstufe Rot: Gegenschlag |
|----------------------|----------------------|----------------|-----------------------------|
| Missionen            | 30                   | 28             | 34+3 geheime                |
| Mehrspieler-Level    | keine                | 16             | 105                         |
| Einheiten            | 25                   | 39             | 51                          |
| Gebäude              | 20                   | 22             | 22                          |
| Spielstand           | Paßwort              | Paßwort        | Memory Card                 |
| Spielgeschwindigkeit | nicht einstellbar    | 3 Stufen       | 3 Stufen                    |



12 neue Einheiten säumen den Weg von Gegenschlag: Hier sehen wir einen Chrono-Panzer, einen Tesla-Panzer, einen Sprengwagen, einen M.A.D.-Panzer und ein Raketen-U-Boot



Lohnenswert trotz der 900 Dollar an Kosten sind die **Elektrobots**, die mit einer Tesla-Spule auf dem Rücken umherwandern

Der Krieg ist vorbei, die Russen sind besiegt - dachtet Ihr, nachdem Ihr Alarmstufe Rot durchgezockt hattet. Doch dem war nicht so. Irgendwo in der Taiga rüsten sich die Sowjets zum alles vernichtenden Gegenschlag. Und sie bringen so einiges mit sich. Neben 34 neuen Missionen und drei Geheimmissionen gibt es sage und schreibe 105 Multiplayer-Level, die Ihr allein oder per Link-Option zocken könnt. Dabei sind allerdings auch zwei neue Indoor-Level, die, gelinde gesagt, etwas umstritten sind. Die Aufgabenstellungen sind recht vielfältig angesetzt: So gibt es neben dem

üblichen Haudrauf und Bolzweg bestimmte Ziele zu erfüllen. In einem Alliiertenlevel müßt Ihr Zivilisten evakuieren oder bei den Sowjets bestimmte Gebäude in die Luft jagen. Im Schlepptau der neuen Missionen, die - man kann es nicht deutlich genug erwähnen - ohne die originale Alarmstufe Rot-CD spielbar sind, finden sich noch **12 neue Einheiten**. Nun können Atombomben auf ferngelenkten Sprengwagen zum Ziel gekarrt oder mit einem neu entwickelten

Raketen-U-Boot küstennahe Landziele angegriffen werden. Auch die Tesla-Spulen, die Krönung einer ausgereiften Verteidigung, haben sich einer Kur unterziehen müssen. Diese Spulen sind etwas kleiner geworden und werden nun von schweren Infanterieeinheiten und von Panzern herumgeschleppt. **Elektrobots** und Tesla-Panzer heißen sie. Ähnlich wurde mit der Chrono-Erfindung auf der alliierten Seite verfahren. Auf Panzern

montiert sind diese in der Lage, sich an eine beliebige Stelle zu teleportieren, und ergeben so eine extrem gefährliche Interceptor-Waffe. Gegenschlag wird komplett in deutsch erscheinen. Auch die immer wieder eingespielten Videosequenzen werden synchronisiert. (Udo L.)

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

GEPLANT FÜR  
September

ERSTER EINDRUCK  
super

### INFO C&C: Alarmstufe Rot ...

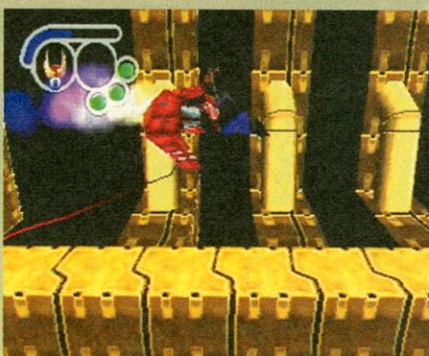
Hersteller/Vertrieb: Westwood Studios/Virgin I.  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 34 +  
3 Geheimmissionen +  
105 Multiplayer

„Endlich wieder neues Futter für uns  
Echtzeitstrategen“





Diesen eigenartigen Zeitgenossen könnt Ihr dazu nutzen, zuvor von Gegnern gelegte Minen zu entschärfen



Euer Held wird im Verlauf seines Abenteuers, das mehr als 12 Levels andauert, einige Vehikel, wie z.B. ein Jetbike, nutzen können



Natürlich trifft Ihr in Shiny's Jump & Shoot auch auf schlagfertige Mittel- bzw. Endbosse, deren Vernichtung einer klugen Strategie bedarf

## Ballern, was das Zeug hält

# Wild 9

Shiny bietet mit **Wild 9** einen mehr als nur interessanten Shooter, der auch den Sadisten unter Euch derben **Spielespaß** bieten soll

Shiny wollte Wild 9 eigentlich schon vor einem Jahr auf den Videospiele-Markt bringen, jedoch verhinderten zwei entscheidende Faktoren dieses Vorhaben. So verließ ein Großteil der Programmierer die Softwareschmiede und erschwerte damit die pünktliche Fertigstellung des Projektes. Zum anderen wurde die Spielmechanik

noch einmal vollkommen überarbeitet. Ursprünglich sollte Euer Spielcharakter wild umherballern durch die Locations und sich der Gegnerscharen auf diese Art und Weise entledigen. Jedoch erschien den Verantwortlichen dieses Spielprinzips zu eintönig und man entschied sich zur zeitraubenden Überarbeitung des Games. Schließlich sollte der gute Ruf, den man sich mit Produkten wie Aladdin, MDK oder Earthworm Jim aufgebaut hatte, nicht leichtsinnig aufs Spiel gesetzt werden. Anhand einer ersten

Preview-Version, die kurz vor Abgabeschluß der aktuellen PlayStation Games in die Redaktion eintrudelte, läßt sich aber jetzt schon mit absoluter Sicherheit sagen, daß sich die Modifizierung vollends gelohnt hat. Doch zunächst zur Story: Held der futuristischen Ballerei ist der kesse Teenager Wex Major, der zusammen mit acht Freunden (daher der Titel „Wild 9“) in einer fernen Galaxie des 21. Jahrhunderts den Tod seiner

**„HiRes-Optik und tolle Lichteffekte machen aus Wild 9 ein grafisches Happening“**

Eltern rächen will. Ursprung allen Übels ist der mächtige Karn, dessen „Entstehungsgeschichte“ überaus interessant ist. So wurde Jahrhunderte zuvor alles böse Gedankengut des Heimatplaneten der neun Teenager in einem magischen Container verschlossen und ins All verbannt. Eines Tages jedoch nahm der Container mitsamt seiner negativen Energien eine gewaltige Lebensform an: Es entstand Karn, der schon alleine



Dieser Schlüssel eröffnet Euch den noch verschlossenen Weg im unteren Teil des Levels - schiebt diesen einfach in die Einkerbung im Boden



Eure Strahlenwaffe hat eine enorme Reichweite, so daß auch weit entfernt postierte Gegner vernichtet werden können



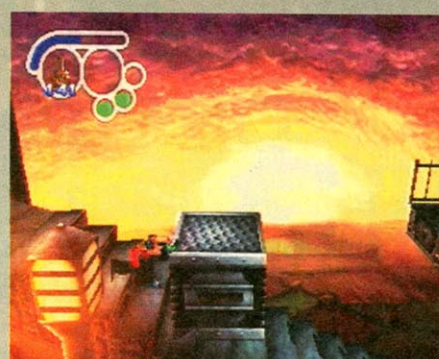




Mittels eines Hubschraubers, den Ihr mit Eurem Strahler greifen könnt, erreicht Ihr höher gelegene Ebenen



Die grafischen Effekte des Shooters sind teilweise atemberaubend. Besonders die Explosionseffekte wurden hervorragend in Szene gesetzt



In den Levels lassen sich häufig Gegenstände verschieben, die Euch somit neue Wege eröffnen

durch sein imposantes Äußeres angsteinflößend wirkt. So besitzt der Bösewicht glühend rote Augen und eine Körpergröße von mehr als 200 Metern. Doch auch geistig ist der Bösewicht nicht ohne: Er erschafft Horden von Aliens, um die Welt, auf der Wex und seine Freunde leben, zu vernichten. Um dies zu verhindern, machen sich die neun Freunde auf den beschwerlichen Weg zu Karn, der gepflastert ist mit feindlichen Kreaturen. Natürlich schlüpft der Spieler in die Rolle des Teen-

agers Wex Major. Bewaffnet seid Ihr dabei mit einem mächtigen Ballermann, der optisch einer **Strahlenwaffe** Marke „Ghostbusters“ ähnelt. Damit könnt Ihr Feinde greifen und sie hin- und her- schleudern, bis diese das Zeitliche segnen. Sa-

**„Im Game stecken viele innovative Spielideen. So ermöglicht Euch Wild 9 sogar das Foltern von Feinden“**



Im Verlauf des Abenteuers trifft Ihr auf mehr als neun unterschiedliche gegnerische Charaktere, die Euch mit Lasersalven und Raketen beharken



Die Charaktere wurden mit zomal mehr Animationsphasen ausgestattet, als es noch bei Earthworm Jim der Fall war



Die Entwicklung des Spiels lief nicht ohne Probleme ab: Zwischenzeitlich trennte sich ein Teil der Crew vom Entwickler-Team. Insgesamt werkten am Projekt Wild 9 mehr als 15 Programmierer

disten unter Euch werfen die Bösewichter in glühende Lavamassen oder rotierende Ventilatoren-Flügel. Die Folgen könnt Ihr Euch sicherlich bildlich vorstellen... Doch damit nicht genug: Mit Eurem Strahler könnt Ihr beispielsweise Kisten aufheben und diese an Orten Eurer Wahl plazieren. Somit erreicht Wex auch entlegene Winkel der Levels, in denen er Goodies oder Schlüssel findet, die Euch Türen zu verschlossenen Abschnitten öffnen. Euer Strahler läßt sich jedoch auch als Greifarm mißbrauchen, der Kräne betätigt oder elektromagnetische Generatoren aktiviert. Ansonsten bietet der Held dem Spieler die genreüblichen Aktionsmöglichkeiten (Springen, Laufen, Rennen). Auch technisch bietet das 3D-Jump & Shoot schon in der sehr frühen Preview-Version einiges. Die Hi-Res-Optik und die tollen Licht- und Schatteneffekte machen in grafischer Hinsicht viel her. Auch das Scrolling verläuft während Eurer Abenteuer butterweich und gibt keinen Anlaß zur Kritik. Auch die einzelnen Charaktere wurden sehr detailliert animiert. Dazu wurde ihnen mit bis zu 60.000 verschiedenen Animationsphasen beinahe „echtes“ Leben eingehaucht. Somit ist Wild 9 ein

echter Geheimtip für das diesjährige Weihnachtsfest, den sich auch Jump & Shoot-Muffel einmal anschauen sollten. Einen witzigen Aspekt am Rande bietet das Erscheinungsdatum des Games. So soll es am 09.09.1998 in den Softwareläden zu erwerben sein (daher der Titel Wild 9?). (Udo L.)



Spaßig: Mit Hilfe Eures Strahlers könnt Ihr Feinde ergreifen und sie durch die Luft wirbeln



Eure Laserwaffe könnt Ihr sogar als Greifarm benutzen. Somit lassen sich beispielsweise Schalter betätigen, die verschlossene Wege öffnen

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

GEPLANT FÜR  
**9. September**  
ERSTER EINDRUCK  
**sehr gut**

**INFO Wild 9**

Hersteller/Vertrieb: Shiny/Acclaim  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 12+



„Vielversprechender Action-Shooter, der durch tolle Effekte und innovative Spielelemente glänzt“



## Keine Panik auf der Titanik

# Crisis Beat

In **Bandais** neuester **3D-Prügelorgie** durchlebt Ihr eine Nacht auf einem riesigen Luxus-Liner, die Ihr so schnell nicht vergessen werdet

**C**risis Beat erinnert vom Gameplay her an Eidos 3D-Prügler Fighting Force. Ihr kloppt und prügelt Euch auf einem Riesendampfer der Luxusklasse von Deck zu Deck und erlebt immer wieder böse Überraschungen



Jeder Kämpfer besitzt mehr als fünf **Special Moves**. Besonders wirkungsvoll sind die Counter Moves, die Eurem Gegner fast die halbe Energieleiste kosten

in Form von schwer bewaffneten Soldaten oder bissigen Wachhunden. Euer Recke (Ihr habt die Auswahl aus vier Protagonisten) ist aber nicht wehrlos und verteidigt sein virtuelles Leben mit Schlägen und Tritten. Auch besonders effektive **Special Moves** könnt Ihr mit dem Helden ausführen, um Euch der Gegner zu erwehren. Genau wie in Eidos Prügler habt Ihr auch hier die Möglichkeit, Gegenstände zu benutzen, um die lästigen Wachposten zu töten. Grafisch und soundtechnisch reicht der Spaß jedoch nicht an das Vorbild heran. So wir-



Zu Spielbeginn könnt Ihr aus vier unterschiedlichen Helden auswählen. Diese unterscheiden sich jedoch nur in den Special Moves voneinander

ken die Animationen der Charaktere sehr hölzern, die Grafik ist insgesamt etwas

pixelig geraten, und die Levels wirken stellenweise sehr detailarm. (Udo L.)

|                                                                                |                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action ...<br>Strategie ...<br>Abenteuer ...<br>Geschick ...<br>Simulation ... | <b>INFO Crisis Beat</b><br>Hersteller/Vertrieb: Bandai<br>Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 6+<br>GEPLANT FÜR k.A.<br>ERSTER EINDRUCK <b>gut</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Shooter im Vorkriegseuropa

# Frenzy

**SCI** lädt Euch im neuesten Projekt **Frenzy** zu einer rasanten **Doppeldecker-Hatz** ein, die vor **Humor** nur so strotzt

**W**er sich noch an die gute alte Amiga-Zeit erinnert und schon damals nette Flugsimulationen, wie Aces of Europe gemocht hat, für den hat SCI gerade das richtige Game in der Mache. Frenzy ist ein skurriles, albernes Shoot'em Up im Comic-Stil,

bei dem Ihr in einem hypermodernen Doppeldecker das Vorkriegseuropa vor den wahnwitzigen Eroberungsplänen des Bösewichts **Baron Finsternis** bewahren müßt. Um Eure Mission zu erfüllen, werdet Ihr durch Talwelten fliegen und Euch auf die Suche nach dem geheimen



Um bei der Menge von feindlichen Flugzeugen und Geschützen das Zielen zu erleichtern, zeigt Euch das Fadenkreuz den zur Zeit anvisierten Gegner an



Der T-Rex ist seit Jurassic Park ein oft verwendeter Endgegner. Diese Variante zerfällt sogar in zahlreiche Babydrachen, die dann ihren Vater zu rächen suchen



Zu Eurem Unglück hat sich **Baron Finsternis** beim Entwurf seiner Armee alle Mühe gegeben, wie dieser Roboter beweist

Stützpunkt des Barons machen. Neben zahlreichen Feindkreationen des Bösewichts wird Euch die Tankanzeige zu schaffen machen. Bezeichnend für das humorvoll gestaltete

Gameplay: Es dienen neben einem MG Vögel als Waffe. Diese stürzen sich, einmal losgelassen, in Kamikaze-Manier auf feindliche Ziele, um mit ihnen in Flammen aufzugehen. (Ulf S.)

|                                                                                |                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action ...<br>Strategie ...<br>Abenteuer ...<br>Geschick ...<br>Simulation ... | <b>INFO Frenzy</b><br>Hersteller/Vertrieb: SCI/Funsoft<br>Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A.<br>GEPLANT FÜR August<br>ERSTER EINDRUCK <b>nicht mögl.</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|





Dieses Fledermauswesen ist einer von vielen imposanten Endgegnern

## Ritter ohne Furcht und Tadel

# Legend

Nach zwei **Rennspielen** versucht sich das Programmiererteam **Toka** diesmal an einer **Prügel-/Abenteuer-Mixtur**

Älteren Videospielkennern dürften vielleicht die Spielhallenklassiker Final Fight oder Double Dragon bekannt sein. Es handelt sich dabei um „scrollende“ Prügelspiele. Im Gegensatz zu den klassischen Mann-gegen-Mann-Kloppereien à la Tekken läuft Ihr durch die Szenarien, während Euch gleich ganze Rudel an Widersachern beharren. Genau um dieses unkomplizierte Spielprinzip dreht sich auch alles bei Legend, jedoch mit zwei Eigenarten. So bietet die Klopperei eine märchenhafte König-Arthur-Atmosphäre mit Rittern, Drachen und Wegelagerern. Außerdem

werden Eure gezielten Schwerthiebe nicht nur mit Punkten, sondern auch mit Erfahrungspunkten belohnt, so daß Ihr wie in einem Rollenspiel im Laufe Eurer prügelastigen Reise immer kräftiger werdet. Darüber hinaus bietet die hochauflösende und detaillierte Polygon-Grafik eine absolute Luxus-Optik. (Ulf S.)



Durch geraubte Waffen könnt Ihr noch fulminanter zuschlagen



Genre-Kollege Fighting Force hat zumindest in technischer Hinsicht gegenüber der grandiosen Legend-Grafik das Nachsehen

|                                                                                  |     |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action                                                                           | ••• | <b>INFO Legend</b><br>Hersteller/Vertrieb: Toka/Funsoft<br>Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8+<br><br>„Grafisch superbes Prügelspiel mit Adventure-Ein-schlag“ |
| Strategie                                                                        | ••• |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Abenteuer                                                                        | ••• |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Geschick                                                                         | ••• |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Simulation                                                                       | ••• |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>GEPLANT FÜR</b><br><b>3. Quartal</b><br><b>ERSTER EINDRUCK</b><br><b>k.A.</b> |     |                                                                                                                                                                                                                                                   |

# Game It!

Titel des Monats  
Juli:  
**Gran Turismo**  
**89,99**

☎ 0180/522 5300  
0831/57 51 57  
② Telefax: 0831 / 57 51 555  
③ Internet: <http://www.gameit.de>  
④ email: [info@gameit.de](mailto:info@gameit.de)  
⑤ T-Online: #Gameit#  
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert  
Unsere  
**TOP 10**

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung geänderte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schnelllieferung.  
• Bei Nichtannahme berechnen wir DM 200,- als Schadensersatz.  
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.  
• Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.  
• Vorleser / Schenk DM 6,99, ab DM 200,- frei.

Preise Stand 10.6.1998  
\* = noch nicht verfügbar am 10.6.  
N = Neu im Programm P = Preisänderung

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

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

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Diablo                  | 89,99 |
| F1 '97                  | 89,99 |
| Final Fantasy 7         | 89,99 |
| GTA                     | 79,99 |
| Lucky Luke              | 89,99 |
| Need for Speed 3        | 89,99 |
| Nightmare Creatures One | 79,99 |
| Tomb Raider 2           | 89,99 |

## SONY PSX

|                               |       |                              |       |                              |       |
|-------------------------------|-------|------------------------------|-------|------------------------------|-------|
| Abe's Oddysee                 | 77,99 | Maximum Force                | 84,99 | VMX Racing                   | 84,99 |
| Abe's Oddysee 2*              | 79,99 | Mechwarrior 2 Platinum       | 44,99 | VR 3000*                     | 79,99 |
| Ace Combat 2                  | 84,99 | Medieval                     | 79,99 | VR Baseball                  | 74,99 |
| Actua Eishockey               | 89,99 | Megaman X3                   | 74,99 | VR Pool                      | 74,99 |
| Actua Golf 2                  | 84,99 | Megaman X4                   | 89,99 | Warcraft 2                   | 84,99 |
| Actua Soccer                  | 39,99 | Megaman Battle & Chase*      | 89,99 | War Games*                   | 89,99 |
| Actua Soccer 2                | 84,99 | Men in Black*                | 89,99 | Warhammer 2: Dark Omen       | 89,99 |
| Actua Tennis 2*               | 84,99 | Micro Machines V3 Platin.    | 39,99 | Wayne Gretzky Hockey 98*     | 74,99 |
| Adidas Power Soccer 2         | 87,99 | Midway's Arcade Gr. Hits 2*  | 89,99 | WinPoint 2097 Platinum       | 39,99 |
| Agent Armstrong               | 74,99 | Monopoly                     | 79,99 | World Rallye Ch. T. Makinen* | 79,99 |
| Air Combat Platinum           | 39,99 | Moto Racer                   | 84,99 | World League Soccer 98*      | 84,99 |
| Alien Trilogy                 | 42,99 | Myst                         | 77,99 | Worms Platinum               | 44,99 |
| Alundra*                      | 49,99 | N2O Adrenalin*               | 94,99 | Wreckin' Crew                | 89,99 |
| Armored Core*                 | 79,99 | Nagano Winter Olympics       | 99,99 | WWF Warzone*                 | 74,99 |
| Atari Arcade Hits             | 69,99 | Namco Museum 5               | 74,99 | Xenogears*                   | 79,99 |
| Atari Arcade Hits 2*          | 74,99 | Namco Museum 98              | 79,99 | Yongbrack*                   | 69,99 |
| Auto Destruct                 | 89,99 | NBA Fast Break               | 69,99 |                              |       |
| B Movie*                      | 79,99 | NBA Hangtime*                | 84,99 |                              |       |
| Baphomet's Fluch 2            | 79,99 | NBA 98                       | 84,99 |                              |       |
| Batman & Robin*               | 89,99 | NBA in the Zone 98*          | a.A.  |                              |       |
| Battle Arena Toshinden        | 39,99 | NBA Pro 98                   | 89,99 |                              |       |
| Battle Stations               | 77,99 | Need 4 Speed 2               | 79,99 |                              |       |
| Beast Wars                    | 79,99 | Need 4 Speed 3               | 89,99 |                              |       |
| Bio Freaks*                   | 79,99 | Newman Haas Racing           | 89,99 |                              |       |
| Blaze & Blade*                | 94,99 | NHL Breakaway '98            | 79,99 |                              |       |
| Bloody Roar                   | 79,99 | NHL Faceoff '97              | 79,99 |                              |       |
| Breath of Fire*               | 87,99 | NHL Face Off '98             | 72,99 |                              |       |
| Broken Helix                  | 84,99 | NHL Hockey 98                | 84,99 |                              |       |
| Bug Riders                    | 74,99 | NHL Powerplay Hockey '98     | 79,99 |                              |       |
| Bugby*                        | 94,99 | Nightmare Creatures          | 79,99 |                              |       |
| Bushido Blade                 | 79,99 | Ninja                        | 89,99 |                              |       |
| Bust a Move 2                 | 42,99 | Nuclear Strike               | 84,99 |                              |       |
| Bust a move 3                 | 59,99 | Off Road Challenge*          | 69,99 |                              |       |
| Car Combat Game*              | 79,99 | One                          | 84,99 |                              |       |
| Castlevania                   | 79,99 | Overboard                    | 79,99 |                              |       |
| Caesar's Palace               | 79,99 | Pandemonium Platinum*        | 42,99 |                              |       |
| Cart World Series*            | 74,99 | Pandemonium 2                | 79,99 |                              |       |
| Cheatbuch                     | 24,99 | Panzer General 2             | 79,99 |                              |       |
| Clocktower                    | 84,99 | Parappa the Rapper           | 69,99 |                              |       |
| Colony Wars                   | 79,99 | Pax Corpus                   | 84,99 |                              |       |
| Command & Conquer 1           | 84,99 | Perfect Assassin             | 79,99 |                              |       |
| C & C 2: Alarmstufe Rot       | 89,99 | Perihellian*                 | 79,99 |                              |       |
| C & C 2: Gegenschlag          | 79,99 | PGA Tour Tiger Woods*        | 89,99 |                              |       |
| Colin McRae World Rally       | 84,99 | Player Manager               | 84,99 |                              |       |
| Construtor*                   | 79,99 | Pill of Beyond the J         | 84,99 |                              |       |
| Cool Boarders 2               | 79,99 | Point Blank*                 | 79,99 |                              |       |
| Crash Bandicoot 1 Platinum    | 39,99 | Porsche Challenge Plat.      | 39,99 |                              |       |
| Crash Bandicoot 2             | 79,99 | Powerboat Racing             | 79,99 |                              |       |
| Crime Killer*                 | 79,99 | Poy Poy*                     | 79,99 |                              |       |
| Critical Depth                | 72,99 | Premier Manager 98*          | 89,99 |                              |       |
| Croc                          | 84,99 | Pro Pinball Timeshock        | 84,99 |                              |       |
| Cy Ball Zone*                 | 79,99 | Pulse (Depth)                | 74,99 |                              |       |
| Dead of Alive*                | 89,99 | Rage Racer                   | 84,99 |                              |       |
| Deathtrap Dungeon             | 89,99 | Rallye Cross                 | 69,99 |                              |       |
| Destruction Derby 2           | 39,99 | Rascal                       | 84,99 |                              |       |
| DiscoWorld 2                  | 89,99 | Rebel                        | 39,99 |                              |       |
| Dogdem Arena                  | 79,99 | Rebel Assault 2              | 84,99 |                              |       |
| Dreams*                       | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Duke Raider*                  | 84,99 | Ridge Racer Revolution Plat. | 39,99 |                              |       |
| Dungeon Keeper*               | 79,99 | Risiko                       | 79,99 |                              |       |
| Extreme Snowbreak             | 79,99 | Riven                        | 99,99 |                              |       |
| Exile to Black                | 39,99 |                              |       |                              |       |
| Felony 1.1                    | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Fifa 98                       | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Final Fantasy 7               | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Firetrap*                     | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Flottenmanöver*               | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Formel 1 Platinum*            | 39,99 |                              |       |                              |       |
| Formel 1 '97                  | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Forsaken                      | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Frankreich 98 - FußballWM     | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Frogger                       | 69,99 |                              |       |                              |       |
| G Police                      | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Gez 3D                        | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Ghost in the Shell*           | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Golden Goal                   | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Gran Turismo                  | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Grand Theft Auto              | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Hardball 6                    | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Hard Boiled                   | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Heart of Darkness*            | 87,99 |                              |       |                              |       |
| Hercules                      | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Herks Adventure               | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Hexen                         | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Hugo 1                        | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Indy Superstar Soccer Deluxe  | 74,99 |                              |       |                              |       |
| Int. Superstar Soccer Pro Pl. | 39,99 |                              |       |                              |       |
| International Track & Field   | 39,99 |                              |       |                              |       |
| Jersey Devil                  | 84,99 |                              |       |                              |       |
| Jet Rider 2*                  | 79,99 |                              |       |                              |       |
| K 1 Fighting                  | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Klonoo*                       | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Kula World*                   | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Kurushi                       | 69,99 |                              |       |                              |       |
| Lost World: Jurassic Park     | 77,99 |                              |       |                              |       |
| Lucky Luke                    | 89,99 |                              |       |                              |       |
| Mageslayer*                   | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Magic the Gathering           | 74,99 |                              |       |                              |       |
| Marvel Super Heroes           | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Masters of Teras Kasi         | 79,99 |                              |       |                              |       |
| Match Day 3*                  | 89,99 |                              |       |                              |       |

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

**www.gameit.com**  
bequem bestellen!

## LÄDEN

Ladenpreise können abweichen  
Händleranfragen willkommen!  
Fragen Sie auch nach unserem  
Händlerpartnerschaftsmodell!

**64283 Darmstadt**  
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860  
**66953 Pirmasens**  
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941  
**71032 Böblingen**  
Poststr. 36 - 07031/2319140  
**72070 Tübingen**  
Metzgergasse 1 - 07071/21847  
**87435 Kempten**  
In der Brandstatt 6 - 0831/17762  
**87700 Memmingen**  
Schwesterstr. 20 - 08331/47499  
**87719 Mindelheim**  
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036  
**88131 Lindau**  
Kolpingstr. 3 - 08382/1255  
**89073 Ulm**  
Frauenstr. 118 - 0731/9216497



## Hot in the City

# Crisis City

In **Takaras** neuem **3D-Action-Adventure** müßt Ihr eine Stadt von einer Flut krimineller Individuen befreien



**Bombig:** Natürlich kommen auch die grafischen Effekte in Crisis City nicht zu kurz

Die japanische Software-Schmiede plant noch für dieses Jahr einen Action-Hammer, der im Stile eines indizierten Capcom-Titels aufgebaut ist. Ihr entscheidet Euch für einen Polygonhelden, den Ihr dann auf Wunsch auch per analoger Steuerung durch die Straßen der Stadt bewegt. Ihr habt den Auftrag, die Stadt von der kriminellen Brut zu befreien, die schon seit langer Zeit in der Metropole ihr Unwesen treibt. Dabei habt Ihr unterschiedliche Schußwaffen zur Verfügung, deren Munitionsvorräte aller-

dings limitiert sind. Um Euch das Töten der Gegner zu erleichtern, wird dem Spiel eine Auto-Target-Funktion spendiert werden, durch die die CPU das Zielen für Euch übernimmt. Zur Grafik läßt sich anhand erster Screenshots bereits sagen, daß die Hintergründe allesamt gerendert sind. Die Polygoncharaktere sind mit authentischen Texturen überzogen, und dem Spieler werden eine große Menge grafischer Effekte geboten. Bleibt abzuwarten, ob der Titel auch den Weg über den großen Teich finden wird. (Udo L.)

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

GEPLANT FÜR  
Dezember (Japan)

ERSTER EINDRUCK  
**nicht mögl.**

### INFO Crisis City

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



„Interessantes 3D-Action-Adventure, dem Capcoms indiziertes Zombie-Gemetzel als Vorlage diente“

## Klein, aber oho ...

# Tiny Tank

Um die Menschheit zu retten, müßt Ihr es als kleiner **gelber Spielzeugpanzer** mit Euren großen **Brüdern** aufnehmen

Wieder einmal versucht die allgegenwärtige Staatsmacht durch einen Trick, die arme Bevölkerung zu täuschen, um an mehr Finanzmittel für die Entwicklung einer Roboterarmee zu gelangen. Um dies zu erreichen, baut das Militär einen kleinen Spielzeugpanzer, der als PR-Gag durch die Lande fährt und die Herzen der Leute für sich

gewinnt. Bei einer Übung macht sich das zentrale Großhirn der Roboterarmee selbständig und will nun die Menschheit besiegen. Ihr übernehmt nun die Rolle des **Tiny Tank** und begeben Euch in die Schlacht. Ausgerüstet seid Ihr mit einer breiten Palette an Waffen, die Ihr durch das Besiegen der Gegner upgraden könnt. Über 25 verschiedene



Auch in geschlossenen Gebäuden und unterirdischen Anlagen müßt Ihr als kleiner Panzer Euren Mann stehen



Auch in der Nacht gilt es, feindliches Terrain zu erkunden und reichlich Schaden anzurichten



Als kleiner Panzer **Tiny Tank** müßt Ihr es mit den großen Robotern aufnehmen. Ein breites Waffenarsenal hilft Euch bei dieser Aufgabe

Gegner werden Euch in den rund zwölf Levels erwarten. Darüber hinaus könnt Ihr einen Spionagesatelliten bedienen, um Euch strategische Informa-

tionen zu besorgen. Einen Zweispieler-Modus wird es ebenfalls geben. Hier gibt es die Death-Match-Variante und den kooperativen Modus. (Udo L.)

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

GEPLANT FÜR  
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK  
**nicht mögl.**

### INFO Tiny Tank

Hersteller/Vertrieb: MGM/Electronic Arts  
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.



„Ein einfaches Gameplay und eine spektakuläre Grafik werden nicht nur die Jüngeren beeindrucken“



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRER BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI\*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI\*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREIS-LISTE 64 SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



# THEO KRANZ VERSAND

DER VERSANDSPEZIALIST\*



**SOMMERAKTION**  
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 LIEFERBAREN ARTIKELN PORTOFREI\*  
(BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

**JETZT NEU:**

**SONY PLAYSTATION**  
INKL. ORIGINAL  
ANALOG CONTROL PAD  
DUAL SHOCK

**287,-**

## PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 287,-

DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK

NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION ... 287,-

DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD

SONY PLAYSTATION VALUE PACK ... 323,-

DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD UND ZWEI CONTROLLER

CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ... 29,95

CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95

CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95

CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ... 1995

(UNTERSTÜTZT RUMBLE FUNKTION)

GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95

X-PLORDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95

RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUß) ... 29,95

LENKRAD GAMEST.MK II (INKL. PED.) ... 119,95

LENKRAD TOP GEAR WHEEL ... 149,95

(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)

JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95

PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 79,95

PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) ... 79,95

MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95

MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) ... 36,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 34,95

MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 69,95

MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 109,95

ACTUA TENNIS ... 89,95

Alundra (Juli) 89,95

Breath of Fire 3 (Juli) 89,95

Lenkrad Gamest. MK II 119,95

Batman & Robin (Juli) 84,95

ADIDAS POWER SOCCER '98 ... 89,95

AIRONAUTS (AUG) ... 89,95

ALL STAR TENNIS (JULI) ... 89,95

ALUNDRA (JULI) ... 89,95

APOCALYPSE (SEPT) ... 94,95

ARMORED CORE ... 89,95

ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 ... 74,95

AZURE DREAMS (JULI) ... 89,95

BABY UNIVERSE ... 79,95

BATMAN UND ROBIN (JULI) ... 84,95

BLASTO (JULI) ... 79,95

BLAST RADIUS (AUG) ... 89,95

BLOODY ROAR - BEAST ... 84,95

BOMBERMAN WORLD (JULI) ... 79,95

BREATH OF FIRE 3 (JULI) ... 89,95

BUBBLE BOBBLE 2 ... 89,95

BUST A MOVE 3 ... 59,95

CARDINAL SYN ... 79,95

CART INDY CAR-WORLD SERIES ... 79,95

CIRCUIT BREAKERS ... 89,95

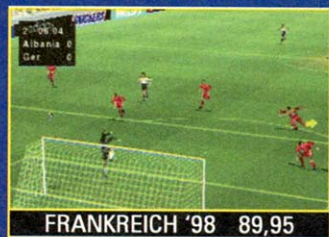
COLIN McRAE RALLY (JULI) ... 89,95

COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95

COM. & CON. GEGENSCHLAG (SEPT.) ... 89,95

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

|                                 |       |
|---------------------------------|-------|
| CONSTRUCTOR (AUG)               | 89,95 |
| COOL BOARDERS 2                 | 89,95 |
| CRASH BANDICOOT 2               | 89,95 |
| CRIME KILLER (JULI)             | 89,95 |
| CYBALL ZONE                     | 89,95 |
| DARK OMEN - WARHAMMER 2         | 89,95 |
| DEAD OR ALIVE                   | 89,95 |
| DEATHTRAP DUNGEON               | 89,95 |
| SPIELEBERATER DEATHTRAP DUNGEON | 19,95 |



FRANKREICH '98 89,95

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| DIABLO                      | 89,95  |
| DREAMS (AUG)                | 89,95  |
| EVERYBODY'S GOLF            | 79,95  |
| EXTREME SNOWBOARD           | 89,95  |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION  | 89,95  |
| FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM | 89,95  |
| FINAL FANTASY VII           | 99,95  |
| FORMEL 1 '97                | 109,95 |
| FORSAKEN                    | 74,95  |
| GEX 2 (GEX 3D)              | 74,95  |
| GHOST IN THE SHELL (JULI)   | 89,95  |
| GOLDEN GOAL '98             | 89,95  |
| GRAN TURISMO                | 89,95  |
| HEART OF DARKNESS           | 89,95  |
| HUGO 1 (AUG)                | 89,95  |



|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Jet Rider 2             | 79,95 |
| KICK OFF WORLD          | 89,95 |
| KLONOA                  | 89,95 |
| KULA WORLD (JULI)       | 89,95 |
| LUCKY LUKE              | 89,95 |
| MAGESLAYER (JULI)       | 89,95 |
| MASTERS OF TERAS KASI   | 89,95 |
| MEDIEVIL                | 89,95 |
| MEGA MAN 8              | 89,95 |
| MEGA MAN BATTLE & CHASE | 89,95 |
| MEN IN BLACK            | 89,95 |
| MOTORHEAD               | 89,95 |
| MR. DOMINO (AUG)        | 84,95 |



|                  |       |
|------------------|-------|
| Need for Speed 3 | 89,95 |
| Klonoa           | 89,95 |
| Everybody's Golf | 79,95 |
| One              | 89,95 |

|              |       |
|--------------|-------|
| NASCAR '98   | 89,95 |
| NBA LIVE '98 | 89,95 |
| NBA PRO '98  | 99,95 |

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| ADIDAS POWER SOC.-PLAT.      | 49,95 |
| AIR COMBAT - PLATINUM        | 49,95 |
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM     | 44,95 |
| BUST A MOVE 2 - PLATINUM     | 49,95 |
| COMMAND & CON - PT (JULI)    | 44,95 |
| CRASH BANDICOOT - PLAT.      | 49,95 |
| DESTRUCTION DERBY 2 - PT.    | 49,95 |
| FORMEL 1 - PLATINUM          | 49,95 |
| INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT     | 49,95 |
| INT. TRACK & FIELD - PLAT.   | 44,95 |
| MASS DESTRUCTION             | 49,95 |
| MICRO MACHINES V3 - PLAT.    | 49,95 |
| MOTOR MASH                   | 59,95 |
| NOTE                         | 59,95 |
| OLYMPIC GAMES                | 39,95 |
| PANDEMONIUM - PLATINUM       | 49,95 |
| PORSCHE CHALLENGE - PT.      | 49,95 |
| POWERBOAT RACING             | 49,95 |
| RAYMAN - PLATINUM            | 44,95 |
| RESIDENT EVIL - PLAT. (JULI) | 44,95 |
| RIDGE RACER REV. - PLAT.     | 49,95 |
| ROAD RASH - PLATINUM         | 44,95 |
| SOUL BLADE - PLAT. (JULI)    | 49,95 |
| SOVIET STRIKE - PLATINUM     | 44,95 |
| TEKKEN 2 - PLATINUM          | 49,95 |
| THUNDERHAWK 2 - PLAT.        | 49,95 |
| TOMB RAIDER - PLATINUM       | 49,95 |
| TRUE PINBALL - PLATINUM      | 49,95 |
| WIPEDOUT 2097 - PLATINUM     | 49,95 |
| X-MEN CHILDREN O.T. ATOM     | 69,95 |

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| NEED FOR SPEED 3         | 89,95 |
| NEWMAN HAAS RACING       | 89,95 |
| NHL '98                  | 89,95 |
| NHL FACE OFF '98         | 79,95 |
| NHL POWERPLAY HOCKEY '98 | 84,95 |



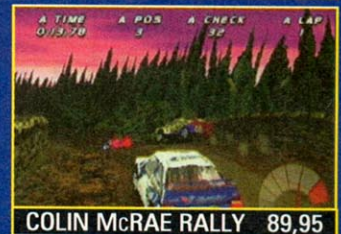
GRAN TURISMO 89,95

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| NIGHTMARE CREATURES       | 79,95 |
| ONE                       | 89,95 |
| PANDEMONIUM 2             | 84,95 |
| RET IN TV (JULI)          | 79,95 |
| PHAT AIR SNOWBOARD RACING | 89,95 |
| PITFALL 3D                | 89,95 |



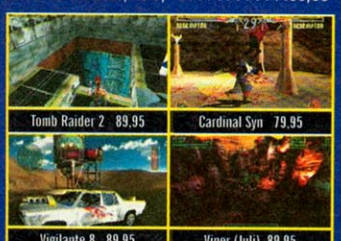
|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Point Blank (JULI)           | 89,95  |
| POINT BLANK INKL. GUN (JULI) | 154,95 |
| PREMIER MANAGER '98          | 89,95  |
| PRO PINBALL - TIMESHOCK      | 79,95  |
| PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG)  | 79,95  |
| RASCAL                       | 89,95  |

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| CONTROL PAD RESIDENT EVIL     | 69,95  |
| RIVEN - SEQUEL TO MYST        | 114,95 |
| ROAD RASH 3D                  | 89,95  |
| SAN FRANCISCO RUSH            | 89,95  |
| SENTINEL RETURNS (AUG.)       | 89,95  |
| SHADOW GUNNER (JULI)          | 94,95  |
| SNOWRACER '98                 | 89,95  |
| SPAWN                         | 79,95  |
| SPICE WORLD                   | 49,95  |
| STREETFIGHTER COLLECTION      | 84,95  |
| SUPERCROSS '98 (JER. McGRATH) | 84,95  |



COLIN McRAE RALLY 89,95

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| SUPER PANG COLLECTION         | 89,95 |
| TEST DRIVE 4                  | 89,95 |
| THEME HOSPITAL                | 89,95 |
| TOCA TOURING CAR CHAMPION.    | 89,95 |
| TOMB RAIDER 2                 | 89,95 |
| SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2   | 19,95 |
| TOMBI (JULI)                  | 89,95 |
| TOMMI MAKINEN RALLY           | 89,95 |
| TOTAL NBA '98                 | 79,95 |
| TREASURES OF THE DEEP         | 89,95 |
| UBIK (AUG)                    | 99,95 |
| V-BALL                        | 89,95 |
| V-RALLY                       | 89,95 |
| VIGILANTE 8                   | 89,95 |
| VIPER (JULI)                  | 89,95 |
| VIVA FOOTBALL (JULI)          | 89,95 |
| VR BASEBALL '99               | 79,95 |
| VS. (VERSUS)                  | 99,95 |
| WARGAMES (JULI)               | 89,95 |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 | 79,95 |
| WCW NITRO                     | 99,95 |
| WILD ARMS (AUG)               | 79,95 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL       | 89,95 |
| WORLD LEAGUE SOCCER '98       | 79,95 |
| WRECKING CREW                 | 99,95 |
| WWF WARZONE (JULI)            | 89,95 |
| XENOCRACY                     | 89,95 |
| X-MEN VS. STREETFIGHTER (AUG) | 89,95 |
| YOUNGBLOOD (JULI)             | 89,95 |
| ZERO DEVIDE 2 (AUG)           | 89,95 |



Vigilante 8 89,95 Viper (Juli) 89,95

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

# 0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

**Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01**

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. \* Alle Spiele dt. Version

\* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG





Der Zwei-Spieler-Modus ist eine wirkliche Bereicherung in diesem Genre



Riesige Endbosse erwarten Euch bei Duke Raider. Dieses panzerartige Wesen ist nicht nur flink auf dem Boden, sondern kann auch fliegen

Die intergalaktischen Schweine kommen ...

# Duke Raider: Time to kill

**Actiongeladene Konkurrenz** für Tomb Raider! Der muskelbepackte Held Duke N. bahnt sich seinen Weg auf die PlayStation. Daß es dabei mehr als nur **blaue Augen** geben wird, ist wohl selbstverständlich

Das Leben ist wahrlich kein Zuckerschlecken und kann einem schon mal einen Strich durch die Rechnung machen. Knapp zwei Jahre sind ins Land gezogen, seit man aus der Ego-Perspektive wild ballend seine Heimatstadt Los Angeles von aggressiven Aliens befreit hat. Nun sind die außerirdischen Radaubröder wieder zurückgekehrt und versuchen erneut, die Menschheit zu versklaven. Mit einer neuen Tech-

nologie, den Zeitportalen, soll der bössartige Plan diesmal funktionieren. Also begibt sich Duke auf eine Reise durch die Zeit, um die intergalaktischen Schweine (so sehen die meisten Gegner aus) aufzuhalten. Der Trip bringt ihn ins alte Rom, zu den ägyptischen Pyramiden, in das Mittelalter, den Wilden Westen und die heutige Zeit. Nicht nur das Leveldesign ändert sich durch die verschiedenen Zeitperioden, sondern auch das Aus-

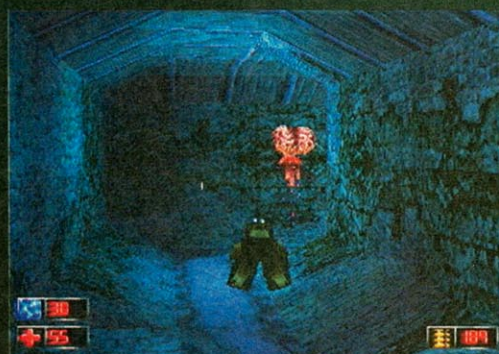
sehen von Duke und seinen Feinden. So trägt er z.B. im alten Rom eine Tunika oder zur Zeit von Wyatt Earp eine Cowboykluft. Ihr steuert den muskelbepackten Helden aus einer Third-Person-Perspektive durch die virtuelle Welt. Ähnlich wie bei Lara könnt Ihr mittels Tastendruck rennen und langsam gehen, damit Ihr an einem Abgrund nicht abstürzt. Weiterhin könnt Ihr springen, klettern und schwimmen. Um aber eine Leiter hochzuklet-



Überall trifft Ihr bei Duke Raider auf Witziges. Wenn Ihr die Schafe abballert, explodieren diese

tern oder sich an einem Vorsprung festzuhalten, müßt Ihr Eure Waffen wegstecken. Duke kann sich im Gegensatz zu Lara jedoch hinknien und zur Seite rollen bzw. gehen.

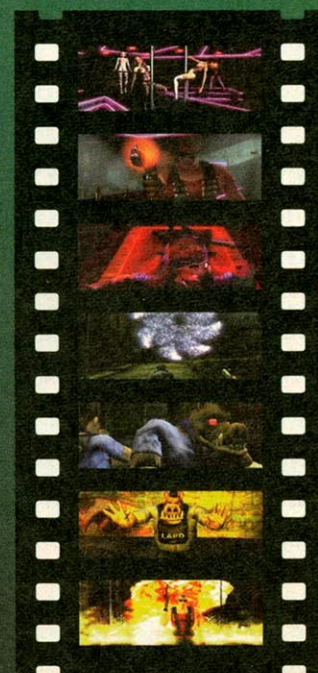
**„Eine detaillierte und abwechslungsreiche Grafik sorgt für eine optimale Stimmung“**



Unter Wasser kann Duke genauso wie Lara schwimmen. Da aber auch Feinde in den Tiefen lauern, könnt Ihr auch hier ballern, was das Zeug hält



Mit dem **Flammenwerfer** lassen sich die Gegner bestens vernichten. Paßt aber auf, daß Ihr Euch nicht selber verbrennt, denn das kostet viel Energie







Diese fliegenden Gehirne schießen heftige Feuerbälle auf Euch ab. Dank des überdimensionalen Raketenwerfers habt Ihr aber eine gute Chance zu überleben



Wenn Ihr einen **Extra-Level** betretet, bekommt Ihr einen genauen Auftrag. Ihr habt zwar nur eine Waffe, die aber unendlich Munition besitzt

Einen weiteren Unterschied bildet der Kampf. Es gibt zwar ein automatisches Zielsystem, das aber nur bedingt agiert. Zielen müßt Ihr im Normalfall selbst. Um einen Gegner auf einer anderen Höhe zu erwischen, müßt Ihr in den Zielmodus (via R1-Taste) umschalten, damit Ihr mit dem roten **Laserpunkt** genau zielen könnt. Der Zielmodus ist eine Ego-Perspektive, mit der Ihr Euch auch bestens umschauen könnt. Jedoch ist keine Bewegung möglich. Das Kamerasystem ist wahrlich sehr gut erstellt worden. Zum einen ist der Grafikaufbau kaum zu sehen und das Geschehen läuft flott vor Euren Augen ab. Zum anderen ist die **Dynamik der Kamera** optimal: Seid Ihr in einer engen Gasse, paßt sich die Position der Kamera so an, daß der beste Überblick gewährleistet ist. Kommt Ihr an

eine Engstelle, zoomt der Blickwinkel so nah an Duke heran, daß er transparent wird, damit wieder die beste Sicht geboten wird. Befindet sich ein Objekt, z.B. ein Baum, zwischen Euch und dem Helden, wird dieses ebenfalls transparent. Die Gegner bei

### **“Wilde Gefechte – dank massenhaft Gegnern und zahlreichen Waffen ist immer für Action gesorgt”**

Duke Raider bestehen nicht nur aus den allgegenwärtigen (humanoiden) Schweinen oder den Echsenmenschen, sondern auch Geschütze, aggressive Flugwesen und Big-Bosse machen Euch das Leben schwer. Um mit dieser

breiten Palette an Feinden fertig zu werden, könnt Ihr auf ein großes Waffenarsenal zurückgreifen: So lassen z.B. Pump Gun, Submaschine Gun, Dynamit oder der **Flammenwerfer** keine Wünsche offen. Neben den rund 25 Levels des Hauptspiels sorgen noch einige **Extra-Level** und der **Zwei-Spieler-Modus** für Abwechslung. Zu Beginn eines Extra-Levels bekommt Ihr einen bestimmten Auftrag, den Ihr in einer kurzen Zeit zu erfüllen habt. So müßt Ihr z.B. mittels eines Flammenwerfers alle 20 Schweine eines Levels innerhalb von drei Minuten töten. Falls Ihr einen Kumpel durch die virtuellen 3D-Welten jagen wollt, dann ist der Zwei-Spieler-Modus die optimale Lösung. Trotz vertikal gesplittetem Bildschirm geht es hier aber immer noch rasant zur Sache, da es keine anderen Teilnehmer gibt. Mit dem entsprechenden Waffenarsenal könnt Ihr dann Eurem Kumpel zu Leibe rücken. (Udo L.)



Um besser zielen zu können, habt Ihr einen kleinen roten **Laserpunkt** (siehe gelber Kreis)



Die **Dynamik der Kamera** arbeitet schon jetzt sehr gut. Selbst zwischen den Kisten habt Ihr einen guten Überblick. Wird es einmal zu eng, dann wird Duke transparent



Make my day! In den Western-Levels rennt Ihr in klassischer Cowboy-Manier herum und jagt Echsenwesen, die sich als Indianer verkleidet haben

Kniend werdet Ihr im offenen Feld weniger getroffen und könnt auch schnelle Seitwärtsrollen vollführen



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

GEPLANT FÜR  
August

ERSTER EINDRUCK  
**sehr gut**

### **INFO Duke Raider: Time to kill**

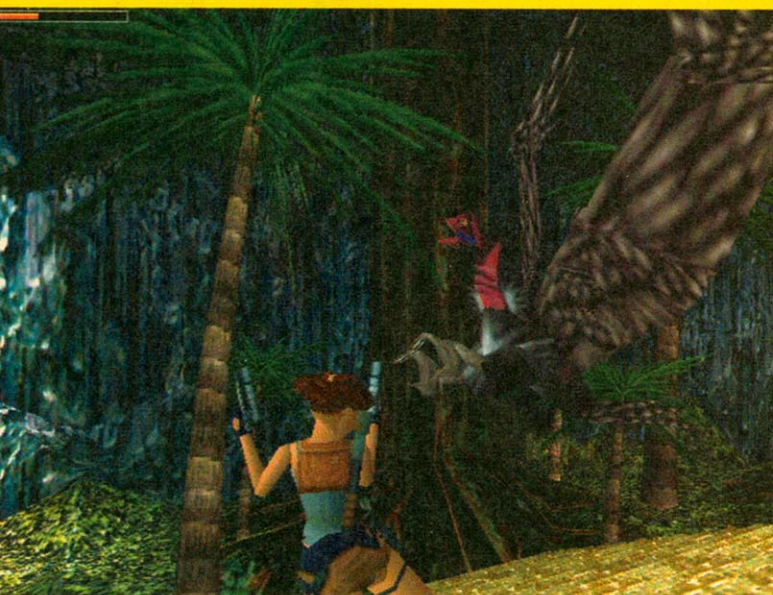
Hersteller/Vertrieb: Midway/GT Interactive  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 30



“Brachiale Action, große Levels und eine schnelle 3D-Engine sind schon jetzt überzeugend”



# Tomb Raider III



Beim Outfit kehrt Lara wieder zu ihrem klassischen Arbeitsornat zurück. Im Laufe des Abenteuers kommen allerdings auch andere Klamotten zum Einsatz sowie die neuartige Frisur mit hochgesteckten Haaren

Core Design, Erfinder von Tomb Raider und dem ersten virtuellen Superstar, ist zwar ein britisches Softwarehaus mit viel Stil und hohen Ansprüchen, dennoch unterliegt auch diese Firma kommerziellen Zwängen. Noch letztes Jahr im September war Adrian E. Smith, einer der beiden Grün-

dungsbrüder von Core Design, der festen Meinung, daß es auf der PlayStation kein weiteres Tomb Raider-Abenteuer geben wird, da man auf den 32-Bitter keine grundlegenden spielerischen Verbesserungen mehr erzielen könne. In der Zwischenzeit hat sich jedoch viel verändert. Teil 2 verkaufte sich

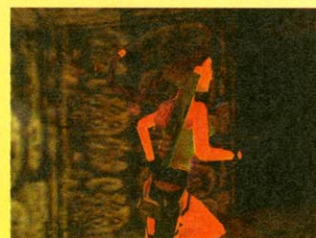
abermals wie warme Semmeln, wobei Software-Piraterie jedoch ein weit aus größeres Geschäft verhinderte (es wurden interessanterweise mehr Lösungsbücher als Spiele verkauft). Lara erreichte einen Videospiel-Bekanntheitsgrad, der bislang nur noch dem pummeligen Klemptner

Superstar **Lara Croft** steht bei ihrem mittlerweile dritten Ausflug in **das dreidimensionale Gefilde** ihre bisher **schwierigste Aufgabe** bevor. Noch mehr exotische Schauplätze und noch mehr Gegner stellen sich dem **virtuellen Babe** diesmal in den Weg

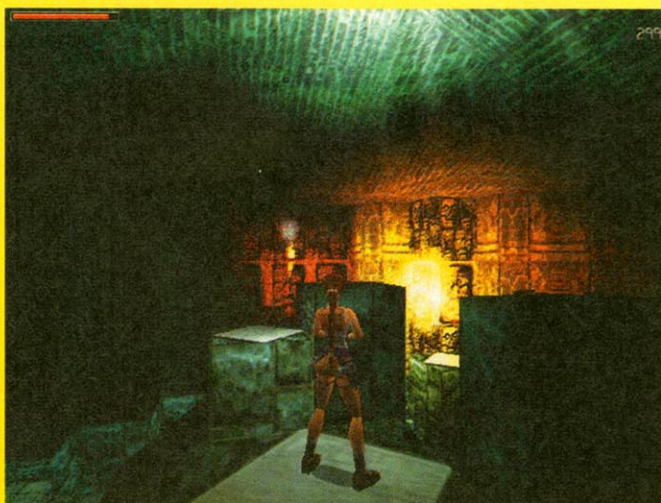
Mario beschert war, und selbst ein abendfüllender Kinofilm wurde für das Jahr '99 angekündigt. Vielleicht hat Core Design doch noch das Potential der PlayStation entdeckt, vielleicht lockt nur der Rubel? Fakt ist jedenfalls, daß die schnieke Schatzsucherin mit Tomb Raider III - Die neuen Abenteuer der Lara Croft, so der deutsche Titel, wieder auf Achse ist. Was erwartet den Spieler diesmal? Nun, in technischer Hinsicht kündigt sich angesichts der ersten frühen Version zwar keine Revolution an, jedoch eine erkennbare Rundumverbesserung. So soll die grafische Auflösung noch einmal verbessert werden (von einer HiRes-Optik kann man jedoch bislang nicht sprechen). Das Zauberwort lautet in diesem Zusammenhang „Triangular Landscaping System“. Bei diesem neuartigen Verfahren verwendet man zur grafischen

Gestaltung spezielle Polygon-Dreiecke, da sie eine detaillierte Modellierung zulassen. Außerdem wird durch die Verwendung von allerlei Spezialeffekten noch mehr Atmosphäre erzeugt. Zu letzterer Kategorie zählen beispielsweise **reflektierende Wasseroberflächen**, facettenreiche Wettereinflüsse sowie dynamische

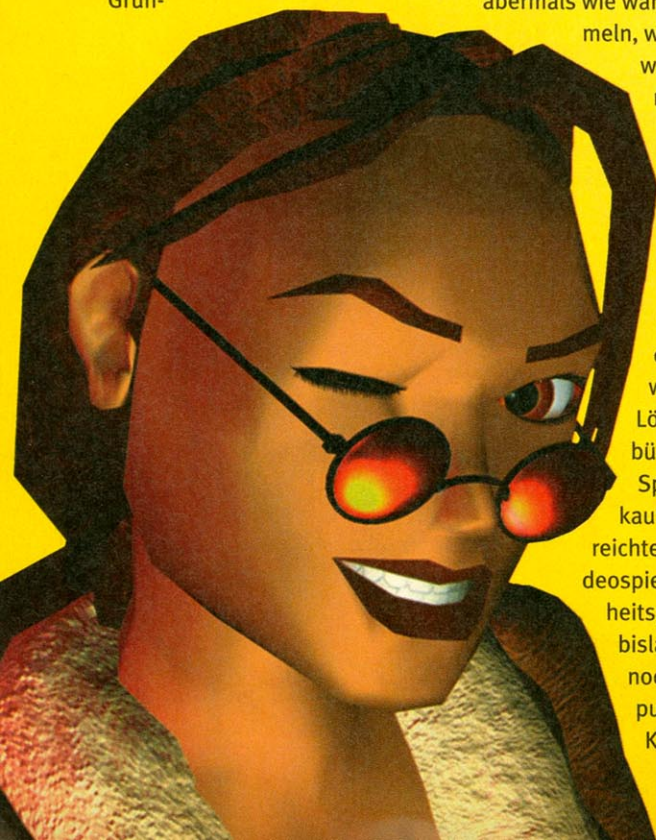
**„Durch die neue Springmöglichkeit hat sich das Spieltempo deutlich erhöht“**



**Größere Kaliber** trägt die mutige Heldin grafisch gut erkennbar am Hosengurt



Zahlreiche **Licht- & Schatteneffekte** in Echtzeit berechnet (True Light Sourcing) kommen vor allem in den großen Grottengewölben zum Tragen







Reflektierende Wasseroberflächen dieser Mini-Niagarafälle sind ein Zeugnis der neuartigen 3D-Engine und sehen auch auf der PlayStation sehr beeindruckend aus

„Aufwendige Lichteffekte, Wettereinflüsse, Transparenzen - in grafischer Hinsicht gibt es zahlreiche neue Details zu bewundern“

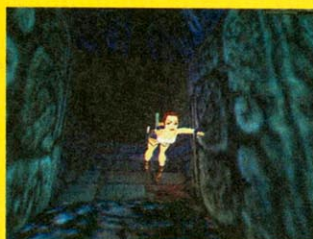
Licht- & Schatteneffekte in Echtzeit. Das vielleicht größte Plus der neuartigen 3D-Engine ist jedoch das schnellere Spieltempo, bedingt durch Laras neue Sprintaktion. Während die resolute Schönheit beim zweiten Teil noch eher bedächtig durch die dreidimensionalen Landschaften schlich, ist diesmal wahres Jogging-Tempo angesagt. Dieses neue Feature dürfte sich natürlich auch nachhaltig auf den erhöhten Actiongrad auswirken. Um den Adrenalinpegel zusätzlich zu erhöhen, gibt es noch mehr Waffen, wie beispielsweise größere Kaliber der Marke M-16 oder einen martialischen Raketenwerfer sowie neue, vor-



Zumindest bei den letzten Levels darf man die Reihenfolge selbst bestimmen. Wie sich diese neue Freiheit auf den Handlungsstrang auswirkt, ist derzeit noch unklar

lem animalische Gegner. Apropos Gegner, Laras Widersacher sollen dank einer erhöhten KI noch ausgeschlafener sein, eine Verbesserung, die spätestens seit Metal Gear Solid voll im Trend ist. Weiterhin hat sich erwartungsgemäß auch der

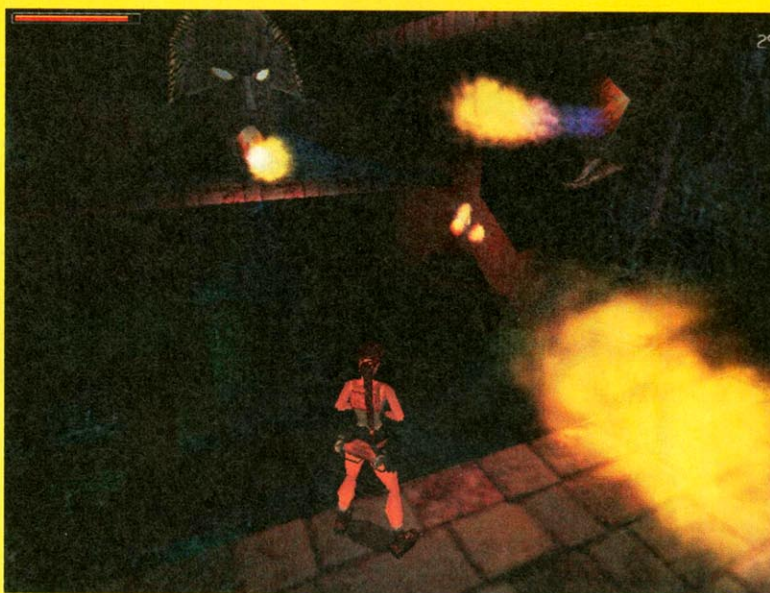
Umfang erhöht. Die mindestens zwölf Levels führen Lara Croft unter anderem nach London, zu Wüstenabschnitten in Nevada, nach Indien, zu einer arktischen Forschungsstation oder in karibische Gefilde. Ein interessantes Feature stellt in diesem Zusammenhang die Möglichkeit dar, die Reihenfolge der letzten Levels selber bestimmen zu dürfen. Die abgebildeten Screenshots stammen übrigens von der PC-Version. Da die PC- und PlayStati-



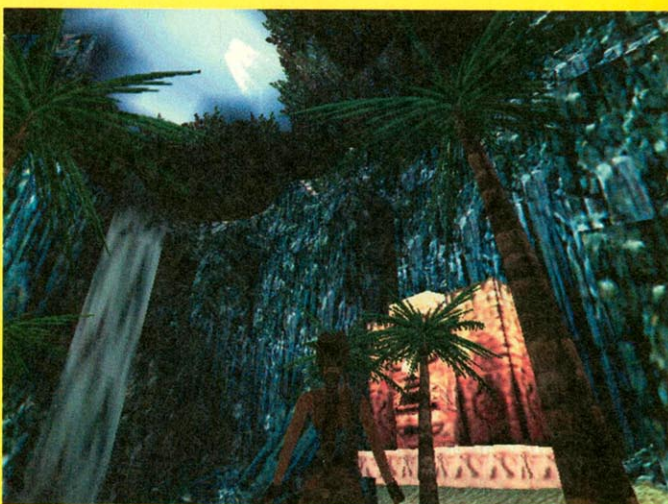
Das Schwimmen hat die neue Kinoheldin in der Zwischenzeit natürlich nicht verlernt



Die Fackel ist ein effektives Spielelement, das auch beim dritten Teil zum Einsatz kommt



Indiana Jones läßt grüßen: In einem mystischen Maja-Tempel muß sich die kurvenreiche Heldin mit allerlei Fallen, wie beispielsweise diesen feuerspuckenden Götzen, auseinandersetzen



Transparenzen sind nicht nur im Wasser, sondern auch bei den Explosionen gut erkennbar

on-Version jedoch exakt den gleichen Spielablauf bieten, vermitteln diese Bilder einen

guten Eindruck, an welchen Ortschaften Tomb Raider III diesmal spielt. (Ulf S.)

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

GEPLANT FÜR  
November

ERSTER EINDRUCK  
nicht mögl.

## INFO Tomb Raider III

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos  
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12+



„Noch mehr Tempo und Action - mit Tomb Raider III strickt Lara weiterhin erfolgreich an ihrem Kult“



Zu Besuch bei Delphine Software International

# Spielen wie Gott in Frankreich

Einer dieser typischen **Tagesrips** führte unseren inoffiziellen **Reisebeauftragten** Ulf zu der kleinen, aber **französischen Softwareschmiede Delphine**, die derzeit an der Fortsetzung zu **Moto Racer** arbeitet. Neben dem sensationellen **Strecken-Editor** hatte Ulf auch noch eine **Begegnung** der wahrlich sonderbaren Art

Der süße Alltag eines Videospieblers kann auch ganz anders beginnen, nämlich bereits um 5 Uhr morgens. So früh muß man sich nämlich aus dem Bett quälen, um 7.25 Uhr im Flieger nach Paris zu sitzen. So gesehen war der Abstecher zu Delphine einer dieser typischen Eintagesrips: früh aufstehen, lange reisen und abends müde ins

auf englisch zu unterhalten oder wenn der mittlerweile in die Jahre gekommene Schmu-sepianist Richard Clayderman plötzlich vor einem steht. Mit dieser Begegnung der sonderbaren Art hätte ich indessen rechnen müssen, Delphine ist nämlich eine Konzerngruppe mit sehr vielen Abteilungen. Daß sie auch im Musikgeschäft erfolgreich sind, beweist gleich eindrucksvoll der Eingangsbereich des versteckten Delphine-Gebäudes im Herzen von Paris. Unzählige Goldene Schallplatten des französischen Klavier-Maestros dekorieren die Wände. Dazwischen, fast schon verschämt, kann man die bisherigen Konsolenwerke von Delphine Software International bewundern, darunter einige klangvolle Namen, wie das atmosphärische Action-Adventure Flashback oder Fade to Black sowie die mißratene Klopperei Shaq Fu. Zuletzt konnte Delphine mit der Rennsimulation Moto Racer für Aufsehen sorgen, die sich alleine in Europa 400.000mal verkauft hat und somit gute Chancen hat, zu Anfang nächsten Jahres als Platinum-

Version noch einmal neu aufgelegt zu werden. Neben der Fortsetzung dieser Bike-Hatz konnte ich übrigens auch erstmals einen Blick auf ihr allerneuestes Videospielprojekt werfen. Das düstere Action-Adventure Darkstone erinnert sicherlich nicht unbeabsichtigt an den Klassiker Diablo, soll aber erst nächstes Jahr ein Thema werden.

## Moto Racer 2

Delphine ist wahrlich nicht das größte Softwarehaus. Ein umfangreiches Team ist deshalb nicht drin, um Moto Racer 2 zu realisieren. Mit gerade einmal elf bis zwölf Monaten Zeit müssen acht Programmierer plus ein Produzent die Motorrad-Hatz



auf die Beine stellen - wahrlich keine leichte Aufgabe. Das über-sichtliche Team, das sich zum größten Teil auch für den ersten Teil verantwortlich zeigte, profitiert dabei allerdings von ihren einschlägigen Erfahrungen. Da das Grundkonzept somit bereits bekannt ist, konnten sich die Moto Racer-Heroen auf viele Details konzentrieren. Ein beliebtes Betätigungsfeld bei Fortsetzungen ist dabei die Grafik. Bei Moto Racer 2 darf man zwar keine optischen Offenbarungen wie bei Gran Turismo erwarten, dennoch sieht das Spiel gegenüber dem ersten Teil deutlich besser aus. So wurde beispielsweise die grafische Auflösung von 128 x 128 Bildpunkten auf 256 x 256 erhöht sowie die Farbigkeit der Oberflächentexturen verbessert. Wenn es den Machern nun auch gelingen sollte, den



Volle Verantwortung: Philippe Chastel, zuständiger Projekt-Manager von Moto Racer 2

Bett fallen. Doch möchte ich an dieser Stelle auf keinen Fall Mitleid erhaschen, denn natürlich haben solche Mini-Reisen auch ihren gewissen Charme. Lustig wird es zum Beispiel, wenn man versucht, sich mit einem französischen Taxifahrer



Die Modellierung der Zweiräder ist recht detailliert. Bei den Super Bikes gibt es sogar einige Lichtreflexionen





Auf dem Sattel eines Super Bikes sind bei Kurven gute Reaktionen gefragt

Grafikaufbau zu minimieren (noch ploppen ganze Häuserfronten ins Bild), kann man von einer insgesamt sehr ansehnlichen Grafik sprechen. Das Hauptmerkenaugenmerk galt jedoch der Verbesserung der spielerischen Tiefe. Im Zentrum steht dabei ganz deutlich der grandiose Strecken-Editor, auf den ich im Extrakasten separat eingehe. Aber auch der dramaturgisch kluge Spielaufbau ist

sehr sehens- bzw. spielenswert. Zu Beginn stehen Euch lediglich zwei Turniermodi zur Auswahl, bestehend aus jeweils acht Rundkursen (insgesamt gibt es 32 Strecken, verteilt auf acht Schauplätze). Zum einen müßt Ihr hier mit einem Super Bike über den Asphalt brettern, zum anderen mit stark gefederten Enduro-Maschinen auch derbe Sprüngeinlagen in Kauf nehmen.



Mit den Enduros sind heiße Sprüngeinlagen vorprogrammiert. Während Ihr Euch in der Luft befindet, könnt Ihr zum Spaß diverse Stunts vollführen

Schon alleine durch die Verwendung dieser beiden grundverschiedenen Motorradtypen und die dementsprechenden Anforderungen der jeweiligen

Strecke kommt viel Abwechslung auf. Doch Moto Racer 2 bietet noch mehr. Nachdem Ihr beide Turniere erfolgreich absolviert habt, kommt Ihr im weiteren Verlauf immer wieder in den Genuß von unterschiedlichen „Belohnungen“. Zu dieser Kategorie zählen beispielsweise neue Meisterschaften mit abwechselnden Super Bike/Enduro-Runden, einem Mirror-Modus (in die andere Richtung fahren) sowie zwei versteckten Fun-Bikes in Form eines futuristischen Hoverboards und einem Star Wars-Bike. (Ulf S.)

|                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action ●●●<br>Strategie ●●●<br>Abenteuer ●●●<br>Geschick ●●●<br>Simulation ●●● | <b>INFO Moto Racer 2</b><br>Hersteller/Vertrieb: Delphine S.I./Electronic Arts<br>Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 36 Strecken + Editor                                                                                                                    |
| <b>GEPLANT FÜR Herbst</b>                                                      |    |
| <b>ERSTER EINDRUCK sehr gut</b>                                                | „Motorrad-Action mit ansprechender Optik und grandiosem Strecken-Editor“                                                                                                                                                                                   |



### 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



### 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



### 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



**Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich**

Im Exklusivvertrieb durch

**dynatex**

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



# „Dieses Rennspiel ‘passierte’ einfach.“

**Thierry Gaerthner**, Produzent von **Moto Racer 2**, über den Firmennamen, seine Vorlieben und das typisch französische Videospiel

**PlayStation Games:** Könntest Du den Lesern zunächst einmal den Firmennamen Delphine erklären?

**Thierry Gaerthner:** Die Erklärung ist im Prinzip sehr simpel. Die jüngste Tochter des Firmengründers Paul de Senneville heißt Delphine. Da ihm der Name so gut gefiel, hat er sämtliche Abteilungen der Firma ebenfalls Delphine getauft. Das Lustige an dieser Geschichte ist, daß seine zweite Tochter Adeline heißt, was wiederum den Namen unserer zweiten Videospielabteilung in Leon erklärt, die sich unter anderem für Little Big Adventure verantwortlich zeigte.

**PSG:** Sprechen wir über Moto Racer 2. Du hast mir erzählt, daß kein Programmierer direkte Erfahrungen im Motorradfahren hat. Ich frage mich daher, woher Ihr die Inspiration zu dieser Simulation hattet?

**TG:** Um ehrlich zu sein, war Moto Racer nicht direkt geplant, sondern entstand eher durch

eine Vision. Unser Projektleiter Paul Cuisset arbeitete noch vor Moto Racer an einem anderen Videospielprojekt namens Dragon Blade. Eines abends testete er gerade die erstellten Landschaften, indem er mit einem simplen Quadrat durch die Polygon-Welten scrollte. Während dieser Tätigkeit kam er plötzlich auf die Idee, das Quadrat einfach durch ein Motorrad zu ersetzen, was schließlich die Geburtsstunde von Moto Racer bedeutete. Dieses Rennspiel hat also überhaupt nichts mit Marketingstudien oder Umfragen zu tun, sondern „passierte“ einfach.

**PSG:** Um ein realistisches Fahrfeeling zu entwickeln, sind aber eine Menge Informationen vonnöten. Wie habt Ihr Euch denn auf Moto Racer vorbereitet, durch Tips von Profis?

**TG:** Nein. Wir gingen autodidaktisch vor, sprich wir brachten uns alle notwendigen Dinge selber bei, indem wir uns Videos ansahen und uns intensiv

mit Fachmagazinen auseinandersetzen. Durch diese Trockenübungen haben wir schließlich die Fahrphysik der Motorräder erstellt.

**PSG:** Ihr arbeitet bereits sehr lange mit Electronic Arts zusammen. Wie seid Ihr in Kontakt mit dieser US-Firma gekommen?

**TG:** Die Zusammenarbeit begann 1993, kurz nachdem wir Flashback beendet hatten.

Größenordnung sucht. Auf der anderen Seite kann man als kleine Softwarefirma aber ohne einen starken Partner wie eben EA nicht das breite Publikum erreichen, wenn das große Vertriebsnetz schlichtweg fehlt.

**PSG:** Die französischen Videospieler sind dafür bekannt, daß sie vor allem auf eine ansprechende Grafik und Soundkulisse Wert legen. Was ist an diesem Vorurteil Deiner Meinung nach dran?

**TG:** (überlegt kurz) Naja, an diesem Vorurteil ist schon etwas dran. Französische Videospieler sind in der Tat sehr empfänglich für audiovisuelle Genüsse. Daher haben auch



„Französische Videospieler sind in der Tat sehr empfänglich für audiovisuelle Genüsse.“

## INFO Der vielseitige Delphine-Konzern

Die Karriere der Delphine-Group beruht vor allem auf dem Multitalent Paul de Senneville. Bevor er 1976 zusammen mit seinem langjährigen Kompagnon Olivier Toussaint die Firma gründete, schlug sich der Franzose erfolgreich als Journalist, Komponist und Produzent einer TV-Serie durch. In den ersten Jahren war Delphine vor allem im Musikgeschäft tätig. Der wichtigste Mann, der bis heute Paul de Sennevilles Kompositionen spielt, ist ohne Zweifel Richard Clayderman. Bislang hat der Pianist mit dem chronisch schmachttenden Blick weltweit 63 Millionen Tonträger verkauft und dafür 270 Goldene Schallplatten kassiert. In den folgenden Jahren kam das Geschäft mit Tonstudios sowie eine Modellagentur hinzu. 1988 lernte Paul de Senneville schließlich den jungen Paul Cuisset kennen, der ihn mit seiner leidenschaftlichen Videospielbegeisterung ansteckte - Delphine Software International war geboren. 1993 kam schließlich mit Adeline die zweite Videospielabteilung hinzu. Der kreative Kopf hinter diesem Team ist der Alone in the Dark-Erfinder Frederick Raynal. 1997 wurde diese Abteilung jedoch von Sega aufgekauft und in No Cliché umgetauft. Seit 1988 haben zwar nicht viele Delphine-Titel das Tageslicht gesehen, die meisten von ihnen waren aber große Hits. Zu den absoluten Klassikern zählen Another World (1992), Flashback (1993), Fade to Black (1996) sowie Moto Racer. Bis heute wurden weltweit sieben Millionen Delphine-Spiele verkauft, alleine 4,5 Millionen davon gehen auf das Konto von Moto Racer (PC & Konsole zusammengezählt).



Durch den großen Erfolg dieses Action-Adventures fragte uns EA, ob wie Interesse daran hätten, für sie ein Prüfgelspiel zu entwickeln, mit „Shaq“ in der Hauptrolle. Da die Zusammenarbeit sehr gut geklappt hat, blieben wir danach bei EA auch weiterhin unter Vertrag.

**PSG:** Wenn man mit einer derart großen Firma zusammenarbeitet, besteht dann nicht die Gefahr, daß der eigene Name untergeht? Ich muß nämlich gestehen, daß ich erst auf den dritten Blick gesehen habe, daß Moto Racer ein französisches Produkt darstellt.

**TG:** Ja, das ist natürlich immer das Problem, wenn man sich eine Vertriebsfirma dieser

fast all unsere Videospiele, man denke da vor allem an Flashback, eine sehr cinematografische Aufmachung, was wiederum unser Logo mit der Kamera erklärt.

**PSG:** Gibt es eigentlich so etwas wie ein typisch französisches Videospiel?

**TG:** Es ist schon interessant, daß diese Frage immer wieder gestellt wird. (überlegt) Nun, neben dem bereits angesprochenen Punkt der technischen Ästhetik gibt es immer wieder das Vorurteil, daß französische Videospiele sehr schwierig und komplex sein sollen. Diese Meinung kam auf, als wir Flashback und Another World abliefern und auch Infogrames Ti-





recht kleine Unternehmen.

**PSG:** Letzte Frage: Dürfen wir uns demnächst auf ein Comeback von Conrad B. Heart, dem Helden aus Flashback und Fade to Black, freuen?

**TG:** Es bestehen tatsächlich be-

rechtigte Hoffnungen, daß Conrad in der näheren Zukunft wieder von sich reden lassen wird. Ob es sich dabei jedoch um Flashback 2, Fade to Black 2 oder etwas Brandneues handeln wird, das ist derzeit noch offen.

## INFO Der Strecken-Editor

Nach Tommi Mäkinen Rally bietet mit Moto Racer 2 ein weiteres Rennspiel einen waschechten Strecken-Editor, mit dem Ihr kreativ werden dürft. Im Gegensatz zur Rallye-Simulation weiß dieser Strecken-Editor ohne Wenn und Aber zu begeistern. Während man bei Tommi Mäkinen Rally erhebliche grafische Einbußen in Kauf nehmen muß, gleichen die selbstgestellten Rundkurse den vorgefertigten. Der Grund ist einleuchtend: Während bei TM Rally der Strecken-Editor nachträglich programmiert wurde, war er bei Moto Racer 2 als erstes da, oder anders ausgedrückt: Jeder vorgefertigte Circuit wurde mit dem Strecken-Editor gefertigt. Darüber hinaus ist die Bedienbarkeit spielend einfach. Mit einem Cursor könnt Ihr einen Kreis an einem beliebigen Punkt „verzerren“, um Kurven zu erzeugen. Da der Editor außerdem in 3D dargestellt wird, macht bereits das Kreieren Eurer Wunschstrecken, die man auch in eine Meisterschaft einbauen kann, sehr viel Spaß. Ohne Zweifel: Alleine dieser geniale Strecken-Editor ist ein absolutes Kaufargument.



tel alles andere als einfach waren. Wir haben aber von diesem Feedback gelernt und das Spieldesign dementsprechend umgestellt.

**PSG:** Wen oder was bewunderst Du im Videospielgeschäft am meisten?

**TG:** Diese Frage ist sehr schwer zu beantworten, da ich aber ein sehr großer Fan von Arcade-Spielen bin, vor allem von den absoluten Klassikern, bewundere ich vor allem Namco.

**PSG:** Wünschst Du Dir eigentlich einmal so viel Zeit wie bei Gran Turismo, um Dein Traumspiel zu entwerfen?

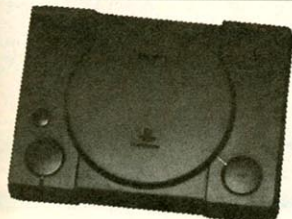
**TG:** Für mich alleine gesprochen, wäre das natürlich eine tolle Herausforderung und sehr spannend, denn das Zeitproblem ist allgegenwärtig in diesem Geschäft. Man muß das alles aber aus der Sicht von Delphine sehen. Vier Jahre sind einfach eine verdammt lange Zeit und ein viel zu großes finanzielles Risiko für dieses

**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

### SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM LIGHT UMBAU



Finanzierung  
12 x 32.-

**329.95**

PSX mit Multinorm Umbau 359.95  
+ Pro Action Replay 399.95  
PSX mit Umbau + Cooler 399.95  
+ Pro Action Replay 429.95  
1MB Memcard + 2. Pad +29.00

**!! mit voller Garantie !!**

1 Meg Memory Card 19.95  
8 Meg Memory Card 49.95  
48 Meg Memory Card 99.95  
Pro Action Replay 69.95  
PC-Link Paket 84.95  
Scart/RGB Kabel 19.95  
Link Kabel 19.95  
Antennen Adapterkabel 29.95  
Pad-Verlängerungskabel 19.95  
PSX Multi Tap 64.95

Standard Control Pad 24.95  
Dual Shock Analog Pad 59.95  
Arcade Stick Interact 79.95  
Programm Pad Interact 69.95  
Baracuda Analog Pad 69.95  
NeGcon Pad 79.95  
Spezialized Joystick 99.95  
Scorpion Light Gun 89.95  
LaserGun with Redlight 89.95  
Sony Maus incl. Pad 54.95

**PLAYSTATION EINSTEIGER KIT**  
PSX Control Pad + RGB Kabel  
+ 1MEG Memory Card **39.95**

**PSX MULTINORM UMBAUSETZ**  
Multinorm\* Chip + Anleitung +  
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

**PRO ACTION REPLAY CATRIDGE**  
länger leben, härter schlagen,  
schneller rennen, höher springen  
Jetzt auch auslesen von Animationen möglich. **69.95**

**PRO ACTION REPLAY PROF.**  
Wie Action Replay Catridge, jedoch mit  
zusätzlich über 1000 Cheat's und Codes  
und High-Speed Comport. **89.95**

**MULTINORM\* CHIP**  
Der vielfach bewährte  
jetzt noch besser..... **39.95**

**V3-RACING WHEEL**  
**129.95**

**REAL ARCADE GUN**  
G-Con45 kompatibel  
Lieferbar.. **99.95**

**PSX MULTINORM UMBAU AKTION !**  
Der komplette Multinorm Umbau mit  
unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben)  
Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. **59.95**

**SONY DUAL SHOCK PAD**  
Solange Vorrat reicht ..... **54.95**

**ALUNDRA** 94.95  
**HEART OF DARKNESS** 94.95  
**POINT BLANK** 94.95  
**ROAD RASH 3D** 89.95  
**COMMAND & CONQUER PL.** 49.95  
**WCW NITRO** 99.95  
**XENOCRACY** 94.95  
**CARDINAL SYN** 94.95  
**ARMORED CORE** 94.95  
**DEAD OR ALIVE** 94.95  
**MR. DOMINO** 99.95  
**XMEN VS. STREET FIGHTER** 104.95  
**HUGO** 109.95  
**BREATH OF FIRE 3** 99.95  
**THUNDERFORCE 5 (US)** 119.95  
**METAL GEAR SOLID** 104.95  
**WAR GAMES** 94.95  
**MOTO RACER 2** 94.95

Abes Odyssey 2 (Oddworld) 94.95  
Addidas Power Soccer 98 89.95  
Baphomets Fluch 1 49.95  
Baphomets Fluch 2 94.95  
Batman & Robin 94.95  
Beyond the Beyond 99.95  
Bio Freaks 84.95  
Blast Radius 94.95  
Bleifuß 2 99.95  
Circuit Breakers 94.95  
Colin McRae Rally 109.95  
Crash Bandicoot 1 49.95  
Crash Bandicoot 2 99.95  
Dreams 99.95  
Duke Raider 99.95  
Dungeon Keeper 94.95  
Flottenmanöver 94.95  
Forsaken 94.95  
Frankreich 98 Die WM 89.95  
Gran Turismo 94.95  
Ghost in the Shell 94.95  
Jerry McGrath Supercross 98 109.95  
Man in Black 89.95  
Metal Gear Solid 104.95  
Motocross J. McGrath 99.95  
Lucky Luke 94.95  
N2O-Natural Adrenaline 94.95  
NBA 98 89.95  
NHL 98 89.95  
NHL Powerplay Hockey 98 94.95  
Need for Speed 3 94.95  
Parasite Eve 99.95  
Populous - The 3rd Coming 99.95  
Premiere Manager 98 94.95  
Road Rash 3 D 94.95  
Sentinel Returns 94.95  
Tenchu 98 139.95  
Tekken Platinum 49.95  
Tekken 3 US 119.95  
Tomb Raider Platinum 49.95  
Tomb Raider 2 99.95  
Treasures of the Deep 94.95  
Vigilante 8 99.95  
Wayne Gretzky Hockey 98 89.95

**COMMAND & CONQUER**  
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG  
**94.95**

**Tekken 3**  
**us 119.95**

**NEU PSX CD-BOX**  
PSX-CD Archiv für  
60 CD's mit Beschri-  
tungsindex und auto-  
matischen  
Auswurf  
der CD's **49.95**

**RACING-PAKET**  
**129.95**

**FORMEL 1 PL. + V3 RACING WHEEL**  
**Preissturz..... 169.95**



## Virtueller Videoclip-Produzent

Das fernöstliche Softwarehaus **Enix** hat sich eigentlich durch zahlreiche Rollenspiele in Japan einen Namen gemacht. Hierzulande werden wir aber das Softwarehaus erst durch die unorthodoxe Tanz-Simulation **Bust A Groove** kennenlernen, und genau in diese Kerbe schlägt auch ihr neuestes Videospielprojekt **Great Hits**. Als junge Produzentin namens **Pop Chips** müßt Ihr einen Video-Clip in Szene setzen, angefangen von der Choreographie bis

hin zum Arrangieren der Musik. Je professioneller der Videoclip, desto höher steigt Ihr in der Hierarchie der Superstar-Szene auf. Ein ungewöhnliches Konzept, das man am ehesten noch mit **Spice World** vergleichen kann. Ein deutscher Release ist durchaus im Bereich des Möglichen.



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

**Konami-Gründer** und Geschäftsführer **Kagemasa Kozuki** ließ in einem Interview mit dem deutschen Handelsblatt MCV verlautbaren, daß man ein starkes Interesse daran habe, in Deutschland eine eigene Entwicklungsabteilung aufzubauen bzw. ein bereits bestehendes Team zu übernehmen.

**Capcom** hat die Teile 3 bis 5 ihrer Oldie-Kollektion **Capcom Generation** angekündigt. Teil 3 bietet: **Son Son**, **Vulgar**, **Higemaru** und **Exed Exed**. Teil 4 beinhaltet: **Gun Smoke**, **Commando** und **Mercs**. Teil 5 wartet mit **Street Fighter II**, **Street Fighter II Champion Edition** und

**Street Fighter II Turbo** auf.

Neue Story-Details von **Final Fantasy VIII**: Im Mittelpunkt sollen Militärschulen namens **The Garden** stehen. Hier werden 6- bis 9-jährige Kinder ausgebildet, um später einmal in einer einzigen Elite-Armee zu dienen. Innerhalb dieser Truppe gibt es zudem eine Spezialeinheit namens **Seed**, dessen Mitglieder über besondere Gaben verfügen. Euer Spielheld **Squall Leonhart** war Mitglied dieser ganz besonderen Truppe, ehe er andere Wege ging.

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

### Kurioses aus Fernost

Ordinär auf das Handgelenk schauen, um in gewohnter Manier die Uhr abzulesen, ist im fernen Osten völlig OUT. Wer IN sein möchte, projiziert mit dem **Futur Funk** die Uhrzeit einfach an eine Wand. Herrlich unnütz, aber irgendwie auch herrlich cool.

### Chart Attack Japan

- ① (-) Winning Eleven 2 WC France '98
- ② (-) Pocket Fighter
- ③ (-) FIFA '98 Road to World Cup
- ④ (4) Gran Turismo
- ⑤ (-) King of Fighters '97

## Film ab!

In Nippon ist ein neues Abenteuer von Capcoms Blechbüchse **Mega Man** erschienen. Bei **Super Adventure Rockman** (so sein Name im fernen Osten) handelt es sich jedoch nicht um ein Actionspiel, sondern um drei Videofilme,

verteilt auf eine ebenso große Anzahl an CD-ROMs. Die „spielerischen“ Möglichkeiten (wenn man überhaupt davon sprechen kann) beschränken sich lediglich darauf, hin und wieder bei Dialogen die passende Antwort zu geben. Ansonsten kann man

## PlayStation 2: Die Gerüchte verdichten sich ...

Viele namenhafte Programmiererteams reden bereits jetzt schon hinter vorgehaltener Hand über ein Thema, das SCEI aus guten Gründen natürlich totschweigen möchte. Die Rede ist von der sagenumwobenen **PlayStation 2**. Das japanische Team von **Camelot**, das seit seiner genialen Golf-Simulation **Everybody's Golf** in aller Munde sind, reden sogar recht offen über ein Golf-Projekt für den PlayStation-Nachfolger. Konkrete technische Angaben gibt es zwar nach wie vor noch nicht, dafür aber eine erste Einschätzung bezüglich der **Hardwareleistung**. Insider, die vermutlich bereits erste Bekanntschaften mit einem **PS 2-Entwicklungstool** gemacht

haben, schätzen die Leistungsstärke auf das Vierfache eines **Pentium II-Prozessors**, oder anders ausgedrückt: Das Gerät soll in der Lage sein, **3 Millionen Polygone** gleichzeitig zu berechnen. Derweilen gibt es derzeit noch keinerlei Angaben über die Ausstattung. Man ist sich jedoch sicher, daß SCEI nach den bitteren Erfahrungen mit der Software-Piraterie auf ein neues CD-ROM-Format wechseln dürfte, vielleicht sogar auf **DVD**. Diese Nachricht sollte Euch jedoch auf keinem Fall verunsichern, denn vor dem **Jahre 2000** wird sich in Deutschland in puncto PlayStation 2 definitiv nichts tun.

## Als wir noch Kinder waren...

Die geschickten Marketingstrategen von **Capcom** haben sich mittlerweile gleich drei Street Fighter-Linien einfallen lassen (Exoten à la Pocket Fighters einmal ausgenommen): die normale Street Fighter II-Serie, die Polygon-Variante EX sowie die „kindliche“ Zero- bzw. AlphaVersion. Letztere Serie führt den Spieler quasi zu den Ursprüngen von Street Fighter II zurück. Hier sehen Ken & Co noch recht knabenhaft aus, ansonsten hat sich aber an dem „Ich geb' dir etwas auf die Backen“-Spielprinzip nicht viel verändert. Nachdem Teil 2 bereits zu PlayStation-Ehren kam, wartet in der Spielhalle schon **Street Fighter Zero 3** auf zahlungswillige Zocker. Der klassische Klopfer mit traditioneller 2D-Grafik bietet



erneut ein paar „neue“ Gesichter, beispielsweise den Sumo-Ringer **E. Honda**, sowie weitere Aktionsmöglichkeiten der Kategorie **Zero Counter**. Obwohl offiziell eine PlayStation-Version noch nicht bestätigt wurde, ist es jedoch unserer Erfahrung nach nur eine Frage der Zeit, wann der Klopfer konvertiert wird.

sich genüsslich zurücklehnen und einen hübsch animierten Zeichentrickfilm bewundern, der ca. 1/3 des gesamten Bildschirms ausmacht. Nach Deutschland wird diese **FMV-Trilogie** jedoch nicht kommen.





# TEUFLISCH GUT!

## Sony Playstation – Spiele

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| Armored Core *                      | 88,00        |
| Ayrton Senna Karts Duell 2 *        | 89,99        |
| Batman & Robin *                    | 88,00        |
| <b>Bladebreakers *</b>              | <b>77,00</b> |
| Bombberman *                        | 79,99        |
| Bushido Blade                       | 89,99        |
| Bust-A-Move 3                       | 69,99        |
| Cart World Serie *                  | 79,99        |
| Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot | 99,99        |
| Cool Boarders 2                     | 89,99        |
| Crash Bandicoot 2                   | 89,99        |
| Crime Killer *                      | 89,99        |
| Cy Ball Zone                        | 89,99        |
| Dark Omen                           | 89,99        |
| Deathtrap Dungeon                   | 99,99        |
| Diablo                              | 99,99        |
| Final Fantasy VII                   | 109,99       |
| Formel 1 '97                        | 109,99       |
| Forsaken                            | 89,99        |
| Frankreich '98 – Die Fußball-WM     | 89,99        |
| Gex 3D                              | 89,99        |
| Ghost in the Shell *                | 89,99        |
| G-Police                            | 109,99       |
| Grand Theft Auto                    | 89,99        |
| Gran Turismo                        | 99,99        |
| <b>Heart of Darkness</b>            | <b>88,00</b> |
| Hugo *                              | 99,99        |
| Klonoa                              | 89,99        |
| Lucky Luke                          | 89,99        |
| Men in Black                        | 99,99        |
| NBA Pro '98                         | 99,99        |
| Need for Speed 3                    | 89,99        |
| Newman Haas IndyCar Racing          | 89,99        |
| Nuclear Strike                      | 99,99        |
| One                                 | 89,99        |
| Pandemonium 2                       | 89,99        |
| Pitfall 3D                          | 99,99        |
| Populous – The 3rd Coming *         | 89,99        |
| Premier Manager '98                 | 99,99        |
| Pro Pinball: Timeshock              | 89,99        |
| Road Rash 3D                        | 88,00        |
| Sentinel 2 *                        | 89,99        |
| Star Wars: Masters of Teräs Käsi    | 89,99        |
| Test Drive 4                        | 89,99        |
| Theme Hospital                      | 89,99        |
| TOCA Touring Car Championship       | 89,99        |
| Tomb Raider 2                       | 99,99        |
| Vigilante 8 *                       | 99,00        |
| <b>Viper *</b>                      | <b>88,00</b> |
| War Games *                         | 89,99        |
| WCW Nitro                           | 99,99        |

## Preishits (solange der Vorrat reicht!)

|                                                |                      |
|------------------------------------------------|----------------------|
| Alien Trilogy (Platinum Edition)               | 49,99                |
| Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)               | 49,99                |
| <b>Broken Helix</b>                            | <b>AKTION! 49,99</b> |
| Casper                                         | 49,99                |
| Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)           | 49,99                |
| Destruction Derby 2 (Platinum Edition)         | 49,99                |
| Formel 1 '96 (Platinum Edition)                | 44,00                |
| Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)       | 49,99                |
| International Track & Field (Platinum Edition) | 49,99                |
| Lost Vikings 2                                 | 49,99                |
| <b>MDK</b>                                     | <b>AKTION! 49,99</b> |
| Pandemonium 1 (Platinum Edition)               | 49,99                |
| Porsche Challenge (Platinum Edition)           | 49,99                |
| Rayman (Platinum Edition)                      | 49,99                |
| Rock'n'Roll Racing 2 – Red Asphalt             | AKTION! 49,99        |
| Soviet Strike (Platinum Edition)               | 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 incl. Dual Shock Pad | 299,00       |
| Antennenkabel                         | 39,99        |
| Control Pad                           | ab 29,99     |
| Dominator-Joystick                    | 59,99        |
| <b>Dual Shock Control Pad</b>         | <b>59,99</b> |
| Infrarot-Joypads (1 Paar)             | 79,99        |
| Top Gear-Lenkrad incl. Pedale         | 139,99       |
| Memory Card                           | ab 29,99     |
| Predator Lightgun                     | 69,99        |
| RGB-Scart-Kabel                       | 29,99        |

Muß man haben!

## Kula World

Sony Playstation \*

**88,-**

## Treasures of the Deep

Sony Playstation

**88,-**

## Unser Tip des Monats:

## Dead or Alive

Gentlemen, start your engines!  
Das lange Warten hat ein Ende! Endlich ist der neue Meilenstein unter den Autorennspielen lieferbar! Also anschnallen und Gas geben!

Sony Playstation \*

**88,-**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

## Soul Blade

Sony Playstation \*

**44,-**

## Courier Crisis

Sony Playstation \*

**44,-**

## NHL Break-away '98

Sony Playstation

**44,-**

## Legacy of Kain

Sony Playstation \*

**44,-**

Weitere Highlights im Juli:

## Cardinal Syn

Sony Playstation

**88,-**

## Point Blank

Sony Playstation \*

**88,-**

## Colin McRae Rally

Sony Playstation \*

**88,-**

Neue Rollenspiele für die Playstation!

## Alundra

Sony Playstation \*

**88,-**

## Breath of Fire 3

Sony Playstation \*

**88,-**

## Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an!  
Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

## 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 seit Juli!**  
Eberswalde  
Eisenbahnstraße 82

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

**Berlin – Steglitz**  
Schloßstraße 129  
gegenüber Forum Stegl.

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

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

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

**Koblenz**  
Rizzastraße 44  
Tel.: (0261) 914 10 85

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

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

**Bernau**  
Zepernicker 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

## Express-Shops: (Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardassortiment)

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

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

???  
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

## Media Point

## Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin

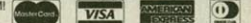
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

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

**(030) 794 72 111**

\* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!  
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





## Neues Lara Croft-Girl?

Laut eines vermeintlichen Mitarbeiters des **Tomb Raider-Films** soll nicht Liz Hurley oder Sandra Bullock den Videospiel-Superstar mimen, sondern die bildhübsche, aber ziemlich unbekannte Schauspielerin **Carla Pivonski**, die, zumindest was ihre körperlichen Attribute angeht, auch

die perfekte Lara-Darstellerin ist. Derzeit wird übrigens in Guatemala für zwei Wochen gedreht, ehe es zur nächsten Location geht. Der kostspielige Film wird in den Staaten vermutlich erst im **Herbst '99** anlaufen, so daß wir uns noch lange Zeit in Geduld üben müssen, ehe auch wir in den

Genuß der leibhaftigen Lara Croft kommen dürfen. In der nächsten Ausgabe dürften wir auch eine offizielle Stellungnahme von Eidos bezüglich dieses Gerüchtes bekommen.



## Chart Attack USA



- ① (-) Gran Turismo
- ② (-) Road Rash 3D
- ③ (-) X-Men Vs. Street Fighter
- ④ (-) Vigilante 8
- ⑤ (-) Tekken 3

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

Kurios: Während wir in dieser Ausgabe über die Fertigstellung von **Moto Racer 2** berichten, ließ **Electronic Arts** bereits verlautbaren, daß man schon das Konzept zu **Moto Racer 3** fertiggestellt hat. Ersten Informationen zufolge wird die Motorrad-Simulation eine völlig neue **3D-Engine** bieten.

Das ehemalige Sorgenkind **Acclaim** steht wieder auf finanziell gesunden Beinen. Laut Firmenangaben konnte das Softwarehaus

im dritten **Quartal '98**, das bei **Acclaim** Ende Mai endet, einen Reingewinn von **5,7 Millionen Dollar** erwirtschaften.

Willkommen im Mikrokosmos: Das Programmiererteam **Kronos** kündigte mit **Vermin** einen Actiontitel der ungewöhnlichen Sorte an. Als mikroskopisch kleiner **Parasit** gräbt, frißt und kämpft Ihr Euch alleine oder zu zweit in der Dritten-Person-Perspektive durch einen fremden Körper - Mahlzeit!

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

## EA holt Superstar an Bord

Bei Sportspielen scheint es immer stärker in Mode zu kommen, einen namenhaften Sportrecken als Namenspatron für ein Sportspiel zu engagieren. Nach **Tiger Woods** schloß **Electronic Arts** nun mit dem Leistungsträger **Antoine Walker** von den **Boston Celtics** einen Vertrag ab. Im Mittelpunkt steht dabei die enge Zusammenarbeit bei der Erstellung ihrer neuesten Basketball-Simulation



**NBA Live '99**, die im vierten Quartal '98 erscheinen soll. Walker wird sich vermutlich neben der Unterstützung durch taktische Tips auch in einen **Motion Capture-Anzug** zwängen müssen, damit die Korbwerferei besonders realistische Bewegungsabläufe bieten kann. Der All-Star-Spieler ist übrigens ein ausgesprochener Fan von EA-Titeln, die er laut eigenen Angaben als festes Ritual immer vor einer NBA-Begegnung spielt - dann kann ja nichts schiefgehen.

## Jetzt wird zurückgeschossen

Vor knapp zwei Jahren ging man bei **Return Fire** auf die Jagd nach der feindlichen Flagge. Mit dem Sequel des actiongeladenen Shoot 'em Ups werden Euch nicht nur über **50 neue Levels** mit unterschiedlichem Terrain (Dschungel, Wüste, Wald, etc.) präsentiert, sondern auch noch neue Waffengattungen. Neben Raketen, Minen und Granaten sollen

auch noch neue Vehikel, wie z.B. Flugzeuge, zur Verfügung stehen. Des weiteren wird es neben den beiden Außenperspektiven, die für ein strategisches Vorgehen bestens geeignet sind, auch eine **Ego-Perspektive** geben. Entweder kämpft Ihr alleine gegen die feindlichen Computertruppen oder vergnügt Euch mit einem Kumpel im **Zwei-Spieler-Modus**.

## Superpad ist im Anmarsch

Die US-Firma **Interact**, der weltweit größte Hersteller von Peripheriegeräten, kündigt mit dem **Barracuda II** ein wahres **Luxus-Pad** an. Gegenüber dem Vorgänger bietet der Controller eine **Rumble Force-Funktion**, durch die Ihr wie bei dem **Dual Shock** Kollisionen durch ein mehr oder weniger heftiges Rütteln wahrnehmt. Außerdem bietet das Pad **Programmierungsfunktionen** sowie erfreulicherweise auch **kleinere Abmessungen** gegenüber dem **Barracuda I**. Der Preis

und der endgültige Erscheinungstermin werden erst auf der **CeBit Home** in Hannover Ende August bekanntgegeben. Auf der größten deutschen Fachmesse wird ferner **Interacts** neues **Luxus-Lenkrad** vorgestellt, das die gesamte Konkurrenz in die Schranken verweisen soll. Wer auf dieses Pad nicht mehr länger warten möchte, hat übrigens auch die Möglichkeit, sich die **US-Import-Version** zu bestellen.



## Neue Wrestling-Lizenz für THQ

Die US-Firma **THQ** machte sich unter Fans vor allem durch ihre **World Championship Wrestling-Spiele** einen Namen, die auch den Löwenanteil ihres Gesamtumsatzes ausmachen. Nachdem **THQ** diese Lizenz bekanntlich an **Electronic Arts** abgeben mußte, war das Softwarehaus gezwungen, sich eine andere Wrestling-Lizenz zu suchen. Zusammen mit dem US-Spielzeughersteller **JAKKS Pacific** gelang es **THQ** nun, mit der **WWF** einen lukrativen **10-Jahres-Vertrag** abzuschließen, mit der Option, zwei Catchereien pro Jahr abliefern zu dürfen. Bis zum Ablauf der **WCW-Lizenz** Mitte '99 wird **THQ** allerdings noch mindestens ein brandneues Wrestling-Spiel auf dem deutschen Markt veröffentlichen. Pikanterweise war bekanntlich **Acclaim**, die momentan

an der Fertigstellung von **WWF Warzone** arbeiten, langjähriger Videospieldpartner der **WWF**. Der Softwaremulti kündigte allerdings bereits an, daß man auch nach Mitte '99 weiterhin in einer anderen Form Wrestlingspiele veröffentlichen wird. Demnach werden ab nächstem Jahr mit **EA**, **Acclaim** und **THQ** gleich drei große Firmen im Wrestlinggeschäft kräftig mitmischen.





# HASTA LA VISTA,

## SONY PLAYSTATION

# BABY!

### GAMES

|                                 |    |        |
|---------------------------------|----|--------|
| ADIDAS POWER SOCCER 2           | DA | 79,90  |
| AIR RACE                        | DA | 89,90  |
| ALUNDRA                         | KD | 89,90  |
| AYRTON SENNA CART DUEL 2        | KD | 49,90  |
| BATMAN & ROBIN                  | KD | 89,90  |
| BIO FREAKS                      | DA | 89,90  |
| BREATH OF FIRE 3 (07/98)        | DA | 85,90  |
| BUST A MOVE 3                   | DA | 69,90  |
| C&C: ALARMSTUFE ROT             | KD | 89,90  |
| COLIN MAC RAE RALLY             | DA | 89,90  |
| COOL BOARDERS 2                 | DA | 79,90  |
| CRASH BANDICOOT 2               | DA | 89,90  |
| CRIME KILLER (07/98)            | KD | 89,90  |
| CYBALL / DEADBALL ZONE          | DA | 85,90  |
| DARK OMEN                       | KD | 89,90  |
| DEAD OR ALIVE                   | KD | 89,90  |
| DEATHTRAP DUNGEON               | KD | 99,90  |
| DUNGEON KEEPER (07/98)          | KD | 89,90  |
| DYNASTY WARRIORS                | DA | 85,90  |
| EVERYBODY'S GOLF                | DA | 79,90  |
| FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION | KD | 89,90  |
| FIGHTING FORCE                  | DA | 89,90  |
| FRANKREICH '98                  | KD | 89,90  |
| GEX 3D - ENTER THE GECKO        | DA | 89,90  |
| GOLDEN GOAL                     | DA | 85,90  |
| GRAN TURISMO                    | KD | 89,90  |
| GRAN TURISMO + LENKRAD + PEDALE | KD | 199,90 |

**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 |
| KLONOA                     | KD | 85,90 |
| KULA WORLD                 | DA | 89,90 |
| LUCKY LUKE                 | KD | 89,90 |
| MAGIC - THE GATHERING      | KD | 39,90 |
| M.D.K. INCL. SOUNDTRACK CD | DA | 49,90 |
| MEN IN BLACK               | 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 LENKRAD + PEDALE** **KD 179,90**

|                                |    |       |
|--------------------------------|----|-------|
| NHL 98                         | KD | 89,90 |
| NHL FACE OFF 98                | KD | 79,90 |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 98        | KD | 85,90 |
| NIGHTMARE CREATURES            | DA | 89,90 |
| ONE                            | KD | 89,90 |
| PITBALL 3D - BEYOND THE JUNGLE | KD | 89,90 |
| PREMIERE MANAGER 98            | DA | 94,90 |
| PRO PINBALL - TIMESHOCK        | DA | 85,90 |

|                            |    |       |
|----------------------------|----|-------|
| ROAD RASH 3D               | KD | 89,90 |
| SNOWRACERS 98              | DA | 49,90 |
| STREETFIGHTER COLLECTION   | KD | 85,90 |
| SUPER MATCH SOCCER         | KD | 79,90 |
| SUPER PANG COLLECTION      | DA | 85,90 |
| THEME HOSPITAL             | KD | 89,90 |
| TOMB RAIDER II             | KD | 89,90 |
| TOMMY MAKINEN WORLD RALLY  | KD | 85,90 |
| TREASURES OF THE DEEP      | DA | 89,90 |
| UBIK                       | KD | 85,90 |
| VMX RACING                 | KD | 85,90 |
| VR BASEBALL 99 (07/98)     | DA | 79,90 |
| VS: VERSUS                 | DA | 89,90 |
| WARCRAFT II                | KD | 89,90 |
| WARGAMES                   | KD | 89,90 |
| WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98 | KD | 89,90 |
| WCW VS. THE WORLD          | KD | 89,90 |
| WCW NITRO                  | DA | 89,90 |
| WORLD LEAGUE SOCCER 98     | DA | 79,90 |
| WRECKIN' CREW (07/98)      | DA | 89,90 |
| WWF: WARZONE (08/98)       | KD | 89,90 |

### GAMES DES MONATS



KOMPL. DT.  
**85,90 DM**

KOMPL. DT.  
**199,90 DM**



COLIN McRAE RALLY +  
LENKRAD + PEDALE

- Symbolabbildung -



KOMPL. DT.  
**79,90 DM**



KOMPL. DT.  
**89,90 DM**

### 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 |
| WIPEOUT 2097 PLATINUM           | KD | 44,90 |

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.  
Preisrüttler und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der  
Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung:  
bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 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. Ladenpreise können variieren!!!

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

# Wial

Versand Service GmbH

### VERSAND

Liegnitzer Str. 13  
82194 Groebenzell  
Telefon: 08142-59640  
Telefax: 08142-54654  
<http://www.wial.de>  
E-Mail: [wial@compuserve.com](mailto: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 13<sup>30</sup> - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

**WIAL / Mr. Games Darmstadt**  
Adelungstr. 22  
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

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

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

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

### ACCESSORIES

|                                       |    |        |
|---------------------------------------|----|--------|
| PLAYSTATION GRUNDGERÄT                | DA | 299,00 |
| ANALOG JOYSTICK                       | DA | 119,00 |
| ANTENNENKABEL                         | DA | 29,90  |
| DUAL SHOCK CONTROLLER                 | DA | 55,90  |
| GAMEBUSTER-CHEAT-MODUL                | DA | 79,90  |
| GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE       | DA | 109,90 |
| INFRAROT PADS (2 STCK.)               | DA | 59,90  |
| LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)         |    | 79,90  |
| MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT        | DA | 59,90  |
| PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ       | DA | 24,90  |
| PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER |    | 29,90  |
| RGB 5CART KABEL                       | DA | 19,90  |
| TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD      | DA | 79,90  |



## Schont Eure Hände!

Die Joypad-Hersteller **Wild Things** fielen vor allem durch das auffällige Design ihrer **Chameleon-Pads** auf. Nun hat die britische Firma bei ihrem neuesten Controller einmal an die leidgeplagten Hände der Videospieler gedacht und bei den **Soft Touch-Pads** die Griffhörnchen mit einem weichen **Gummiüberzog** versehen. Durch diese neue Oberfläche soll das Videospielen selbst nach einer achtstündigen Session keinerlei Blasen verursachen. Das

schmucke Pad ist in den Farben Kirschrot, Schwarz und Lila erhältlich und verfügt über eine **Dauerfeuerfunktion**. Im nächsten Peripherietest erfahrt Ihr Genaueres über die Produktqualität.



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

Wer die Toptitel der letzten E3-Messe einmal „live“ erleben möchte, sollte sich das E3-Videooband der Firma **The Next Generation** bestellen. Für den Verkaufspreis von **39,95 DM** erhaltet Ihr neben dem vierstündigen Tape ein **Tetris-Pocket-Spiel**. Ihr solltet Euch schnell entscheiden, da die Auflage streng limitiert ist. Nähere Informationen erhaltet Ihr unter:

0209/77 88 11.

Für dieses **Weihnachtsfest** plant **Psygnosis** eine **Lemmings-Compilation**, bestehend aus dem originalen **Lemmings** und **Oh No, More Lemmings**. **Gremlin** werkelt derzeit außerdem an einem neuen Teil des Denkspiel-Klassikers.

Keine Lust mehr auf Umstöpseln? Dann hat die Firma **Just!** genau das richtige Gerät für Euch. Mit der **Just! Multi-Connection-Box** kann man die PlayStation, den Videorekorder sowie einen Satellitenreceiver gleichzeitig an den Fernseher anschließen, ohne ständig umstöpseln zu müssen. Das **59,95 DM** teure Gerät bietet außerdem eine bequeme Anschlußmöglichkeit an die Stereoanlage. Nähere Informationen unter der Telefonnummer:

02173/90750.

**Spice World**: Im Gegensatz zu unserem Testbericht wird die Spielerei rund um die **Girlicombo** doch eine **deutsche Sprachausgabe** bzw. **deutsche Untertitel** beim Interview bieten.

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

## Bis die Reifen qualmten

Anlässlich der Veröffentlichung des Spitzenracers **Gran Turismo** veranstaltete SCED in Zusammenarbeit mit **Mitsubishi** am 22. Juni die **PlayStation goes Rallye-Veranstaltung**. 50 Vertreter der Fachpresse und Handelspartner hatten bei diesem spritzlastigen Event unter der Anleitung der beiden Topfahrer **Tina Thörner** und **Uwe Nittel** die Möglichkeit, in drei unterschiedlichen Disziplinen ihr fahrerisches Können unter Beweis zu stellen. So mußten die Teilnehmer auf der ADAC-Teststrecke in **Gründau-Liebol** möglichst schnell eine

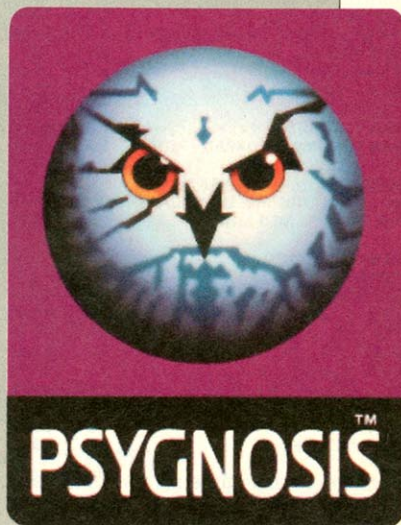
Slalom-Strecke absolvieren, mit einem **Pajero-Geländewagen** elegant einen abgesteckten Parcours bewältigen sowie abschließend bei **Gran Turismo** eine Bestzeit aufstellen. Gesamtsieger wurde dabei **Hans Grahl** vom Videospielfachhändler **Dynatex**.



## Psygnosis-News

Das britische Software-Imperium **Psygnosis** erlebte in den letzten Wochen einige bewegende Momente. So verließ der Geschäftsführer und Firmengründer **Ian Hetherington** den Konzern mit bislang unbekanntem Ziel. Dieser spektakuläre Weggang löste vor allem in der englischen Presse viele wilde Gerüchte aus. Den heimischen Medien nach hing dieser Fortgang direkt mit internen Streitigkeiten mit der ehemaligen Mutterfirma **SCEE** zusammen. Weitere Gerüchte verlauten, daß **Psygnosis** nun sogar zum Verkauf stehe (möglicher Übernahmekandidat ist abermals **Eidos**) und sogar seine Zentrale in **Liverpool** auflösen würde. Solche heftigen Spekulationen werden aber von offizieller Seite bislang nicht bestätigt - im Gegenteil: Die im Internet verbreitete Zahl **200 Millionen Dollar** Verluste im vergangenen Jahr war schlichtweg falsch, da es sich bei diesem Betrag nicht um Verluste, sondern vielmehr um den Gesamtumsatz handelt. Derweilen expandiert **Psygnosis** ungeachtet dieser Negativpresse weiterhin und kündigte einen spektakulären **Software-Deal** mit

**Microsoft** an. Der Softwaregigant sicherte sich die Lizenz für drei Softwareprodukte aus den **Microsoftstudios**. Bei **Age of Empires** handelt es sich um ein anspruchsvolles Strategiespiel, das bereits auf dem PC ein weltweiter Erfolg war. **Urban Assault** stellt hingegen einen interessanten Action/Strategie-Hybrid dar, bei dem es wieder einmal um die Rettung des Erdplaneten geht. Last but not least besteigt man bei **Motocross Madness** leistungsstarke Enduro-Maschinen. Sämtliche Titel sind voraussichtlich erst ein Thema für **1999**.



## Chart Attack

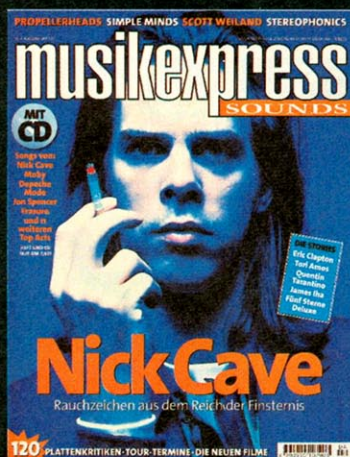
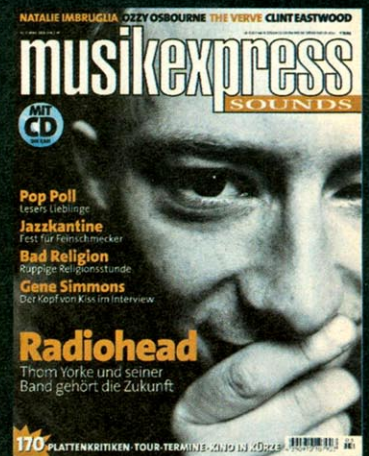
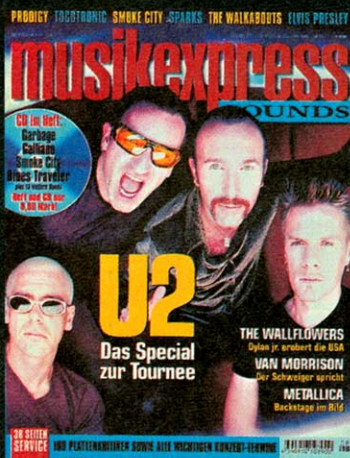
Deutschland (Quelle: Karstadt)



- ① (-) Gran Turismo  
SCEE
- ② (1) Tomb Raider (Platinum)  
Eidos
- ③ (-) Indiziertes Spiel 2  
Capcom
- ④ (5) Porsche Challenge (Platinum)  
SCEE
- ⑤ (2) Frankreich '98: Die WM  
Electronic Arts
- ⑥ (3) Crash Bandicoot (Platinum)  
SCEE
- ⑦ (4) Tekken 2  
Namco
- ⑧ (-) Lucky Luke  
Infogrames
- ⑨ (8) Need for Speed III  
Electronic Arts
- ⑩ (7) Tomb Raider II  
Eidos



# DAS HEFT ZUM HÖREN



**musikexpress** MIT CD NUR 7,90 MARK!



# So werten wir

## Grafik

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

## Sound

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

## Spielspaß

Diese entscheidende Wer-

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

## Genre-Gewichtungen

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

## Symbolerklärungen:



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



**Speicherplatz:** Die Zahl gibt die Anzahl an notwendigen

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



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



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



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



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



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



**Lenkrad:** Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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

## Redakteur-Profile



### Uwe Kraft

Sportlich, sportlich! Zweimal in der Woche quält er seinen in letzter Zeit stark vernachlässigten Körper in einem Fitneß-Studio (in Zukunft mit Udo?). Außerdem hat der Franke die Rollerblades für sich entdeckt und fährt am Wochenende sogar damit ins Ausland, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

#### spielt zur Zeit gerne:

1. Gran Turismo
2. Dead or Alive
3. Need for Speed 3



### Ulf Schneider

Viele haben nicht mehr daran geglaubt, doch nun ist es amtlich: Mit stolzen 29 Jahren geht der Exil-Hamburger endlich das Projekt „Führerschein“ an. Frank hat dafür einen Spruch übrig: „Du warnt uns aber vorher, gel!“ Das hoffen wir auch alle!

#### spielt zur Zeit gerne:

1. Wrecking Crew
2. Heart of Darkness
3. Everybody's Golf



### Udo Lewalter

Der Junge scheint sich bei uns einfach zu wohl zu fühlen! Innerhalb kürzester Zeit hat Udo gleich ein paar Kilo zugenommen. Udo versteht in diesem Punkt keinen Spaß und kündigte bereits Zwangssport an, wenn die Völlerei so weiter geht. (Tekken 3 zu zocken gilt aber nicht als Sport, Udo! Anm. der Layout-Crew)

#### spielt zur Zeit gerne:

1. Tekken 3
2. Heart of Darkness
3. Gran Turismo



### Frank Fischer

... kann einfach nicht fassen, im Fußball-WM-Tipspiel Jackpot nur abgeschlagen im breiten Mittelfeld zu liegen, während Udo drauf und dran ist, den fetten Jackpot einzuheimsen. Ihr hättet mal Franks Gesicht sehen sollen am „Day After“ - dem Tag nachdem Deutschland aus der Weltmeisterschaft geflogen ist!

#### spielt zur Zeit gerne:

1. Gran Turismo
2. Diablo
3. Frankreich '98

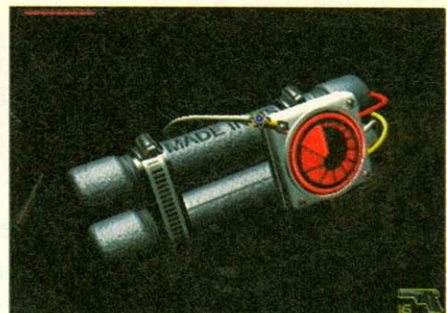




Dank der teuren Lizenz sind die drei wählbaren Helden mit den originalen Gesichtern ausgestattet worden. Hier Rapper Will Smith



In den dunklen Gassen ist es meist sehr schwer zu kämpfen und sich zu bewegen



Zu Anfang gilt es, eine **Bombe** zu entschärfen. Mittels eines Cursors könnt Ihr den obersten Draht kappen, aber nur im richtigen Zeitpunkt

Sie sind mitten unter uns ...

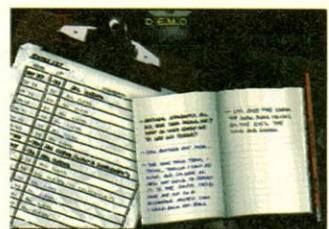
## Men in Black

Als **Will Smith** und **Tommy Lee Jones** begebt Ihr Euch nun selbst auf die Jagd nach **sabbernden Aliens**

Vor über einem Jahr wurde uns bewußt, daß die Men in Black treu ihrem Wahlspruch ("Wir arbeiten im Geheimen. Wir haben schwarze Anzüge. Wir sind die beste, letzte und einzige Verteidigungslinie"), für unsere Sicherheit sorgen. Der Film war ein riesiger Erfolg, was auch für Soundtrack und Comic gilt. Als Will Smith und Tommy Lee Jones, alias Agent J und K, sich mit einer sabbernden Riesenkakerlake herumschlugen und diese letztendlich auch besiegt hatten, dachten wir, der intergalaktische Friede sei wieder hergestellt. Tja, leider Pech gehabt! Von einer arktischen For-

schungsstation verschwinden in der letzten Zeit immer wieder Mitglieder. Nachdem der Kontakt abgebrochen ist, tretet Ihr natürlich einen Trip in den kalten Norden an, um der Sache auf den Grund zu gehen. Bevor es aber soweit ist, könnt Ihr im Hauptquartier der MiBs in den Schießstand gehen und mit den gängigen Waffen, wie z.B. Noisy Cricket, Pulsar Arm Cannon oder Pulsar Blaster, eine Runde üben. Wie im Stile von Capcoms Horrorschocker steuert Ihr die Polygonagenten durch rund 200 Schauplätze. Dort läuft unser Protagonist von einem düsteren Bild zum nächsten und sucht nach

brauchbaren Hinweisen, Gegenständen und Munition. Bei MiB wird nämlich auch viel geballert oder – falls die Munition mal ausgeht – geschlagen. Gegner sind nicht nur Menschen, sondern natürlich alle Arten von bössartigen Aliens. Feste Kamerapositionen sollen immer für einen optimalen Überblick über das Geschehen sorgen. Wenn Ihr spezielle Stellen untersucht, wird in eine Nahaufnahme gezoomt, wo Ihr mit einem Cursor z.B. eine **Bombe** entschärft, eine Zahlenkombination eingibt oder eine Vase bewegt. Neben der Fähigkeit, etwas zu untersuchen, könnt Ihr mit Eurem Helden gehen, rennen und springen. Darüber hinaus kämpft Ihr natürlich und vollführt langsame Sidesteps. Fast alle Räume sind detailliert gestaltet worden und bieten meist ein reichhaltiges Mobiliar. Den drei Agenten haben die Schauspieler **Will Smith**, Tommy Lee Jones und Linda Fiorentino ihre digitalisierten Gesichter geliehen. Und so stapft Ihr dann als wahrer Agent J, K oder L durch die virtuelle Welt. Neben unauffällig düdelnden Musikstücken können die englische Sprachausgabe und die brachialen Waffeneffekte hervorstechen. (Udo L.)



Wenn Ihr Dokumente, Akten oder andere Aufzeichnungen findet, kommt die englische Sprachausgabe zur Geltung. Die Inhalte werden Euch vorgelesen, was aber zum Teil schwer zu verstehen ist

### Keine Konkurrenz für Capcoms Horrorgame



**Positiv:** Die vielen Rätsel sind im Gegensatz zu Capcoms neuestem Produkt zahlreicher und anspruchsvoller, was gar nicht mal so schlecht ist. Weiterhin kommt Ihr durch die zahlreichen Kämpfe nie zur Ruhe und lauft meist mit der Waffe im Anschlag herum. Die Räume sind detailliert gestaltet und laden daher zum fröhlichen Suchen ein.

**Negativ:** Was sehr schnell negativ auffällt, ist die Steuerung. Vor allem im Kampf ist hier von Effektivität kaum die Rede. Will man im Nahkampf sich drehen und den Gegner angreifen, muß man seine Kampfposition aufgeben, was einen natürlich zum leichten Ziel macht. Während Ihr so durch die meist düsteren Räume lauft, bleibt Ihr oft hängen oder findet den Weg erst einmal nicht. Weiterhin sind die Rätsel teilweise sehr schwer, was es für Anfänger zu einem harten Unterfangen macht, als MiB zu agieren.



In der Antarktis muß eine Forschungsstation peinlichst genau untersucht werden, um auf die Spur der fiesen Aliens zu gelangen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**erhältlich**

GRAFIK ... SOUND/FX ...  
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELSPASS

**62%**

### TEST Men in Black

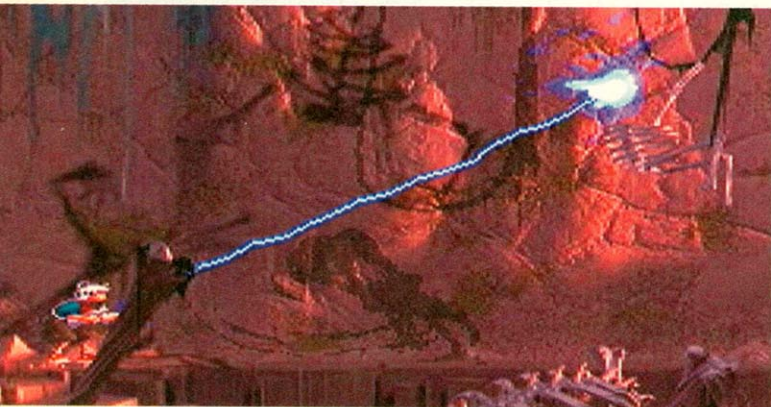
Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Funsoft  
Schwierigkeitsgrad: schwer  
Levels: 5+ Missionen  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16  
Testmuster: Funsoft  
Features: keine



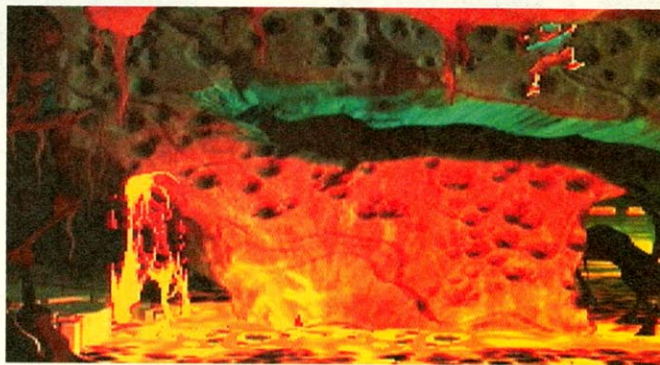


# Heart of Darkness

Was lange währt, wird endlich gut. Dieses Sprichwort scheint auf den neuen **Jump & Run-Knaller** Heart of Darkness vollkommen zuzutreffen, schließlich werkten die Programmierer der **Amazing Studios** sechs Jahre an ihrem Projekt



Der Laserstrahl hat eine enorme **Reichweite**, so daß auch weiter entfernt postierte Gegner beseitigt werden können



Das Klettern über den Lava-Teich erfordert ein genaues Timing. Oftmals entscheiden Sekundenbruchteile über erfolgreiches Weiterkommen

**H**ear of Darkness ist ein Titel, dem ich während meiner Videospielkarriere immer wieder begegnet bin. Schon vor sechs Jahren konnte ich den ersten Berichten der Fachpresse entnehmen, daß der Titel aufgrund des kompetenten Programmiererteams ein absolutes Jump & Run-Highlight werden könnte. Eric Chahi beispielsweise, der Kopf der Truppe, designte die Amiga-Kracher Another World oder Future Wars. Auch der Hauptverantwortliche für die Charakteranimationen, Frederique Savoir, ist in der Szene keinesfalls ein Unbekannter. Er programmierte Kult-Titel wie das Jump & Run Flashback für den Amiga und das Mega Drive. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, daß der „Nachfolger“ in die

Fußstapfen dieser überaus erfolgreichen Videospiele tritt. Ihr durchwandert auch hier mit Eurer Spielfigur einzelne zweidimensionale Bilder, deren erfolgreiches Meistern gehöriges Geschick und Denkarbeit von Euch verlangt. Es gilt, acht große Levels erfolgreich zu absolvieren, die insgesamt 180 Einzelbilder beinhalten. Dort warten Massen böser Schattenmenschen

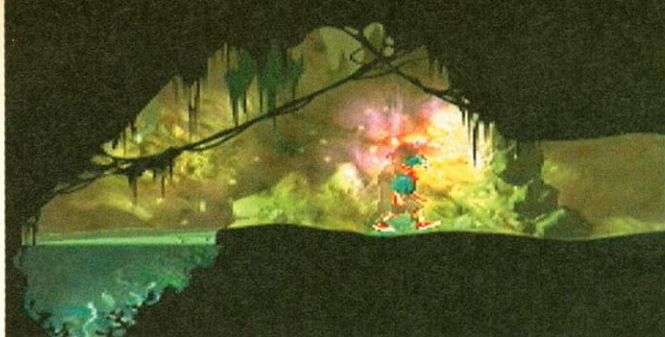
auf Euch, die Ihr mit Hilfe der genreüblichen Aktionsmöglichkeiten beseitigen könnt. So seid Ihr zu Anfang mit einer Laserkanone ausgestattet, die sich durch eine enorme **Reichweite** auszeichnet. Nachdem Euch lästige Kontrahenten gepackt haben, könnt Ihr

sie durch schnelle Rechts- und Linksbewegungen förmlich vom Körper abschütteln. Den Angriffen aus der Luft könnt Ihr durch Ducken ausweichen, und so mancher Bösewicht am Boden kann durch einfaches Überspringen überwunden werden. Jedoch machen Euch nicht nur die zahlreichen Gegner zu schaffen, sondern auch die natürlichen Gegebenheiten der Landschaft erschweren häufig das Weiterkommen. So ist es an vielen Stellen des Spieles nicht direkt ersichtlich, wie Ihr mit Andy ein Hindernis überwinden könnt. Es müssen Brücken gebaut werden, Hindernisse weggesprengt werden oder gefräßige Bewohner der aggressiven Welt geschickt umgangen werden. Der Spieler kann diese Stellen entweder durch eine gehörige Portion Denkarbeit oder durch einfaches **Probieren** überwinden.

**„Das Spiel wird immer wieder von genialen Rendersequenzen unterbrochen, die die Story weiterführen“**







Diese verschlossene Passage könnt Ihr durch geschickten Einsatz Eurer Laser-Energie öffnen. Nicht alle Rätsel sind so einfach zu lösen, denn oftmals führt nur häufiges **Probieren** zum Ziel

Habt Ihr eine schwierige Passage nach zweimaligem Versuch noch nicht gemeistert, so blendet sich automatisch eine Bildschirm-Hilfe ein, die Euch wichtige Tipps zum Meistern dieser Kopfnuß gibt. Oftmals haben Aktionen, die Ihr in einem Bild tätigt, Auswirkungen auf andere Locations der Levels. Ihr betätigt beispielsweise in einem Bild einen am Boden liegenden Knopf, der im nächsten



Alleine für die Rendersequenzen benötigte das kleine Team zwei Jahre harter Programmierarbeit

**„Toller Orchestersound, witzige deutsche Sprachausgabe und fesselnde Geräuschkulisse verleihen dem Spiel pures Kino-Feeling“**



Beim **Laden** eines Spielstandes könnt Ihr an verschiedenen Locations des bereits durchwanderten Levels einsteigen

Bild eine riesige Felswand für kurze Zeit verschwinden läßt und somit den Weg für Euren Helden öffnet. Sicherlich stellt Ihr Euch die Frage, wie der kleine Andy in diese bedrohliche

Lage gekommen ist. Hier die Story, die Euch in einem mehrminütigen Renderintro geschildert wird: Der Lausbub stellt allerlei Dummheiten an, um seiner Umwelt das Leben so schwer wie nur möglich zu gestalten. Selbst vor Respektsper-

sonen, wie beispielsweise seinen Lehrern, macht er nicht halt. Diese wissen sich nur mit strengsten Strafen zu helfen, und somit landet der Strolch schon mal für eine komplette Schulstunde im Schrank des Klassenzimmers. Scheinbar

### Ein Spiel, das man geizockt haben sollte!!!



**Positiv:** Heart of Darkness zeigt, daß das gute alte zweidimensionale Jump & Run noch lebt - und wie! Selten gab es ein Spiel mit solch superben Rendersequenzen, die von einem solchen bombastischen Orchestersound begleitet wurden. Insgesamt führen Euch etwa 30 Minuten Film durch die Story. Dabei erinnert das Spiel durch die fantastischen Übergänge zwischen Spiel und den einzelnen Sequenzen an einen Comic-Strip à la Disney & Co. Das Abenteuer selbst lebt von seinen spielspaßfördernden Kopfnüssen und den genialen Jump & Run-Elementen. Die Grafik wirkt dabei durch seine 16,7 Millionen Farben sehr comiclastig, und grafische Schmankerl, wie beispielsweise tolle Schatteneffekte und animierte Hintergründe, lassen die Einzelbilder förmlich leben.

**Negativ:** Einziger Schwachpunkt des Spiels ist dessen Umfang. Ein geübter Spieler bewältigt das Spiel mitsamt seiner 180 Einzelbilder an einem einzigen Wochenende. Anschließend wird er es wahrscheinlich für immer in die Ecke seines Schrankes stellen, da ein nochmaliges Durchzocken des Abenteuers dem Spieler, der mittlerweile die Lösungsmöglichkeiten der einzelnen Passagen genauestens kennt, keinen neuen Reiz mehr bietet. Außerdem besitzt Euer Held im Vergleich zum Konkurrenten Abe's Oddysee deutlich weniger Aktionsmöglichkeiten.

## Heart of Darkness VS Abe's Oddysee

|                                                             | Heart of Darkness                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Oddworld: Abe's Oddysee                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Level                                                       | 8 + 0,5                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 15                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Langzeitmotivation                                          | durchschnitt                                                                                                                                                                                                                                                                                             | sehr gut                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Intelligenz der Gegner                                      | gut                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | sehr gut                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Aktionsmöglichkeit der Helden                               | Gehen, Laufen, Rennen, Ducken, Hüpfen, Schießen (zwei unterschiedliche Formen)                                                                                                                                                                                                                           | Sprechen, Pfeifen (zwei unterschiedliche Arten), Rennen, Hüpfen, Chanten (Überreden), Furzen, Schießen (mit Hilfe überredeter Wachmänner), Lachen                                                                                                                                                                                                              |
| Grafische Effekte                                           | Schatteneffekte, animierte Hintergründe, hochwertige Rendersequenzen                                                                                                                                                                                                                                     | geniale Bildverzerrungen, Lichteffekte, streckenweise photorealistisches Hintergrundlayout, fulminante FMV-Sequenzen                                                                                                                                                                                                                                           |
| Zeit, die zum erfolgreichen Durchspielen etwa benötigt wird | 10 Spielstunden                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 60 Spielstunden                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Sprachausgabe                                               | deutsch                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | deutsch                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Fazit                                                       | Heart of Darkness ist aufgrund der Präsentation, der kniffligen Kopfnüsse und der teilweise anspruchsvollen Jump & Run-Elemente ein absoluter Top-Titel, der allerdings wegen fehlender Langzeitmotivation und nur geringer Aktionsmöglichkeiten den direkten Vergleich zum Konkurrenten knapp verliert. | Abe gewinnt den direkten Vergleich hauchdünn. Der Charakter besitzt eine wesentlich größere Anzahl an Aktionsmöglichkeiten, die innovativer nicht sein könnten. Dadurch gestaltet sich die Lösung der Rätsel teilweise deutlich schwieriger. Auch in Sachen Langzeitmotivation schneidet Abe's Oddysee durch die doppelte Anzahl an Levels deutlich besser ab. |
| Spielspaß                                                   | 86%                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 88%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |







Dank eines speziellen Videorekorders lassen sich die einzelnen **Rendersequenzen** anwählen und anschauen



**Heart of Darkness** wird aufgrund der enormen Datenmengen (Rendersequenzen, Farbpalette) auf zwei CDs ausgeliefert



Dieser glühende Stein verleiht Andy eine gewaltige Feuerkraft, die er nach dem Verlust seiner Laser-Gun gut gebrauchen kann



Mit Hilfe Eures Laserstrahles könnt Ihr auch verschlossene Passagen öffnen. Diese Waffe steht Euch aber nur im ersten Level zur Verfügung



Häufig steht der Spieler vor der Frage, wie die nächste Passage zu überwinden ist. An dieser Stelle müßt Ihr das Samenkorn zu Hilfe nehmen, um den Aufstieg zu meistern



## „Harte Kopfnüsse und knifflige Jump & Run-Einlagen lassen das Spiel zur Sucht werden“

gibt es in Andys Welt nur ein Wesen, das ihn versteht - der süße Straßenmischling Whiskey. Sind die beiden Freunde vereint, so kennt der Schabernack keine Grenzen. Jedoch verändert sich dieses fröhliche Bild am Tage der Sonnenfinsternis gänzlich. Die beiden Freunde wohnen selbstverständlich dem Spektakel bei und staunen nicht schlecht, daß der kleine Mond es schafft, die komplette Sonne abzudecken. Doch plötzlich wird Whiskey von einer bösen Macht in das dunkle Reich der Finsternis gezogen. Doch Andy weiß sich zu helfen. Er rennt, ohne zu zögern, in sein Baumhaus. Von dort startet er mit Hilfe seiner selbstgebastelten Zeitmaschine seine Abenteuerreise ins Reich der Schatten. Nach einer Bruchlandung findet er sich in einer zerklüfteten Gebirgslandschaft wieder, wo er augenblicklich von finsternen Schattenwesen

„empfangen“ wird. Im Laufe des Abenteuers durchstreift Ihr unfreundliche Waldgebiete, furchteinflößende Unterwasserwelten, heiße Lavaregionen oder unterirdische Gewölbe. Dabei sind die Hintergründe der einzelnen Bilder animiert, und die Schattenanimationen der Gegner und Eures Charakters runden das Bild ab. Die Story wird innerhalb des Spieles von **Rendersequenzen** fortgesetzt. Diese lassen sich zu jeder Zeit an einem speziellen „Videorekorder“ anschauen. Während der Abenteuer sind Euch an Leben keine Grenzen gesetzt, und der Spielefortschritt läßt sich zu jeder Zeit abspeichern. Eine Besonderheit haben sich die Programmierer beim **Laden** von Spielständen einfallen lassen. So könnt Ihr an fünf unterschiedlichen Stellen eines bereits gelösten Levels einsteigen. Um die Langzeitmotivation zu steigern, baute das französische Team außerdem drei Schwierigkeitsgrade ein, in denen nicht nur die Anzahl der Gegner unterschiedlich ist, sondern auch die kniffligen Stellen jeweils unterschiedliche Lösungsstrategien erfordern. (Uwe K.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**Anfang Juli**

GRAFIK SOUND/FX  
durchschnitt **super**

**SPIELSPASS**

**86%**

## TEST **Heart of Darkness**

Entwickler/Vertrieb: **Amazing Studios/Laguna**  
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
Levels: **8+**  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**  
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 6**  
Testmuster: **Laguna**  
Features: **keine**





# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

## Sony PSX

|                      |      |        |
|----------------------|------|--------|
| Adidas Power S. 98   | dt   | 89.00  |
| Alundra (komp.dt.)   | dt   | 84.99  |
| Armored Core         | dt   | 89.00  |
| Azure Dreams         | dt * | 89.00  |
| Batman & Robin       | dt * | 89.99  |
| Bedlam               | dt   | 89.00  |
| Beyond the Beyond    | dt * | 99.00  |
| Bombberman           | dt   | 84.00  |
| Breath of Fire 3     | dt * | 89.99  |
| Breath of Fire 3 Sp. | dt * | 114.99 |
| Broken Helix         | dt   | 79.99  |
| Burning Road         | dt   | 59.99  |
| Bust a Move 3        | dt   | 59.99  |
| Cardinal Syn         | dt   | 79.99  |
| Chill                | dt   | 79.00  |
| Circuit Breakers     | dt   | 89.00  |



|                      |      |       |
|----------------------|------|-------|
| Colin McRae Rally    | dt   | 94.00 |
| Constructor          | dt * | 89.00 |
| Courier Crisis       | dt   | 89.00 |
| Crime Killer         | dt   | 79.99 |
| 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 |
| Duke Raider          | dt * | 89.00 |
| Everybody's Golf     | dt   | 79.00 |
| Excalibur            | dt   | 89.00 |
| F1 '97               | dt   | 99.99 |
| Fighting Force       | dt   | 69.99 |
| Flottenmanöver       | dt   | 89.00 |
| Forsaken             | dt   | 79.99 |
| Frankreich WM 98     | dt   | 89.99 |
| Gex 3D Enter t.Gekko | dt   | 89.00 |
| Golden Goal          | dt   | 89.00 |
| Gran Turismo (GT)    | dt   | 89.00 |
| Heart of Darkness    | dt   | 94.99 |
| Hugo 1               | dt   | 89.99 |
| Kick Off World       | dt   | 89.99 |
| Klonoa               | dt   | 89.00 |
| Kula World           | dt   | 84.99 |
| Lands of Lore 2      | dt * | 99.00 |
| 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 |
| NBA Pro 98              | dt | 99.00 |
| NHL Powerplay Hockey 98 | dt | 89.00 |



Bestell 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

## Kostenlos !



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

|                       |      |        |
|-----------------------|------|--------|
| 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  |
| Point Blank inkl. Gco | dt * | 154.00 |
| Populous The 3rd C.   | dt   | 89.00  |
| Premier Manager 98    | dt   | 89.99  |
| Primal Rage           | dt   | 69.00  |
| Rascal                | dt   | 89.00  |
| Riven                 | dt   | 89.00  |
| Road Rash 3D          | dt   | 89.99  |
| Masters o. Teräs Käsi | dt   | 89.00  |
| Streetfighter Colle.  | dt   | 89.00  |
| Super Match Soccer    | dt   | 59.99  |
| S. Pang Collection    | dt   | 84.00  |
| Supercross 98 J. McG. | dt   | 89.99  |
| Tekken 3              | dt * | 99.00  |
| Tomb Raider 2         | dt   | 99.00  |
| Tommi Mäkinen Rally   | dt   | 89.00  |
| Treasures of t.Deep   | dt   | 84.99  |
| Turok                 | dt * | 89.00  |
| UEFA                  | dt * | 99.00  |
| V-Ball                | dt   | 79.99  |
| Viewpoint             | dt   | 79.99  |
| Vigilante 8           | dt   | 89.00  |
| Viper                 | dt   | 89.00  |
| VR Baseball 99        | dt * | 79.99  |



|                      |      |       |
|----------------------|------|-------|
| Vs.(Versus)          | dt   | 99.00 |
| War Games            | dt   | 89.99 |
| WCW Nitro            | dt   | 99.00 |
| Wild 9               | dt * | 89.00 |
| Wild Arms            | dt * | 84.00 |
| World League Basketb | dt * | 79.99 |

|                      |      |       |
|----------------------|------|-------|
| World Leag.Soccer 98 | dt   | 79.00 |
| Wrecking Crew        | dt   | 99.00 |
| WWF Warzone          | dt * | 89.00 |
| Xenocrazy            | dt   | 89.00 |
| Zero Divide 2        | dt * | 89.00 |

### Sony PSX-Sonderangebote

|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| Adidas Power S.Plat. | dt | 49.00 |
| Alien Trilogy        | dt | 44.99 |
| Alien Trilogy        | uk | 44.99 |
| Atari Arcade Greates | dt | 29.99 |
| Breakpoint Tennis    | dt | 49.00 |
| Bust a Move 2 Plati. | dt | 44.99 |
| Casper               | dt | 44.99 |
| Command & Conquer 1  | dt | 49.00 |
| Davis Cup Tennis     | dt | 39.99 |
| Disruptor            | uk | 44.99 |



|                      |    |       |
|----------------------|----|-------|
| F1 '96 Platinum      | dt | 49.00 |
| In the Hunt          | dt | 39.99 |
| I.Superstar S.Pro Pl | dt | 49.00 |
| Lost Vikings 2       | dt | 44.99 |
| Magic the Gathering  | dt | 44.99 |
| Mass Destruction     | dt | 49.00 |
| MDK                  | dt | 44.99 |
| Olympic Games        | dt | 49.00 |
| Pandemonium Platinum | dt | 49.00 |
| Pitball              | dt | 29.95 |
| Powerboat Racing     | dt | 49.00 |

|                      |      |       |
|----------------------|------|-------|
| Road Rage            | dt   | 39.99 |
| Rock'n Roll Racing 2 | dt   | 39.99 |
| Soul Blade Platinum  | dt * | 49.00 |
| Space Jam            | dt   | 39.99 |
| 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 |
| X-Men:Children o.t.A | dt   | 44.99 |

### Sony PSX-Zubehör

|                   |    |       |
|-------------------|----|-------|
| Analog Joypad PSX | dt | 39.99 |
| Antennenkabel Neu | dt | 29.99 |



|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Dual Shock Joypad    | dt | 54.00  |
| Eraser Light Gun     | dt | 69.99  |
| Game Buster/Action R | dt | 79.99  |
| Joypad Hyper Extreme | dt | 39.99  |
| Joypad Sony weiß     | dt | 39.99  |
| Just a Gun Redlight  | dt | 99.99  |
| 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 1Meg | dt | 24.99  |
| Memory Card 24 Meg   | dt | 59.99  |
| Memory Card 48 Meg   | dt | 89.99  |
| Memory Card 8 Meg    | dt | 39.99  |
| Memory Card blau     | dt | 36.99  |
| Memory Card Grün     | dt | 36.99  |
| Power Flash PSX      | dt | 99.00  |
| RGB-Scart Kabel PSX  | dt | 19.99  |
| S-Video Kabel PSX    | dt | 24.99  |
| Sony PSX mit 2 Pads  | dt | 289.00 |
| Sony PSX Value Pack  | dt | 323.00 |



|                      |    |        |
|----------------------|----|--------|
| Sony PSX+Dual Shock  | dt | 289.00 |
| Memory Card & Joypad | dt | 69.99  |
| V3 Lenkrad inkl.Ped. | dt | 129.99 |
| Verlängerung Joypad  | dt | 14.99  |

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos 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 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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



# Cardinal Syn

Wem **Soul Blade** immer noch zu harmlos ist, der dürfte an dieser **blutigen Schwertschlacht** die wahre **Freude** haben, denn statt vornehmlich **fernöstlicher Kämpfer** geht hier ein Rudel von **Barbaren** an den Start



Feige, aber effektiv: Sobald Ihr in Führung liegt, könnt Ihr durch beständiges Laufen den Sieg auf die billige Art erringen



Der Fleischklops Vanguard malträtiert seine Feinde auch mit seinen tödlichen Anuswinden

**B**evor ich auf das Spiel eingehe, ein paar erklärende Worte vorweg: Cardinal Syn ist nicht 100%ig offiziell in Deutschland erhältlich, sondern nur als Österreich-Import beispielsweise über den Theo Kranz Versand. Der Grund, warum SCED nicht direkt den Vertrieb übernommen hat, liegt in dem recht blutigen Spielverlauf dieses barbarischen Kloppers, den die Deutschland-Zentrale als zu gewalttätig ansieht, um es hierzulande offiziell zu vertreiben. Doch nun zum Spiel: Cardinal Syn entführt Euch in die Welt des Barbaren Conan, in die Welt von Bloodland, um genau zu sein. Alles drehte sich um die jahrhundertlange Fehde zwischen den mächtigen Clans, bis eines Tages ein Wanderer erschien, dem es gelang, sämtliche Anführer zum Frieden zu bewegen. Nach seinem Ableben hinterließ er die sieben Schriftzüge der Weisen, um die nun erneut ein erbitterter Kampf

entflammte. Plötzlich tauchte aus dem Nichts eine weitere Wanderin namens Syn auf. Ihr Anliegen war allerdings weniger pazifistisch als das des Vorgängers. Sie verwandelte die sieben Schriftzüge in drei magische Schwerter und rief daraufhin ein Turnier aus, des-

sen Sieger die Herrschaft über ganz Bloodland verheißen soll. Doch Syn denkt natürlich nicht daran, dem Sieger diesen wertvollen Preis zu überlassen, ohne daß er zuvor gegen ihren Hausdrachen Kron antreten muß, und mit dem ist nicht zu spaßen! Ihr schlüpft nun in die Rolle eines weiteren todesmutigen Kriegers, der versucht, in den Besitz der drei allmächtigen Schwerter zu kommen. Anfangs stehen Euch insgesamt acht Recken zur Aus-

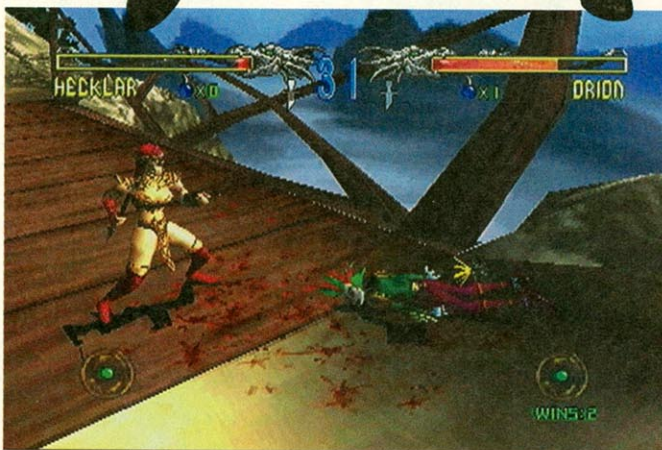
**„Der mächtige Drache Kron ist wohl ohne Zweifel der fieseste Endgegner des Jahres“**

wahl, die allesamt sehr finster aussehen und mit einer kompletten **Hintergrundgeschichte** aufwarten. Da wären beispielsweise die wiederbelebte Leiche Plague, der schwarze Ritter Vanguard oder die tüchtige Amazonin Prinzessin Orion. Mit dem Charakter Eurer Wahl müßt Ihr zunächst das Vorfeld säubern, ehe Ihr auf die drei beinharten

## Beinhartes Schwertgeklirre für Möchtegern-Conans

**Positiv:** Cardinal Syn ist ein Zweikampfspiel, das nicht nur gut aussieht, sondern auch einige erfrischende Spielelemente bietet. So kommt durch die düstere Chormusik, die bisweilen makaberen Zwischensequenzen und die martialisch anmutenden Barbaren eine coole Atmosphäre rüber. Ungewöhnliche Ideen, wie beispielsweise die Möglichkeit, Gegenstände während des Kampfes einzusammeln, lockern außerdem das Kampfgeschehen angenehm auf. Es sollte zudem nicht unerwähnt bleiben, daß gerade der rauhe Charme von Cardinal Syn auch das gewisse Etwas ausmacht.

**Negativ:** Das Hauptmanko von Cardinal Syn ist der träge Spielverlauf, der nicht einmal ansatzweise die Spritzigkeit von Tekken 3 aufweist. Gleiches gilt auch für die bescheidenen spielerischen Möglichkeiten, da jeder Kämpfer nur über ein vergleichsweise dürftiges Schlagrepertoire verfügt. Eine kleinere Schwäche ist außerdem der Umstand, daß man durch gezieltes Weglaufen, abgesehen vom Endgegner Kron, den Sieg erschlummeln kann.



Volltreffer haben Blutspritzer zur Folge, die am Boden lange Zeit noch sichtbar sind





Der finale Endgegner namens **Kron** entpuppt sich als ziemlich hartnäckiger Drache, der Euch auch aus der Luft behackt und deshalb nur extrem schwer zu besiegen ist. Am besten blockt Ihr permanent ab und wartet ständig auf eine Kontermöglichkeit



Endgegner stoßt, als das wären: der böse Haus- und Hofzauberer Redempto, die Initiatorin Syn sowie schließlich der mächtige Drache **Kron**. Grundsätzlich handelt es sich um ein normales Beat

**„Cardinal Syn bietet das bislang rustikalste Kämpferfeld in einem Prügelspiel“**

‘em Up-Spiel. In der vorgeschriebenen Rundenzahl müßt Ihr mit gezielten Schlägen Eurer Hieb- und Stichwaffen die gegnerische Energieleiste möglichst effektiv dezimieren, um den Sieg davonzutragen. Drei Aktionsta-

sten kümmern sich dabei um die Schlagtechniken (horizontal, vertikal sowie Schlag nach unten), während die anderen Knöpfe sich um den Sprung, das Blocken sowie das **Laufen** pflichtbewußt kümmern. Letztere Aktionsmöglichkeit leitet auch perfekt den Übergang zu den Besonderheiten ein. Im Gegensatz zu den geradlinigen Kloppern habt Ihr bei Cardinal Syn nämlich die Möglichkeit, ähnlich wie bei Bushido Blade in den relativ großen Kampfarealen umherzulaufen. Diese ungewöhnliche Art der Kampfführung hat nicht unbedingt etwas mit Feigheit zu tun, sondern eher mit Taktik. Nicht nur, daß Ihr auf diese Art und Weise geschickt den feindlichen Angriffsbemühungen ausweicht, auch allerlei Gegenstände



Mittlerweile einfach unentbehrlich: Im **Trainingsmodus** werden Eure Aktionen am unteren Bildschirmrand eingeblendet

können durch diese Sprinteinlage eingesammelt werden. Zur Wahl stehen ein Zauberelixier zum Anwenden von Special Moves, ein Schwert-Symbol für eine verbesserte Schlagkraft, Lebensenergie sowie eine Bombe, bei der die Wirkung allerdings auch nach hinten losgehen kann. Manchmal ist es sogar absolut notwendig, die Beine in die Hand zu nehmen, denn jedes Kampfareal weist seine eigenen **Schikanen** auf, die oft-

mals empfindlich viel Lebensenergie kosten (können aber auch deaktiviert werden). Zum Abschluß noch ein Wort zu den Spielmodi. Bevor es in die Schlacht geht, lohnt sich ein Abstecher in den **Trainingsmodus**. Erst danach solltet Ihr den Tournament bestreiten, gegen einen Freund im Team Battle-Modus (maximal fünf gegen fünf) antreten oder aber mit lediglich einem Leben möglichst viele Widersacher flachlegen. (Ulf S.)



Die **Hintergrundgeschichte** jedes Kämpfers wird durch einen individuellen computergerenderten Film-Clip anschaulich erläutert



In diesem düsteren Areal dient eine kreuzende Lore als eine von vielen gefährliche **Schikanen**



Syns Handlanger Redempto ist noch ein relativ harmloser Endgegner

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
Import erhältlich

GRAFIK SOUND/FX  
gut gut

SPIELSPASS  
73%

**TEST Cardinal Syn**

Entwickler/Vertrieb: Kronos/SCEE

Schwierigkeitsgrad: schwer bis sehr schwer

Levels: 11 Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 18

Testmuster: Theo Kranz 0931/35 45 222

Features: keine







Zunächst müßt Ihr **Felsen** bauen und dann Euren Roboter darauf setzen, um auf höhere Ebenen zu gelangen



Der **Sentinel** ist Euer Hauptziel jedes Levels. Wenn Ihr genügend Energie eingesammelt habt, um möglichst viele Level zu überspringen, begeben Ihr Euch in die Nähe des Wächters und zerstört ihn

## Im Auge des Jägers

# Sentinel Returns

**Reaktionsschnelligkeit** und eine **clevere Vorgehensweise** sind bei der Neuauflage dieses **Strategieklassikers** von Psygnosis gefragt

Es ist schon einige Jahre her, als sich Besitzer eines Amigas zu Beginn der 90er Jahre durch eine Vektorlandschaft geklickt zu haben, um den tödlichen Blicken eines Sentinels zu entgehen. Im Sommer dieses Jahres könne sich nun Oldies und Frischlinge der PS-Gemeinde auf ein Revival freuen. Die Hintergrundstory ist schnell erzählt. Ihr habt über eine unbekannte Substanz Zugang zu einem anderen Universum. Wenn diese Substanz von einer Nadel angestochen wird, eröffnet sich dem Spieler eine 3D-Welt, die von einem zentralen Wächter (= **Sentinel**) bewacht wird. Dieser steht auf der höchsten Position des Levels und dreht sich langsam um die eigene Achse. Dabei hat er einen Blickwinkel von 28 Grad, mit dem er seine Welt überwacht. Eure Aufgabe ist es nun, möglichst ungesehen auf die

Höhe des Sentinels zu gelangen, um diesen zu zerstören. Dies ist leichter gesagt als getan. Aus der Ego-Perspektive heraus könnt Ihr Euch um die eigene Achse drehen. Mittels Tastendruck lassen sich Bäume, **Felsen** und Roboter bauen. Bäume dienen zum Schutz vor dem Blick des Wächters. Mit Felsen könnt Ihr die Höhe von anderen Ebenen erreichen. Nur müßt Ihr auf den obersten Felsen einen Roboter setzen, in den Ihr Euch darin beamt und so die höhere Position erreicht. So wandert Ihr nun im Level umher, um die lebenswichtige **Energie**, in Form von Bäumen (aber auch Sentinels und Sentries geben Energie) einzusammeln. Habt Ihr einen gewissen Prozentsatz an Energie eines jeden Levels aufgesogen, könnt Ihr mehrere (bis zu maximal vier) Levels überspringen. Ein Scan-Indikator zeigt Euch an, ob Ihr von den

Wächtern nur gesehen werdet oder ob Euch schon Energie abgezogen wird. Weiterhin gibt es noch einen Notfallbeam, der Euch schnell aus der Gefahrenzone bringt und eine Drehung um 180 Grad bewirkt. Neben dem Sentinel gesellen sich ab dem 30. Level **Sentries** hinzu. Diese sind kleinere, auch drehende Wächter, die ihrem großen Meister helfen. Mit steigender Levelzahl, von denen es 666 gibt, erhöht sich nicht nur Zahl und Lage der Sentries, sondern auch deren Zusammenarbeit. Anfangs drehen sie noch unkoordiniert, später steigert sich das bis zu einer synchronen Drehung aller Wächter, die fast den gesamten Level übersehen können. Im Gegensatz zur Amiga-Version ist jedoch der Anstieg der künstlichen Intelligenz nicht so stark, so daß es fast immer fair zu geht. (Udo L.)

## Gewaltfreie Strategie nicht nur für Fans

**Positiv:** Gewaltfreie Strategie und auch kein actionloses Brettspiel. So läßt sich Sentinel Returns wohl am besten charakterisieren. Nicht nur die große Zahl an Levels sorgt für Dauermotivation, sondern auch die steigende Schwierigkeit fordert selbst erfahrene Spieler. Die Steuerung mit dem Pad ist gut gelöst: War beim Amiga die Cursorbewegung mit der Maus optimal, konnten die Tastaturbefehle aufhalten. Beim Pad hat man alles unter Kontrolle, und auch die Cursorbewegung ist o.k. Die depressive und dunkle Musik paßt zu der optischen Stimmung der Paralleldimension.

**Negativ:** Was zu Anfang sofort auffällt, ist das Fehlen einer Levelübersicht während des Spiels. Vor jedem Level wird einem zwar ein kleines Modell präsentiert, was aber nur bedingt hilft. Anfänger werden hier ihre Schwierigkeiten haben. Die Grafik ist zwar bei so einem Game nicht gerade entscheidend, aber ein wenig heller und lieblicher hätte es schon sein können. Dunkle Landschaften mit einem ähnlich wirkenden Horizont erinnern eher an die Entstehung der Erde. Weiterhin muß man sagen, daß das Game nur für Fans blind empfohlen werden kann. Neulinge sollten auf jeden Fall probespielen.



Jedes Level verfügt über eine gewisse Anzahl an **Energie**. Der Großteil wird in Form von Bäumen repräsentiert, aber auch Sentries und der Sentinel geben Lebenspunkte



Später werden mehrere **Sentries** ihrem großen Meister helfen, Euch aufzuspüren und dann zu vernichten

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

August

GRAFIK SOUND/FX

mäßig gut

SPIELSPASS

60%

## TEST Sentinel Returns

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer  
Levels: 666  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6  
Testmuster: Psygnosis  
Features: keine







In den 12 Welten, in die Ihr springen könnt, hört Ihr Euch Eure Musik an und beobachtet den Delphin, wie er durch die anmutigen Gegenden schwimmt

## Dolphin's Mind

# Fluid

Wenn Ihr Euch schon immer mal am **Mischpult** betätigen wolltet, seid Ihr mit Fluid genau an der **richtigen Adresse**

In konkreteren Sinne ist Fluid gar kein Spiel. Euch wird mit einfachen Mitteln die Möglichkeit gegeben, Euch eine eigene Trance Music zusammenzumischen. Dabei könnt Ihr acht verschiedene Kanäle mixen (Drums, Base, Guitar, etc.). Euch stehen pro Kanal insgesamt 12 Themes zur Verfügung, jedes mit bis zu 15 verschiedenen Variationen. Der spielerische Anteil beschränkt sich auf einen Delphin, mit dem Ihr die einzelnen Themes finden müßt. Dabei berührt Ihr ein erhelltes Ornament und springt in eine Welt. Dort findet Ihr eine Musik, die Ihr verändern müßt. Dann dürft Ihr die nächste Welt betreten.



Berausende Farben versuchen die Musik optisch darzustellen

Habt Ihr alle Themes gefunden, mixt Ihr Euch eine eigene Musik, speichert sie ab und schickt sie an Viva als Night Flight. (Udo L.)

### Nur für Komponisten ohne Mischpult



**Positiv:** Fluid ist hübsch anzusehen, die einzelnen Welten lassen Euch inklusive der Zen-Musik in höheren Sphären schweben. Auch das eigentliche Spielziel, das Mischen, muß man als halbwegs gelungen bewerten – zumindest könnt Ihr außer den BPM (beats per minute) auch andere Effekte einstellen. Wie gut die Musik klingt, das ist Euer Bier. Deshalb gibt es auch keine Wertung.

**Negativ:** Insgesamt gesehen gibt Fluid vom Spielerischen nicht viel her. Mit dem Delphin ein paar Runden drehen, das war's. Auch das Mixen hat nicht so begeistert: 12 Themes sind etwas wenig, acht Kanäle klingen etwas zu amateurhaft (16 wären angemessen), und ich vermisse eine Möglichkeit, sich eigene Themes zu kreieren.

|                           |          |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action                    | ...      | <b>TEST Fluid</b>                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Strategie                 | ...      |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Abenteuer                 | ...      |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Geschick                  | ...      |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Simulation                | ...      |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>ERSCHEINUNGSTERMIN</b> |          | Entwickler/Vertrieb: SCEI/SCEG<br>Schwierigkeitsgrad: <b>einfach</b><br>Levels: <b>12 Welten</b><br>Bildschirmtexte/Sprachausgabe: <b>engl./keine</b><br>Preis: <b>DM 89,-</b> USK-Freigabe: <b>ohne Einschränkung</b><br>Testmuster: SCEI<br>Features: <b>keine</b> |
| <b>August</b>             |          |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| GRAFIK                    | SOUND/PX |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| k.A.                      | k.A.     |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>SPIELSPASS</b>         |          |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>k.A.</b>               |          |                                                                                                                                                                                                                                                                      |



# 0221-240 88 00

## VERSANDKOSTENFREI



|                                                |        |                                                |        |
|------------------------------------------------|--------|------------------------------------------------|--------|
| Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....         | 99,90  | 3 Wonders jp (Shooter/NR/Puzzle).....          | 129,90 |
| Alundra (Rollenspiel).....                     | 99,90  | Armored Troopers jp (3D Shooter- Big Box)..... | 189,90 |
| Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....      | 99,90  | Bahazard 2 jp (Horror Adventure).....          | 99,90  |
| Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....            | 89,90  | Blade of Darkness jp (RPG).....                | 99,90  |
| Batman & Robin (Action).....                   | 109,90 | Bombberman Was jp (Action).....                | 129,90 |
| Bloody Roar (3D-Fighting).....                 | 89,90  | Bombberman World jp (Action).....              | 129,90 |
| Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....         | 129,90 | Bust A Move jp (Dance Action).....             | 129,90 |
| Bugiders (3D-Shooter).....                     | 99,90  | Bushido Blade 2 jp (3D-Fighting).....          | 129,90 |
| Colin McRae Rally (Race).....                  | 89,90  | Capcom Generations jp (Coll).....              | 129,90 |
| Constructor (Simulation).....                  | 99,90  | Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....             | 99,90  |
| C&C II Red Alert (War-Simulation).....         | 99,90  | Cu On Pa jp (Puzzle).....                      | 99,90  |
| Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....         | 99,90  | Cyberbots jp (Beat'em Up).....                 | 109,90 |
| Croc (3D-Jump'n run).....                      | 99,90  | Dead or Alive jp (3D-Fighting).....            | 129,90 |
| Dark Omen (Strategy).....                      | 99,90  | Densha De Go! jp (U-Bahn-Simulation).....      | 129,90 |
| Deathtrap Dungeon (Adventure).....             | 109,90 | Einhänder jp (Shooter).....                    | 129,90 |
| Diablo (Strategy).....                         | 99,90  | Elemental Gearball jp (Shooter f. Guncon)..... | 119,90 |
| Dodgem Arena (Action).....                     | 99,90  | Enigma jp (3D Action).....                     | 139,90 |
| Dreams (Jump'n Run).....                       | 99,90  | Frontmission Alternative jp (Strategy).....    | 129,90 |
| Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....    | 129,90 | Frontmission 2 jp (Strategy).....              | 139,90 |
| Forsaken (3D-Action).....                      | 99,90  | G-Darius jp (Shooter).....                     | 129,90 |
| Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....        | 119,90 | Gradus Golden jp (Shooter).....                | 129,90 |
| Gran Turismo (3D Race).....                    | 99,90  | Gran Dol jp (Jump'n Shoot).....                | 109,90 |
| Konoe (Jump'n Run).....                        | 99,90  | Gran Turismo jp (Race).....                    | 119,90 |
| Mega Man Battle and Chase (Action).....        | 99,90  | Gully Gear (Beat'em Up).....                   | 139,90 |
| Mega Man X3 (Jump'n run).....                  | 99,90  | Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....     | 109,90 |
| Midway Arcade Greatest Hits.....               | 99,90  | King of Fighters 97 jp (Fighting).....         | 129,90 |
| Midway Arcade Greatest Hits 2.....             | 99,90  | Konami Antiques 3 jp (Collection).....         | 109,90 |
| NBA Live 98 (Basketball).....                  | 89,90  | Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....     | 139,90 |
| Need for Speed 3 (Race).....                   | 99,90  | Midnight Run jp (Race).....                    | 99,90  |
| Newman Haas Racing (Race).....                 | 99,90  | Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....              | 129,90 |
| NHL '98 (Eishockey).....                       | 99,90  | Moon jp (RPG).....                             | 109,90 |
| NHL Face Off '98 (Eishockey).....              | 89,90  | Namco Anthologies 1 jp (Collection).....       | 119,90 |
| NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....          | 99,90  | Nectaris jp (Strategy).....                    | 129,90 |
| Road Rash 3D (Bike-Race).....                  | 99,90  | Parasite Eve jp (Action).....                  | 139,90 |
| Rock'n Roll Racing (Race).....                 | 49,90  | Pao Wars jp (Strategy).....                    | 119,90 |
| Saga Frontier us (Rollenspiel).....            | 129,90 | Pisim Land Story (Puzzle).....                 | 119,90 |
| Spice World.....                               | 49,90  | R-Types (Shooter-Collection).....              | 129,90 |
| Streetfighter EX plus Alpha us (Fighting)..... | 69,90  | Samurai Spits 4 Special jp (Fighting).....     | 129,90 |
| Streetfighter Collection (3D-Fighting).....    | 99,90  | Samurai Shadow I & II (Beat'em Up).....        | 139,90 |
| Theme Hospital (Simulation).....               | 99,90  | Soldierschild (Strategy).....                  | 139,90 |
| Toni Molkken Rally (Race).....                 | 89,90  | Soulcalibur jp (Action-Adventure).....         | 139,90 |
| Total NBA 98 (Basketball).....                 | 99,90  | Space Invaders (Kult).....                     | 69,90  |
| Treasures of the Deep (Adventure).....         | 89,90  | Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel)..... | 139,90 |
| Vigilante 8 (Race).....                        | 99,90  | Tai Concorso jp (3D Jump'n Run).....           | 139,90 |
| WCW Nitro (Wrestling).....                     | 99,90  | Tenchi jp (3D-Action-Adventure).....           | 139,90 |

|                                                    |        |
|----------------------------------------------------|--------|
| PlayStation + Mem.Card + 2. Controller.....        | 333,00 |
| Controller (Sony).....                             | 44,90  |
| Shaker Upgrade Kit (Single f. A/D Controller)..... | 24,90  |
| Controller Dual Shock (Sony).....                  | 59,90  |
| Controller (Exony).....                            | 29,90  |
| Controller-Verlängerungskabel (Exony).....         | 19,90  |
| GunCon 45 (Namco).....                             | 89,90  |
| Memory Card (Sony).....                            | 39,90  |
| Memory Card (Exony).....                           | 29,90  |
| Mouse (Sony).....                                  | 49,90  |
| Multi Tap (Sony).....                              | 69,90  |
| Link-Kabel (Exony).....                            | 29,90  |
| RGB-Kabel (Exony).....                             | 29,90  |
| RGB-Kabel + Audio & Video-Out (Exony).....         | 44,90  |
| RGB-4Fach-Umschaltbox.....                         | 99,90  |
| RGB-4Fach-Umschaltbox + Audio.....                 | 119,90 |

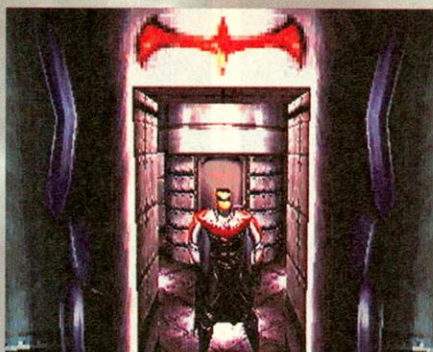
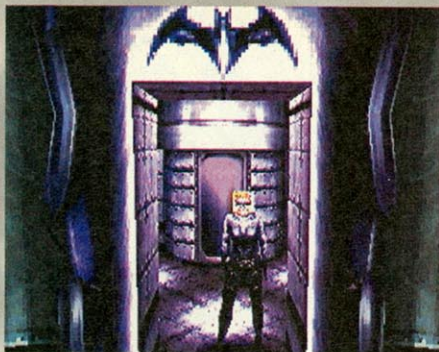
Umbausatz f. Importspiele(us/jp).....39,90  
Umbausatz in Verbindung mit Spiel.....kostenlos\*

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20 berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie 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





Vor einer Mission könnt Ihr auswählen, mit welchem Charakter Ihr durch die dunklen Straßen der Stadt ziehen wollt. Dabei unterscheiden sich die Helden in verschiedenen Attributen voneinander. **Batgirl** beispielsweise ist der flinkste Charakter, während **Batman** von seiner immensen Kraft lebt

## City of Justice

# Batman & Robin

Schon seit langer Zeit warten wir auf einen Titel, der sich anschickt, im Genre der **Action-Adventures** kräftig aufzuräumen. Jetzt endlich macht sich **Acclams** schwarzer Rächer **Batman** auf den virtuellen Weg, den Verbrechern um **Mr. Freeze** das Handwerk zu legen



Um an des Rätsels Lösung zu gelangen, gilt es, viele kleinere Aufgaben zu lösen. Hier müßt Ihr die Schalter so lange umlegen, bis eine Tür freigegeben wird



Auch unter Wasser macht der Held eine gute Figur. Dabei wurde das Naß auch grafisch hervorragend in Szene gesetzt



Um einer zu harten Landung zu entgehen, kann Batman seine Flügel ausbreiten und sanft zu Boden gleiten

Der Comic-Held Batman wurde schon für mehrere Umsetzungen in die Videospielerwelt „mißbraucht“. Jedoch blieb ihm der ganz große Durchbruch bisher versagt, und eine gewisse Skepsis, was das neueste Produkt betraf, ist daher nicht von der Hand zu weisen. Für den Titel spricht jedoch seine lange Entwicklungszeit. So sollte das Spiel eigentlich schon zur letztjährigen Weihnachtszeit in den Regalen der Kaufhäuser stehen und somit der große Konkurrent einer gewissen Lara Croft werden. Jedoch wollte das renommierte Programmiererteam Probe eine ganz besondere Film-Adaption schaffen, mit der nicht der gute Ruf des Unternehmens verschandelt werden sollte, den man sich mit Titeln wie Alien Trilogy oder Extreme G zuvor aufgebaut hatte. Zur

Story: In Gotham City ist die Hölle los! Mr.

Freeze, der Oberbösewicht des letzten Batman-Streifens, kann den Tod seiner Frau einfach nicht verschmerzen. Die ganze Welt soll verspüren, welch großer Schmerz ihm damit zugefügt wurde. Die spitz-

eze mit Hilfe seiner zahlreichen verbrecherischen Helfer die Metropole Gotham City in Angst und Schrecken. Doch unser geflügelter Held weiß um die Gefahr, die ihm und der Stadt droht, und holt sich

„Das Zusammensetzen einzelner kleiner Puzzleteile zu einer heißen Spur ist höchst motivierend“

bübische Poison Ivy redet dem kalten Burschen zu allem Übel auch noch ein, daß **Batman** für die Untat verantwortlich ist. Daher versetzt Mr. Fre-

kurzerhand Verstärkung: Robin und **Batgirl** stehen ihm ab sofort bei seinen gefährlichen Abenteuern zur Seite. Jeder der drei Charaktere, in deren



Die monumentalen Bauten wirken durch authentische Texturüberzüge sehr realistisch. Sogar das Innere der Ladenlokale bietet einen räumlichen Einblick







Jeder der Helden verfügt über sein eigenes **Vehikel**. Batman streift natürlich mit dem Batmobil durch die Finsternis der Stadt



Schöne Rendersequenzen gibt es auch bei *Batman & Robin* ab und an zu bestaunen



Im **Batcomputer** lassen sich Hinweise auswerten und mit anderen zusammenfügen

Rolle Ihr schlüpft, bietet Vor- und Nachteile, die in den Attributen Kraft, Geschwindigkeit oder Gewandtheit Ausdruck finden. Doch neben den körperlichen Unterschieden

besitzen alle Helden ein spezielles **Vehikel**, mit dem sie die düsteren Straßen der Metropole durchstreifen. So düst Batman standesgemäß mit seinem Batmobil durch die

Gassen, während das smarte Batgirl mit einem heißen Ofen durch die Finsternis reitet. Ausgangspunkt Eurer Heldentaten ist das Batcave, in dem Ihr Euch für einen der drei Recken entscheiden könnt. Anfänger sollten erst einmal die privaten Gemächer unseres Fledermans aufsuchen, in denen alle für den Kampf gegen das Böse erforderlichen Angriffs- und Verteidigungsmanöver eingeübt werden können. Den Mittelpunkt des Caves jedoch stellt der **Batcomputer** dar. Mit dessen Hilfe können die auf den Straßen



Grafische Feinheiten gibt es überall zu entdecken. Explosionen zum Beispiel sehen wirklich beeindruckend aus

## Bruce Wayne gegen Lara Croft

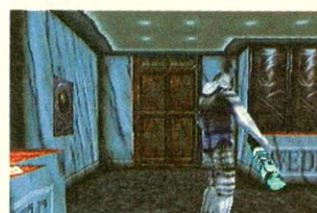
|                     |  <b>Tomb Raider II</b>                                                                                                         |  <b>Batman &amp; Robin</b>                                                                                                                            |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Speichermöglichkeit | jederzeit möglich                                                                                                                                                                                                 | nur an den Batcomputern möglich                                                                                                                                                                                                          |
| Level               | 18                                                                                                                                                                                                                | drei Tage à 12 Spiel-Stunden                                                                                                                                                                                                             |
| Waffen              | 7                                                                                                                                                                                                                 | 13                                                                                                                                                                                                                                       |
| nützliche Items     | 3                                                                                                                                                                                                                 | 26                                                                                                                                                                                                                                       |
| Rätsel              | simple Schalter- und „Verschiebe“-Rätsel                                                                                                                                                                          | Sammeln und Auswerten von Spuren, Schalter-Rätsel                                                                                                                                                                                        |
| Fahrzeuge           | 2                                                                                                                                                                                                                 | 3                                                                                                                                                                                                                                        |
| Grafik-Engine       | super                                                                                                                                                                                                             | gut                                                                                                                                                                                                                                      |
| analoge Steuerung   | nein                                                                                                                                                                                                              | ja                                                                                                                                                                                                                                       |
| Fazit               | Tomb Raider II lebt von der grafischen Klasse und der gnadenlosen Spannung. Jedoch kommt der Rätselspaß etwas zu kurz, da die simplen Schalterspiele und das stupide Kistenverschieben schnell an Reiz verlieren. | Batman & Robin motiviert durch seine Rätsellastigkeit und die düstere Atmosphäre. Grafisch jedoch müssen Abstriche im Vergleich zu Tomb Raider gemacht werden. Vor allem die schlechte Kameraperspektive demotiviert den Spieler häufig. |
| Spielspaß           | <b>92 %</b>                                                                                                                                                                                                       | <b>78 %</b>                                                                                                                                                                                                                              |

„Authentische Grafik-Texturen und originaler Soundtrack lassen echtes **Batman-Feeling** aufkommen“

Gotham Cities eingesammelten Hinweise ausgewertet und zusammengefügt werden, so daß Ihr bald schon auf die Spur des üblen Mr. Freeze kommen solltet. Außerdem bietet der Blechkasten eine Straßenkarte der Stadt, auf der markante Punkte, wie beispielsweise Museen oder Juweliere, eingezeichnet sind. Wählt Ihr einen dieser Orte an, so ist er im Navigationssystem Eures Vehikels gespeichert und wird Euch während der Fahrt auf einem kleinen Radarschirm angezeigt. Versorgt mit einer heißen Spur, die Euch zum Museum der Stadt führt, betretet Ihr das erste Mal die düsteren



Die Charakter wurden wirklich authentisch in Szene gesetzt. Die Texturüberzüge des **Mr. Freeze** lassen bei näherem Hinschauen sogar Gesichtszüge von Big Arnie erkennen



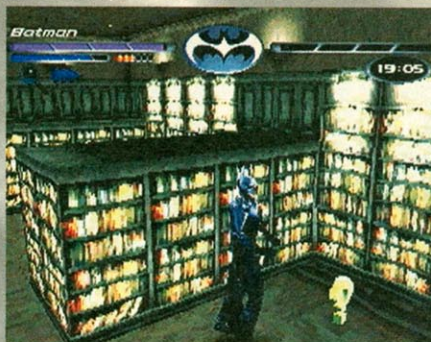
Um ein Verbrechen zu verhindern, müßt Ihr vor dem Oberschurken am Objekt der Begierde ankommen







Habt Ihr einen Burschen niedergestreckt, so winkt zur Belohnung ein Goodie, wie beispielsweise neue Lebensenergie



In viele Gebäude der Stadt könnt Ihr eindringen, um Hinweise auf geplante Straftaten von Mr. Freeze zu bekommen



Gewinnt Ihr eine Reihe von Kämpfen, so verbessern sich auch Eure körperlichen Eigenschaften

## DAS WAFENARSENAL



Die Magnesium Flare Bat Bomb ist mit einem Zeitzünder ausgestattet.

Wird die Bombe gezündet, so strahlt sie ein grelles Licht aus, das die Gegner für kurze Zeit erblinden lässt.



Mit Hilfe der Kamera könnt Ihr in den Straßen Gotham Cities wichtige Schnappschüsse machen, die vom Batcomputer ausgewertet werden können.

Schnappschüsse machen, die vom Batcomputer ausgewertet werden können.



Die Oxygen Bat Mask erlaubt es dem Helden, während einer Gas-Attacke und unter Wasser weiter atmen zu können.

und unter Wasser weiter atmen zu können.



Der Batarang steht nur Batman zur Verfügung. Die fast schon legendäre Waffe

läßt den Fledermans seine Gegner ohne großes Aufsehen beseitigen.



Mit den Turbo Lift Jet Boots kann der Held für kurze Zeit fliegen und somit Ebenen erreichen, die ohne die Wunderstiefel nicht zu erreichen wären.

erreichen, die ohne die Wunderstiefel nicht zu erreichen wären.



Mit der Batnet Gun könnt Ihr ein Netz auf den Gegner abfeuern. Leider steht die

Wumme nur dem smarten Batgirl zur Verfügung.



Die Tear Gas Bat Bomb ist eine zeitgezündete Bombe, die ein giftiges Gas ausströmen läßt. Doch Vorsicht!

Auch Euer Held kann durch das eingeatmete Gas verletzt werden.



Das Arm Shield bietet Eurem Helden Schutz, wenn er sich in der Defensivposition während eines Kampfes befindet.

während eines Kampfes befindet.



Was der Batarang für Batman ist, das ist der Throwing Bird für Robin: Er

stellt die Standardwaffe des jungen Helden dar.

## Kurzweiliger Rätselspaß mit toller Atmosphäre



**Positiv:** Grafisch kann sich das Action-Adventure wirklich sehen lassen. Authentische Texturüberzüge auf den monumentalen Bauten, tolle Transparenzeffekte und flüssige 3D-Engine sorgen zusammen mit der düsteren Soundkulisse in den Straßen Gotham Cities für optimale Batman-Stimmung. Unglaublich motivierend ist das Gameplay, bei dem es wichtig ist, so viele kleine Hinweise wie möglich zu sammeln, ohne die es unmöglich ist, den großen Verbrechern auf die Schliche zu kommen.

**Negativ:** Größter Schwachpunkt des Spiels ist die oftmals schlechte Kameraperspektive, die dem Spieler einen guten Überblick über die Situation verwehrt und den Schwierigkeitsgrad des Spiels unnötig anhebt. Ein weiteres Manko ist die teils unsaubere Grafik-Engine. So ist es oftmals möglich, beim Perspektivenwechsel der Kamera durch die Wand in einen Nachbarraum hineinzuschauen. Außerdem kommt es häufig zu un schönen Verzerrungen der Texturen, wenn man sich ihnen nähert. Ich hätte mir auch in den Bonus-Räumen Gotham Cities mehr Abwechslung erhofft. Zumeist könnt Ihr nur in Buchhandlungen eindringen, die sich in der Inneneinrichtung kaum voneinander unterscheiden. Auch die Juwelierläden, in denen die Obermotze ihre Bahnen ziehen, bieten kaum Abwechslungsreichtum und weisen teilweise identische Räumlichkeiten auf.

Straßen Gotham Cities, in denen es vor Bösewichtern nur so wimmelt. Die mit düsteren Texturen überzogenen **monumentalen Bauten** tragen den Großteil zur Batman-Atmosphäre bei, die durch authentische Straßengeräusche und den originalen Soundtrack noch unterstrichen wird. Schon zwei Straßen von Eurem Anwesen entfernt wird ein armer Passant von einem Taugenichts tödlich angegriffen und ausgeraubt. Diese Untat könnt Ihr in guter alter Fighting Force-Manier mit ein paar schnellen Tritten und Schlägen verhindern und erhaltet dafür eine Information in Form eines Fragezeichens. Im Laufe des Spieles sammelt Ihr auf diese Art und Weise

viele kleine Einzelhinweise, die im Batcomputer analysiert und zusammengesetzt werden können und Euch somit auf die Spur des Oberschurken führen. Wie Ihr seht, ist es ohne gute Recherche (sprich: Verhinderung von Straftaten) für Euch unmöglich, der Brut das Handwerk zu legen. Somit entwickelt das Spiel schnell eine gewisse Eigendynamik, die sich positiv auf die Motivation auswirkt. Doch auch auf den Straßen ist einiges los: So werdet Ihr ständig von Motorradfahrern bedrängt oder von gepanzerten Fahrzeugen beschossen. Dieses Übel ist jedoch mit einer Salve aus Eurem am Fahrzeug befindlichen Maschinengewehr schnell beseitigt. Seid Ihr

dann endlich am Zielort angekommen, gilt es, einen Gegenstand zu erreichen, bevor der herannahende Obermotz diesen erhaschen kann. Während ihrer Abenteuer werden die Helden in vollkommener Bewegungsfreiheit gesteuert, wobei sich die Kameraperspektive immer automatisch an das Geschehen anpaßt. (Udo L.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**erhältlich**

GRAFIK SOUND/FX  
gut super

**SPIELSPASS**

**78%**

## TEST Batman & Robin

Entwickler/Vertrieb: Probe/Acclaim  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 3 Tage à 12 Spielstunden  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16  
Testmuster: Acclaim  
Features: keine





## Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m



...ehrlich,  
ich hab' die ganze  
Zeit an Dich gedacht

**TOMB  
RAIDER II**  
STARRING  
LARA CROFT



EIDOS

„Gehen wir  
zu Dir?“

**TOMB  
RAIDER II**  
STARRING  
LARA CROFT

...ehrlich,  
ich hab' die ganze Zeit an Dich gedacht



EIDOS

Laras Maße: 2,36 m x 0,84 m

## Motiv 2: Liegende Lara

# Originalplakate – kostenlos!

### Limitierte Auflage!

Wer jetzt „PlayStation  
GAMES“ im Abo testet,  
erhält eines der abgebil-  
deten „TOMB RAIDER II“-  
Originalplakate – als kos-  
tenloses Dankeschön!  
Da die Auflage limitiert  
ist, gilt das Angebot nur,  
solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ Ja, ich möchte PLAYSTATION GAMES eine  
Ausgabe lang testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat  
(bitte nur eines ankreuzen!):

- ☐ Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174
- ☐ Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf  
ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts  
weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten  
übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit  
kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht  
gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht,  
so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des  
Heftes – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum

1. Unterschrift

**Widerrufsbelehrung:** Diese Vereinbarung können Sie  
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur  
Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung  
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs  
an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboser-  
vice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einver-  
standen, daß die Post bei einer Adressänderung dem  
Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum

2. Unterschrift





Auf dem stürmischen Berg hat Tombi schwer mit den Winden zu kämpfen, die ihn mit Konstanz nach rechts wegpusten



Eine Rutschpartie am Kaktus führt Tombi in das Laub, das sich unten angesammelt hat. Dort findet er Blatterschmetterlinge, die er einsammeln soll



Eier knackt Tombi ebenso wie Truhen durch einen Ritt darauf



Die allgegenwärtigen Schweine fängt unser kleiner Held mit einem Nackenbiß, und er kann durch ein wenig Geschick gleich noch ein anderes Schwein ausschalten, indem das zweite mit dem ersten beworfen wird



Die Welt von Tombi! ist üblicherweise eine 2D-Plattformwelt in mehreren Ebenen, zwischen letzteren könnt Ihr an bestimmten Stellen wechseln

Was uns Whoopee Camp mit Tombi! vorsetzt, ist kein gewöhnliches Jump & Run, auch wenn es auf den ersten Blick genauso aussieht. Eigentlich müßten wir es ein Action-Adventure nennen,

das nur in eine Jump & Run-Umgebung eingepflanzt wurde - inklusive der typischen Steuerung. Der Hauptheld ist ein junger Steinzeit-Tarzan, der eigentlich nur seinen Spaß haben wollte. Meist findet er diesen in einer Rauferei mit ebenso rosigen wie bössartigen Schweinen, die die gesamte Umgebung traktieren. Eines Tages wurde ein Bauer von dreien dieser Untiere überfallen, unser kleiner Held kam ihm zu Hilfe und vertrieb die Schweine. Allerdings wurde er dabei kurz außer Gefecht gesetzt, was die

## Schwein gehabt

# Tombi!

Wohl ihr **neues Maskottchen** präsentiert die kleine Firma Whoopee Camp mit **dem pinkhaarigen Steinzeit-Tarzan** aus ihrem neuesten Werk Tombi!, einer interessanten Mixtur aus **Jump & Run und RPG**

Rotröcke nutzten, indem sie ihm das Armband abnahmen, das er von seinem Großvater bekommen hatte, und verschwanden. Klar, daß unser Urwaldmensch sein Armband wiederhaben will. So macht er sich denn auf die Suche. Doch bald stellt sich heraus, daß hinter der Bössartigkeit der Schweine sieben Teufelsschweine stehen, die ihre rosa Kollegen verhext hatten. Gegen diese sieben Endgegner muß er nun vorgehen. Allerdings hat er es nicht nur mit Schweinen zu tun, sondern auch mit Geiern, Spinnen, fleischfressenden Pflanzen und giftigen Pilzen. All dieses gemeine Getier erledigt er entweder durch einen herzhaften Nackenbiß, oder er setzt

sie durch diverse Waffen, wie Morgenstern oder Bumerangs, erst einmal k.o. Titelfigur Tombi

**„Tombi! ist ein waschechter Hybrid mit einer komplexen 2D-Welt und zig Aufgaben, die zu lösen sind“**

ist noch zu anderen unzähligen Bewegungen fähig. Kann er am Anfang gerade einmal ein wenig herumhopsen und ein



Der 100jährige Mann hilft Euch, nachdem Ihr ein paar Küken für ihn eingesammelt habt, gerne weiter







Hinein ins Vergnügen: Im Intro wird Euch erzählt, warum Tombi auf seine Suche geht



Aufgaben findet Ihr an den unmöglichsten Stellen: Im Mäusedorf hängt ein Zettel am Schwarzen Brett

paar **Wände hochklettern**, lernt er bald, wie ein Tier zu rennen, sich wie ein Affe an Ästen herumzuschwingen oder - etwas später - sogar zu schwimmen. Doch wo ist jetzt der RPG-Aspekt? Zum einen ist die Welt, in der unser Held sein Unwesen treibt, nicht in Levels unterteilt. Er kann somit zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu einer bereits absolvierten Stelle zurückkehren, um dort ein noch nicht gelöstes Rätsel zu knacken. Zum zweiten erhaltet Ihr Unmengen von **Aufgaben** während

Eurer Suche. So müßt Ihr beispielsweise ein paar Zwerge befreien oder für einen der Lili-putaner ein paar Schmetterlinge fangen. Oder Ihr bringt einem hungrigen Affen ein paar Bananen. Zum Dank erhaltet Ihr dann entweder neue **Gegenstände**, oder Eure Auftraggeber stattet Euch mit einer neuen Fähigkeit aus. Doch schon um die Aufgabenstellungen zu erhalten, müßt Ihr die ganze Gegend absuchen und alles, was sich Euch nicht aggressiv nähert, beschwatzen. Weiterhin

bekommt Ihr einen Haufen Punkte, die Euch ein paar Erfahrungsstufen beschern. Das wirkt sich auf das Geschick unseres Tarzans aus. Selbstverständlich könnt Ihr die Aufgaben lösen, wann es Euch gerade paßt. Der Rollenspiel-Aspekt wird noch in einer anderen Hinsicht gewahrt: Ihr findet nicht nur - wie auch sonst üblich - einen Haufen Leben, sondern auch hin und wieder einmal einen Lebenspunkt. Da Ihr zu Beginn gerade einmal vier davon habt, ist jedes Item, was Euer Kontingent erweitert, sehr willkommen. Unsere Testversion ist für fünf europäische Sprachen umgesetzt worden, unter anderem auch in deutsch. In den Manga-Zwischensequenzen wird im Gegensatz zum eigentlichen Spiel sogar gesprochen. (Ulf S.)

**„Statt mit einem herkömmlichen Po-Sprung müssen die Gegner mit einer herzhaften Beißattacke vernichtet werden“**



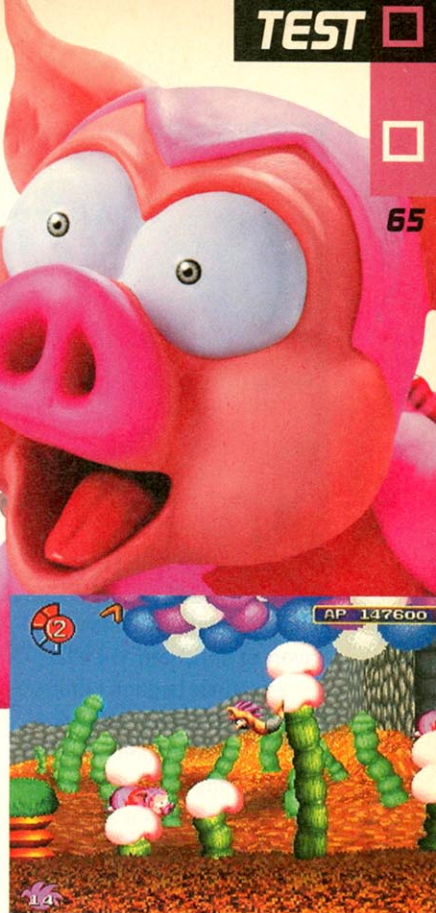
An vielen Stellen ist Eure Geschicklichkeit gefragt, da Ihr des öfteren Tombi von einem Ast zum nächsten schwingen lassen müßt



Mäuse sind wie Franzosen: Sie lieben Käse und Wein - kein Wunder, daß Tombi die Weinquelle wieder reparieren muß



**Wände hochklettern** ist ebenso eine Spezialität Tombis wie sich an beweglichen Platten entlangzuhangeln



Den schönen Wald der Zwerge hat ein Teufelsschwein in einen Wald von Wattebällchen verwandelt

**Sehr originell, amüsant und total motivierend**



**Positiv:** Tombi! gefällt mir ausgesprochen gut. Das innovative Konzept, RPG und Jump & Run zu verbinden, ist sehr gut umgesetzt worden. Gegenüber einer "normalen" Hüpferei zeichnet sich Tombi! durch die Idee aus, Aufgaben lösen zu müssen. Da sich deren Menge auf lockere 150 Stück schätzen läßt, ist Langzeitmotivation nicht nur ein Begriff. Die Grafik erhält ebenso wie das ganze Spiel das Prädikat "kinderfreundlich".

**Negativ:** Mit den Aufgaben gibt es das Problem, daß Ihr die zunächst erst einmal die Personen finden müßt, die Euch die Aufgaben stellen. Findet Ihr sie nicht, so passiert es leicht, daß Ihr hin und wieder nicht weiterkommt. Die grafische Gestaltung ist außer "krabbeltbunt" zwar ganz gut gemacht, stellt aber meines Erachtens nichts Besonderes dar.



Sogar ein Menü für die **Gegenstände** darf nicht fehlen, in dem Ihr unter anderem nachlesen könnt, welche Aufgaben noch offen sind

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**Ende August**

GRAFIK SOUND/FX  
gut gut

SPIELSPASS

**77%**

**TEST Tombi!**

Entwickler/Vertrieb: Whoopee Camp/SCEE

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: eine zusammenhängende Welt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt/-

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

Testmuster: SCEE

Features: keine





# Viper

... wird letztlich doch noch gut. So jedenfalls im Falle von **Oceans** futuristischem **Shoot 'em Up** namens **Viper**

Wenn ein Spiel solch eine komplizierte Entstehungsgeschichte aufzuweisen hat, ist es mir schon mal einen Absatz wert, davon zu berichten. Die Planung zu Viper begann bereits vor 3 Jahren. Zuerst von Neo konzipiert, entschied man sich, das stehende Spielprinzip auf zwei einzelne Spiele zu verteilen. So erblickten zuerst Tunnel B1 und nun Viper, nach Zerfall von Neo unter der Flagge

des deutschen Programmiererteams X-AMPLE, das Licht der Konsolenwelt. Noch viel länger mußte allerdings der Held des Spiels auf seine Chance warten, die Erde von einer Übernahme durch Außerirdische zu befreien. Nunmehr im Besitz des hochmodernen Kampfhubschraubers Viper besteht sein Plan in der vollständigen Vernichtung der feindlichen Streitmacht. Bewaffnet ist die Viper anfangs nur mit einem Maschinengewehr. Allerdings erhält Ihr durch Abschluß von feindlichen Flugzeugen Bonusitems, mit denen die Primärwaffe insgesamt sechsmal verbessert werden kann und mit denen als Sekundärwaffe zielsuchende Raketen ergattert werden können. Natürlich dürfen da Reparatur-Items, Schilde sowie Smart-Bombs nicht fehlen. Ein-



Besonders der Stadtlevel bietet einige **Abzweigungsmöglichkeiten**. Damit der Spieler diese nicht verpaßt, macht der Bordcomputer durch grüne Pfeile rechtzeitig auf sie aufmerksam



Dieser Endgegner besteht aus fünf Stufen. Durch Euren Bordcomputer werden seine **Schwachstellen** aufgedeckt und mit roten Fadenkreuzen markiert



In den Bonusrunden wird Euch präzises Manövrieren abverlangt, da Ihr innerhalb dieses Strahlentunnels bleiben müßt. Als Belohnung winkt allerdings ein kostbares Extraleben



Zahlreiche Lichteffekte und Explosionen sorgen für optischen Genuß, stiften aber von Zeit zu Zeit auch Verwirrung



Durch das spannungsgeladene und optisch ansprechende Intro werdet Ihr optimal auf das Spielgeschehen vorbereitet

fallsreichtum haben die Programmierer sowohl beim Gegner- als auch beim Leveldesign bewiesen. Sämtliche Levels, z.B. Canyon oder **Hochhaus-schluchten**, sind zudem nicht streng linear aufgebaut und weisen **Abzweigungsmöglichkeiten** auf. Neben Flugzeugen, Schiffen und Geschütztürmen verschiedener Form versperren Euch vor allem ein bis zwei Zwischengegner sowie ein meist besonders schwerer Endgegner den Weg. Ähnlich wie beim Klassiker R-Type besteht ein Levelboß aus zahlreichen Geschützen oder Segmenten, so daß der Spieler gezwungen ist, ihn Stück für Stück auseinanderzuschießen. Um Euch zu zerstören, verfolgen die Endgegner jeweils eine bestimmte Strategie in Form



Dieser Kampfpläuer ist nur einer der zahlreichen Gegner, die in den **Hochhaus-schluchten** des ersten Levels auf Euch warten. Einige MG-Salven lassen ihn aber schnell zusammenbrechen

eines Schieß- und Bewegungsmusters. Seine **Schwachstellen** werden durch rote Zielkreuze markiert, die zum Teil aber nur in einer bestimmten Phase des Kampfes anvisierbar sind. (Uwe K.)

## Fulminante Ballerorgie aus deutschen Landen



**Positiv:** Ein großes Lob gibt es erst einmal für das Design der Levelbosse, die durch den mehrstufigen Aufbau immer eine wirkliche Herausforderung darstellen. Durch die leichte Verzweigung der Levels gewinnt der Shooter zudem etwas an Spieltiefe, da man einen bereits bestandenen Level auch nochmal auf anderem Wege lösen kann. Technisch überzeugt das Game durch beeindruckende Lichteffekte und durch authentische Texturüberzüge der unterschiedlichen Locations.

**Negativ:** Bei der Vielzahl der Gegner und Hindernisse wäre es vorteilhaft gewesen, dem Spieler die Kontrolle über die Geschwindigkeit der Viper zu geben. Denn leider ist es meist schwer abzuschätzen, ob man nun an einem Hindernis gerade so vorbeikommt oder doch getroffen wird. Kleiner Tip am Rande: Euer Pad sollte eine Dauerfeuerfunktion aufweisen, anderenfalls hämmert Ihr Euch die Finger blutig.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**erhältlich**

GRAFIK SOUND/FX  
durchschnitt durchschnitt

**SPIELSPASS**

**71%**

## TEST Viper

Entwickler/Vertrieb: Ocean/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel

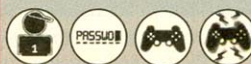
Levels: 10+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

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

Testmuster: Infogrames

Features: keine





# Xenocracy

Das französische Softwarehaus **Grolier Interactive** will mit diesem **Weltraumspektakel** in die Fußstapfen von **Wing Commander** und **Colony Wars** treten. Lest selbst ob dies gelungen ist

**W**ie schon so oft hat sich die Menschheit in ferner Zukunft auch die unendlichen Weiten des Weltalls untertan gemacht. Grund für diese interstellare Ausbreitung ist der flüssige Mi-

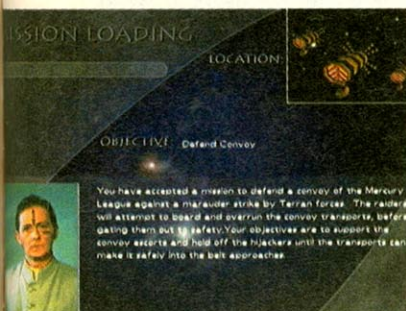
neralstoff Lycosite. Leider ist die Menschheit nicht die einzige Zivilisation, die dieses Element für die Reise zwischen den Sternen benötigt. Neben der Menschheit und dem Mars Combine buhlen noch die Venus Alliance und Mercury League um den Rohstoff. Grenzstreitigkeiten wurden bislang diplomatisch gelöst. Damit diese friedliche Coexistenz auch weiterhin besteht, wird United Planet Nation (UPN), eine galaktische UNO, ins Leben gerufen. Ihr dient als wagemutiger Raumpilot in der UPN und seid für die Sicherung des Friedens verantwortlich. Zu Beginn der Weltraumschlacht könnt Ihr zwischen einem Arcade- und einem Simulationsmodus wählen. Bei ersterem geht es ohne größeres Vorgeplänkel das aus einem kurzen Briefing besteht in die Weltraumschlacht. Entscheidet Ihr Euch jedoch für die Simulationsvariante, wird neben einem reaktionsschnellen Handling auch das strategische Denken angesprochen. Neben dem Abrufen der **aktuellen politischen Lage** und der Datenbank über die verschiedenen Streitkräfte und Gebäude der vier Großmächte könnt Ihr aus fünf verschiedenen Raumschiffen auswählen.



Bei *Xenocracy* stehen Euch **Ego- und Außenperspektive** zur Verfügung. Jedoch ist die Ego-Perspektive am besten für die Weltraumschlacht geeignet

Diese lassen sich nach Euren Vorstellungen mit den zahlreichen Waffensystemen ausrüsten. Weiterhin erstreckt sich Euer Aufgabenfeld auch über die Weiterentwicklung der Technologie: Mit einem bestimmten Budget könnt Ihr Raketen, Laser, Schilde und andere technischen Spielsachen weiterentwickeln. Bei den Missionen werdet Ihr von den Großmächten aufgefordert, z.B. Ungerechtigkeiten aufzuklären oder Aggressoren zu vertreiben, um das Gleichgewicht zu erhalten. Im Klartext heißt das, wieder einmal Konvois zu beschützen, eine Raumstation anzugreifen, Weltraumpiraten zu suchen oder die feindliche Übernahme eines Planeten wieder rückgängig zu machen. Das Missionbriefing wird Euch nicht nur in Textform vor Augen geführt, sondern eine kurze **FMV-Sequenz** sorgt für Aufklärung. In der Schlacht stehen Euch **Ego- und Außenperspektive** zur Verfügung. Ein einfaches Radarsystem zeigt Euch an, wo sich Freund und Feind befinden und wen Ihr momentan im Visier habt. Nur ein Waffensy-

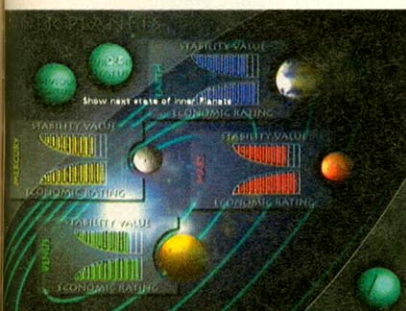
stem kann zur gleichen Zeit von Euch verwendet werden. Auch das Missionsziel, die verstrichene Zeit und Eure Punktzahl werden Euch immer vor Augen geführt. (Udo L.)



Das Missionbriefing wird nicht nur in Textform präsentiert, sondern auch in einer kurzen **FMV-Sequenz**



Auch auf Planetenoberflächen müßt Ihr Eure Aufträge erfüllen. Bei einem konzentrierten Abwehrfeuer und hohem Flugverkehr ist dies meist etwas schwierig



Auf Abruf könnt Ihr die **aktuelle politische Lage** der vier Großmächte abrufen und erhaltet auch weitere Informationen



Für Eure Einsätze stehen Euch fünf verschiedene Maschinen zur Verfügung: Ausrüsten könnt Ihr sie frei nach Euren Vorstellungen

## Tangiert viele Bereiche, aber keinen konkret



**Positiv:** Xenocracy bietet ein wahrlich gewichtiges, strategisches Element, mit dem man sich von den anderen Produkten absetzen will und das auch teilweise schafft. Viele Raumschiffe und deren Bewaffnung sorgen ebenfalls für Abwechslung. Aber auch die Wingmen sorgen für einen positiven Eindruck: Sie sind intelligent, effektiv und auch gut zu dirigieren.

**Negativ:** Zwar werden zahlreiche Missionen geboten, aber vom Prinzip her nichts Neues, und ein Wiederholungseffekt tritt bald ein. Auch die Steuerung läßt zu wünschen übrig. Die analoge Unterstützung ist o.k., aber die kleinen Gegner fliegen an einem viel zu schnell vorbei, und so wird das Abschießen schon ziemlich schwer. Ein weiteres Manko ist die Mapfunktion: Hat man das Kampfgebiet erst einmal verlassen, finden wir nur langsam zum Einsatzgebiet zurück. Sound und Grafik sind nicht spektakulär und bieten auch nur allgemeine Durchschnittskost.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN  
**erhältlich**  
GRAFIK SOUND/FX  
durchschnitt durchschnitt

**SPIELSPASS**  
**61%**

## TEST Xenocracy

Entwickler/Vertrieb: Grolier Interactive/UBI Soft  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer  
Levels: 15+  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt. engl./dt. engl.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6  
Testmuster: UBI Soft  
Features: keine





# N2O

In **Gremlins** neuem Shoot 'em Up sollt Ihr als Einzelkämpfer eine ganze Armee von Käfern, Spinnen und Insekten buchstäblich **in die Röhre gucken** lassen

## Nettes kleines Ballerspiel für Zwischendurch

**Positiv:** Laßt Euch durch meine etwas sarkastische Einleitung nicht verwirren. Gremlin ist mit N2O ein durchaus gutes Shoot 'em Up gelungen. Vor allem die farbenprächtige Grafik mit zahlreichen Licht- und Transparenzeffekten und die mitreißende Sounduntermalung können überzeugen. Für lobenswert halte ich des weiteren die verschiedenen Spiel- und Optionsmöglichkeiten, wie z.B. den Zwei-Spieler-Team-Modus, das Design des Gleiters, die Ego-Shooter-Variante oder die Wahlmöglichkeit des Kamera-Modus (feststehend oder mitrotierend).

**Negativ:** Das Spielgeschehen wird durch die Fülle an Grafikeffekten leider leicht hektisch und unübersichtlich. Ferner fehlen mir intelligent agierende Feindformationen, die den Spieler regelrecht in die Ecke zu treiben versuchen. Bei N2O sind Lebensverluste eher auf eine Überfüllung der Tunnelwände mit Gegnern zurückzuführen. Gänzlich enttäuschend sind die vermeintlichen Endgegner gestaltet, da sie lediglich bereits bekannte Insekten-Typen darstellen, die etwas mehr einstecken können.



Die Hintergrundgeschichte zu einem Ballerspiel zu entwerfen ist schon manchmal eine undankbare Aufgabe, weil die wenigsten dem Ergebnis Beachtung schenken. Im Falle von N2O haben sich Gremlins Kreativkräfte folgendes einfallen lassen. Eine insektoide Alienspezies hat es gehörig satt, mit Mutter Erde in friedvoller Koexistenz zu leben, und züchtet deshalb eine gentechnisch veränderte Krieger-rasse, die uns Menschen den Garaus machen soll. Als diese jedoch im Erdorbit haltmachen, erwartet sie ein einsamer Gleiter und dringt sogar in die Tunnelsysteme ihres Raumschiffs ein, mit dem Ziel, die kurz vor dem Schlüpfen stehende Brut zu vernichten. Zur Bewältigung dieser Aufgabe stehen Euch vier verschiedene Gleiter zur Verfügung, die sich in der Rotationsgeschwindigkeit und der Qualität der Bremse (erleichtert das Aufsammeln der Goodies) unterscheiden. Bewaffnet seid Ihr anfangs lediglich mit einem



Eine Webspinne hat ihr Netz quer durch den Tunnel gespannt. Nach einer kleinen Lasersalve stellt es jedoch kein Hindernis mehr dar



Netter Gag: Mit Hilfe der Zoom-Funktion kann man N2O sogar in der Ego-Shooter-Variante spielen



Eine zielsuchende Rakete ist soeben oben links in die Tunnelwand geknallt. Der dort postierte Käfer hatte keine Chance

Standard-Laser, allerdings werdet Ihr im Spiel des öfteren mit Extra-Waffen versorgt, wobei die Palette von Streuschüssen bis hin zu Maschinengewehrsalven allerhand zu bieten hat. Zusätzlich besteht jeweils nach Levelende die Möglichkeit, mit dem erreichten Punktestand eine besonders effektive Bonus-Waffe, die **Feuerwände**, zu erstehen. Beim Design der Gegner ist das Kapitel über Insekten im Brockhaus scheinbar gänzlich ausgeschlachtet worden. Erwischt Ihr

einen Käfer bei seinem ersten Erscheinen nicht, kehrt er wenig später als aggressivere Variante zurück, deren Abschuß allerdings auch mehr Punkte bringt. Es bleibt somit Euch überlassen, wie hoch die Feindzahl im Tunnel sein soll bzw. wieviel Risiko Ihr einzugehen wagt. Ab dem 7. Level besteht ein Zeitlimit, nach dessen Ablauf Kristallformationen sich Eurem Gleiter in den Weg stellen, und Ihr somit gezwungen seid, die Spur ständig zu wechseln. (Uwe K.)



Feuerwände ziehen sich bis tief in den Tunnel hinein und räumen alles aus dem Weg, was ihnen in die Quere kommt



Von jeder Extra-Waffe erhaltet Ihr 5 bis 6 Schuß. Zum Glück könnt Ihr mehrere Waffen gleichzeitig horten



Mit Eurem Gleiter rotiert Ihr ausschließlich an den Tunnelwänden entlang, um die auftauchenden Gegner ins Visier zu nehmen

|                           |     |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Action                    | ... | <b>TEST N2O</b>                                                                                                                                                                                                                                 |
| Strategie                 | ... |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Abenteuer                 | ... |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Geschick                  | ... |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Simulation                | ... |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>ERSCHEINUNGSTERMIN</b> |     | Entwickler/Vertrieb: DMA/Gremlin Interactive<br>Schwierigkeitsgrad: mittel<br>Levels: 30 + Bonuslevels<br>Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-<br>Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12<br>Testmuster: Gremlin Interactive<br>Features: Dual Shock |
| <b>GRAFIK</b>             |     |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>SOUND/FX</b>           |     |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>SPIELSPASS</b>         |     |                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>68%</b>                |     |                                                                                                                                                                                                                                                 |



# Das Spiel der Meister

**Sony Computer Entertainment Europe, offizieller Sponsor der Champions League, tat der PlayStation Games etwas Gutes an.**

**Zusammen mit anderen Vertretern aus Fachpresse und Handel durfte der passionierte Passiv-Fußball-Fan Ulf dank SCED das Endspiel der Champions League in Amsterdam live und in Farbe erleben**

Die unerwarteten Anrufe können auch die schönsten sein. Nachdem ich bereits mehrfach vergeblich versucht hatte, VIP-Karten für die Champions League-Heimspiele unserer Bundesliga-Vertreter zu erhaschen, war die Saison 97/98 für mich im Prinzip bereits gelaufen. Doch dann die freudige Kunde von Jürgen Krenz, dem PR Manager von SCED: „Hätte jemand Lust und Zeit, das Champions League-Endspiel in Amsterdam anzusehen?“. Da diese Einladung natürlich auch Flug und Hotel beinhaltete, reichte ein kurzer Blick in meinen heiligen Terminplaner, um diese frohlockende Frage mit einem entschlossenen „Ja!“ zu beantworten. Champions League-Endspiel in einem der modernsten Stadien Europas, VIP-Karten, schöne Hostessen, Fünf-Sterne-Hotel - in meiner Phantasie malte ich mir bereits ein postmodernes Paradies-Szenario aus, in dem ich Franz Beckenbauer endlich einmal direkt gegenüberstehe, während ich mich genüsslich am reichhaltigen Büfett gütlich tue und eine blendend aussehende

Hostesse den Rotwein kredenzt. Die Realität sah freilich etwas anders aus. So befand sich die riesige VIP-Lounge mit dem kulinarischen ca. 100 Meter Luftlinie vom Stadion entfernt. Hier tummelten sich zwar neben den eingeladenen Mitarbeitern von SCED unzählige andere VIPs der acht restlichen offiziellen Champions League-Sponsoren, doch die eigentlichen wichtigen Persönlichkeiten der Kategorie Frank Beckenbauer & Co blieben in der Ehrenloge mit den erträumten Edel-Hostessen unter sich. Dennoch war das Endspiel schon alleine wegen der hypermodernen Konstruktion des Amsterdam Arena-Stadions (über 50.000 Sitzplätze, verschließbares Dach) ein unvergessliches Erlebnis. Kein Vergleich mit dem betagten HSV-Stadium, in dem ich 1988 die Halbfinale-Pleite von Deutschland gegen Holland erleben mußte, meinem bis dato letzten Live-Fußball-Erlebnis. Schade nur, daß der erhoffte Torreigen zwischen Juventus und Real Madrid ausblieb. Der genialen Atmosphäre tat diese Torflaute jedoch keinen Abbruch. SCEI ist

übrigens der erste Videospielkonzern, der im Sponsoring Geschäft im ganz großen Stil mitmischte. Satte zehn Millionen englische Pfund sind es der SCED wert, daß ihr PlayStation-Logo drei Jahre lang an den Banden zu sehen ist, doch die dadurch erzielte Publicity rechnet sich. Eine weitere Marketing-Strategie, die SCED mittlerweile perfektioniert hat, ist das sogenannte „Event-Sponsoring“. Egal ob kleinere PlayStation-Präsentationen vor einem Bundesligaspiel, offizieller Partner von Hoop-Camps '98, dem deutschen Basketball-Nachwuchsprogramm, oder die großangelegte Adrenalin-Tour '98 (siehe Extrakasten), Sony PlayStation ist stets da, wo die Zielgruppe ist. Mit Erfolg, wenn man sich die stetig steigenden Verkaufszahlen ansieht. Und



*Stimmung pur: Die Juve-Fans sorgten in der Westkurve bereits vor dem Anpfiff für eine tolle Atmosphäre*



*Sekunde der Entscheidung: Der jugoslawische Wunderstürmer Mijatovic staubt in dieser Szene den Ball zum spielentscheidenden 1:0 für Real Madrid ab*

noch etwas ist SCEI erstmals gelungen: Mit einem Durchschnittsalter von 21 Jahren gelang es dem Konzern, speziell die älteren Käufer zu begeistern. Aber auch bei karitativen Veranstaltungen ist SCED tätig. So riefen sie im März dieses Jahres die Charity-Aktion „PlayForChildren“ ins Leben, um durch Spendenbeiträge hilfebedürftigen Kindern zu helfen. Doch während SCED an allen Marketing-Fronten kämpft, wünsche ich mir nur noch eins: Eine VIP-Karte für ein Champions League-Heimspiel vom 1. FC Kaiserslautern. (Ulf S.)

## Adrenalin-Tour '98

Seit dem ersten Mai ist der tonnenschwere PlayStation-Truck quer durch Deutschland unterwegs. Im Gepäck befinden sich zahlreiche Displays, auf denen man die neuesten PlayStation-Hits genießen kann, insofern man ein Joypad ergattert hat. Doch neben dem reinen Spaß an der Freude läuft außerdem noch das große Gran Turismo Competition, bei dem man Preise im Gesamtwert von 100.000 DM abstauben kann, wenn man zu den schnellsten Bleißen gehört. Die acht Zeitschnellsten werden außerdem zum großen Finale nach Hannover zur CeBIT Home eingeladen, wo es dann um einen nagelneuen Mitsubishi Carisma GDI PlayStation Sport in exklusiver Rallye-Ausstattung geht - wenn das kein Anreiz ist!

Hier sind die restlichen Haltestationen der Adrenalin Tour '98:

### Juli

- 21. - 24. Heidepark (Soltau)
- 26. ZDF Fernsehgarten (Mainz)
- 30. Sportfest (Aschaffenburg)
- 31.07. - 02.08. Nature One - Musikfest (Hunsrück)

### August

- 06. - 09. Hanse Sail (Rostock)
- 13. - 17. Freizeitpark Geiselwind
- 23. Finale Puma Street Soccer (Bern, Schweiz)
- 26. - 30. CeBIT Home (Hannover)

### September

- 05. - 06. Wolkenkratzer-Festival (Frankfurt/M)
- 11. - 13. Komm D' dorf (Düsseldorf, Rheinufer)
- 16. - 20. Holiday Park (Haßloch)
- 26. - 27. Flightshow (Lahr)



*Auch Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, genoss die Begegnung live vor Ort*





# Von Null auf PlayStation

Die lachende Sonne lädt zu ausgedehnten **Cabriolet-Spritzlounen** ein, und auf der **PlayStation** tummeln sich derzeit **Rennspiele** allererster Güte. Auf den folgenden Seiten widmen wir uns voll und ganz den hochwertigen **Bleifuß-Simulationen**. Durch eine komplette **Übersichtsliste** könnt Ihr Euren **Lieblingsracer** aussuchen und durch den ausgiebigen Vergleich der **Lenkräder-Creme de la Creme** gleich das passende Zubehör vormerken

Rennspiele sind fast genau so alt wie die Videospiele selbst. Seit Ende der 70er Jahre konnte man mehr oder weniger amüsant Rennspiel-Simulationen erleben. Bei Night Driver fuhr man beispielsweise durch eine primitive Strecke, die durch schnell heranzoomende weiße Blöcke dargestellt wurde. Durch technische Restriktionen zogen es viele Hersteller lange Zeit vor, das Geschehen aus der Vogelperspektive zu präsentieren, was auch heute noch durchaus seinen Reiz hat. Dennoch fordert das Genre eine realistische Kameraführung, damit man von einem halbwegs authentischen Fahrgefühl sprechen kann. Ein bekannter und ganz typischer Vertreter dieser frühen Pseudo-3D-Spezies in den achtziger Jahren war Outrun - übrigens eines der ersten Rennspiele mit einer Hydraulik-Kabine. Der endgültige Durchbruch gelang dem technisch anspruchsvollen Rennspiel-Genre allerdings erst Mitte der 90er Jahre. Durch den Einzug der dreidimensionalen Polygon-Grafiken, gepaart mit ausgeklügelteren Fahrerinnen, konnte man endlich die Illusion erzeugen, über

virtuelle Rundkurse zu pesen. Namco legte mit dem Geschwindigkeitsrausch Ridge Racer vor, während die Spielhallen-Abteilung von Sega mit Daytona USA und Sega Rally kompetent konterte. Mit dem Erfolg der leistungsstarken 32-Bit-Konsole PlayStation konnte man die Faszination der 3D-Racer endlich auch auf den Heimbereich übertragen, was nicht zuletzt dazu führte, daß Bleifuß-Simulationen momentan zu den beliebtesten Videospiele überhaupt zählen. Die Liste der exzellenten Racer ist mittlerweile so lang wie hochwertig, wie man der Übersichtsliste entnehmen kann. Doch der Schwerpunkt dieses Specials liegt vor allem bei den Lenkrädern. Während Joypads nämlich im Prinzip gleich Joypads sind, gibt es bei den einzelnen Lenkrädern sehr viele kleine, aber feine Unterschiede. So gibt es grundsätzlich zwei Arten von Lenkrädern: Lenkrad-Boards, die einen Tisch als feste Unterlage erfordern, sowie kleinere Lenkräder, die man auch zwischen die Beine klemmen kann, was zwar praktisch, allerdings auch nicht ganz so bequem ist. (Ulf S./Udo L.)

## Das Fahrerfeld



**Ulf „Greenhorn“ Schneider**

Macht zwar erst jetzt mit geschlagenen 29 Jahren seinen Führerschein (ja, auch so etwas gibt es heutzutage noch), mutiert aber schon seit geraumer Zeit zum PS-Monster, sobald er sich in die Sitzschale eines Go-Kart quetscht.

**Udo „Smooth Operator“ Lewalter**

Er liebt seinen pantherschwarzen KA. Offene Münder auf der Straße hat der „Exil-Kölner“ allerdings erst erlebt, nachdem er versuchte, mit dem Kleinwagen seinen Umzug nach Würzburg zu organisieren.



## Das Racer-Testfeld:



### Gran Turismo:

Der König der Rennspiele bietet mitsamt seines riesigen Fuhrparks, seiner überwältigenden Grafik und der realistischen Steuerung der Boliden ein authentisches Gesamtbild. Absolut genial gelöst wurde die Möglichkeit, Euer Lenkrad zu justieren. Ein Lob an die Programmierer: Im überaus komplexen Kalibrierungsmenü läßt sich die Steuerung, beginnend beim Lenkeinschlag bis hin zur Justierung der Pedale, perfekt für jeden Fahrer anpassen.



### WipEout 2097:

Dieses Rennspiel fällt nicht nur durch die skurrilen Locations vollkommen aus der Rolle. WipEout ist ein klassischer Future-Racer, der durch seine enorme Spielgeschwindigkeit überzeugen kann. Der Einsatz bössartiger Waffen zum Vernichten Eurer Gegner bietet dabei einen ganz besonderen Reiz. Somit stellt das Spiel, das in analoger Hinsicht eigentlich nur für das Negcon-Pad ausgelegt ist, durch die sehr direkte Steuerung des Racers einen echten Prüfstein für die vier Lenkräder dar.



### Formel 1 '97:

In diesem F1-Renner kämpft Ihr gegen Schumi und Co um die Poleposition. Realistisches Fahrverhalten und eine schnelle 3D-Engine sind die Hauptmerkmale des Rennspektakels. Auch Formel 1 '97 zeichnet sich durch problemlose menügesteuerte Justiermöglichkeiten der Lenkräder aus. Leider hatten wir Probleme, den Race Leader 32 zu kalibrieren. Immer wieder sprang das Programm wie von Geisterhand in das vorherige Menü zurück und ließ eine Einstellung erst nach einigen Versuchen zu. Auf der Strecke fiel uns außerdem auf, daß das Abbremsen der Boliden nicht ohne Komplikationen verlief.



### Colin McRae Rally:

In der Schlamm Schlacht düst Ihr mit aktuellen Autos der diesjährigen Rallye-Meisterschaft über insgesamt 48 unterschiedliche Pisten. Dabei überzeugt das Game durch das ungemein realistische Fahrverhalten der Boliden. Noch bei keinem Rennspiel zuvor wurde dem Spieler ein solch authentisches Fahrgefühl über das Analogpad vermittelt wie bei Codemasters Simulation. Das Kalibrierungsmenü der Rallye-Simulation reicht zwar von der Komplexität nicht an das von Gran Turismo heran, jedoch kann der Spieler auch hier das Steuer schnell und problemlos einstellen.



# Alle PlayStation-Racer im Überblick

| Titel                       | Hersteller       | Strecken     | Typ             | Spieler    | Wertung |
|-----------------------------|------------------|--------------|-----------------|------------|---------|
| 2Xtreme                     | SCED             | 12           | Fun-Race        | 1-2        | 61%     |
| Andretti Racing             | Electronic Arts  | 16           | US-Cart-Series  | 1-2        | 82%     |
| Auto Destruct               | Electronic Arts  | 10           | Fun-Race        | 1          | 80%     |
| Ayrton Senna Cart Duell     | GAPS             | 8            | Fun-Race        | 1-2        | 55%     |
| Burning Road                | Funsoft          | 3            | Fun-Race        | 1          | 78%     |
| Cart World Series           | SCED             | 16           | US-Cart-Series  | 1-2        | 78%     |
| Circuit Breakers            | Mindscape        | 16           | Fun-Race        | 1-2        | 72%     |
| Colin McRae Rally           | Codemasters      | 48           | Rallye          | 1-2        | 83%     |
| Courier Crisis              | BMG              | 5            | Fun-Race        | 1          | 76%     |
| Crime Killer                | Interplay        | 15           | Fun-Race        | 1-2        | 82%     |
| Cyberspeed                  | Mindscape        | 10           | Future-Race     | 1          | 13%     |
| Destruction Derby           | Psygnosis        | 6            | Fun-Race        | 1-2 (Link) | 80%     |
| Destr. Derby 2-Platinum     | Psygnosis        | 7            | Fun-Race        | 1-2 (Link) | 83%     |
| Explosive Racing            | Toka             | 5            | Fun-Race        | 1-2        | 79%     |
| Extreme Games               | SCED             | 8            | Fun-Race        | 1-2        | 70%     |
| Formel 1 '97                | Psygnosis        | 20           | Formel 1        | 1-2        | 92%     |
| Formel 1-Platinum           | Psygnosis        | 17           | Formel 1        | 1-2 (Link) | 90%     |
| Formula Karts               | Manic Media      | 9            | Kart-Sport      | 1-2        | 71%     |
| Gran Turismo                | SCED             | 11           | Tourenwagen     | 1-2        | 94%     |
| Grand Theft Auto            | DMA              | 200 Level    | Fun-Race        | 1          | 86%     |
| Hardcore 4x4                | Gremlin          | 6            | Off-Road        | 1          | 78%     |
| Hi Octane                   | Bullfrog         | 8            | Future-Race     | 1-2 (Link) | 68%     |
| Impact Racing               | Funcom           | 13           | Future-Race     | 1          | 68%     |
| Indy 500                    | Tomy             | 4            | US-Cart-Series  | 1-2        | 54%     |
| International Moto X        | Coconuts         | 16           | Zweirad         | 1          | 72%     |
| J. McGrath Supercross       | Acclaim          | 7 + Editor   | Zweirad         | 1-2        | 83%     |
| Jet Rider                   | SCED             | 10           | Future/Wasser   | 1-2/Split  | 82%     |
| Jet Rider 2                 | SCED             | 12           | Future/Wasser   | 1-2/Split  | 83%     |
| Mega Man Battle & Chase     | Capcom           | 12           | Fun-Race        | 1-2        | 71%     |
| Micro Machines V3           | Codemasters      | 40           | Fun-Race        | 1-8        | 90%     |
| Midnight Run                | Konami           | 3            | Sportwagen      | 1          | 73%     |
| Monster Trucks              | Psygnosis        | 13           | Off-Road        | 1-2 (Link) | 76%     |
| Moto Racer                  | Electronic Arts  | 6            | Zweirad         | 1-2        | 83%     |
| Motor Mash                  | Ocean            | 40           | Fun-Race        | 1-4        | 73%     |
| Motor Toon GP 2             | SCED             | 5            | Fun-Race        | 1-2 (Link) | 78%     |
| Motorhead                   | Gremlin          | 8            | Future          | 1-2        | 80%     |
| Nascar '98                  | Electronic Arts  | 18           | US-Cart-Series  | 1-2        | 82%     |
| Need for Speed III          | Electronic Arts  | 8            | Sportwagen      | 1-2        | 85%     |
| Newman Haas Racing          | Psygnosis        | 15           | US-Cart-Series  | 1-2        | 90%     |
| Off-World Interceptor Extr. | Crystal Dynamics | 10           | Shoot 'em up    | 1-2        | 61%     |
| Peak Performance            | Atlus            | 8            | Fun-Race        | 1-2        | 42%     |
| Penny Racers                | Takara           | 10           | Fun-Race        | 1-2        | 70%     |
| Porsche Challenge-Platinum  | SCED             | 4 (12)       | Sportwagen      | 1-2        | 85%     |
| Powerboat Racing            | Interplay        | 10           | Fun-Race/Wasser | 1-2        | 69%     |
| Rage Racer                  | Namco            | 4            | Sportwagen      | 1          | 87%     |
| Rally Cross                 | SCED             | 6            | Off-Road        | 1-4        | 82%     |
| Rapid Racer                 | SCED             | 5            | Fun-Race/Wasser | 1-2        | 82%     |
| Ray Tracer                  | Taito            | 6            | Fun-Race        | 1          | 57%     |
| Ridge Racer-Platinum        | Namco            | 3            | Sportwagen      | 1          | 83%     |
| RRR-Platinum                | Namco            | 3            | Sportwagen      | 1          | 85%     |
| Road Rage                   | Konami           | 4            | Future          | 1          | 57%     |
| Road Rash 3D                | Electronic Arts  | 8            | Zweirad         | 1          | 83%     |
| Road Rash-Platinum          | Electronic Arts  | 5            | Zweirad         | 1          | 77%     |
| Rock & Roll Racing 2        | Interplay        | 36           | Future          | 1-2        | 68%     |
| Roundabout                  | SCED             | 3            | Fun-Race        | 1          | 78%     |
| San Francisco Rush          | Midway           | 3            | Fun Race        | 1-2        | 46%     |
| Speedster                   | Psygnosis        | 8            | Fun-Race        | 1-2        | 74%     |
| Starwinder                  | Mindscape        | 40           | Future-Race     | 1          | 65%     |
| Street Racer                | Ubi Soft         | 12           | Fun-Race        | 1-4        | 81%     |
| Super Sonic Racers          | Mindscape        | 10           | Fun-Race        | 1-2        | 56%     |
| Test Drive 4                | Accolade         | 6            | Sportwagen      | 1-2        | 85%     |
| Test Drive Off-Road         | Accolade         | 12           | Sportwagen      | 1          | 75%     |
| TOCA                        | Codemasters      | 9            | Tourenwagen     | 1-2        | 86%     |
| Tokyo Highway Battle        | THQ              | 3            | Sportwagen      | 1          | 54%     |
| Tommi Mäkinen Rally         | Ubi Soft         | 130 + Editor | Rallye          | 1-2        | 76%     |
| Total Drivin'               | Ocean            | 36           | Sportwagen      | 1-2        | 86%     |
| Twisted Metal               | SCED             | 6            | Fun-Race        | 1-2        | 78%     |
| Twisted Metal 2             | SCED             | 8            | Fun-Race        | 1-2        | 85%     |
| V-Rally                     | Infogrames       | 8            | Rallye-Sim      | 1-2        | 88%     |
| Vigilante 8                 | Activision       | 10           | Fun-Race        | 1-2        | 74%     |
| WipEout 2097-Platinum       | Psygnosis        | 8            | Future          | 1-2        | 90%     |
| WipEout-Platinum            | Psygnosis        | 7            | Future          | 1-2        | 89%     |
| Wreckin' Crew               | Konami           | 4            | Fun-Race        | 1-2        | 78%     |



## Die Lenkräder im Vergleich:



### V3 Racing Wheel

Hersteller: Interact

**Gran Turismo:** Da sich das Lenkrad sehr schnell wieder zentriert, kommt man auch bei anspruchsvollen Strecken mit diesem Lenkrad prima zurecht.

**Formel 1 '97:** Das gleiche Problem wie bei allen Lenkrädern. Sensibles Fahrverhalten erfordert eine relativ hohe Lenkradempfindlichkeit. Ist die richtige Einstellung gefunden, treten nur anfangs aufgrund der ungewohnten Belegung der L- und R-Tasten Probleme auf.

**Colin McRae Rally:** Sobald die unkomplizierte Lenkrad-Justierung vorgenommen ist, fährt man mit dieser Steuereinheit immer vorne mit.

**WipEout 2097:** Mit diesem Lenkrad begegnet man den tückischen Schwingungen des Anti-Schwerkraftsgleiters am besten - ein spielerischer Hochgenuß.

Preis: 149,- DM

**Ausstattung:** Analog- & Digital-Modus, Steuerkreuz, Höhe und Neigungswinkel verstellbar, vier abnehmbare Saugnäpfe, Programmierung der Lenkempfindlichkeit und Tastenbelegung.

**Kabellänge:** ca. 3 Meter

**Verarbeitung:** sehr gut

**Fazit:** Interacts derzeitiges Flaggschiff ist ein rundum gelungenes Lenkrad, das nur im Detail kleinere Mängel bietet. So ist die Verarbeitung über jegliche Kritik erhaben, das Fahrverhalten tadellos und die Ausstattung gehoben. Etwas störend ist jedoch, daß die Pedale auf glattem Untergrund leicht wegrutschen und sich auf der Rückseite des runden Lenkrads keine weiteren Aktionsknöpfe befinden, die beim manuellen Schalten sehr hilfreich wären. Außerdem wurden im Gegensatz zu den anderen Aktionsknöpfen die L- und R-Tasten etwas verwirrend angeordnet. Dennoch dürften auch ambitionierte Rennfahrer an diesem Lenkrad ihre Freude haben, wenngleich wir die Lenkradboards bevorzugen. Ein knapper dritter Platz für die Peripherie von Interact.

**Gesamturteil:** sehr gut



### Top Drive

Hersteller: Logic 3

**Gran Turismo:** Das Lenkrad mit der Kunstledermantelung ist wie geschaffen für dieses Spiel. Nachdem man die optimale Konfiguration gefunden hat, kommt Freude auf.

**Formel 1 '97:** Auch bei diesem anspruchsvollen Rennspiel kommt das Edel-Lenkrad in keiner Phase nicht ins Schwitzen, sobald man die Empfindlichkeit etwas höher einstellt. Der Digi-Modus ist nicht empfehlenswert.

**Colin McRae Rally:** Stellt man die Empfindlichkeit nicht zu träge ein, erlebt man optimalen Spielspaß dank des exzellenten Gangschaltknüppels.

**WipEout 2097:** Grundsätzlich klappt das Zusammenspiel beider Komponenten gut, jedoch ist die nicht justierbare Lenkrad-Empfindlichkeit eine Spur zu träge.

Preis: 179,- DM

**Ausstattung:** Analog- & Digital-Modus, Extra-Steuerkreuz, Gangschaltknüppel, Kunstleder-Lenkrad, auch kompatibel mit Nintendo 64 und Saturn, extragroße Saugnäpfe.

**Kabellänge:** ca. 3 Meter

**Verarbeitung:** sehr gut

**Fazit:** Was für ein Lenkrad! Bereits die Kunstledermantelung und der wunderbar funktionierende Schaltknüppel sorgen für ein sattes „Schumi-Feeling“. Hinzu kommen ein tolles Fahrgefühl und ein exzellentes Handling, begünstigt durch die üppigen Abmessungen, die einen Tisch als Unterlage erfordern. Zusammen mit den angenehm groß gestalteten Fußpedalen sorgt der Top Drive für höchsten Spielspaß. Einzige Kritikpunkte: Die Gebrauchsanweisung ist nicht gerade die beste, und aufgrund der extra-großen Saugnäpfe sollte man das Gerät nicht gerade auf einen glatten Boden legen (es sei denn, Ihr steht auf Kraftsport). Ansonsten sind die 179,- DM hier optimal angelegt.

**Gesamturteil:** super



### Race Leader 32

Hersteller: Access Line

**Gran Turismo:** Nach dem Justieren der Lenkung läßt sich GT mit dem Race Leader 32 hervorragend steuern. Unsaubere Druckpunkte der Tasten trüben den Spaß jedoch gewaltig.

**Formel 1 '97:** Spielt Formel 1 '97 nicht im Digi-Modus, da die Lenkempfindlichkeit zu groß ist. Dadurch werden besonders langgezogene Kurven zu eng angefahren. Auch im Analog-Modus solltet Ihr die Empfindlichkeit möglichst hoch einstellen.

**Colin McRae Rally:** Die staubige Pistenhaut läßt sich auch mit dem Race Leader 32 ohne Probleme steuern.

**WipEout 2097:** Gegen die Schwingungen antreten zu müssen, ohne den nötigen Widerstand beim Einschlagen zu haben, machte das Rassen nicht unbedingt einfacher.

Preis: 139,- DM

**Ausstattung:** Steuerkreuz, Analog- & Digital-Modus, kompatibel mit Saturn und PlayStation.

**Kabellänge:** 2,40 Meter

**Verarbeitung:** schlecht

**Fazit:** Um es vorwegzunehmen: Der Race Leader 32 von Access Line ist definitiv das schlechteste Lenkrad im Testfeld. Die Druckpunkte der Knöpfe sind sehr schwammig, das Steuerkreuz ist zu klein ausgefallen, und das Lenkrad bietet kaum Widerstand beim Lenkeinschlag. Auch im verarbeitungstechnischen Bereich macht das Lenkrad für einen empfohlenen Verkaufspreis von DM 139,- einen zu schlechten Eindruck. Außerdem war der Race Leader 32 der einzige Testkandidat im Feld, der sich erst nach einigen Versuchen für Formel 1 '97 kalibrieren ließ! Die Ausstattung des Gerätes kann überzeugen. So bietet Euch das Lenkrad die Möglichkeit, zwischen der analogen und der digitalen Steuerung umzuschalten. Hervorragend ist auch, daß sich die Schalter- und Tastenkonfigurationen des Lenkrades beliebig an der Hardware selber verändern lassen.

**Gesamturteil:** dürrig



### PSX Wheel (inkl. Rumble-Fkt.)

Hersteller: Gamester

**Gran Turismo:** Sobald die komplexe Lenkrad-Justierung vollzogen ist, kommt man in den vollen Genuß der Raserei. Probleme gab es selbst in extremsten Situationen nicht.

**Formel 1 '97:** Leider stört auch bei Gamesters Modell das zu sensible Fahrverhalten der Boliden. Hat man sich jedoch an die hohe Lenkempfindlichkeit gewöhnt, kommt auch bei F1 echtes Rennfeeling auf.

**Colin McRae Rally:** Schnell die Kalibrierung vornehmen und raus auf die Piste! Die Rumble-Funktion krönt das sehr realistische Fahrgefühl.

**WipEout 2097:** Trotz der bei einem Future-Racer unsinnig erscheinenden Rumble-Unterstützung bringt das Rütteln des Lenkrades ungemein Fun.

Preis: 199,- DM

**Ausstattung:** Steuerkreuz, vier abnehmbare Saugnäpfe, Einstellbarkeit der Rumble-Empfindlichkeit.

**Kabellänge:** 2,25 Meter

**Verarbeitung:** sehr gut

**Fazit:** Das Modell (baugleich mit der Mad Catz-Variante) ist ein ausgezeichnetes Teil. Dank hervorragender Rumble-Funktion wird ein vollkommen authentisches Fahrgefühl vermittelt. Das Rütteln wird vom Sound beeinflusst. Wie sensibel das Steuerrad auf Geräusche reagiert, wird mit Hilfe zweier Drehregler genau eingestellt. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, solltet Ihr jedoch darauf achten, im Spiel die Musik auszuschalten, da natürlich auch diese die Rumble-Funktion nutzt. Ausstattungstechnisch besitzt das Lenkrad leider nur einen Kippbügel zum Schalten, der außerdem viel zu klein ausgefallen ist. Die Pedale sowie das Rad selbst haften dank rutschfestem Unterboden hervorragend. Selbst die Bedienungsanleitung ist vorbildlich erstellt. Der überdurchschnittlich gute Eindruck wird leider durch den happigen Preis von DM 199,- getrübt. Dennoch erreicht es den zweiten Platz.

**Gesamturteil:** sehr gut





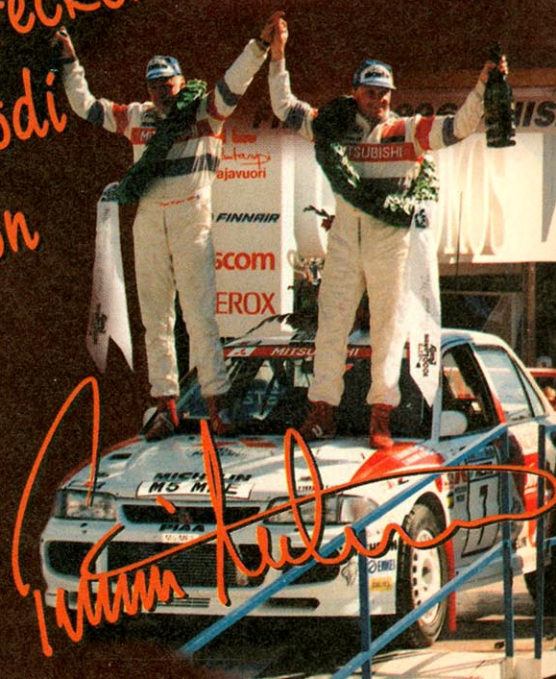
tommi mäkinen

# rally

Spürt die Hand des Meisters



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





# Fit durch den Sommer

30° im Schatten, die Zunge hängt auf Taillenhöhe und dann noch Sport?

Wir zeigen Euch die besten Möglichkeiten, auch (fast) ohne Schweiß sportliche Höchstleistungen zu erbringen. Unser ultimatives Sportspiel-Special verrät Euch, welche Games die Spitzengruppe in den Einzelsportarten bilden



Sommer, Sonne, Sonnenschein, die laß' ich furchtbar gerne rein ... So denken sicher nicht nur die Fantastischen Vier, auch Otto Normalverbraucher räkelt sich bei Temperaturen um die 30° gerne in den wärmenden Strahlen. Aber Moment mal, wer hat da gerade was von Sport gesagt? Bei der Hitze? Wir sind doch keine hochbezahlten Fußballmil-

lionarios, die sich jeden vergossenen Schweißstropfen teuer bezahlen lassen. Sehen wir der harten Realität doch einmal unbarmherzig ins Auge: Zu viel Sonne kann Hautkrebs verursachen, die Ozonlevel sind im Sommer geradezu lungenverätzend, und wer riskiert schon gerne einen Hitzschlag? Nee, also wirklich, unter den Umständen kann eigentlich keiner von uns eine überflüssige Bewegung verlangen. Da trifft es sich gut, daß dank der Softwareindustrie auch im kühlen Fernsehzimmer Spitzen- und Breitensport getrieben werden kann - immer im Schatten und mit dem Kühlschrank in Greifweite. Damit Ihr im Dschungel der erhältlichen Sportspiele nicht den Überblick verliert, haben wir uns hingestellt und für Euch einen kleinen Sportspielführer zusammengestellt, streng nach Sportarten getrennt, versteht sich.

## Elf Freunde müßt Ihr sein - Fußball

Trotz dem Aus bei der WM wird in Deutschland noch Fußball gespielt - auch auf der PlayStation. Und dank der virtuellen Kicker könnt Ihr die Kroaten vom Platz treten und doch noch Weltmeister werden!

### 1. Frankreich '98: Die Fußball-WM



Der inoffizielle Nachfolger von FIFA '98 überzeugt von vorne bis hinten. Wahnsinnsgrafik, tolle Stadionatmosphäre und teilweise recht witzige Kommentare, kombiniert mit sehr guter Spielbarkeit. Im höchsten Schwierigkeitsgrad arten manche Spiele zu Grätschorgien aus. **Spiespaß 90%**

### 2. FIFA '98: Die WM-Qualifikation



Auch die Nummer Zwei in diesem Genre kommt von EA. Die KI läßt hier noch ein wenig zu wünschen übrig, und die Keeper haben teilweise große Schwächen. Auch wenn die Grafik noch nicht so gut ist wie beim Nachfolger, hat das Game die Nase weit vor der Konkurrenz. **Spiespaß 88%**

### 3. World League Soccer '98



Schwächen bei der Grafik lassen WLS gegenüber der Konkurrenz ins Hintertreffen geraten. Auch die Steuerung scheint nicht 100%ig ausgereift. Die große Menge an Spielvarianten und Mannschaften gepaart mit der Liebe zum Detail ergeben immer noch ein gutes Spiel. **Spiespaß 78%**





## Birdie und Eagle am Pebble Beach - Golf

Hierzulande hat Golf immer noch den Ruf, ein Privilegiertensport zu sein - bei Clubaufnahmegebühren, die sich im zweistelligen Tausenderbereich bewegen, kein Wunder. In den USA kann sich fast jeder Landstreicher eine Partie leisten.



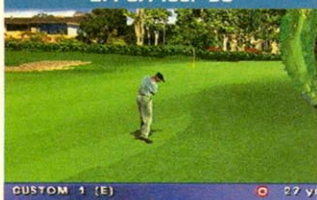
### 1. Everybody's Golf



Dieses Spiel ermöglicht durch die arcademäßige Gestaltung den leichten Zugang zum Golfsport. RPG-Elemente bereichern das Gameplay und machen diesen brandneuen Titel zu einem echten Hit, den man kaum abschalten kann. Trotz mäßig guter Grafik voll zu empfehlen.

**Spiespaß 87%**

### 2. PGA Tour '98



Die authentische Vermittlung der Atmosphäre einer Golfpartie gelang EA mit diesem Titel. Realistisches Ballverhalten und viele Spielmodi machen PGA Tour zu einem gelungenen Spiel. Sehr anspruchsvolles Game mit kleinen Schwächen.

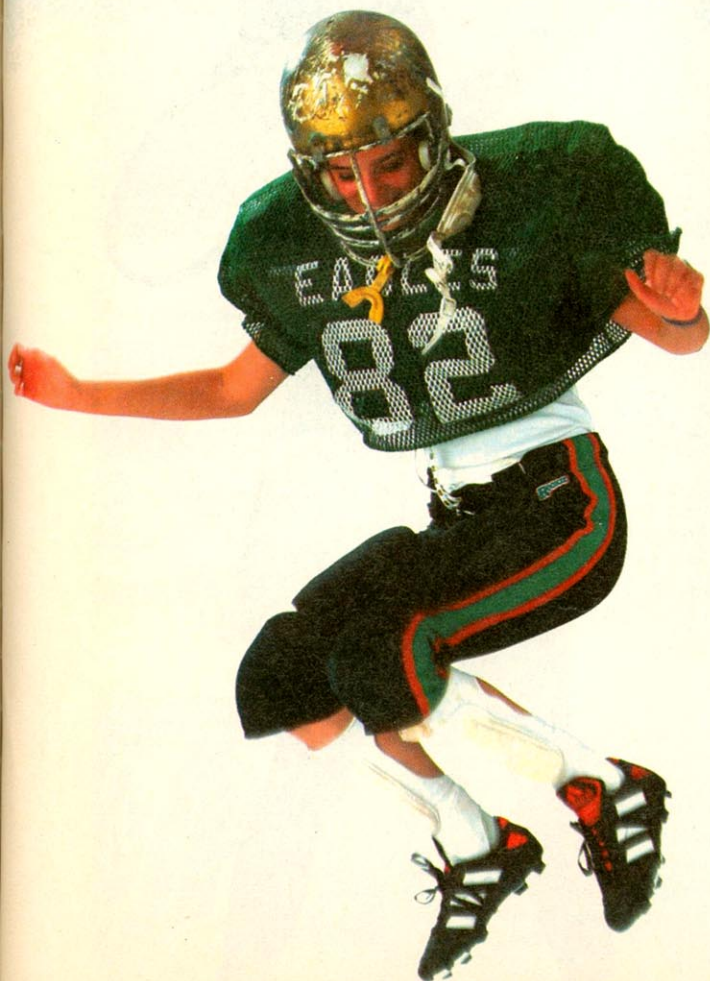
**Spiespaß 81%**

### 3. Actua Golf 2



Sechs Kurse mit jeweils 18 Löchern stehen zur Auswahl, rein quantitativ ist das Spiel kaum zu schlagen, was man auch an der Menge der Spielmodi sehen kann. Aufgrund grafischer Mängel und sehr schwer erlernbarer Steuerung landet diese Balldrescherei nur auf dem dritten Rang.

**Spiespaß 73%**



## Eierschlacht oder American Football

Fans des Genres kommen an Football-Legende John Madden nicht vorbei. Mit schöner Regelmäßigkeit produziert EA jedes Jahr einen neuen Referenztitel mit seinem Namen. Die Konkurrenz stammt aus den Anfängen der 32-Bitter und sieht ganz schön alt aus.

Alle Jahre wieder freut sich der Football-Fan und greift zu EAs Neuauflage des Klassikers. Viele verschiedene Spielzüge, alle aktuellen Teams und sogar die Möglichkeit, mittels „Fantasy-Draft“ eigene Teams zusammenzustellen.

**Spiespaß 90%**

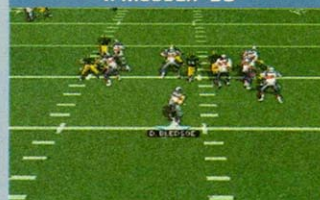
Die im Gegensatz zum Nachfolger nicht ganz so detaillierte und flüssige Grafik ist das einzige Manko der 97er Version. Die EA-typische Präsentation im Stil von Fernsehübertragungen macht auch aus diesem Game eine runde Sache.

**Spiespaß 88%**

Sonys Versuch, EAs Dominanz zu brechen, scheiterte zwar, dennoch stellt dieser Titel eine empfehlenswerte Football-Sim dar. Auch dieses Spiel besticht durch detailgetreue und realistische Grafik und viele verschiedene Spielzüge.

**Spiespaß 82%**

### 1. Madden '98



### 2. Madden '97



### 3. NFL Gameday







## Viele Bullen, aber nur ein Jordan - Basketball

Mit schöner Regelmäßigkeit gewinnen die Chicago Bulls den NBA-Titel, den ersten Platz in unserer Rangliste konnte dagegen ein Überraschungssieger einheimsen. Allerdings ist jedes der drei aufgeführten Spiele sein Geld wert.

### 1. NBA Fastbreak '98



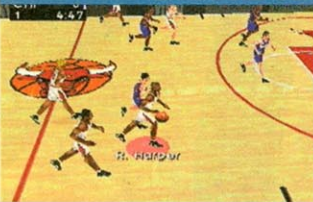
Tolle Präsentation, unkomplizierte Steuerung und tolle Grafik. Herz, was willst Du mehr? Im Trainingsmodus könnt Ihr das Punkten üben und während der Spiele mit haufenweise Strategien das Geschick Eurer Mannschaft lenken. **Spielespaß 86%**

### 2. NBA Pro '98



Für Simulationsfanatiker ist dieses Game sicherlich die erste Wahl, an Realismus ist es wohl bislang unübertroffen. Mit dem Player-Editor könnt Ihr Euch eigene Spieler zusammenstellen. Aufgrund der reduzierten Geschwindigkeit super spielbar. **Spielespaß 85%**

### 3. NBA Live '98



Technisch sicherlich das beste von den drei Games. Die zu schwache KI ermöglicht aber viel zu leichte Siege, was auf Dauer die Motivation drückt. Positiv fällt aber die mitreißende Soundkulisse auf, die echtes NBA-Feeling aufkommen läßt. **Spielespaß 83%**

## Sport on the rocks - Eishockey

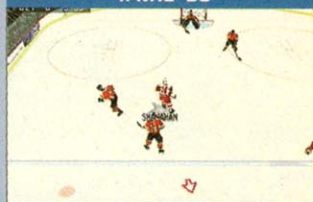
Die Jagd nach dem kleinen schwarzen Puck erfreut sich auch hier in Deutschland großer Beliebtheit. Dabei sind die drei Spitzenprodukte nur durch jeweils einen Prozentpunkt voneinander getrennt, Ihr habt also die Qual der Wahl.

Was lange währt, wird endlich gut. EA brauchte auf der PlayStation eine lange Anlaufzeit, um wieder ein Top-Eishockeyspiel abzuliefern. Hochauflösende Grafik, tolles Motion Capturing und viele Spielvarianten machen dieses Game zum Spitzenreiter des Genres. **Spielespaß 87%**

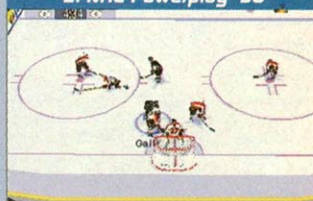
Etwas eckig geratene Spielfiguren, ansonsten aber kann Virgins Puckjagd grafisch überzeugen. Nach der starken 96er Version hätte man mehr Innovationen erwarten können. Trotzdem eine tolle Eishockeysimulation. **Spielespaß 86%**

Acclams Premiere im Eishockeybereich stellt technisch die Konkurrenz in den Schatten. Sehr detailliertes Spiel mit nur minimalen Schwächen beim Realismus. Trotz vieler Sim-Optionen eher als Sportaction zu bezeichnen. **Spielespaß 85%**

### 1. NHL '98



### 2. NHL Powerplay '98



### 3. NHL Breaka-



## Filzballquälereien oder Tennis

Nachdem Boris Becker und Steffi Graf ja von der sportlichen Bühne abgetreten sind, ist der Tennisboom in unserem Land wieder etwas abgeflaut. Auch die Konsolen bleiben nicht von dieser Flaute verschont, unsere Nummer Eins stammt schon aus dem Jahr 1996.

### 1. Sampras Extreme Tennis



Die für 1996 noch gute Grafik kann heute niemanden mehr vom Stuhl reißen, spielerisch hält Pete aber noch gut mit. Mangels jüngerer Konkurrenz ist es sogar unser Spitzenreiter. 24 verschiedene Spieler, acht Turniere und viele Schlagvarianten, dieses Spiel macht immer noch Spaß. **Spielespaß 86%**

### 2. Tennis Arena

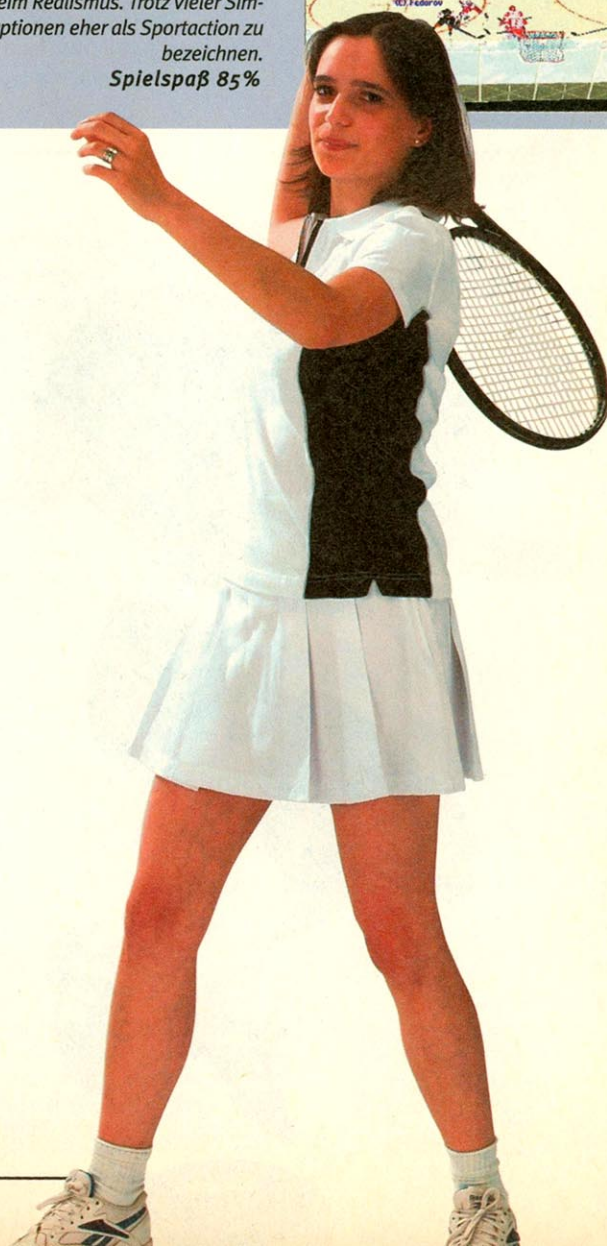


Die Filzballschlacht von Ubi aus dem Jahr 1997 kann durch ein großes Schlagrepertoire überzeugen. Grafisch solide gleitet das Game manchmal fast in den Fun Sports-Sektor ab, z.B. wenn Ihr mit barfüßigen Sportlern vor den Pyramiden von Gizeh auf Punktejagd geht. **Spielespaß 78%**

### 3. Davis Cup Tennis



Um realitätsgetreue Darstellung bemüht, fällt dieses Spiel vor allem durch die digitalisierten Spielerfiguren auf. Erst nach längerem Training gelingen auch spektakuläre Volleys und Lobs, die vom Publikum mit lebhaftem Applaus bedacht werden. Viele Optionen und Spielvarianten. **Spielespaß 73%**

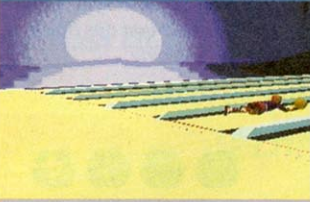




## Die Exoten

Der verzweifelte Versuch, neue Märkte zu finden, treibt bisweilen seltsame Blüten, die wir Euch keineswegs vorenthalten wollen. Auch wenn viele Vertreter „exotischer“ Sportarten eher einen Preis in der Kategorie Restmüll erhalten würden, listen wir sie hier auf, denn meist sind sie das einzige Exemplar eines Genres.

### Ten Pin Alley



Die Gefühle beim Spielen dieses Spiels lassen sich am besten so nachempfinden: Haltet Eure Nase tief in einen verschwitzten Bowlingschuh und atmet dann tief ein.

**Spielspaß 25%**

### Virtual Pool



Auch eine nette Idee, warum nicht mal Billard auf der Konsole? Schlichte Grafik gepaart mit eher einfach gehaltenem Gameplay lassen nach ein paar Partien aber die Sehnsucht nach dem echten Tisch werden.

**Spielspaß 53%**

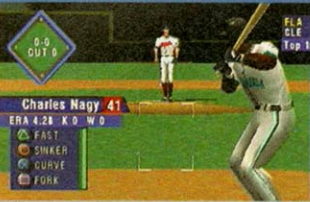
### Victory Boxing '97



Die etwas klumpige Grafik reizt zum Schmunzeln, das Gameplay dagegen nicht. Gegen die CPU ist der Aufstieg an die Weltspitze zu schnell geschafft, nur gegen einen menschlichen Gegner bleibt die Motivation längere Zeit erhalten. Für Boxfans.

**Spielspaß 58%**

### MLB '99



Fans, die gerne selbst ein paar Homeruns erzielen möchten, den sei dieses Game aber ans Herz gelegt. Alle originalen Teams und Spieler, Draft-Option und viele Spielmodi, so kann Baseball auf der Konsole Spaß machen.

**Spielspaß 75%**

## Fun Sports

In diese Kategorie fallen all die Spiele, die sich keiner der üblichen Genre zuordnen lassen oder die auch im wirklichen Leben als solche bezeichnet werden, wie z.B. Beach Volleyball oder Rollerbladen.

### V-Ball



Mit dem echten Volleyball hat dieses Game nur das Grundprinzip gemein. Ihr müßt Eure aus Ninjas oder anderen schrägen Typen bestehenden Teams mit Extras ausrüsten, die Euch den Sieg erleichtern. Beim Schlagen und Schmettern ist das richtige Timing wichtig.

**Spielspaß 67%**

### Cyball Zone



Ein futuristisches Ballspiel mit martialischem Touch. Erzielt Tore mit einer schwebenden Kugel. Grafisch schön präsentiert und leicht zu steuern, fällt dieses Game aufgrund der Bewegungsarmut der Akteure durch. Nur Passen und ab und zu ein Bodycheck sind zu wenig.

**Spielspaß 55%**

### ESPN Extreme Games



Fahrt mit Rollerblades oder Mountainbikes über Straßenkurse, brettet auf Straßengleitern Berge hinab und langweilt Euch nach kurzer Zeit zu Tode. Ödes, abwechslungsloses Fun Sport Game, das hier nur der Vollständigkeit halber aufgelistet wird.

**Spielspaß 25%**

### NBA Hangtime



Bei diesem 2 on 2 Basketballspiel ist es das Ziel, möglichst spektakuläre Punkte zu erzielen. Dazu könnt Ihr Euch einen Spieler erschaffen und diesen RPG-mäßig aufbauen. Mit der einfachen Steuerung könnt Ihr schnell tolle Punkte machen. Schade, daß die Grafik etwas grobpixelig ist.

**Spielspaß 78%**

## Gletscherprise oder Wintersport

Ein Hoch jagt das andere, aber wir können trotzdem unseren Blick über beruhigend weißen Schnee gleiten lassen. Gerade im Sommer sorgen Wintersportspiele für Abkühlung - allein deshalb, weil Snowboarder immer cool sein müssen.

### 1. Phat Air



Tolle Grafik und cooler Sound heben das Game schon rein äußerlich von der Konkurrenz ab. Sechs verschiedene Spielmodi, darunter natürlich die Half Pipe, laden Euch zu gewagten Sprüngen ein. Auch Rennfans kommen nicht zu kurz, beim Downhill müßt Ihr der Schnellste sein. Tolle Idee: Die Boarder können mit einem Skillpoint-System aufgewertet werden.

**Spielspaß 87%**

### 2. Snow Racer '98



Realistische Grafik und viele Optionen machen Lust auf mehr Schnee. Ob bei der Abfahrt oder in der obligatorischen Half Pipe, Ihr müßt Euer Können mit einem von vier Boardern oder Skifahren beweisen. Mit diesem Game könnt Ihr endlich einmal Ski und Board vergleichen.

**Spielspaß 79%**

### 3. Cool Boarders 2



Viele Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger, trotzdem noch genügend Mängel für ein höheres Ranking. Trotz schwächerer Grafik kann Cool Boarders 2 Snowboardfreaks ans Herz gelegt werden, denn es können eine Vielzahl von Tricks auf dem coolen Board ausgeführt werden.

**Spielspaß 72%**





Eine fünfköpfige Truppe will sich beweisen

# King of the Jungle

Mit dem actiongeladenen Shoot 'em Up **B-Movie** wollen die ehrgeizigen Engländer für Furore bei den PS-Besitzern sorgen. Riesige **Explosionen**, ein **detailliertes Leveldesign** und **unterschiedliche Spielelemente** sollen für Absatzzahlen sorgen



Stephane Koenig, einer der Gründer von King of the Jungle, erklärt die Grafikeffekte und das Spielprinzip von B-Movie

Mit dem Ziel, hochwertige und innovative Spiele zu entwickeln, gründeten Raffaele Cecco und Stephane Koenig 1995 das Unternehmen King of the Jungle. Beide haben schon seit rund zehn Jahren mit der Videospielbranche zu tun und haben für Mega Drive und Amiga Games konzipiert und entwickelt: Die bekanntesten Titel sind Agent Armstrong (PS), Street Racer (MD) oder Second Samurai (Amiga). Auch die anderen drei Mitglieder des jungen Teams haben schon etliche Jahre in der Branche auf dem Buckel und können auf viel Erfahrung zurückgreifen. Mit ihrem neuesten Projekt, dem Shoot 'em Up B-Movie versetzen Euch die Engländer in die Zeit der 50er und 60er Jahre zurück. In diesen Tagen waren billig produzierte Filme (B-Movies) über die Invasion von Außerirdischen sehr populär und über-

schwemmen vor allem den amerikanischen Kontinent. Ihr werdet genau in diese Zeit versetzt und müßt mit Eurer Raumschiffflotte die intergalaktischen Invasoren aufhalten. Zu Beginn stehen Euch nur vier von insgesamt zwölf Jägern in Eurer Basis zur Verfügung. Diese unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern haben unterschiedliche Eigenschaften, die sich in Schildstärke, Geschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Ladefläche aufteilen. Mit eingesammelten Fragmenten der Alienraumschiffe und Goodies, die Ihr im Einsatzgebiet findet, wird anschließend experimentiert. Durch die For-



Feuer frei! Mit Eurem Jäger (rechts) nehmt Ihr gerade zwei riesige Untertassen auseinander. In einer herrlichen Explosion fliegt das eine gleich in 1000 Stücke



In jedem Level müßt Ihr ganze Schwärme von **feindlichen Raumschiffen** erledigen. 22 unterschiedliche Schiffstypen der Invasoren sollen in das Game eingebaut werden



Mit **aufwendiger Grafik** kann B-Movie protzen: Das Weiße Haus in Washington ist vom Aussehen her ein 1:1-Modell und ist selbstverständlich auch Ziel der Aliens



Auf dem **Alienplaneten** ist die Landschaft etwas kahler als auf der Erde. Dafür gibt es skurrile Gebäude und noch mehr Gegner, die Ihr auseinandernehmen müßt



Auch in einem Asteroidenfeld müßt Ihr Euch mit der intergalaktischen Brut herumschlagen



schung könnt Ihr nicht nur neue Raumschiffe bauen, sondern die alten verbessern und neue Waffen erfinden. Insgesamt werden etwa 20 unterschiedliche Waffengattungen zur Verfügung stehen. Vor einer Mission könnt Ihr nach Euren Vorstel-

matisch den Konturen der Landschaft an. So könnt Ihr Euch gestrost auf die Aufgaben und den Kampf gegen die Aliens konzentrieren. Um einen Level zu meistern, gilt es, rund vier Sub-Missionen zu erledigen: Neben der Zerstörung von **feindlichen**

tiert, mit denen Ihr ein bestimmtes Gebäude schützen könnt. Werdet Ihr beschädigt oder habt Ihr fast Eure gesamte Energie aufgebraucht, müßt Ihr zum Stützpunkt zurückkommen, und Euer Flugverhalten wird teilweise beeinflusst. Das ganze Geschehen läuft mit 60 fps (frames per second) ab und geht auch trotz **aufwendiger Grafik** nicht in die Knie. Die Landschaften, ob nun auf der Erde, dem Mond oder einem

**Alienplaneten**, sind detailliert gestaltet worden und können mit ganzen Städten, Wäldern und Industrieanlagen aufwarten. Riesige und farbenfrohe Explosionen sorgen für ein gewaltiges Actionspektakel, das durch eine gute Analogsteuerung und den Dual Shock bestens in Szene gesetzt wird. Bis zu zehn Kameraperspektiven, die leicht umzuschalten sind, sollen immer für einen optimalen Überblick sorgen. (Uwe K.)

## „Neben den actiongeladenen Missionen müßt Ihr auch forschen, um bessere Technologien zu entwickeln“

lungen die vorhandenen Laser, Raketen und Bomben an Eurem Raumschiff anbringen. Der Missionsablauf kann mit der Strike-Serie von Electronic Arts verglichen werden. Euer Raumschiff schwebt in einiger Höhe über dem Boden und paßt sich auto-

Raumschiffen müßt Ihr z.B. Geleitschutz geben, Menschen retten oder wichtige Gegenstände finden. Mittels eines Transporterstrahls können nicht nur Menschen und Aliens eingesammelt werden, sondern z.B. auch Geschütze transpor-

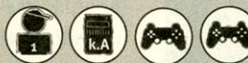
Action ...  
Strategie ...  
Abenteuer ...  
Geschick ...  
Simulation ...

GEPLANT FÜR  
**Oktober**

ERSTER EINDRUCK  
**gut**

### INFO B-Movie

Hersteller/Vertrieb: King of the Jungle/GT Interactive  
Schwierigkeitsgrad: **mittel** Levels: **20+**



„Lustiges Shoot 'em Up, das sehr an die Strike-Serie erinnert, aber auch Elemente von X-Com aufweist“

## Interview mit Joe Meyers

# „Wir lieben Shoot 'em Ups!“

**King of the Jungle** Creative Director plauderte aus dem **Nähkästchen** über ihr neues Werk **B-Movie**



Joe Meyers, Creative Director bei King of the Jungle, ist für das Charakterdesign und die Soundsamples zuständig. Bei Agent Armstrong hat er alle Charaktere und FMV-Sequenzen mitgestaltet

**PlayStation Games:** Welche Zielgruppe wollt Ihr mit B-Movie erreichen?

**Joe Meyers:** B-Movie ist ein schnelles, actiongeladenes Arcade-Game, keine Simulation. Daher wird B-Movie vor allem für Freunde eines unkomplizierten Gameplay

interessant sein.

**PSG:** Mit welchen Spielen würdest Du B-Movie vergleichen? Und welche Spiele haben Euch beim Design beeinflusst?

**JM:** Das gesamte Team liebt Shoot'em Ups, und daher sind wir natürlich mit allen gängigen Ballerspielen vertraut. Parallelen im Gameplay kann man zur Strike-Serie von Electronic Arts ziehen. Aber auch Star Fox 64 und das gute alte Defender haben uns beeinflusst.

**PSG:** Welche grafischen Effekte hat B-Movie zu bieten?

**JM:** Hauptsächlich benutzen wir Lens-Flare- und Transparenzeffekte. Aber auch die riesigen Polygonexplosionen in all den schillernden Farben sind einfach herrlich. Die gesamten Landschaften sind sehr genau erstellt worden, so daß die gesamte Szenerie wie eine reale Welt wirkt, nur halt in einem geringeren Maßstab.

**PSG:** Was macht für Dich ein

gutes Gameplay aus?

**JM:** Ein gutes Gameplay? (überlegt) Das Spiel sollte einfach zu bedienen sein, denn komplexe Anleitungen und Menüführungen kann ich überhaupt nicht leiden. Des weiteren sollten eine gute Story, viel Witz und tolle Effekte nicht fehlen. Außerdem darf ein Spiel nicht schnell langweilig sein und muß den Spieler immer wieder aufs neue fordern. Eben wie B-Movie sein wird. (lacht)

**PSG:** Seit wann arbeitet Ihr an B-Movie?

**JM:** Vor gut einem Jahr haben wir mit der konkreten Arbeit begonnen. Durch die Arbeit an Agent Armstrong haben wir viel über Grafik, Design und die 3D-Engine gelernt. Daher hatten wir schon eine solide Basis, auf die wir aufbauen konnten.

**PSG:** Wie sieht die Zukunft von King of the Jungle aus?

**JM:** Es stecken noch viele Möglichkeiten in der PlayStation, und wir werden uns primär an

dieser Konsole und dem großen Markt orientieren. Aber auch mit Segas neuer Konsole, der Dreamcast, wird es neue Möglichkeiten geben. Konkrete Ideen über ein neues Spiel haben wir noch nicht, aber es wird wahrscheinlich wieder in die Richtung der Shoot 'em Ups gehen.

**PSG:** Was für Games spielst Du selbst am liebsten?

**JM:** Alle Games, in denen es so richtig heiß hergeht. Star Fox 64 oder Forsaken sind im Moment meine Favoriten, aber auch Gran Turismo macht sehr viel Spaß - es gibt kein besseres Rennspiel.

**PSG:** Joe, vielen Dank für das Gespräch.





# Cheaten leicht gemacht

Immer wieder erreichen uns Leserbriefе mit Fragen rund um den **Game Buster**. Um etwas Licht ins Dunkel zu bringen, haben wir uns entschlossen, ein Special über das **Mogel-Modul** zu präsentieren, in dem all Eure Fragen beantwortet werden



Welcher Videospieler kennt nicht folgendes Szenario: Das neu erworbene Game ist schon im dritten Level viel zu haarig, und ein Erfolg will sich trotz schweißtreibender Versuche einfach nicht einstellen. Unglücklicherweise gibt es auch keinen einzigen Cheat zum Spiel. Was nun? Glücklicherweise bietet die Firma Dataflash aus Emmerich ein Modul an, das in solchen Situationen Eure letzte Rettung sein kann. Doch wie arbeitet ein solcher Game Buster? Beim Laden eines Spieles werden die Programmdateien von der CD in den Arbeitsspeicher (RAM) der

Konsole geschaufelt. Dort sind natürlich auch die für den Spieler so entscheidenden Informationen enthalten, die beispielsweise die Anzahl seiner Leben oder seines Geldvorrates festlegen. Diese Daten könnt Ihr mit Hilfe des Mogel-Modules verändern bzw. für die gesamte Spieldauer festlegen und einfrieren. Verliert Ihr während des Spiels zum Beispiel ein Leben, so wird normalerweise die dafür verantwortliche



Speicheradresse um einen bestimmten Wert vermindert. Der Game Buster arbeitet parallel zum Spiel und hält, vorausgesetzt Ihr habt ihn mit dem korrekten Code gefüttert, eine bestimmte Speicherzelle während des Zockens auf einem konstanten Wert. Somit bleibt Euch trotz Eures virtuel-

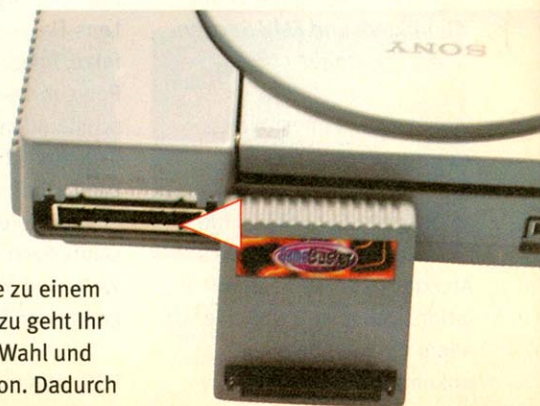
len Ablebens die Anzahl Eurer Leben erhalten! Die Installation des Gerätes ist recht simpel: Zunächst einmal müßt Ihr die Blende an der Rückseite Eurer PlayStation entfernen. Nun steckt Ihr das Mogel-Modul an den darunter liegenden Parallelen I/O-Schacht (siehe Abbildung unten). Wichtig ist,

daß Eure PlayStation während der Installation

gelangt Ihr in ein neues Menü, in dem Ihr die unterschiedlichen Cheats zu einem Spiel mit dem X-Button aktivieren bzw. deaktivieren könnt (Abb. 2). Natürlich sind nicht von vornherein zu jedem Spiel die entsprechenden Codes enthalten. Um manuell neue Schummelcodes aus dem Internet oder aus Zeitungen einzugeben, müßt Ihr im Hauptmenü die Option „Codes wählen“ auswählen. Wählt dann die Optionen „New Code“ und „Hauptcode“ an (Abb. 3). Hier könnt Ihr den Titel des

Games eingeben, das „gecheatet“ werden soll. Verlaßt nun das Menü mit der Kreis-Taste, sichert den Namen und wählt die Option „Neuer Code“ an. Gebt nun dort den Titel des Cheats und die dazugehörigen Codes ein. Es kann vorkommen, daß mehrere Speicheradressen „eingefroren“ werden müssen, um einen bestimmten Effekt zu erreichen. Verlaßt nun wieder das Menü mit der Kreis-Taste und sichert die Codes sowie deren Bezeichnung (Abb. 4). Stolz Besitzer eines PCs haben darüber hinaus die Chance, Codes mit Hilfe des PC-Link-Sets selber zu erforschen. Das Set besteht aus einer 8-

Nun schiebt Ihr den kleinen Schalter auf der rechten Seite des Moduls nach oben und schaltet die CD-Schleuder ein. Es erscheint ein Menü (Abb. 1), das mehrere Unterpunkte enthält: Mit der Option „Spiel starten“ könnt Ihr - logischerweise - das Spiel ohne eingegebene Codes starten. Mit Hilfe des zweiten Unterpunktes („Codes wählen“) könnt Ihr einen bereits gespeicherten Code zu einem Spiel anwählen. Dazu geht Ihr auf das Spiel Eurer Wahl und betätigt den X-Button. Dadurch



## Wo finde ich aktuelle Mogel-Codes?

Die Frage läßt sich mit zwei Wörtern beantworten: Im Internet! Die aktuellsten Links haben wir für Euch ausfindig gemacht. Hier findet Ihr die neuesten Codes, die aktuellen Bios-Versionen und brandheiße Infos rund um den Game Buster:

<http://www.datel.co.uk>  
<http://www.dataflash.com>  
<http://www.blaze.de>



**DATTEL**  
 433936  
 INDEX  
 Front Page  
 PlayStation  
 Saturn  
 Nintendo 64  
 PC  
 Contact  
 Sales  
 FAQ  
 Products  
 Eurosystems  
 Interact

**Welcome to Datel On-Line**

**Welcome**

**CHECK THIS OUT**  
 ! More and More Updates check out our New Products !

Welcome to Datel, Home of The Action Replay. Drop here

**IMPORTANT** - Mouse users please click HERE

This page last updated 01.07.99  
 Paper Mountain by  
 Sarah Ziemer & Robert Chag  
 Eurosystems/Interact

All Pages © Datel Electronics 1996-9

Best viewed in 800x600

Free help in Navigating this site click here

**DATAFLASH ONLINE**  
 The Specialist in Computer and Accessories

**POWERFLASH**  
 Play it your way!  
 Interact

**DATAFLASH ONLINE**  
 Specialized in Computer and Accessories

PlayStation  
 Nintendo 64  
 Saturn  
 Action Replay  
 GameMaster Codes  
 GameMaster Manager  
 X-Link  
 Eurosystems Online

**BLAZE**

HOW YOUR NAME WILL OPEN...  
 UNLIMITED LEVELS  
 UNLIMITED LIVES  
 BRAIN ALGORITHMS TO REVEAL LEVELS  
 FROM BONUS-LEVELS AND REWARDS  
 AND MORE...

**XPLORER**  
 THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE  
 FOR USE WITH MULTIPLAYMATION

News via Internet: Auf den Seiten der unterschiedlichen Vertriebe bzw. der Hersteller findet Ihr Codes und nützliche Tips für Eure Schummel-Module. Außerdem erhaltet Ihr hier ebenfalls die neusten Bios-Versionen für die Geräte. Durch den PC könnt Ihr dann ein Versions-Update durchführen, das Euch auch die Funktionsfähigkeit von neueren Codes gewährt

Bit-Steckkarte, einem seriellen Verbindungskabel, einer Diskette mitsamt der nötigen Treiber und einer umfangreichen Anleitung. Durch diese Zusammenstellung habt Ihr nun die Möglichkeit, den PC mit der PlayStation zu verbinden. Dank guter Menüführung sollte es für Euch ein leichtes sein, Schummelcodes zu Euren Lieblingsspielen auf eigene Faust herauszufinden. Kommen wir zum dritten Punkt im Hauptmenü des Game Busters: Hier lassen sich Eure Memory Cards sehr komfortabel bearbeiten. Ihr könnt die Speicherkarten formatieren, einzelne Spielstände löschen oder kopieren und Spielstände komprimieren. Mit letzterer Funktion lassen sich bis zu sechs einzelne Spielstände zu einem einzigen zusammenfassen und somit platzsparend auf einer Memory Card lagern. Jedoch könnt Ihr einen solchen komprimierten Speicherstand natürlich nicht wie gewohnt laden. Dazu muß dieser wieder entpackt und auf seinen ursprünglichen Umfang dekomprimiert werden. Übrigens: Im Rahmen unseres Specials haben wir uns entschlossen, die wichtigsten Codes zu

aktuellen Spiele-Hits, zu denen es keine „normalen“ Cheats gibt, in unserem Tips & Tricks-Teil abzulichten. Da wir überlegen, eine solche Rubrik zum festen Bestandteil des Tips & Tricks-Teils werden zu lassen, möchten wir von Euch wissen, ob Ihr ein solches Vorhaben begrüßen würdet oder nicht. Also, schreibt uns!

## Game Buster - oder wie?

In Anzeigentexten werdet Ihr viele Bezeichnungen für den Game Buster finden. Ihr werdet immer wieder auf Bezeichnungen wie Game Shark oder Action Replay treffen. Prinzipiell erhaltet Ihr immer das gleiche Produkt, das nur aus rechtlichen Gründen je nach Vertrieb anders benannt ist. Eine Ausnahme stellt der Xplorer dar, der vom Action-Replay-Erfinder Wayne entwickelt wurde. Das Modul ist z.Zt. das modernste Gerät der PlayStation-Schummelmodul-Welt. Es bietet einen fünfmal größeren Speicher zum Abspeichern von Codes. So passen auf einen herkömmlichen Game Buster etwa 2000 unterschiedliche Codes, während man auf dem Xplorer mehr als 10.000 Codes unterbringen kann.

Der Xplorer ist zu 100% kompatibel zu den gängigen Game-Shark oder Game-Buster-Modulen, d.h., daß Ihr ohne Probleme die Mogelcodes der Konkurrenz übernehmen könnt. Der

integrierte Bildbetrachter stellt eine Funktion dar, die in den Konkurrenzmodellen nicht vorhanden ist. Dank diesem Feature könnt Ihr durch Betätigung des Reset-Buttons der PlayStation das letzte Einzelbild des Spiels betrachten und bearbeiten. Auch der Explorer bietet die Möglichkeit, dank der X-L Trainer Software Codes per PC zu kreieren und das Bios auf den neuesten Stand zu bringen. Im Gegensatz zum Datel-Pendant braucht Ihr jedoch keine Steckkarte in den PC einzubauen. Kauft Euch einfach ein Kabel für den Parallel-Port im Fachhandel und verbindet beide Geräte! Die benötigte Software könnt Ihr Euch aus der Internetseite <http://www.blaze.de> kostenlos herunterladen. Somit stellt der Explorer in diesem Bereich eine absolut preisgünstige Alternative zum 89 DM teuren PC-Link-Set des Game Busters dar. Das Grundgerät liegt dagegen mit 99 DM preislich auf dem gleichen Niveau wie die Konkurrenzprodukte. (Udo L.)

## Bezugsquellen

### Bezugsquelle Game Buster:

Dataflash GmbH  
 Wassenbergstr. 34  
 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45

### Bezugsquelle Xplorer:

Blaze Video Game Accessories  
 Vertrieb Deutschland durch:  
 Highcom GmbH  
 Siemensring 25  
 47877 Willich

Tel.: 0 21 54/94 52 30

1.)

GAME BUSTER Version 1.99

HAUPTMENUE

SPIEL STARTEN

CODES WÄHLEN

SPEICHERKARTEN-MANAGER

INFORMATIONEN

KEIN SPIEL AUSGEWÄHLT  
 KEINE CODES AKTIVIERT  
 0003 SPIELE GESPEICHERT  
 0003 CODES GEWÄHLT  
 X: AUSWAHL R1: SELECT: SWAP

2.)

WÄHLE CODES

SPIELTITEL AUSWAHLEN

New Game  
 AIR COMBAT  
 ALIEN TRILOGY  
 ALONE IN THE DARK II  
 BUBBLE BOBLE  
 COMMAND & CONQUER  
 CRASH BANDICOOT  
 CROC  
 DEAD OR ALIVE  
 DESTRUCTION DERBY  
 DESTRUCTION DERBY 2

X: AUSWAHLEN O: VERLASSEN A: LOESCHEN

3.)

WÄHLE CODES

CRASH BANDICOOT

ON - Hauptcode ON  
 ON - RESET TO 99 LIVES AT MAP ON  
 -- neuer code --

X: AN/AUS O: VERLASSEN D: EDITIEREN  
 A: LOESCHEN START: SPIEL STARTEN

4.)

EDITIEREN

TEKKEN 3

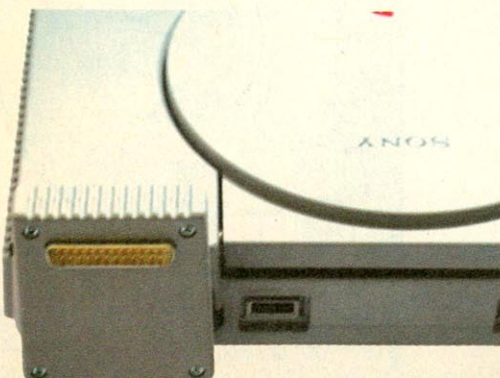
UNERWUNDBARKEIT

ÄNDERUNGEN SICHERN?

Wählen Sie SICHERN zur Übernahme der Änderungen.

SICHERN RUECKGAENGIG

X: AUSWAHLEN O: VERLASSEN A: LOESCHEN

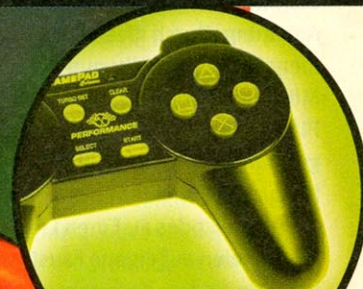




# PlayStation GAMES im Abo!



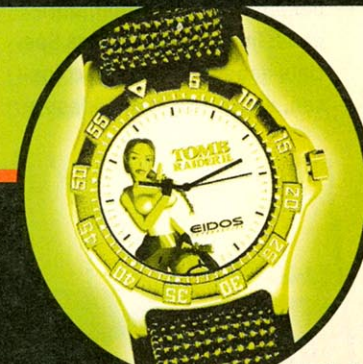
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



Kein Platz zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1 MB Speicherplatz!



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; ÖS: 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 Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 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 ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:  
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

B313



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

COMPUTEC Verlag



Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN – das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten – von Spieleprofis für Spieleprofis!

**MEGA FUN –**  
und Du hast ein  
leichtes Spiel.  
Für nur DM 5,90.

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine.





# Ente gut -

## alles gut!



### Schlechte Demo-CD

Die Demo-CD bereitet mir allmählich Kopfzerbrechen. An sich ist die CD ja eine gute Idee, allerdings finde ich 9,90 DM für eine Zeitschrift mit nur einer Demo ziemlich überteuert, besonders bei solchen Gurken wie adidas Power Soccer '98. Es muß doch wohl möglich sein, zwei oder mehr Demos auf eine CD-ROM packen zu

können! Anderes Thema: Der Brief von Christian Stawski in der Ausgabe 7/98 gibt mir zu denken. Kann man denn wirklich so ungeschickt sein, daß man nicht einmal in der Lage ist, eine Demo-CD aus dem Multi-Cover herauszuziehen? Fangt bloß nicht wieder mit den CD-Tüten an, da reiße ich mir ja das halbe Heft kaputt! Der Wertungskasten erscheint mir zudem noch verbesserungswürdig. So kann man die Bildchen für den Analog-Controller und Dual Shock kaum unterscheiden. Könntet Ihr außerdem zu jedem Fazit noch dazu schreiben, ob Ihr Euch noch mehr vom Spiel versprochen habt? Wo wir gerade bei dem Test sind: Schreibt doch bitte etwas lockerer. Man kommt sich ja fast so vor, als würde man eine Theaterkritik in der FAZ lesen. Die Statements der Redakteure zeigen da schon erste Ansätze zum Besseren. Übrigens:

„Worüber ich mir den Kopf zerbreche, dürfte wohl alle PlayStation-Spieler etwas angehen. Die Gerüchteküche über die PlayStation 2 ist im vollen Gange.“

Holger Zastrow, Wesseling

War das kurze Vorstellen der Redakteure plus Wertungskasten-Erläuterung in der Ausgabe 6/98 einmalig?

Zum Abschluß noch ein paar Fragen:

1. Worauf beziehen sich die Erscheinungstermine bei Coming Up eigentlich? Ich frage das deshalb, weil viele Angaben nicht mit der Realität übereinstimmen.
2. Braucht man für den Dual Shock Controller eigentlich Batterien?
3. Kann man eigentlich auch als Durchschnittsbürger zur E3 gehen?

Thomas Franzke, Düsseldorf

Deiner Demo-CD-Kritik kann ich in diesem speziellen Fall noch zustimmen. Das Demo von adidas Power Soccer '98 war in der Tat miserabel. Ärgerlich ist dabei aber nicht nur die mangelnde Produktqualität, sondern vor allem der Umstand, daß sie nicht mit dem Vereinbarten übereinstimmt. Fakt

ist nämlich, daß adidas Power Soccer '98 eine doppelte Spieldauer und Zugang zu sämtlichen Spielmodi bieten sollte, was aber scheinbar nicht bis zu Psychosis in Liverpool vorgedrungen ist. Wir möchten uns für diesen ärgerlichen Fehler an dieser Stelle einmal ganz kräftig entschuldigen. Du kannst Dir aber sicher sein, daß wir aus diesem Faux pas gelernt haben und die kommenden Demo CDs sowohl qualitativ als auch quantitativ besser werden - laßt Euch überraschen... Zu Deinen anderen Themenbereichen: CD-Verpackung: Dem ist im Prinzip nichts hinzuzufügen. Auch wir erachten das Doppelcover als die eleganteste Lösung. Wertungskasten: Wir denken beim Dual Shock-Icon genauso wie Du und haben ihn deshalb noch einmal überarbeitet. Den anderen Vorschlag kann ich indessen nicht ganz nachvollziehen. Warum sollen wir denn auf Teufel komm raus





immer schreiben, ob wir uns mehr vom Spiel vorgestellt haben? Erstens wäre das auf Dauer etwas ermüdend, zweitens haben wir nicht bei jedem Spiel eine vorgefaßte Erwartungshaltung und drittens sehe ich nicht so ganz den informativen Hintergedanken. Außerdem: Wenn es sich anbietet, schreiben wir ohnehin etwas über unsere Erwartungshaltung.

**Lockere Schreibe:** Wau! Danke für das Lob! Der Feuilleton-Teil in der FAZ ist ja nun wirklich nicht der schlechteste, aber Spaß beiseite. Interessanterweise bist Du der erste, der uns eine allzu bierernste Schreibe vorwirft. Andere schreiben nämlich genau das Gegenteil. Wenn Dich meine Meinung interessiert: Wenn es sich anbietet, kommt bei uns sicherlich nicht der Humor zu kurz (siehe Verrisse von Softwaregurken), und außerdem steht bei allen Testberichten zunächst einmal der Informationsgedanke im Vordergrund. Redakteurprofil: Diese Wir-über-uns-Seite drucken wir immer wieder einmal ab.

**Zu Deinen Fragen:**

1. Die Angaben beziehen sich natürlich auf Deutschland. Wir rufen dafür eigens kurz vor dem Abgabetermin alle Hersteller an, so daß sie den aktuellsten Stand darstellen. Leider besteht jedoch zwischen einer Ankündigung und dem wirklichen Erscheinungstermin oftmals eine sehr große Diskrepanz, wenn man sich beispielsweise Batman & Robin ansieht.
2. Nein.
3. Nein. Es handelt sich um eine reine Fachmesse. Freche „Normalbürger“ schummeln sich dennoch hinein.

### Hausaufgaben nicht gemacht

Ich finde, die kostbaren Leserbriefseiten solltet Ihr nicht weiterhin mit ein und demselben Thema Demo-CD und Preis vollstopfen, sondern für wichtigere Sachen, wie zum Beispiel die Beantwortung von verzweiferten PS-Spieler-Fragen, nutzen. Der ständige Streit um den Preis ist völlig sinnlos, denn ein Magazin, das so gut aufgebaut ist und zudem eine Demo-CD beiliegen hat, ist jeden Preis wert. Doch zu einem anderen The-

*Gut versteckte Tasten: Wenn Ihr auf die Analog-Sticks drückt, entdeckt Ihr bei einigen Spielen diverse Sonderfunktionen*

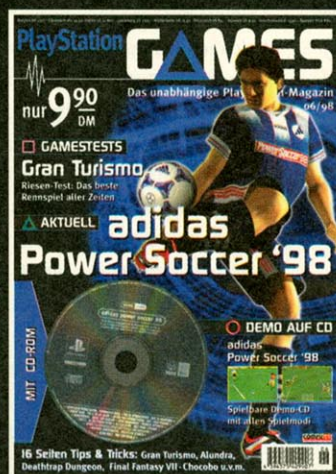
ma: In der Ausgabe 6/98 habt Ihr gesagt, daß zur Zeit kein Spiel das Drücken auf den Sticks des Analog-Pads unterstützt - leider falsch: Indem man bei Formel 1 '97 auf den linken Stick drückt, kann man nach hinten schauen. Außerdem ist Euch beim Vergleich der besten Rennspiele ein Fehler unterlaufen, denn Porsche Challenge unterstützt nicht den Dual Shock Controller.

Tadeus Skipiol, Essen

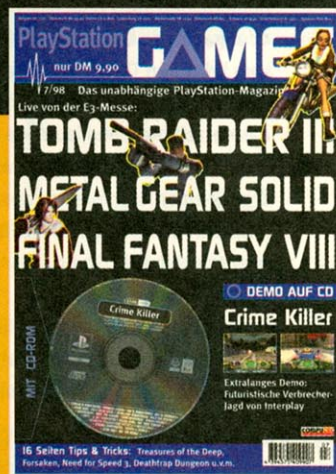
Recht hat der Mann! In der Zwischenzeit haben wir zu unserer Schande ebenfalls festgestellt, daß das Drücken der Analogsticks sehr wohl von einigen Spielen unterstützt wird (beispielsweise auch bei Total Drivin). Als kleine Entschuldigung sei gesagt, daß wir in der Regel für die Vorabversionen keine Gebrauchsanleitung erhalten, so daß wir diese zumeist recht unbedeutende Funktion nie bemerkt hatten. Dennoch: Hier hätten wir sicherlich besser recherchieren müssen. Bei Porsche Challenge irrst Du Dich hingegen. Ulf spielte im Rahmen des Platinum-Specials Porsche Challenge und entdeckte so zu seiner Überraschung per Zufall die Dual Shock-Funktion (den Controller gab es damals ja noch gar nicht). Abschließend möchte ich Dir noch mitteilen, daß uns Dein Lob bezüglich unserer Heftqualität natürlich sehr schmeichelt, dennoch erachten wir das Thema Demo-CD und Preis als sehr wichtig, vor allem wenn uns eine Demo-CD wie adidas Power Soccer '98 gründlich in die Hosen gegangen ist. Davon abgesehen: Wenn uns überproportional viele Leser zu einem bestimmten Thema schreiben, erhält es auch die adäquate Bedeutung in unseren Leserbriefseiten, denn es ist schließlich EURE Rubrik.



05/98



06/98



07/98

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

|                                                         |                  |        |
|---------------------------------------------------------|------------------|--------|
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 05/98 mit CD | Nicht lieferbar! |        |
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 06/98 mit CD | zu DM 9,90       |        |
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 07/98 mit CD | zu DM 9,90       |        |
| zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale                 |                  | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG                                            |                  |        |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

**NACHBESTELLEN!**  
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



## Wer ist Ente?

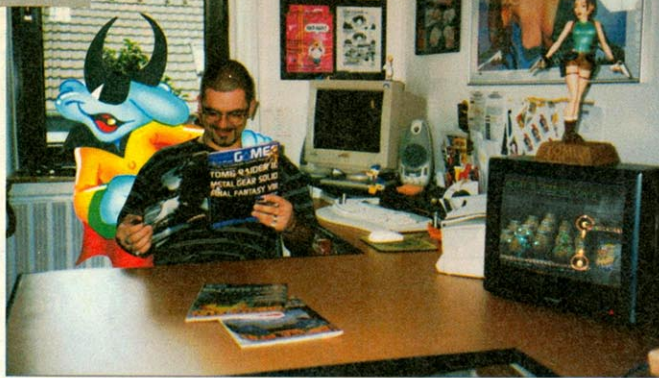
Euer Pad Man ist wirklich absolut cool! Könntet Ihr nicht einmal nähere Informationen zu seinem geistigen Erfinder bringen?

Sascha Makeling, Berlin

Natürlich. Ente, alias Andreas Endres, kam durch seine Videospiel Leidenschaft zu uns. Mit seinen Zeichenkünsten hatte sich der freischaffende Künstler aber bereits vorher schon einen Namen gemacht. So zeichnet er unter anderem auch den „An der Kinokasse“-Comic in der Cinema. Einige seiner Kreationen haben es sogar schon zu Postkarten-Ruhm gebracht. Wir sind daher sehr stolz darauf, daß wir einen derartigen Profi für uns gewinnen konnten (obwohl die Initiative eigentlich von ihm kam). Pad Man ist übrigens eine seiner Lieblingsfiguren geworden, die allmählich unter der Leserschaft einen Kultstatus genießt, was nicht zuletzt auch daran liegt, daß der Pad Man nicht gerade zimperlich ist. Apropos Pad Man, was haltet Ihr eigentlich von T-Shirts oder Aufklebern mit unserem rüdem Maskottchen?

## PlayStation 2

Worüber ich mir den Kopf zerbreche, dürfte wohl alle PlayStation-Spieler etwas angehen. Die Gerüchte über die PlayStation 2 ist im vollen Gange. Sie wird wahrscheinlich abwärtskompatibel sein, so heißt es zumindest. Denken die Hersteller dabei eigentlich an uns



Ente und sein Werk: Andreas Endres Pad Man erfreut sich nicht nur bei unseren Lesern größter Beliebtheit, auch Ente selbst hat an dem fiesem Videospielhelden übermäßig viel Spaß

Spieler? Wir schaffen uns für teures Geld die Spielr und das Zubehör zu den verschiedenen Spielegenres an (man denke da an Lightguns, Speicherkarten, etc.). Sollen wir das alles aufgeben? Denn ewig wird die jetzige PlayStation-Konsole auch nicht halten. Darüber sollten die Hersteller schleunigst nachdenken, weil man demnächst auch auf andere Konsolen ausweichen kann.

Holger Zastrow, Wesseling

Deine Ängste sind verständlich, und genau aus diesem Grund möchte SCEI auch auf alle Fälle verhindern, daß allzu viele Gerüchte oder gar etwas Offizielles zu diesem brisanten Thema kursieren, schließlich möchte sich SCEI nicht das derzeit blendend laufende Geschäft durch eine nebulöse Ankündigung eines Nachfolgers kaputt machen. Für eine Panik besteht aber ohnehin kein Grund, denn vor dem Jahr 2000 wird sich in Deutschland sehr wahrscheinlich nichts bezüglich eines PlayStation-Nachfolgers tun. Außerdem solltest

Du etwas Grundsätzliches bedenken: Egal ob Videospiele, PC oder auch (mit leichten Einschränkungen) im Auto und HiFi-Bereich, jedes technische Gerät unterliegt einer gnadenlosen Evolution. Irgendwann einmal ist jedes Gerät technisch veraltet oder gar überholt. Insofern ist es überspitzt ausgedrückt, immer zu spät oder zu früh im Videospielbereich einzusteigen. Darüber hinaus erachte ich diesen technischen Fortschritt als sehr

wichtig. Man erinnere sich: Das Super Nintendo wurde zunehmend von den PCs überrollt, da es in technischer Hinsicht natürlich gegen die leistungsstarken CPUs keine Chance hatte. Darunter zu leiden hatten damals vor allem die gesamten Videospielzeitschriften, da immer mehr Konsolisten zum PC wechselten. So etwas kann der PlayStation und der gesamten Videospielbranche erneut passieren, wenn nicht rechtzeitig der Generationswechsel stattfindet. Noch eine Anmerkung zum Thema Abwärtskompatibilität: Es wäre natürlich super, wenn die PlayStation 2 auch „alte“ Silberlinge schlucken könnte, man muß dabei aber bedenken, daß so eine Abwärtskompatibilität immer mit Mehrkosten verbunden und einer technischen Verbesserung eher hinderlich ist.

PS: Du kannst Dir gewiß sein: Die Hersteller denken nur an die Spieler (und vor allem an ihr Geld).

## Lesercharts Top 10

- |       |                        |
|-------|------------------------|
| (Neu) | 1. Gran Turismo        |
| (1)   | 2. indiziertes Spiel 2 |
| (2)   | 3. Final Fantasy VII   |
| (3)   | 4. Tomb Raider 2       |
| (Neu) | 5. Frankreich 98       |
| (9)   | 6. Fifa 98             |
| (4)   | 7. Need for Speed 3    |
| (6)   | 8. Tekken 3            |
| (Neu) | 9. Command & Conquer 2 |
| (Neu) | 10. Forsaken           |

## KURZ & BÜNDIG

Kann CB-Funk eigentlich der PlayStation schaden?

Wie kommst Du denn darauf?!

Habt Ihr nur Freundschaftsabos, oder kann man bei Euch auch direkt abonnieren?

Selbstverständlich kannst Du auch direkt die PSG abonnieren.

Als absoluter Strategiefan würde es mich interessieren, wann und ob Master of Monsters in Deutschland erscheinen wird?

Konami hat den Vertrieb Deutschland übernommen. Wenn nichts schiefgeht, wird das Strategie-Epos noch in diesem Herbst erhältlich sein. Freuen wir uns darauf.

Macht man sich eigentlich strafbar, wenn man unter 18 Jahre alt ist und indizierte Spiele besitzt?

Ich gehe mal davon aus, daß die Indizierung

erst nach dem Kauf stattfand. Insofern macht man sich nicht strafbar. Auch der Kauf eines indizierten Titels bringt natürlich niemanden hinter Gitter. Im Zweifelsfalle macht sich eher der Verkäufer strafbar, wenn er ein indiziertes Spiel an einen Minderjährigen verkauft. Bei beschlagnahmten Titeln macht man sich indessen bereits strafbar, wenn man ihn an eine andere Person weitergibt.

Hat Software 2000 einen Bundesliga-Manager angekündigt?

Nein. Die Firma Funsoft und Psygnosis haben aber jeweils einen Bundesliga-Manager in der Pipeline.

Ab wann ist eigentlich der PlayStation-Schlüsselhänger erhältlich?

Ab sofort.

Wird Tomb Raider 3 noch härter werden als der zweite Teil?

Das können wir noch nicht sagen. Fakt ist jedoch, daß es temporeicher sein soll.

Wird es trotz der Indizierung von Capcoms Horrogame einen dritten Teil in Deutschland geben?

Aufgrund der deutschen Gesetzeslage darf der dritte Teil, wenn überhaupt, nur „unter dem La-dentisch“ verkauft werden.

Kommt Dune 2000 auch für die PlayStation? Derzeit wurde noch nichts angekündigt, aber eine Konvertierung ist auf jeden Fall im Bereich des Möglichen.

Warum laßt Ihr jedes Spiel nur von einer Person testen?

Das stimmt nicht. Nahezu jedes Spiel wird von mindestens zwei Redakteuren begutachtet, für Bild und Schrift zeigt sich jedoch nur „scheinbar“ ein Tester verantwortlich.

Warum gibt es eigentlich so wenige Simulationen à la Anno 1602 für die PlayStation? Konsolen sind traditionsgemäß Plattformen für eher actionorientierte Spiele, während Strategicals und Simulationen PC-Domänen darstellen.



# HIGHSCORE

Na also: Nachdem der Wettbewerb recht schleppend in die Gänge kam, setzte nun die Flut an Postkarten und Videokassetten wieder in gewohnten Maßen ein. Es scheint so, als lauern alle Teilnehmer zunächst einmal ab, bevor sie ihre Bestzeit einschicken, damit die Konkurrenz weniger Zeit hat zu reagieren. Wie dem auch sei, wer noch in den Videospiel-Olymp eintreten möchte, sollte sich sputen, denn die letzten Bestzeiten müssen bis spätestens 03. August 1998 bei uns eintrudeln. 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 03. August 1998**. Bis dahin muß Eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie noch berücksichtigt werden kann. Wer zum Abschluß ganz oben auf dem Siebertreppchen steht, der erhält von uns ein cooles **Überraschungspaket** im Wert von ca. 200 DM.

## Gran Turismo



1. 1.05,539 Minuten  
Roman Hien, Kraiburg
2. 1.05,717 Minuten  
Karsten Böhmer, Dresden
3. 1.05,977 Minuten  
Dennis Frandorf, Northeim

## Need for Speed III



1. 1.33,81 Minuten  
Brian Thompson, Heinersreuth
2. 1.38,12 Minuten  
Burhan Denizoghs, Hamburg
3. 1.38,46 Minuten  
Michael Gigl, Hiltersdorf

## Tomb Raider II



1. 3.50 Minuten  
Steffen Graf, Westhofen
2. 4.51 Minuten  
Denis Hien, Mainz
3. 4.59 Minuten  
Markus Sabathi, Gamlitz (Österreich)

Wer erzielt die beste Rundenzeit beim Rundkurs Trial Mountain? Wagen und Spielmodi sind egal. Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Renngeschehens dokumentiert. Deutsche Bildschirmtexte!

Wer fährt die beste Rundenzeit auf der Strecke Atlantica im Trainingsmodus? Schickt ein Foto ein, das Euer Ergebnis außerhalb des Renngeschehens dokumentiert. Deutsche Bildschirmtexte!

Welcher Lara Croft-Dirigent bewältigt den zweiten Level „Venedig“ am schnellsten? Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild mit deutschen Bildschirmtexten.

## KOMPLETTLÖSUNGEN je 9,95 DM

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

Abes Odyssey: Oddworld  
Alien Trilogy  
Alone in the Dark  
Ark of Time  
Atlantis  
Baphomet's Fluch 1 & 2  
Blazing Dragons  
Broken Helix  
Casper  
Castlevania (Symphony of the night)  
Chronicles of the Sword  
Clock Tower  
Command & Conquer 1  
Command & Conquer 2  
Creature Shock  
Crusader: No Remorse  
Cyberia  
D & Alone in the Dark  
Deathtrap Dungeon  
Diablo  
Discworld 1 & 2  
Excalibur 2555 AD  
Exhumed  
Faded to Black

Final Fantasy VII  
Frankenstein  
G-Police  
Hexen  
Haus der verl. Seelen & Psychic Detective  
Herc's Adventure  
Kings Field  
Legacy of Kain  
Little Big Adventure  
MDK  
Myst  
Nightmare Creatures  
One  
Overblood  
Pax Corpus  
Psychic Detective & Haus der verl. Seelen  
Rebel Assault

Directors Cut  
Riven  
Shining Wisdom  
Stadt der verlorenen Kinder  
Story of Thor 2  
Suikoden

Swagman  
Syndicate Wars  
The Note  
Time Commando  
Tombräider 1  
Tombräider 2  
Turok (Dinosaur Hunter)  
Vandal Hearts  
Warcraft II  
War Hammer: Dark Omen  
Wing Commander IV  
Z  
Sammelbände:  
Cheatbuch - 14,80 DM: Cheats + Game  
Busterodes zu über 300 Spielen  
Beat 'Em Up '98: Moves + Secrets zu 20 der aktuellsten Prügelspielen  
Jump'n Run 98/1: Tips, Tricks + Secrets zu:  
Bandido, 2. Hercules, Skull Monk, Pitfall 3D  
Jump'n Run 98/2: Gex 2, Lucky L., Raym.

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

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

**MAGIC LINE**

Ladenverkauf  
Provinzstr. 117  
13409 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07  
Fax: 030/491 17 85  
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

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

**SPIELEBERATER - HINTBOOKS**



Wir, ein Tochterunternehmen der Gong Gruppe und Deutschlands führender Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine, sind weiter auf Expansionskurs und suchen schnellstmöglich eine(n):

## Redakteur/-in

Das Spielen mit den bekannten Konsolen ist Ihr Hobby. Sie können Spiele verschiedener Genres in technischer und spielerischer Hinsicht in das Marktangebot einordnen und sind in der Lage, Adventures, Strategicals oder Actionspiele zu lösen und in flottem Schreibstil zu beschreiben. Sollte Ihnen die ausgeschriebene Stelle zusagen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit **Arbeitsproben** und Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an:

**COMPUDEC**  
VERLAG

Redaktion MEGA FUN, z. H. Uwe Kraft  
Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg  
Tel.: 0931/155 17, Fax: 0931/155 19



## JULI

### Breath of Fire III

**S**atte 88% staubte das monumentale Rollenspiel von Capcom ab. Der Spielspaß resultiert dabei nicht aus der eher zweckmäßigen, aber dennoch schön anzusehenden Comic-Grafik, sondern aus der atmos-

phärischen Handlung, dem großen Umfang und vielen witzigen Einfällen. Das RPG wird komplett in deutscher Übersetzung ausgeliefert. Außerdem plant die Vertriebsfirma Infogrames noch eine Special Edition.



|           |                       |                 |             |
|-----------|-----------------------|-----------------|-------------|
| 03. Juli  | Treasures of the Deep | SCEE            | 83% (06/98) |
| 10. Juli  | Colin McRae Rally     | Codemasters     | 83% (07/98) |
| 10. Juli  | Alundra (dt. Version) | Psygnosis       | 86% (04/98) |
| 10. Juli  | Dead or Alive         | SCEE            | 86% (07/98) |
| 17. Juli  | War Games             | Electronic Arts | 85% (07/98) |
| 17. Juli  | Sentinel Returns      | Psygnosis       | 60% (08/98) |
| 17. Juli  | Blast Radius          | Psygnosis       |             |
| 17. Juli  | Kula World            | SCEE            | 84% (05/98) |
| 17. Juli  | Armored Core          | SCEE            | 68% (05/98) |
| 24. Juli  | Point Black           | SCEE/Namco      | 74% (06/98) |
| 31. Juli  | Ghost in the Shell    | SCEE            | 78% (05/98) |
| Ende Juli | VR Baseball '99       | Acclaim         |             |
| Ende Juli | Batman & Robin        | Acclaim         | 80% (08/98) |
| Ende Juli | Mega Man 8            | Capcom          | 81% (03/98) |
| Ende Juli | Breath of Fire III    | Capcom          | 88% (07/98) |

### Mega Man 8

**E**rinnert Ihr Euch noch? Vor langer, langer Zeit haben wir einmal das neueste Hüpfabenteuer von Capcoms Blechathleten vorgestellt und den Titel für Mai angekündigt. Der Veröffentlichungstermin hat sich jedoch immer wieder verschoben, was vor allem an Capcoms legeren Umgang

mit dem europäischen Markt liegt. Glaubt man aber Infogrames, könnte es im Juli tatsächlich klappen. Das gleiche Spielchen gilt übrigens auch für den Fun-Racer Mega Man Battle & Chase, jedoch knapp einen Monat später. Wie heißt es doch so schön: Gut Ding will Weile haben.



## AUGUST

### X-Men Vs Street Fighter EX Edition

**T**he neverending story continues... Bei Capcoms neuester Kloppelei messen sich die Street Fighter-Desperados mit Marvels X-Men-Helden, wie Spi-

derman, Cyclops oder Wolverine. Als spielerischer Gag könnt Ihr bei einem Super Move einen ausgewählten Kompagnon zur Verstärkung herbeiholen.



|            |                         |           |
|------------|-------------------------|-----------|
| 07. August | Blasto                  | SCEE      |
| 07. August | Fluid                   | SCEE      |
| 07. August | Pet in TV               | SCEE      |
| 15. August | Shadow Gunner           | Ubi Soft  |
| 28. August | Bomberman World         | SCEE      |
| 28. August | Tombi!                  | SCEE      |
| August     | Constructor             | Acclaim   |
| August     | WWF Warzone             | Acclaim   |
| August     | Mega Man Battle & Chase | Capcom    |
| August     | World League Basketball | Mindscape |
| August     | X-Men Vs. SF II EX Ed.  | Capcom    |
| August     | Viva Soccer             | Virgin    |



### Shadow Gunner

**U**bi Soft nutzt das kleine Sommerloch im August geschickt, um ihren kriegerischen Shooter in Deutschland zu plazieren. In diesem futuristischen Actiontitel stehen tonnen-schwere Kampfro-boter, sogenannte Mechs, im Mittelpunkt. Mit einer besonders wendigen Spezies absolviert Ihr in klassischer Manier allerlei Missionen. Zunächst erhaltet Ihr ein knappes Briefing, in dem

Ihr mitgeteilt bekommt, welche feindlichen Stellungen Ihr pulverisieren müßt. Danach begeben Ihr Euch gleich an die virtuelle Front, um das Erklärte in die Tat umzusetzen. Dabei müßt Ihr zum einen Eure vielfältigen Waffensysteme einsetzen, zum anderen feindlichen Geschossen reaktionsschnell ausweichen. Wenn nichts schiefgeht, sollte der Testbericht in der nächsten Ausgabe fällig sein.



## SEPTEMBER

## V-Rally (Platinum)

**W**ir haben es in unserem Platinum-Special ja bereits angekündigt, doch nun ist es amtlich. Infogrames überaus erfolgreiche Rallye-Simulation, die sich alleine in Europa sage und schreibe über 700.000mal verkauft hat, ist ab September für gerade einmal 49,95 DM erhältlich - ein echtes Schnäppchen! Der grandiose Erfolg beruht vor allem auf dem anspruchsvollen Fahrgefühl, gepaart mit

einer für damalige Verhältnisse sehr ansprechenden Grafik, die natürlich auch nach heutigen Maßstäben sehenswert ist. Darüber hinaus bietet V-Rally eine Vielzahl an Rundkursen, die durch die schmale Streckenführung allerdings sehr viel Übung voraussetzen. Der Spielspaß liegt auch heute noch bei phänomenalen 88%, so daß preisbewußte PlayStation-User hier auf jeden Fall zuschlagen sollten.



|                 |                          |                 |     |
|-----------------|--------------------------|-----------------|-----|
| 04. September   | San Francisco Rush       | GT Interactive  |     |
| 11. September   | Hardball 6               | Electronic Arts |     |
| 11. September   | Moto Racer 2             | Electronic Arts |     |
| 18. September   | John Madden NFL '99      | Electronic Arts |     |
| 18. September   | Bio F.R.E.A.K.S.         | GT Interactive  |     |
| 18. September   | ISS Pro '98              | Konami          |     |
| 22. September   | Duke Raider              | GT Interactive  |     |
| 25. September   | Future Cop               | Electronic Arts |     |
| 25. September   | NHL '99                  | Electronic Arts |     |
| 29. September   | Tenchu                   | Activision      |     |
| 29. September   | Billard-Simulation       | Activision      |     |
| 30. September   | Abe's Oddysee (Platinum) | GT Interactive  | 85% |
| Mitte September | C & C: Gegenschlag       | Virgin          |     |
| September       | Dodgem Arena             | Acclaim         |     |
| September       | TOCA (Platinum)          | Codemasters     | 86% |
| September       | Flottenmanöver           | Hasbro Int.     |     |
| September       | Azure Dreams             | Konami          |     |
| September       | G-Darius                 | Konami          |     |
| September       | Assault                  | Konami          |     |
| September       | V-Rally (Platinum)       | Infogrames      | 88% |
| September       | Tekken 3                 | SCEE            |     |
| September       | The Fifth Element        | SCEE            |     |
| September       | V 2000                   | Ubi Soft        |     |
| September       | Plane Crazy              | Ubi Soft        |     |
| Ende September  | Legend                   | Funsoft         |     |

## NÄCHSTE AUSGABE

## Rally de Afrika

**N**ein, leider können wir Euch das Rallye-Spektakel noch nicht in der nächsten Ausgabe der PlayStation Games präsentieren. Jedoch wollen wir Euch erste Screenshots des spektakulären PS-Renners nicht vorenthalten. Wie der Name schon sagt, werdet Ihr in Prism Arts neuem Projekt über die glutheißen Pisten der afrikanischen Steppe

brausen. Dazu stehen dem virtuellen Piloten bis zu 14 Vehikel zur Verfügung, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Ihr steuert beispielsweise einen Peugeot 306 Maxi, einen alten Simca oder gar einen klapprigen VW-Bus. Wie viele Strecken es zu bewältigen gilt, steht zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht fest. Just wait and see ...



## Tekken 3

**N**ächste Ausgabe ist es endlich soweit: Das mit allerlei Verschußlorbeeren bedachte und in Japan bereits überaus erfolgreiche Prügelspiel von Namco unterzieht sich den unvermeidlichen Härte-test. Da wir die japanische Version bereits sehr gut

kennen, dürft Ihr Euch auf einen kompetenten Bericht freuen, in dem wir auf das Spiel noch einmal bis in das kleinste Detail eingehen. Außerdem werden wir passend zu diesem Thema die wichtigsten Tips & Tricks zusammensuchen.



Ausgabe  
9/98  
erscheint  
am 19.  
August



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? Sega M.D.
- Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? Abe's Odysee
- Welche Genres interessieren Dich am meisten? Shot'm VR's
- Welches Spiel beabsichtigst Du als nächstes zu kaufen? Time Kommando
- 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                  |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
- Du bist ☒ männlich ☐ weiblich
- Du bist 12 Jahre alt.
- Welche anderen Magazine liest Du noch? LIMIT

## Angaben zur PSG:

- Wie hat Dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? SUPER
- Wie haben Dir die Spieltests gefallen?  

|                |                                     |                                     |
|----------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
|                | kleiner                             | größer                              |
| Textlänge?     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            |
| Bilder-Anteil? | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> |
- 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?  
Das Einzige das besser sein sollte ist die Demo CD
- 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

Bildredaktion: Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter: Frank Fischer, Guido Hofmann

Redaktion England: Derek dela Fuente

Layout: Karel Stumpf, Gunther Hruby, 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 0911 / 2872-240  
Telefon 0911 / 2872-140  
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141  
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144  
Disposition: Andreas Klopfer 0911 / 2872-140

### Computec Verlagsbüro Duisburg

Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax 0203 / 30 511-555  
Telefon 0203 / 30 511-11  
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551  
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554  
Thomas Diel 0203 / 30 511-552  
Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Psygnosis

### 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 Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

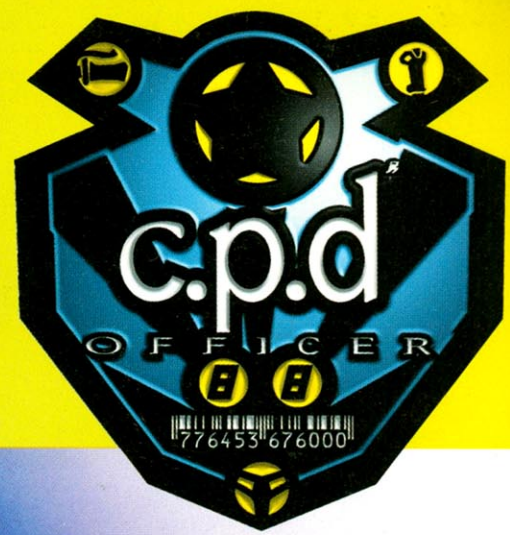
**Urheberrecht:** Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

## Inserentenverzeichnis

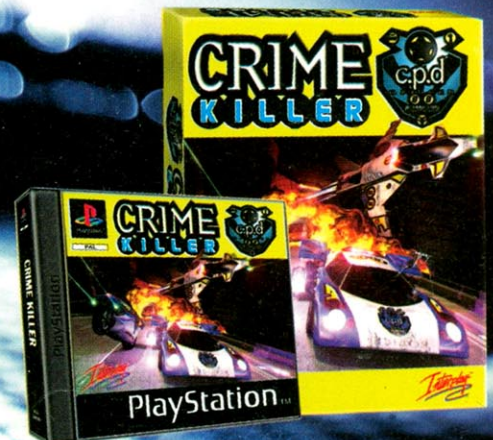
|                       |              |                          |            |
|-----------------------|--------------|--------------------------|------------|
| Acclaim .....         | U3           | Media A. Kraschl.....    | 19         |
| ACME .....            | 59           | Media Attack .....       | 19         |
| CDG .....             | 17           | Media Point.....         | 45         |
| Codemasters .....     | U4           | MLC .....                | 43         |
| Computec Verlag ..... | 63, 82,      | MVG .....                | 73         |
| .....                 | 99, 101, 103 | Playcom .....            | 55         |
| Cross .....           | 25           | Psygnosis .....          | U2, 21, 27 |
| Dynatex .....         | 41           | Sony .....               | 9          |
| Electronic Arts ..... | 13           | Theo Kranz Versand ..... | 35         |
| Game It! .....        | 33           | Ubi Soft.....            | 49         |
| Magic Line .....      | 103          | Wial.....                | 47         |



# CRIME KILLER



„BERICHT: DER  
VERDÄCHTIGE STEHT  
ZUM VERHÖR NICHT  
ZUR VERFÜGUNG.  
OFFICER 88 ENDE.“



*Interplay*<sup>™</sup>

DISTRIBUTED BY  
**Acclaim**

in the future crime will pay.

**PlayStation**

**PC  
CD  
ROM**

©1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine ©1998 Pixelogic Ltd. Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.



# Alles

# 02:57



# eine Frage der Ehre



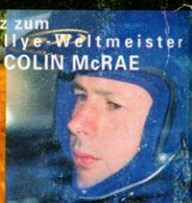
- Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
- Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAE

# RALLY

[www.colinmcræ.com](http://www.colinmcræ.com)

## Schnell, hart und dreckig!



Mit der Lizenz zum  
Rasen vom Rallye-Weltmeister  
COLIN McRAE