

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

PlayStation GAMES

nur DM 9,90

Das unabhängige PlayStation

09/98

COMPUTEC
VERLAG



mit Doppel-
Poster!

TEKKEN 3 WILD 9

AKTUELL

Wild 9

Acclaims genialer Action-Hit mit Kultpotential

MIT CD-ROM



☐ GAMESTEST
Tekken 3

Härtetest: Alles über
Namcos Schlagabtausch

☐ DEMO AUF CD
ISS Pro 98



Exklusiv! Voll spielbar!

16 Seiten Tips & Tricks: Forsaken, Tekken 3,
Heart of Darkness, WWF Warzone, Road Rash 3D u.v.m.





AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: **METAL GEAR SOLID**



Kräfte sammeln

3

In dieser Ausgabe ist zur Abwechslung etwas passiert, was in diesem Geschäft nicht gerade Usus ist - relative Ruhe. Die Gründe sind wohl einleuchtend. In der Ferienzeit gleicht die Softwareflut eher einer kleinen Ebbe. Die Mitarbeiter relevanter Softwarefirmen, wenn sie denn nicht gerade im Urlaub sind, halten sich bezüglich irgendwelcher Neuigkeiten eher bedeckt, und es ist natürlich auch noch Sommer - naja, zumindest wenn Ihr zu diesem Zeitpunkt nicht gerade auf Toilette ward (kleiner Scherz am Rande). Wir haben diese kleine Ruhephase genossen und die Zeit für Specials genutzt, die ansonsten den großen Softwarebergen zum Opfer fallen. In unserem Backstage-Bericht beispielsweise tragen wir den zahlreichen Anfragen von Lesern Rechnung, die es brennend interessiert, wie der PlayStation-Games-Alltag so abläuft. Wundert Euch in diesem Zusammenhang übrigens nicht, daß Big Boß Uwe nirgendwo auftaucht. Seine visuelle Abstinenz hat nichts mit Kamerascheuheit zu tun, sondern rein mit dem Umstand, daß er sich gerade in der Nähe von München kräftig erholt. Mit dieser Ausgabe starten wir außerdem den bislang größten Wettbewerb der PlayStation Games. In Zusammenarbeit mit dem Softwarehaus Psygnosis suchen wir das Spieledesigner-Talent '98. Mit diesem ungewöhnlichen Wettbewerb möchten wir nicht nur Talente fördern, sondern auch zwei geniale Hauptpreise unter die Spieledesignern von Morgen werfen, in Form eines kompletten Net-Yaroze-Sets sowie einem Besuch der Psygnosis-Zentrale in Liverpool. Ein weiterer Höhepunkt dieser Ausgabe ist ferner der Mega-Test zu Tekken 3. „Uns“ Udo hat diese Keilerei in

sämtliche Bestandteile förmlich zerlegt und auf insgesamt sieben Seiten anschaulich erklärt - eine intensivere Vorbereitung auf diesen Beat 'em Up-Knaller gibt es nun wirklich nicht. Rückblickend war die Ausgabe dann doch nicht so ruhig, wie sie zunächst anging. Für die gepflegte Hektik sorgte wieder einmal der Abgabetermin, an dem mal wieder tausend Dinge auf einmal auf uns herunterprasselten. THQ sagte kurz Hallo, um uns seine Neuheiten zu präsentieren, die Anzeigenabteilung zauberte immer wieder neue Werbungen aus dem Ärmel, so daß wir die Heftplanung mehrfach über den Haufen werfen mußten und über 30 Preview-Berichte müssen auch erst einmal bewältigt werden. Doch angesichts künftiger Ereignisse, wie Messen, Software-Präsentationen im Ausland und natürlich dem Weihnachtsgeschäft, war es letztendlich verhältnismäßig still, aber es bleibt sicherlich nicht mehr lange so! Egal, wir sind auf jeden Fall gewappnet und freuen uns sogar auf die Hits der rauschenden Videospielnächte. Viel Spaß beim Lesen!

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



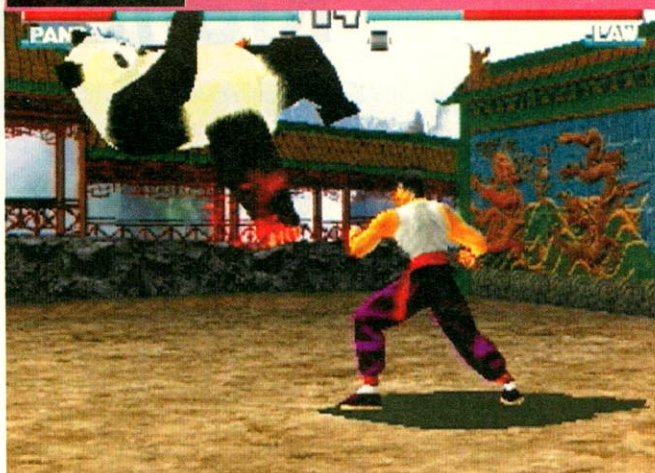
AKTUELL

Assault	9
Ballern bis zum Abwinken	
Alien Resurrection	40
Ripley startet ihre vierte Alien-Hatz	
b.l.u.e. Legend of Water	42
Löst zusammen mit Flipper knifflige Rätsel	
Bust A Groove	36
Tanzen, bis die Socken qualmen	
Constructor	19
Probe auf Abwegen	
Ehrgeiz	6
Der Prügelthron wackelt	
Drivers	22
Heiße Verfolgungsjagden durch vier amerikanische Metropolen	
Earthworm Jim 3D	44
Exklusives Work in Progress des skurrilen 3D-Hüpfers	
Final Fantasy VIII	10
Die Legende kehrt zurück	
Future Cop	20
Säubert das futuristische Los Angeles von der bösen Brut	
International Superstar Soccer '98	14
Konami startet den zweiten Angriff auf den Fußballthron	
Lemmings	46
Der Amiga-Klassiker im Anmarsch	
Libero Grande	13
Namco goes Soccer	
MediEvil	26
Spektakuläres 3D-Action-Adventure	
Mister Domino	47
Lustiger Rätselspaß?	
Pocket Fighters	13
Street Fighter im Mini-Format	
Psybadek	43
Hoverboarden mit Hindernissen	
S.C.A.R.S.	18
Futuristischer Flitzer	
Shao Lin	23
Prügelspaß für vier Spieler	
Test Drive 5	30
E.A. lädt ein zur virtuellen Rowdie-Hatz	
Test Drive 4 x 4	34
Über Stock und Stein	
The Granstream Saga	9
Endlich Fights in einem RPG!	
The Unholywar	32
Viel Strategie, gespickt mit einem Hauch Action	
V 2000	12
Der C64-Klassiker nun neu aufgelegt	
Victory Boxing 2	38
Auf den Spuren von Henry Maske	
Wild 9	24
Virtueller Rachefeldzug der kleinen Strolche	



Ehrgeiz Seite 6 Kaum haben wir mit Tekken 3 die neue Referenz im Prügelgenre, naht mit Squaresofts Ehrgeiz der nächste Dampfhammer

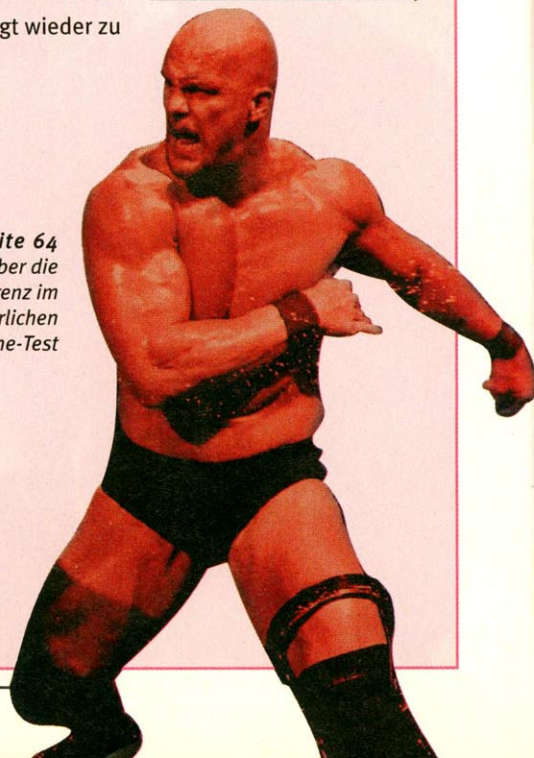
TEST



Tekken 3 Seite 53 Der Gigatest: Tekken 3 im vierseitigen Schlagabtausch. Des weiteren erfahrt Ihr auf zwei Seiten die Stärken und Schwächen der einzelnen Fighter

Azure Dreams	62
Das etwas andere RPG	
Blast Radius	63
Colony Wars light	
Breath of Fire III	68
Die neue RPG-Referenz?	
G-Darius	72
Ballern, was das Zeug hält	
Premier Manager	66
Werdet Manager eines englischen Clubs	
Street Fighter Collection	70
Drei in einem	
Tekken 3	53
Die Prügel-Referenz im ausführlichen Härtetest	
World League Basketball	67
Korbwerferei in einer virtuellen Weltliga	
WWF Warzone	64
Get ready to rumble	
X-Men vs Streetfighter EX Edition	70
Capcoms Ken schlägt wieder zu	

WWF Warzone Seite 64
Erfahrt alles über die
Wrestle-Referenz im
ausführlichen
WWF-Warzone-Test



Command & Conquer: Der Tiberiumkrieg
TOCA Touring Car Championship
Med Evil
Mega Man Battle & Chase

Coming Up S. 104 Wissenswert: Das erwartet Euch in den nächsten drei Monaten

EXTRA

Activision Special	78
Backstage	74
Coming Up	104
Entwickler Award	76
Game Mail	100
Gewinnspiel Sony	73
Highscore	102
Impressum	106
Inserentenverzeichnis	106
Interface Leserbefragung	106
News	48
Start	3

INDEX

Alien Resurrection	40	Lemmings	46
Alien Trilogy	85	Libero Grande	13
Armored Core	85	MediEvil	26
Assault	9	Mister Domino	47
Azure Dreams	62	PO'ed	85
b.l.u.e. Legend of Water	42	Pocket Fighters	13
Battlestations	84	Premier Manager	66
Blast Radius	63	Psybadek	43
Breath of Fire III	68	Rampage World Tour	85
Bust A Groove	36	Road Rash 3D	98
Cardinal Syn	84	S.C.A.R.S.	18
Circuit Breakers	84	Shao Lin	23
Colin McRae Rally	84	Steel Harbinger	85
Colin McRae Rally	85	Street Fighter Collection	70
Constructor	19	Swagman	84
Crime Killer	84	Tekken 3	53
Descent	84	Tekken 3	96
Destruction Derby	84	Test Drive 4 x 4	34
Drivers	22	Test Drive 5	30
Earthworm Jim 3D	44	The Granstream Saga	9
Ehrgeiz	6	The Unholywar	32
Final Fantasy VIII	10	V 2000	12
Forsaken	88	Victory Boxing 2	38
Future Cop	20	Wild 9	24
G-Darius	72	World League Basketball	67
Heart of Darkness	92	WWF Warzone	64
ISS Pro 98	14	WWF Warzone	86
J. McGrath Super Cross '98	84	X-Men vs Streetfighter EX	70
Kula World	84	X-Men vs. Streetfighter	85

CODES

Alien Trilogy	85
Armored Core	85
Battlestations	84
Cardinal Syn	84
Circuit Breakers	84
Colin McRae Rally	84
Colin McRae Rally	85
Crime Killer	84
Descent	84
Destruction Derby	84
Forsaken	88
Heart of Darkness	92
Jeremy McGrath Super Cross '98	84
Kula World	84
PO'ed	85
Rampage World Tour	85
Road Rash 3D	98
Steel Harbinger	85
Swagman	84
Tekken 3	96
WWF Warzone	86
X-Men vs. Streetfighter	85

Heart of Darkness Komplettlösung
 Seite 92 Habt Ihr Probleme im Reich des Schattens? Kein Problem dank des zweiten Teils unserer Komplettlösung, in der Andy endlich seinen Whiskey vor den Klauen des Bösen errettet



Prügeln, bis die Felzen fliegen

Ehrgeiz

Nachdem Tekken 3 nun auch in PAL-Gefilden eintrudelt, ist klar, daß die **MeBlatte** für Prügler einige Zentimeter höher liegt als zuvor. Ein Prügler, der diese Hürde nehmen könnte, ist **Squaresofts** neuer Klopfer **Ehrgeiz**

Seit nicht allzulanger Zeit steht in den Spielhallen ein Automat, der für großes Aufsehen sorgt. Zunächst einmal fällt das Spiel schon durch den untypischen

Namen Ehrgeiz auf. Wer sich aber in der Spiele-Szene auskennt, der weiß, daß die Japaner ein Faible für die deutsche Sprache haben und schon einige Titel germanisierten (z.B. Einhänder). Weiterhin



Genial ist, daß Ihr in den Locations auf mehreren Ebenen kämpfen könnt. Somit muß der Spieler auch ein wenig strategisch denken

stechen die überaus bekannten Namen der Macher des Beat'emUp-Hits dem Kenner sofort ins Auge. Keine geringeren als die Edelschmieden Squaresoft und Dream Factory schlossen sich dabei zusammen, um dieses von Namco in den Spielhallen vertriebene Meisterwerk zu erschaffen. Dabei ist zu beachten, daß besonders Squaresoft zuvor schon durch Projekte wie Tobal 1 + 2 und Bushido Blade 1 + 2 reichlich Erfahrungen im Prügelbereich sammeln konnten. Die Kombination mit Namcos System 12-Board sollte eigentlich beste Voraussetzungen schaffen für ein echtes Spiele-Highlight. Nun erreicht uns ganz überraschend mit dem japanischen Brave Fencer Musashi den eine erste Demo des Prüglers für die heimische PlayStation. Gespannt werfe

ich die CD in die Konsole und starte das Demo. Es folgt ein atemberaubendes Intro, in dem Euch die Kämpfer des Games vorgestellt werden.

„Sowohl spielerisch als auch grafisch könnte Ehrgeiz das Tekken3-Schlachtschiff überflügeln“

Auch ein kleiner Teil der Story wird dem Spieler somit vermittelt: So machen sich acht Kämpfer auf, in einem gna-



Cloud nutzt als Special Weapon sein aus FF VII bekanntes Schwert. Gewinnt Ihr mit dem Recken eine Runde, so wird eine Melodie aus dem Rollenspiel gespielt

Die Demo-Charaktere



Von den insgesamt 11 Kämpfern der fertigen Version könnt Ihr in Squaresofts Demo zu Ehrgeiz bereits mit drei Kämpfern agieren. Die Recken unterscheiden sich vor allem durch ihre unterschiedlichen Spezialattacken.



Der Infinity Mode ist einer der beiden zusätzlichen Spielmodi. Er ist ähnlich aufgebaut wie der aus diversen Prügeln bekannte Survival-Modus. Ihr müßt Euch mit einem Kämpfer, dessen Energie nach einer erfolgreichen Runde teilweise aufgefüllt wird, möglichst weit durch das Kämpferfeld schlagen



denlosen Turnier um ein mysteriöses Schwert namens Ehrgeiz zu kämpfen. Der ungewöhnliche Name stammt vom Ort, an dem das Schwert in grauer Vorzeit entdeckt wurde: Man fand laut Sage die Waffe in einer alten deutschen Ruine. Das Besondere an dem Säbel ist, daß in ihm ein mysteriöser Stein steckt, der dessen Besitzer an einen versteckten Ort führt, an dem ein gewaltiger Schatz auf den Entdecker wartet. Das Kämp-

ferfeld bilden die 17jährige Japanerin Yoko Yoko, die eine flinke Ju-Jutsu Kämpferin ist, der 26jährige Ken Mishima Godhand, der durch seine harten Schläge die Gegner zu überzeugen versucht, der 47jährige Lee Shuwen, der die Martial-Arts-Kampfkünste beherrscht wie kein anderer, der 23jährige Han Dae Han, der Meister des Tae Kwon Dos ist, der 29jährige Prince Naseem, der Held der englischen Kick-box-Liga ist, der Ninja Sasuke,

der Wrestler Inoba Dasher und schließlich die deutschstämmige Wolf Maiden Jo, die nach einem Flugzeugabsturz im dichten Dschungel des Amazonas aufgewachsen ist. Zum Kämpferfeld gesellen sich nach erfolgreichem Durchspielen noch drei weitere Helden, die Euch nicht ganz unbekannt sein dürften. So erhaltet Ihr, nachdem Ihr alle

„Ehrgeiz bietet aufgrund der 360-Grad-Arenen und der Goodies Innovation im Prügel-Genre“



Godhands Spezialattacke ist der Schuß aus einem Revolver, mit dem Ihr vor allem weit entfernt postierte Gegner beharken könnt



Godhand kann zeitgezündete Minen legen. Doch Vorsicht! Auch Euer Charakter kann bei der Explosion Schaden nehmen

Battle Runner



Mit Cloud, Tifa oder Godhand könnt Ihr in der Demo den zweiten Bonus-Modus bestreiten. Im Battle Runner müßt Ihr im Wettlauf gegen einen Kontrahenten eine vorher festgelegte Anzahl von Runden in der Arena durchlaufen. Daran versucht Euch der Kontrahent natürlich mit Tritten und Schlägen zu hindern. Habt Ihr Eure Energieleiste komplett verloren, so bleibt Ihr benommen im Ring liegen und könnt Euch erst nach einigen Sekunden wieder bewegen, die der Gegner natürlich zu seinem Vorteil nutzen kann. Außerdem findet Ihr unterschiedliche Sterne im Ring, die z.B. die Laufrichtung kurzzeitig ändern können.

Gegner innerhalb von sechs Minuten und vierzig Sekunden geschlagen habt, mit Cloud aus Final Fantasy VII den ersten berühmten Helden. Durchprügelt Ihr das Feld nochmals in diesem Tempo, so steht Euch mit Tifa eine weitere Heldin aus Squaresofts Rollenspiel als Kämpferin zur Verfügung. Last but not least komplettiert der Oberbösewicht Django das Kämpferfeld. In der spielbaren Demo, die sich über drei Level erstreckt, habt Ihr die Auswahl mit Cloud, Godhand oder Yoko Yoko in den virtuellen Ring zu steigen. Dabei findet die erste Runde in einem Ring eines riesigen Domes statt. Danach schlägt es Euch auf ein altes Gemäuer, auf dessen Boden eine Falltür



In der wunderschönen Rendersequenz lernt Ihr die Kämpfer sowie einen Teil derer Specialmoves kennen



Natürlich geizt Squaresofts Prügler nicht mit wunderschönen Lichteffekten. Schon in dieser frühen Version wird Tekken3-Niveau erreicht

Das Kämpferfeld

**Ken Mishima Godhand**

Nationalität: Japan
Alter: 26
Beruf: Geschäftsführer der Mishima Co.
Special Weapons: Mine, Granate und Pistole

**Prince Naseem**

Nationalität: England
Alter: 29
Beruf: Profi-Kickboxer
Special Weapons: Feuerschlag

**Han Dae Han**

Nationalität: Korea
Alter: 23
Beruf: Schauspieler
Special Weapons: Raketenwerfer

**Sasuke**

Nationalität: Japan
Alter: unbekannt
Beruf: Ninja
Special Weapons: Wurfstern, Katana

**Inoba Dasher**

Nationalität: Japan
Alter: 38
Beruf: Profi-Wrestler
Special Weapons: spezielle Wrestle-- Moves

**Lee Shuwen**

Nationalität: China
Alter: 47
Beruf: Killer
Special Weapons: Speer

**Wolf Maiden Jo**

Nationalität: Deutschland
Alter: 18
Beruf: ohne
Special Weapons: verwandelt sich in einen Wolf

**Yoko Yoko**

Nationalität: Japan
Alter: 17
Beruf: Polizistin
Special Weapons: Jojo

plaziert ist, mit der Ihr jedoch (noch) nichts anfangen könnt. Die in der Demo letzte Runde findet auf dem Dach eines Hochhauses statt. In der ferti-

引き続き、おまけ特典「バトルランナー」と「無限バトル」をお楽しみください。

難いステージを駆け抜けろ!!

【バトルランナー】

タイトル画面で **R1** ボタンと **START** ボタンを同時押し

次々現れる敵を倒し続けろ!!

【無限バトル】

タイトル画面で **L1** ボタンと **START** ボタンを同時押し

©1997/1998 スクウェア/ドリームファクトリー

Nachdem Ihr die drei Level der Demo erfolgreich bestritten habt, wird Euch erklärt, wie Ihr die beiden Zusatzboni anwählen könnt



Die Texturen der einzelnen Locations wirken überaus authentisch durch deren realistische Gestaltung

gen Version werdet Ihr das Vergnügen haben, auf Hinterhöfen, in einem riesigen Luftschiff oder auf einem rollenden Zug auf die Gegner einzuprügeln. Spielerisch bietet Euch das Game dabei ein paar neue innovative Aspekte. So könnt Ihr mit den Helden in den dreidimensionalen Arenen vollkommen frei umherrennen und habt dabei sogar die Möglichkeit, auf unterschiedliche Ebenen auszuweichen, um vor wütenden Gegnern zu flüchten. Im Gegensatz zum Automaten findet Ihr



Natürlich verfügen die Helden über eine gewisse Anzahl spektakulärer Würfe, die die Effektivität Eurer Angriffe deutlich steigern

jedoch in der frühen Demo-Version der PlayStation noch keine Kisten oder Goodies vor. So könnt Ihr im Arcade-Vorbild diese Kisten beispielsweise als Wurfgeschosse nutzen. Die in den Ringen liegenden Goodies bieten Euch die Möglichkeit, zuvor verlorene Energie zurückzugewinnen. Was aber schon in die Demo implantiert wurde, sind die interessanten Spezialattacken, über die die Kämpfer verfügen. So könnt Ihr mit Godhand gefährliche Minen im Ring plazieren oder Euch mit Hilfe eines Revolvers der Gegner erwehren. Die junge Polizistin Yoko Yoko verfügt über

einen Jojo, mit welchem sie die Gegner attackiert. Jedoch sind solche Aktionen limitiert, was durch eine zweite Energieleiste am oberen Bildschirmrand veranschaulicht wird. Nicht nur die Specialmoves versüßen den Spiel Spaß, sondern auch die in der PlayStation-Version integrierten zusätzlichen Spielmodi, in denen Ihr z.B. zu virtuellen Wettrennen gegen einen Kontrahenten im Ring des Domes antreten müßt, bieten einen ganz besonderen Reiz. Lassen wir uns also überraschen, ob Ehrgeiz das Zeug dazu hat, den Primus Tekken 3 zu schlagen. (Udo L.)

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

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Ehrgeiz

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft, Dream Factory
 Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 11 Kämpfer



„Mit Ehrgeiz naht ein Prügler der Tekken-Klasse“

Ein Herz für Aliens?

Assault

Telstar bedient bei diesem Actionreißer

einfache Spielgemüter: Ohne größere Vorkenntnisse kann man hier Aliens in Scharen brutzeln

Das englische Softwarehaus Telstar wird mit diesem Actiontitel, soviel sei schon jetzt verraten, sicherlich nicht den Innovationsoscar gewinnen, doch gerade dieses schlichte Spielprinzip kann ja auch den Reiz ausmachen. Aber der Reihe nach... Die Hinter-

grundgeschichte ist schnell erzählt. In einer doch so finsternen Zukunft kämpft die Erde mit einer höchst zähen Alienplage. Um diese auf rabiate Weise zu besiegen, werden zwei Elite-Söldner an die Alienfront geschickt. Wahlweise in der Rolle von Kelly Doyle oder Reno Washington durch-



Mit dem Schutzschild ballert es sich leichter: Farbenprächtige Transparenzen und mächtige Explosionen wurden effektiv in Szene gesetzt



Gelegentlich habt Ihr es bei einem Zwischengegner mit einem besonders fetten Brummer zu tun, bei dem Ihr Euch eine Strategie zurechtlegen solltet



Durch ein Power-Up-Symbol baut Ihr Eure futuristischen Bleispritzen in vier Stufen aus

kämpft Ihr mit Euren futuristischen Ballermännern die insgesamt vier ellenlangen Levels. Neben den streckenweise recht abstrakten Alien- kreaturen solltet Ihr die vier

verfügbaren unterschiedlichen Wummen auch an anderen Objekten versuchen, da dieser Einsatz oftmals durch ein Power Up belohnt wird. (Udo L.)

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Assault Hersteller/Vertrieb: Telstar/Konami Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 6 GEPLANT FÜR September ERSTER EINDRUCK gut
---	---

„Gut für den Frustabbau: Alien-Ballerei bis zum Abwinken, technisch ansprechend in Szene gesetzt“

Schwebende Kontinente

The Granstream Saga

Könnte das ein neues Genre werden, in dem RPG-Liebhaber selbst in Beat'emUp-Manier kämpfen müssen?



Dieser Boß stellt Eon vor eine knifflige Aufgabe. Ihn kann er nur bewältigen, wenn er dem Gegner seine Hände abschlägt

Es gleich als ein neues Genre zu betiteln, ist vielleicht ein bißchen übertrieben, doch Neues bietet dieses sogenannte Action-RPG genug. Die Geschichte: Eon ist ein junger Zauberlehrling, der auf einem fliegenden Kontinent wohnt. Just gerade fangen dieser Erdteil und noch drei weitere an, auf die tief darunter liegende Oberfläche zu fallen. Nur durch einen Zauber können sie weiterhin fröhlich durch die Luft schweben. Natürlich muß ausgerechnet Eon dafür sorgen, daß dieser Zauber gesprochen wird. Wie Ihr Euch denken könnt, stellen sich ihm dabei ein paar miserable Monster in den Weg. Mit

Dolch, Schwert oder Axt bewaffnet, muß er nun in bester Prügler-Manier die Biester aus dem Weg räumen. Meistens versteckt er sich hinter einem Schild und schlägt dann im richtigen Augenblick mit Schmackes zu. Doch kann ein wenig Magie die Arbeit bedeutend erleichtern. Seht Ihr Euren Haupthelden auf seiner Quest normalerweise in der recht ungewöhnlichen Vogelperspektive, so wechselt der Blickwinkel, sobald Ihr auf einen Gegner trifft, in eine "Hinter-Eon-Kamera". Das ist ungefähr so, wie Ihr es von Tomb Raider und Lara kennt, nur ist die Kamera etwas höher angebracht. (Ulf S.)

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO The Granstream Saga Hersteller/Vertrieb: THQ/SCEG Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A. GEPLANT FÜR Frühjahr '99 ERSTER EINDRUCK gut
---	---

„THQ versucht mit The Granstream Saga neue Wege zu bestreiten“



Schon die ersten Bilder machen Lust auf mehr: Das Intro beginnt mit einer rasanten Bootsfahrt



Die Wachen von der Radarstation sollen überrascht werden, deshalb müssen alle in Deckung gehen



Die Welt aus der Sicht der riesigen Metallkrabbe: In schwarzweiß seht Ihr Squall davonlaufen

Erste spielbare Demo

Final Fantasy VIII

Alles wartet gespannt auf die neue Informationen zu Squaresofts neuestem Projekt. Glücklicherweise wurden wir nicht allzulange auf die Folter gespannt, denn der japanischen Ausgabe von Brave Fencer Musashiden lag eine Trial Version von FFVIII bei

Nun wird Final Fantasy VIII langsam zum Problem: Mit der ersten spielbaren Demo in der Hand müssen wir wohl oder übel feststellen, daß bis zur Veröffentlichung in Deutschland noch sehr viel Zeit vergehen wird. Immerhin dauert es voraussichtlich noch bis Ende 1999, bis eine deutsche Version auf dem Markt erscheint. Naja, zumindest können wir das erste Verlangen an der

Demo stillen. Hintergrund dieser ungefähr eine halbe Stunde dauernden Geschichte ist ein Marine-Einsatz des

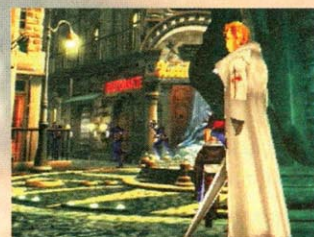
terwegs. Zusätzlich gehört Cypher zum Team, der Euer Anführer ist. Den Recken könnt Ihr allerdings nicht steuern.

„Interessante Überarbeitungen zeigen, daß sich Squaresoft Gedanken gemacht hat“

Seed. Hauptheld Squall Leonhart ist mit zwei weiteren Kumpanen, Zel und Lenya, un-

Nach der Landung mit den Hochgeschwindigkeitsbooten am Strand der Insel läuft Ihr

durch eine Stadt. Cypher zeigt Euch den Weg zu einem Radar, das Ihr erobern müßt. Zwischendurch werdet Ihr natürlich von verteidigenden Milizen aufgehalten. Dabei wechselt Ihr in den Kampfmodus, der sich gegenüber FFVII ein wenig verändert hat. Die große Leiste am unteren Bildschirmrand ist mittlerweile verschwunden, statt dessen sind die Anzeigen schlicht auf den Hintergrund platziert worden. Über ein einfaches Menü



Glück gehabt: Weil uns ein Hund gewarnt hat, kann sich unser Trupp gerade noch hinter dem Brunnen verstecken



Vor der unbesiegbaren Krabbe hilft nur die Flucht: Schafft Ihr es in 15 Minuten bis zum Boot, seid Ihr gerettet

Die Charaktere der Demo



Squall

Live und in Farbe: Der neue Hauptheld der FF-Serie. Er mag einen schwierigen und gewöhnungsbedürftigen Charakter haben, doch von der kämpferischen Seite läßt er kaum zu wünschen übrig. Mit einem Gunblade bewaffnet (einer Mixtur aus Schwert und Kanone), läßt er kaum einem Gegner eine Chance.



Zel

Ein ungewöhnlicher Bursche, der sehr an einen Ninja erinnert. Er kämpft mit seinen bloßen Fäusten und ist mit seinen Karatekicks noch stärker als Squall einzuschätzen.



Lenya

Die hübsche Magierin hat als Waffe eine Armbrust, die eine Art Bumerang abschießt. Ihre eigentliche Stärke liegt jedoch in der Beschwörung von durchschlagskräftigen Geistern. Im Demo bekommt Ihr den Wassergeist Leviathan zu sehen, der mit seiner aufwendig animierten Beschwörung Lust auf mehr macht.



Der Boß auf dem Radar ist zunächst ein Soldat, der sich in diesen Drachen verwandelt



Das Radar verwandelt sich, doch statt üblicher Schallwellen sendet es einen starken Lichtstrahl aus

könnt Ihr kämpfen, Magie beschwören, eine Spezialfähigkeit oder einen Gegenstand anwenden. Zu den Spezialfähigkeiten gehören neben dem Geisterbeschwören von Lenya auch bestimmte Waffenfertigkeiten, wie ein besonders durchschlagender Kick von Squall und Zel. Habt Ihr die Radarstation erreicht, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl

„Spektakuläre Grafiken und Full Motion Videos“

ganz nach oben. Dort trifft Ihr einen Boß, der sein Gebäude in Schutz nehmen will. Mit ihm müßt Ihr kämpfen. Nachdem Ihr eine Weile auf ihn

Die Geschichte des Garten und des SeeD

Der Garten ist eine Militärschule. In ihr versuchen sechs 19 Jahre alte Jungen und Mädels, die dort in einer Gemeinschaft leben, sich eine Kämpfernatur anzueignen. Sie leben in einer Gruppe, da jedes Land der FF VIII-Welt beschlossen hat, daß jeder Absolvent des Gartens fähig sein muß, unabhängig von Regierungen und Armeen eine private Gruppierung zu bilden. Üblicherweise werden jedoch die Gartenabgänger einer beliebigen Armee der FF VIII-Welt überstellt, je nachdem, was der Stab des Gartens und der der entsprechenden Armee untereinander ausgehandelt haben. Die Abgänger können so Kommandant einer fremden Armee werden (aussuchen können sie sich ihren Arbeitsplatz jedoch nicht). Um das schwierige Examen bestehen zu können, muß dieser stolze Preis bezahlt werden. Zum Garten gehört noch eine Spezialeinsatztruppe: Der SeeD. Jedes Mitglied muß besonders starke Fähigkeiten aufweisen. Jeder Kadett des Gartens hat die Wahl, statt des Examens die SeeD-Aufnahmeprüfung zu absolvieren, allerdings ist diese noch schwerer. Die Aufgaben eines SeeD-Mitgliedes reichen von simplem Bewachen bis zum Niederschlagen von Aufständen, ohne Rücksicht auf den Ausgang einer möglichen Schlacht.

eingeschlagen habt, verwandelt er sich in einen Drachen, den Ihr mit den spektakulär animierten Zaubern und nach wie vor vorhandenen Limit-Break -Treffern besiegen könnt. Allerdings habt Ihr die aussagekräftige Leiste nicht mehr. Ihr merkt den Sonderschlag erst, wenn neben dem normalen Kampfbefehl ein Pfeil auftaucht. Dann könnt Ihr einen der Limit Breaks des Charakters auswählen. Während Ihr Euch mit dem Drachenkämpfer meßt, war Anführer Cypher nicht untätig. Er hat den sprichwörtlichen roten Knopf gefunden. Doch das Radar wird nicht gesprengt, sondern verwandelt sich in eine riesige Halogenlampe, die einen Lichtstrahl aussendet. Wofür das allerdings gut sein soll, das wissen zur Zeit nur Squaresofts Designer. Kaum hat unsere

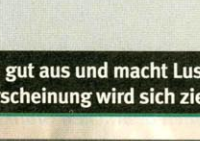
Truppe den letzten Kampf gewonnen und die Station wieder verlassen, wartet schon die nächste Gefahr auf die unerschrockenen Helden. Der sterbende Drache war noch in der Lage, eine unbesiegbare Metallkrabbe auf Euch loszulassen. Ihr müßt nun innerhalb von 15 Minuten die Insel verlassen und werdet immer wieder von der riesigen Krabbe angegriffen. Diese Kämpfe müßt Ihr nun besonders intelligent umgehen: Ihr müßt mit einem Spezialangriff das Biest von seinen Stelzen reißen und dann flüchten. Nach drei Angriffen des Riesenmonsters erreicht Ihr Euer schützendes Landungsboot, wo das Vieh von mehreren MG-Salven niedergestreckt wird. (Ulf S.)



Die Landung: Am Strand der Insel beginnt die kurze Quest. Was auffällt, ist, daß niemand den Übergang vom Intro zum eigentlichen Spiel gemerkt hat



Die ersten Eindrücke des Kampfmodus: Links unten befindet sich das Kampfmenü, rechts unten die HP-Leiste, der Limit-Balken fehlt allerdings



Aufwendige Animationen zieren den Kampfmodus

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

INFO Final Fantasy VIII

Hersteller/Vertrieb: Squaresoft/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



GEPLANT FÜR
Ende 1999

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

„Die Demo sieht einfach gut aus und macht Lust auf mehr - die Zeit bis zur Erscheinung wird sich ziehen“

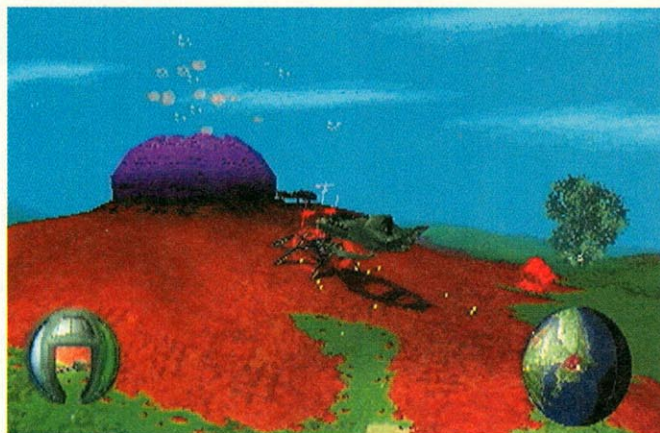
Voll die Seuche!

V2000

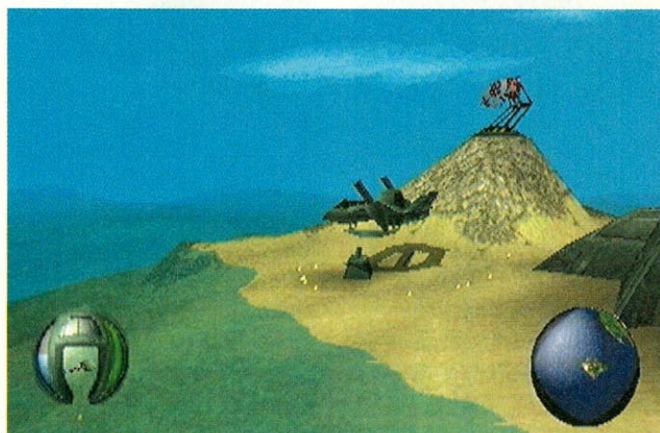
David Braben will es noch einmal wissen: Der Elite-Erfinder wagt sich nach längerer Funkstille an einer Neuauflage des C64-Klassikers Virus

Bei diesem intelligenten Actionvergnügen lohnt es sich, den dafür verantwortlichen Genius einmal näher vorzustellen. David Braben zählt altersmäßig bereits zu den Grufties der Spieledesigner. Schon Anfang der achtziger Jahre war der Programmierpionier auf dem guten alten C64 aktiv. Sein größter Erfolg auf dem „Brotkasten“ war ohne Zweifel der Weltraumhandel/Action-Hybrid Elite, dessen Grafik nur aus Vektorgerüsten bestand, der in puncto Spieltiefe die breite Konkurrenz jedoch damals um Längen schlug. Seit diesem Megaerfolg ist David Braben vor allem für intelligente Actionspiele bekannt, von denen es bislang aber nur sehr wenige gibt, da der Meister sich nur recht selten die Ehre gibt. Bei V2000 handelt es sich um eine Neuauflage eines weiteren Braben-Klassikers namens Virus. Der Name ist dabei ein direkter Hinweis zum Spielverlauf. In einer nicht allzu fernen Zukunft grassiert auf der Erde ein mysteriöser Virus, der an sich harmlose Insekten in aggressive Riesenmonster ver-

wandelt. Um zu verhindern, daß der gesamte Planet verseucht wird und alle Einwohner den Insekten zum Opfer fallen, wird ein multifunktional einsetzbarer Raumgleiter ins Krisengebiet beordert. Auf den ersten Blick gleicht V2000 einem reinen Ballervergnügen. Nach einem knappen Briefing der Marke „Retten Sie alle Menschen, vernichten Sie alle Insekten“ gleitet Ihr, dirigiert durch eine kleine Übersichtskarte, über die kargen Planetenoberflächen, um die Einwohner schnellstmöglich einzusammeln und den mutierten Krabbeltieren den Garaus zu machen. Erst auf den zweiten Blick registriert man, daß V2000 auch allerlei taktische Elemente beinhaltet. So bedanken sich gerettete Einwohner mit der Erfindung von allerlei hilfreichen Gegenständen, sobald Ihr sie bei Eurer Zentrale abgesetzt habt. Apropos Gegenstände, Euer Gleiter kann nicht nur mit allerlei neuen Waffensystemen ausgestattet werden, sondern auch mit vielen anderen Gerätschaften, wie beispielsweise einem Gewicht, durch das Ihr auch un-



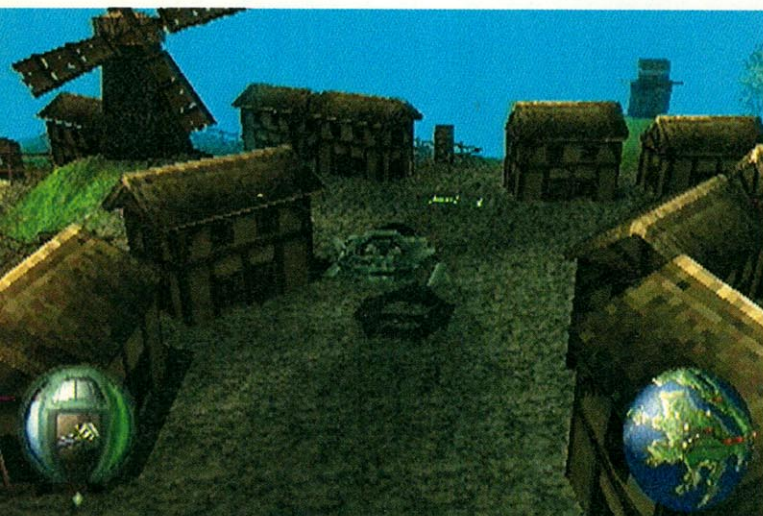
Die Mission ist erst dann endgültig vorbei, wenn Ihr das gut bewachte Nest der Insekten zerstört habt. Dies ist wiederum erst dann möglich, wenn Ihr alle Monster pulverisiert habt



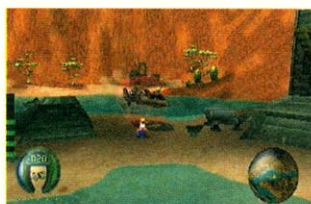
Nur wenn Ihr dieses Gewicht an Bord habt, ist der Raumgleiter in der Lage, auch unter dem Meeresspiegel seine Erkundungen fortzusetzen

ter Wasser agieren könnt, oder einem Kettenfahrzeug, das automatisch den roten Virustepich eindämmt - gewisse Command&Conquer-Anleihen sind somit deutlich erkennbar. Leider wird dieser interessante Action-Cocktail derzeit noch durch eine sperrige Steuerung

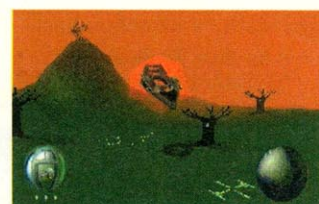
und eine streckenweise konfuse Kameraführung vereitelt. Sollte das Team diese Schwachpunkte jedoch in den Griff bekommen, dürfen wir uns auf einen anspruchsvollen Titel freuen. (Ulf S.)



Die schlichte Grafik ist nicht gerade das Schmuckstück von V2000, zumal man einen deutlichen Grafikaufbau erkennt



Einwohner streifen sich sofort ein Arbeiteroutfit über, sobald Ihr sie bei Eurem Stützpunkt absetzt. Der erste aktiviert erst einmal das Kraftwerk, ehe er sich an die Produktion von neuen Gegenständen macht



Game Over: Wenn die Insekten zu viele Menschen vertilgt haben, färbt sich der Himmel plötzlich dunkel

Action .. Strategie .. Abenteuer ... Geschick .. Simulation ...	INFO V2000 Hersteller/Vertrieb: Frontier/Ubi Soft Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 12+
GEPLANT FÜR September	ERSTER EINDRUCK gut
„Actionspiel mit vielen Ansätzen, jedoch noch mit einer recht verkorkten Steuerung & Kameraführung“	

Kinder können grausam sein

Pocket Fighter

Der neueste **Street-Fighter-Trend**:
Sämtliche **Straßenkämpfer** wurden diesmal auf **Baby-Format** getrimmt



Um an die begehrten **Schatztruhen** zu gelangen, müßt Ihr die **Special-Taste** vor dem Schlag längere Zeit gedrückt halten

Noch ein Street-Fighter-Ableger! So werden jetzt vielleicht einige Videospielkenner stöhnen, doch diesmal driftet Capcom zur Abwechslung einmal stärker vom Original ab. Auffälliger optischer Unterschied: Sämtliche Knochenbrecher aus der Street-Fighter- und Darkstalker-Serie wurden heftigst auf Baby-Look getrimmt. Dem infantilen Kämpferfeld entsprechend hat Capcom auch die Steuerung gehörig entschlackt. Mit lediglich drei Tasten (Schlag, Tritt, Special) vollführen die Mini-Karatekas ihre zum Teil äußerst schrägen Kampfkünste, die sich jedoch auf deutlich weniger Spezi-

alattacken beschränken als beim großen Street-Fighter-Bruder. Dafür verfügt Pocket Fighter zum Ausgleich über ein raffiniertes Power-Up-System, das hier aus Platzgründen nur kurz angerissen werden kann. Nur so viel: Für jeden erfolgreich gesetzten Treffer purzeln verschiedenfarbige Klunker hervor, durch die der passende Specialmove noch wirkungsvoller wird. Bei besonders heftigen Treffern gibt der Kontrahent sogar **Schatztruhen** frei, in denen sich neben den Edelsteinen auch Energieauffüller oder magische Kugeln befinden. (Ulf S.)

Muster von:

Maro 0711/956 11 30

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Pocket Fighter

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12 Kämpfer



„Niedlich & witzig: Die ehemals harten Jungs in völliger Knuddel-Optik“

Besser als die WM?

Libero Grande

Ungewöhnlich genug, daß **Namco** an einer **Fußball-Simulation** werkelt, beschreiten die **Fernöster** bei diesem Projekt zudem gänzlich **neue Wege**

Okay, ganz so ungewöhnlich ist Namcos Ausflug auf das Fußballfeld dann doch nicht, schließlich versuchte sich das Softwarehaus mit Namco Soccer Prime Goal bereits an einer Dribbele, allerdings mehr schlecht als recht. Libero Grande stellt hingegen ein

großangelegtes Fußballprojekt dar, bei dem die Designer keinerlei innovative Experimente scheuen. So wird bei der Bolzerei großer Wert darauf gelegt, daß man als Spieler das Gefühl bekommt, leibhaftig auf dem Rasen zu stehen. Daher kontrolliert man bei Libero Grande die gesamte Partie über nur einen festgelegten Balltreter. Die Designer planen außerdem, das Spiel aus der Ego-Perspektive darzustellen. Allerdings gehen wir davon aus, daß auch eine Außenkamera anwählbar sein wird. In technischer Hinsicht darf man vor allem bei den Ani-



Hier sieht man sehr gut, daß die Designer hohen Wert auf realistische Körpermimik legen



Nicht nur die Spieler, sondern auch die Stadien werden mit einer hohen Detailverliebtheit kreiert

mationen Hochwertiges erwarten. Egal, ob ein lockerer Paß aus dem Fußgelenk oder Grätsche, alle Aktionen sollen verblüffend authentisch

anmuten. Namco bemüht sich außerdem um ein paar berühmte Namen für diese interessante Dribbele. (Ulf S.)

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Libero Grande

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



„Ambitionierte Fußball-Simulation mit einigen innovativen Ideen“



Das Replay läßt sich leicht anhalten, und einzelne Bilder könnt Ihr vor- oder zurückschalten. So ist jede Szene des Torerfolgs nachzuvollziehen



Der Radarschirm unten in der Bildmitte läßt sich auch abschalten, manchmal bringt ein kurzer Blick darauf aber den entscheidenden Hinweis auf den freien Mann

Es lebe der Sport!

International Superstar Soccer Pro 98

König Fußball ist einfach nicht totzukriegen. Trotz Viertelfinalschlappe geht das muntere Gekicke auf dem Rasen weiter. Dank **beiliegender CD-ROM** könnt Ihr schon einmal ein paar **Schnupperspielchen** mit **Konamis** neuestem Werk absolvieren

Was war das für ein Schock! Die von der Glücksfée verlassene deutsche Nationalmannschaft scheidet im Viertelfinale gegen Kroatien aus, oh Jammer! Die wilden Verschwörungstheorien, die gleich im Anschluß an das Trauerspiel laut wurden, hätten ohne Änderung ins Drehbuch für die X-Files übernommen werden können. Fußballdeutschland versank in Trauer (nur die draußen lautstark feiernden kroatischen Fans störten das tränenreiche Schweigen ir-

gendwie). Aber das Leben geht weiter, schließlich gibt es ja auch noch eine Bundesliga. Auch im Konsolenbereich

„Die einfache Steuerung ermöglicht auch Grobmotorikern schnell tolle Spielzüge“

macht der Fußball keine Pause. Konami wird PlayStation-Besitzer im September mit der 98er Version von International Superstar Soccer Pro beglücken. Wir konnten neben der Preview-Version auch

noch eine Super-Demo für Euch abgreifen, die Euch schon einmal einen Eindruck von der Qualität des Spiels

vermitteln wird. Natürlich werden bei dieser nicht alle Modi zugänglich sein. Apropos Modi, derer gibt es neben dem Trainingsmodus insgesamt vier: Freundschaftsspiel, Liga, Pokal und All Star. Insgesamt 40 Nationalmannschaften werden Euch für diese Modi zur Verfügung stehen. Neben

den 32 Teilnehmern der diesjährigen Weltmeisterschaft werden auch Teams wie die Türkei oder China am Anstoß stehen. Im Freundschaftsspiel könnt Ihr zwei beliebige Teams gegeneinander antreten lassen, während Ihr in der Liga und im Pokal zufällig ausgeloste Paarungen von der CPU gestellt bekommt. Ihr könnt Euch aber auch die Arbeit machen und alle Gruppen von Hand zusammenstellen, oder Ihr übernehmt einfach die original WM-Gruppen. Im Spiel selbst stehen Euch sechs verschiedene **Stadien** als Schauplätze Eurer Rasenduelle zur Verfügung. Im Opti-



Natürlich darf wieder munter gefoult werden. Je nach gewählter Taste drängelt Euer Spieler dezent, oder aber er packt die Blutgrätsche aus



Die Torhüter spielen toll mit, sind aber nicht unüberwindbar. Oft kommt es vor, daß sie den Ball abprallen lassen und ein Feldspieler rettend eingreifen muß

Einfacher geht's kaum! Die Tastenbelegung bei ISS Pro 98

L1 = Spielerwechsel/Spielerwechsel



R1 = Sprint/Sprint

Paß in den freien Raum/keine Funktion

Flanke/Tackling (hart)

- Es wird (voraussichtlich) nur das digitale Steuerkreuz unterstützt

Einige Tasten sind zweifach belegt. Dabei steht die erste Möglichkeit für Offensiv-Aktionen, die zweite für Aktionen der Verteidiger. (offensiv/defensiv)

Schuß/keine Funktion

Kurzpaß/Tackling (drängeln)



Der Schiri kennt kein Pardon, Herr Zanner bekommt Gelb. Die Namen der Spieler könnt Ihr mittels Editor ins Original umwandeln



Auch ohne fingergefährdende Tastenkombinationen könnt Ihr schon nach kurzer Zeit tolle Chancen herausspielen



Mittels der R2- und L2-Tasten könnt Ihr verschiedene Spielstrategien aktivieren



Weltklasse!! Mit einem superschnellen Reflex lenkt der Keeper das Leder über die Latte



Die verschiedenen Stadien sind natürlich auch mit Bandenwerbung ausgestattet

onsmenü könnt Ihr Schwierigkeitsgrad, Tageszeit und Witterung einstellen. Insgesamt zwei Spieler können mit- oder gegeneinander ein Spielchen wagen. Dabei kann man als Einzelspieler auch mit einem CPU-Spieler im Team antreten, eine ganz nette Idee, wie ich finde. Im Bereich Grafik überraschen vor allem die unglaublich realistischen Bewegungen der Akteure. Eure

Kicker **drängeln**, grätschen und hechten sich so lebensecht, daß man glauben könnte, man sieht eine Liveübertragung. Das Motion Capturing wurde also mit viel Liebe zum Detail ausgeführt, was man bisher nur bedingt von der restlichen grafischen Ausstattung behaupten kann. Diese ist zwar keineswegs schlecht, an die Qualität der Konkurrenz (Frankreich 98) kommt sie bis-

her aber nicht heran. Vielleicht ändert sich das ja noch bis zum Release. Top in Form ist dagegen die Steuerung. Einfacher geht es wohl kaum. Nach kurzer Eingewöhnung gelingen schon die ersten Doppelpässe und spektakulären Tore und das, obwohl auf komplizierte **Tastenkombinationen** verzichtet wurde. Bislang fehlt aber ein Technik-Modus, der Euch spektakuläre Tricks wie Übersteiger oder ähnliches erlaubt. Lediglich durch schnelle Richtungsänderungen trickst Ihr den Gegner aus, in der richtigen Position ist auch schon mal ein eleganter Hakentrick dabei. Habt Ihr dann

durch geduldiges Stürmen ein Tor erzielt, könnt Ihr Euren Erfolg noch einmal im Replay bewundern. Dieses könnt Ihr an jeder beliebigen Stelle anhalten und per Rück- bzw. Vorspulfunktion in allen Einzelheiten betrachten. In der Pause und nach dem Spiel gibt es dann die allseits beliebten Statistiken zu sehen, damit Ihr sehen könnt, ob der Sieg oder die Niederlage auch wirklich verdient war. Diejenigen unter Euch, denen trotz WM-Schlappe nicht die Lust am Fußball vergangen ist, können ab Mitte September ins Geschehen auf dem Rasen eingreifen. (Frank F.)



Der sonst so beliebte Pfeil bei Freistößen und Ecken fehlt leider, aber mit ein wenig Übung gelingen Euch auch so schöne Standardsituationen

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

INFO ISS Pro 98

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: entfällt

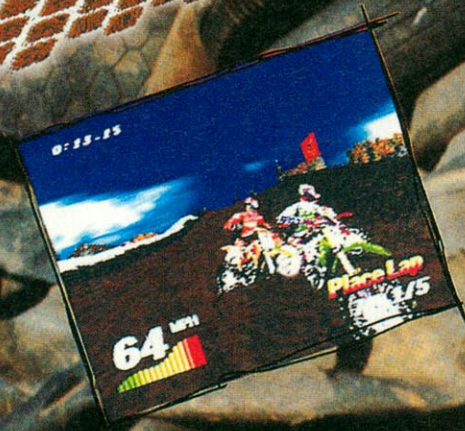
GEPLANT FÜR
18. September

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

„Einfache Steuerung sorgt für flüssiges Gameplay und tolle Spielzüge“

VMX

RACING



ABGEEF

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE
AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPACES
Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA. Published by FUNSOFT



AHREN!



EXPLOSIVE EXPLOSIVE RACING RACING



Animalische Flitzer im Anmarsch!

S.C.A.R.S.

Hinter dieser langen **Abkürzung** verbirgt sich ein ungewöhnlicher **futuristischer Fun-Racer** der grafisch sehenswerten **Sorte**

Schon einmal etwas von Vivid Image gehört? Sicherlich nur die wenigsten. Kein Wunder, schließlich liegt das letzte digitale Lebenszeichen schon eine Weile zurück. Street Racer hieß ihr PlayStation-Debüt, ein comicartiger Fun-Racer mit ulkigen Go Kart-Piloten und vielen Power Ups, mit denen man der Konkurrenz mächtig einheizen konnte. Diese Spielbeschreibung ist ein perfekter Übergang zu S.C.A.R.S., denn auch bei diesem Titel wird auf humorvolle Art und Weise um die Wette gebräut. Vorweg die Erklärung, was sich hinter der obskuren Abkürzung verbirgt. S.C.A.R.S. steht für Super Computer Animal Racing Simulation, was uns gleich zur Hintergrundgeschichte führt. Irgendwann einmal gibt es neun Super-Computer, die selbständig denken können. In ihrer Langenweile fangen die CPUs an, wenige Boliden nach einem animalischen Vorbild zu konstruieren, um sie dann auf **Phantasiekurse** ins Rennen zu schicken. Dementsprechend unterschiedlich sind auch die

Stärken und Schwächen der ungewöhnlichen Vehikel. Das Hai-Modell Tiger Shark beispielsweise ist zwar äußerst wendig, registriert dafür Tref-fer seitens der harten Konkurrenz sensibler als die Nashorn-Variante Rhino Roadster. Wie man sich gut vorstellen kann, geht es bei den wüsten Rennen sehr actionlastig zu. Schuld an diesem erhöhten Puls sind nicht nur die meist recht fiesen Streckenführungen, die Euch unter anderem über einen aktiven **Vulkan** führen, sondern auch die zahlreichen Power-Symbole, die überall verteilt auf den Strecken liegen. Bis zu zwei Waffensysteme und andere Schikanen kann man einsammeln und anschließend möglichst taktisch klug einsetzen. Das Repertoire umfaßt aufladbare Lasersalven, Home Missiles, Turboschübe oder eine plötzlich aufbauende Straßensperre, die man allerdings reaktionsschnell überspringen kann. Wer somit die Meisterschaft siegreich abschließen möchte, sollte nicht nur gut fahren können, sondern



Gegen die glühenden Lavamassen auf der **Vulkan-Strecke** sind die Reifen glücklicherweise resistent



Netter Grafik-Gag: Während der Ladephase der **Phantasiekurse** erlebt Ihr live und in Farbe, wie die Strecke allmählich „generiert“ wird



Bei der Meisterschaft werden nicht nur gute Plazierungen, sondern auch **Volltreffer** in Punkte umgemünzt

auch das Einmaleins der Power Ups beherrschen und sich zudem nicht durch die streckenweise sehr farbenprächtige Grafik ablenken lassen, die sich vor allem durch ihre hohe grafische Auflösung sehen lassen kann. Gelungen

sind ferner die zahlreichen Licht- und Schatteneffekte in Echtzeit, vor allem wenn man die **Nachtzeit** gewählt hat und das Fernlicht aktiviert. Laut Optionsmenü planen die Hersteller übrigens einen Vier-Spieler-Modus. (Ulf S.)



Neben der **Nachtzeit** kann man auch beim Zeitrennen die Wetterverhältnisse variieren



Das Totenkopf-Symbol stellt eine Zeitbombe dar und ist ein besonders witziges Pick Up, da Ihr es wieder loswerden solltet, ehe der Countdown auf Null abläuft



Die insgesamt neun Tier-Autos weisen bezüglich ihrer Stärken und Schwächen gravierende Unterschiede auf

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO S.C.A.R.S.

Hersteller/Vertrieb: Vivid Image/Ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 9 Strecken



„Schicker Fun-Racer mit witzigen Vehikeln, Dauer-Rennaction und einer wahren Power-Up-Orgie“

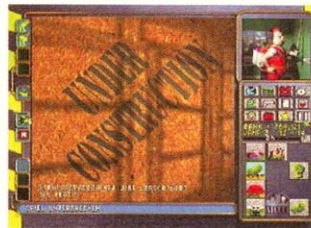
Schaffe, schaffe, Häusle baue

Constructor

Nach dem **großen Erfolg** auf dem PC gehen die Action-Experten von **Probe** daran, die PS-Version der kniffligen und witzigen **Wirtschaftssimulation** zu vollenden

Back to the roots: Statt übelster Action und 3D erinnert sich Probe an die gute alte isometrische Grafik. Und wirklich: Constructor, das - ungewöhnlich für die Firma - zu den Wirtschaftssimulationen gehört, hat bis auf ein paar nette FMV-Sequenzen nicht sehr viel Effekthascherei zu bieten. Euer Auftrag: Ihr seid Chef eines Bauunternehmens, das sich in den Kopf gesetzt hat, ein Dorf zu bauen. Und was braucht ein Dorf? Zunächst ein paar Häuschen mit hinterwäldlerischen Mietern. Und natürlich ein Sägewerk. Immerhin benötigt Ihr ein Baumaterial für die Holzhütten, im Gegensatz zum Urvater aller Bausimulationen Sim City reicht Geld nicht allein. Kaum stehen drei Häuschen, muß eine Zementfabrik errichtet werden, denn jetzt können wir die Hütten schon aus Steinen zusammensetzen. Dann kommt eine Gerätefabrik, eine Polizeistation und so weiter. Schön wär's, wenn es nur um das Errichten von Häusern gehen würde. Statt

dessen holt Euch ganz schnell der Alltag ein. Ihr erhaltet Beschwerden von Euren **Mietern**: Der eine stört sich am Lärm der benachbarten Fabrik - ein Isolierglasfenster muß her. Der andere will im Nachbargrundstück eine acht Fuß große Kakerlake gesehen haben - in das andere Haus muß ein Mieter einquartiert werden. Da kann man schon verzweifeln. Aber für alles gibt es eine Lösung. So könnt Ihr mal eben die Mafia anheuern, wenn Euch ein Ladenbesitzer auf den Geist geht. Ihr glaubt gar nicht, wie schnell der dann ruhig ist. Manchmal müßt Ihr einfach zu solchen Mitteln greifen, da Euch die Bauaufsicht harte Bandagen anlegt und zu den unpassendsten Zeitpunkten auf Eure Misere hinweist. So laßt Ihr eben eine Hippie-Kommune einziehen, wenn Ihr keine Mieter mehr findet! Zwar müßt Ihr nun, wenn es nach der Bauaufsicht geht, die Bäder in sämtlichen Wohnhäusern **renovieren**, doch dafür sorgt die Hausbesetzerszene dafür, daß



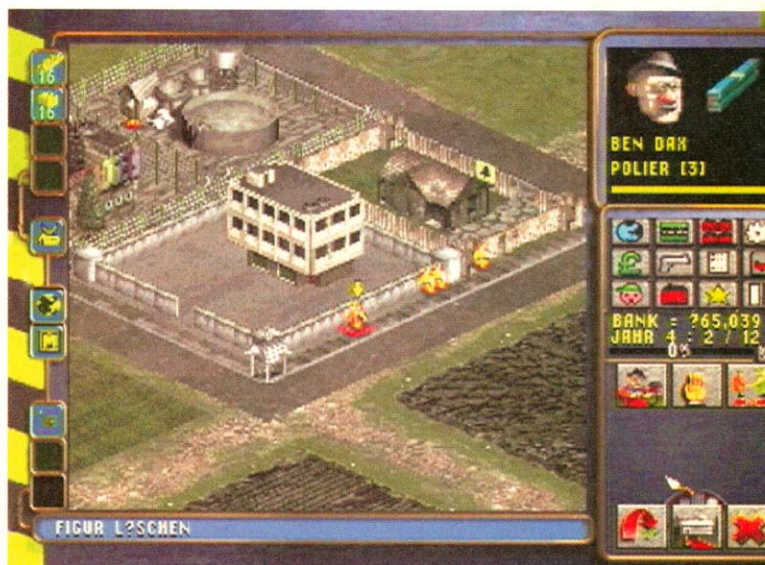
Muß auch hin und wieder einmal sein: die Zimmer (Schlafzimmer, Wohnzimmer, Küche, Bad) **renovieren**



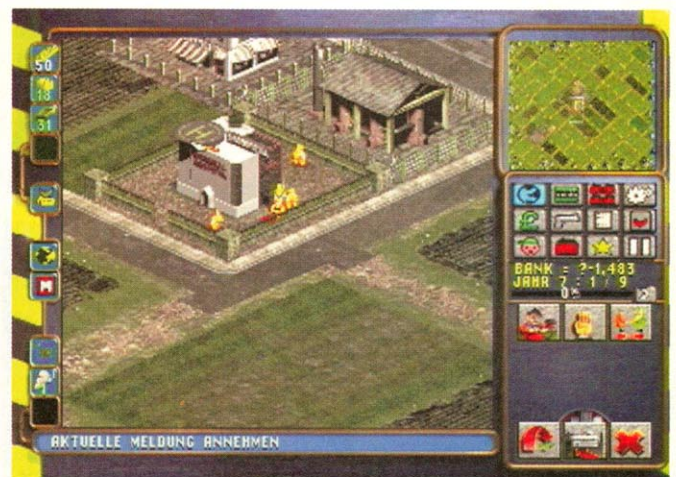
Das größte Menü findet Ihr bei den **Mietern** - sie sind es auch, die Euch am meisten ärgern wollen

kein Haus mehr leer steht. Habt Ihr irgendwann den Dreh herausgefunden, dann könnt Ihr Euch an der nächsten Stufe

probieren. Bis zu vier Computergegner versuchen dann, Euch mit allen Mitteln zu behindern. (Frank F.)



Wichtig sind die Arbeitstrupps: Sie bauen nicht nur die Häuser, sie renovieren sie auch und arbeiten in den Fabriken



Ist erst einmal ein Krankenhaus gebaut, könnt Ihr Eure überarbeiteten Werkträgern in eine Erholungskur schicken



Rest in Peace, Loser: Die Bauaufsicht war gar nicht zufrieden mit dem, was wir produziert haben. Also werden wir samt Firma zu Grabe getragen

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Constructor Hersteller/Vertrieb: Probe/Aclaim Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 5 GEPLANT FÜR August ERSTER EINDRUCK gut	„Witzige und innovative Wirtschaftssimulation, aber sowas von schwer und komplex...“
---	--	---



Der riesige Kampfpanzer sorgt nicht nur mit einer großen Wumme für Gefahr. Wie gut, daß der Schweber den Angriffen locker ausweichen kann



Im Zwei-Spieler-Modus geht es so richtig zur Sache. Im Deathmatch müßt Ihr z.B. neutrale Einheiten für Euch gewinnen, bevor es richtig losgeht



Die drei Raketenlafetten lassen sich elegant mit Raketen vernichten. Bevor dies geschieht, schießen sie aber Schwärme von Raketen auf Euch

200 Prozent Robocop

Future Cop

Electronic Arts entführt Euch in das **22. Jahrhundert**, wo Gesetzeshüter der Kriminalität mit **brachialer Mech Technologie** begegnen. Zahlreiche Waffengattungen und Power Ups helfen im actiongeladenen Kampf gegen das **organisierte Verbrechen**

Wieder einmal werdet Ihr in eine lebensunfreundliche Zukunft katapultiert, die auf den ersten Blick nicht gerade zum Träumen einlädt. Keine Umweltkatastrophen oder Invasoren aus dem All sorgen in der Millionenmetropole Los Angeles des 22. Jahrhunderts für eine angespannte Stimmung, sondern das organisierte Verbrechen regiert mit eiserner Hand: Drogendealerei, Erpressung und Vandalismus sorgen für Angst

und Schrecken unter der Bevölkerung. Um diesem Zustand ein Ende zu setzen, wird die Polizei-Einheit L.A.P.D. 2100 ins Leben gerufen, die die Straßen von der kriminellen Brut säubern soll. Das Herz der Truppe ist ein multifunktionales Vehikel, das die Symbiose von bewährter Angriffstechnik und schneller Aufklärungsarbeit darstellt. Via Knopfdruck verwandelt sich das futuristische Gefährt in einen waffenstrotzenden humanoiden **Mech** oder

in einen kompakten Schweber, der mit hoher Geschwindigkeit durch die virtuellen Welten flitzt. Die Vorteile dieser Mixtur liegen auf der Hand. Der Roboter ist zwar langsam, aber die ideale Angriffsplattform. Side-steps und Deckungsmanöver gehören genauso zu seinem Bewegungsrepertoire wie ein Sprung, der es erlaubt, kleine Hindernisse zu überwinden. Das Hovercraft ist mit seiner Geschwindigkeit bestens dafür geeignet, den Angreifern effektiv auszuweichen. Darüber hinaus haben z.B. Landminen wegen der Schwebbeeigenschaft des Vehikels keinen Einfluß auf Eure Lebensenergie. Bevor Ihr Euch auf den Weg in die zwölf verschiedenen Levels begeben, werdet Ihr noch einem Mission-Briefing unterzogen und könnt Euch im **Waffenarsenal** der Einheit gütlich halten. Hier werden Euch im Verlauf der Verbrecherjagd bis zu 30 verschiedene Waffengattungen präsentiert, mit denen Ihr dann ruhigen Gewissens in die Schlacht zieht. Neben unterschiedlichen Lasern und großkalibrigen Wum-

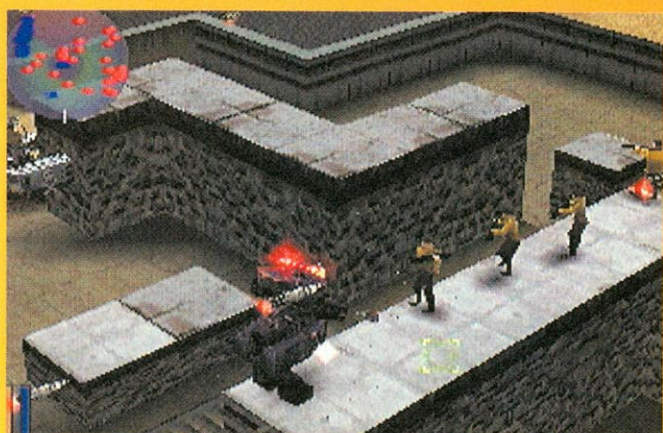


Im Waffenarsenal rüstet Ihr Eure Maschine mit verschiedenen Waffengattungen aus

men stehen Euch auch Minen, Plasma- und Infernoraketen zur Verfügung. Eine gute Mischung aus Nah- und Fernkampfwaffen ist immer vonnöten, wenn Ihr einen neuen Auftrag beginnt. Ziel eines jeden Levels ist es, durch ein Labyrinth von Gebäuden und Straßenzügen zu gelangen, um den Obermottz einer jeden Mission zu besiegen. Hört sich eigentlich ganz leicht an, ist es aber ganz und gar nicht. Jeder Straßenzug, jede Fabrikhalle bzw. jedes Gebäude und jedes Tor, das in einen anderen Bezirk des Levels führt, wird von den feindlichen Truppen mit eisernem Willen verteidigt. So gibt es nicht nur die konventionellen Fußtruppen, die man leicht zertreten kann,



Augen zu, Raketen und MG auf Dauerfeuer, damit das feindliche Vehikel von Eurem **Mech** in die Ewigkeit geschickt wird



Mensch gegen Maschine! Diesmal kommt der ungleiche Kampf einem regelrechten Exekutionskommando gleich

sondern Panzer, Geschütztürme, **Raketenlafetten** oder Flugeinheiten stellen sich Euch entgegen. Ebenfalls müßt Ihr mit Minen, Bomben oder Selbstschußanlagen rechnen. Wie gesagt, Ihr arbeitet Euch von Abschnitt zu Abschnitt vor, um schließlich den Endboß zu zerstören. Dieser präsentiert sich natürlich als aggressives Individuum, das z.B. als riesige Plasmawumme, waffenlastiger Panzer oder als mysteriöses Wesen in die virtuelle Welt tritt. Auf dem Weg dorthin gilt es, sowohl Gegner und Anlagen zu

“Spektakuläre Grafikeffekte und schießwütige Gegner lassen kaum Wünsche offen“

vernichten als auch kleine Aufgaben zu lösen. Beispielsweise müßt Ihr fünf Schalter aktivieren, einen Agenten finden oder ganz bestimmte Gegenstände einsammeln. Von der Art und Weise, wie Future Cop sich präsentiert, fühlt man sich an den Bullfrog-Klassiker Syndicate erinnert. Das zeigen die teilweise düstere Atmosphäre und der Spielablauf genauso wie die Möglichkeiten und spektakulären Grafikeffekte. Zum einen geht es an allen Ecken und Enden so richtig zur Sache, und es besteht die Möglichkeit, fast alle **Gebäude und Anlagen** in die Luft zu jagen. Zum anderen



Die **Grafikeffekte** bei Future Cop sind exzellent geraten. Darüber hinaus ist jeder Level sehr detailliert gestaltet worden und bietet eine Vielzahl an verschiedenen Gebäuden und anderen Bauwerken

könnt Ihr über Brücken, Treppen oder Aufzüge in die entlegensten Winkel des Levels gelangen. So sind selbst Dächer oder unterirdische Bereiche nicht vor Euch sicher. Auch die **Grafikeffekte**, die natürlich mit den neusten Möglichkeiten, wie z.B. Transparenz, Light Sourcing oder Lens Flare, ausgerüstet sind, beeindrucken den Zocker. Die Explosionen sind spektakulär und bieten nicht nur Feuer und Rauch, sondern auch umherfliegende Teile. Kommen wir nun zu einem ganz anderen Feature, der Kamerafunktion, die meist für einen optimalen Überblick sorgt. Die dynamische Kameraführung der CPU versucht, für Euch immer den besten Blickwinkel zu arrangieren. Seid Ihr z.B. in einer engen Gasse, wird herausgezoomt, damit Ihr einen guten Blickwinkel auf Eure nähere Umgebung habt. Durch einen entsprechenden Tastendruck beeinflusst Ihr die



Schlammhüpfen (= Infanterie) haben gegen den schweren Mech selbst mit tragbaren Raketenwerfern kaum eine Chance. Munitionssparend können die Angreifer auch einfach zertrampelt werden



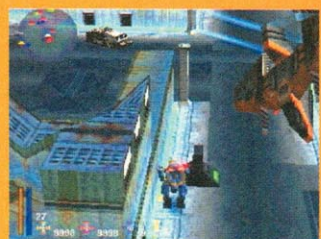
Jederzeit könnt Ihr eine komplette Ansicht des aktuellen Levels aufrufen. Hier seht Ihr alle Gebäude und Anlagen



Dieser kleine Kampfpanzer ist kaum agil und daher ein leichtes Opfer für Euer multifunktionales Vehikel

Position der Kamera selbst. So lassen sich von einer extremen Nahaufnahme bis hin zu der übersichtlichen Vogelperspektive sechs verschiedene Kamerapositionen anwählen. Ein weiteres Schmankerl ist der Zwei-Spieler-Modus: Zur Verfügung stehen neben dem allseits beliebten Deathmatch

auch ein kooperativer Modus. Hier geht Ihr zusammen mit einem Kumpel auf die Piste, und Ihr versucht, den kriminellen Individuen das Fürchten zu lehren. (Udo L.)



Oft wird Euch der Weg durch Tore oder solche Energiebarrieren (blaue Streifen) versperrt. Da freut man sich natürlich, wenn das entsprechende Terminal zum Aufschließen gleich in der Nähe steht



Action	•••	INFO Future Cop Hersteller/Vertrieb: E.A./E.A. Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 12 Missionen
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	
GEPLANT FÜR September		ERSTER EINDRUCK sehr gut
„Feuer frei! Mit Future Cop sorgt Electronic Arts für effektvollen Ballerspaß“		

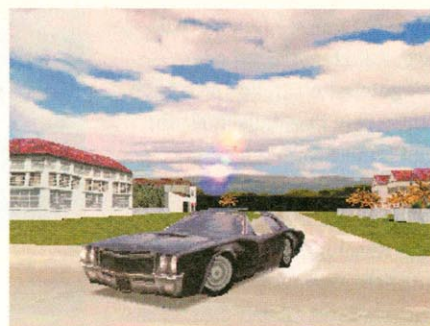




Reflections wurde vor 14 Jahren gegründet. Ihr letzter großer Hit war der virtuelle Blechschaden Destruction Derby 2



Ob diese Screenshots die endgültige Grafik darstellen, ist derzeit noch genauso unklar wie der genaue Erscheinungstermin



Grenzenlose Freiheit in 3D

Driver

Die Macher von **Destruction Derby 1 + 2** werkeln derzeit an einem **außergewöhnlichen** Rennspiel, das in puncto **Realismus** neue **Maßstäbe** setzen könnte

Das britische Softwarehaus **Reflections** begeisterte bereits 1989 die Amiga-Anhänger durch ihre Grafikorgie *Shadow of the Beast*, während den PlayStation-Usern die Newcastleer durch ihre wüste Stock-Car-Simulation *Destruction Derby* noch in guter Erinnerung sein dürften. Danach hat man von Reflections jedoch längere Zeit nichts mehr gehört. Doch faul waren die Briten weiß Gott nicht. Vielmehr trafen sie intensive Vorbereitungen für ihr neuestes Rennspiel-Projekt, daß zumindest auf dem Papier

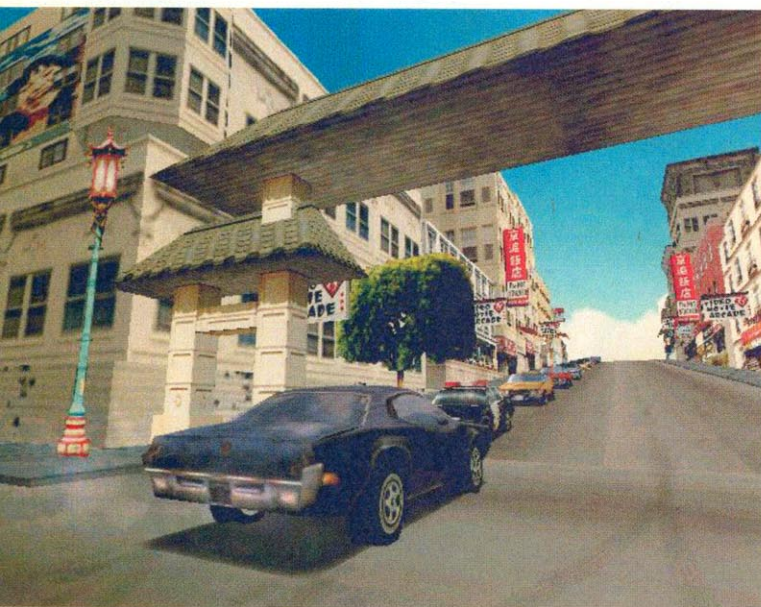
verdammt hitverdächtig klingt. Hinter dem schlichten Titel *Driver* verbirgt sich nämlich das höchst ambitionierte Anliegen, ein im wahrsten Sinne des Wortes grenzenloses Rennspielvergnügen auf die Beine zu stellen. Als Pilot einer US-Karre habt Ihr die Möglichkeit, durch insgesamt vier amerikanische Städte (New York, Miami, **San Francisco**, Los Angeles) zu cruisen, und zwar ohne jegliche Einschränkungen. Damit die jeweilige virtuelle City dem smokegeschwängerten Vorbild gleicht, flogen die Programmierer zu



Destruction Derby läßt grüßen: Karambolagen haben nicht nur optische Auswirkungen, sondern verschlechtern auch das Handling der Wagen

den Original-Schauplätzen, um stundenlanges Videomaterial von dem Straßennetz aufzunehmen. Auf Grundlage dieses Materials wurden die virtuellen Städte nachempfunden. Jede City bietet dabei ein Verkehrsnetz von umgerechnet ca. 48 Kilometern sowie 150.000 Polygon-Gebäude inklusive allen markanten Sightseeing-Punkten! Natürlich düst Ihr nicht just for fun umher, sondern müßt auch zahlreiche Aufgaben erledigen. Das Spielprinzip ähnelt dabei dem von *Grand Theft Auto* oder *Auto Destruct*. Ihr sucht Euch einen zumeist illegalen Auftrag aus, den Ihr dann schnellstmöglich ausführen müßt, ohne das Vater Staat Euch einkassiert. Die setzten nämlich überaus intelligente Polizeiwagen ein, denen man

nur schwer entkommt. Auch normale Passanten sollen sich via einer hohen KI sehr authentisch verhalten. So stoppen sie bei roten Ampeln oder versuchen, Kollisionen mit Autos zu vermeiden. Laut dem Produzenten Martin Edmonson soll es daher schon Spaß bereiten, den Wagen irgendwo zu parken, um einfach nur den Alltag zu beobachten. Neben der extrem aufwendigen **Grafik** achteten die Programmierer auf ein realistisches Fahrverhalten, mit dem aber auch Anfänger schnell zu recht kommen sollen. Insbesondere bei der Federung soll die präzise Fahrphysik für einen ungewohnten Grad an Authentizität sorgen. Wenn das nicht alles äußerst vielversprechend klingt ... (Ulf S./Derek d.F.)



San Francisco bietet die typischen Berg- und Talfahrten - eine große Herausforderung an Mensch und Maschine

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

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO DRIVER

Hersteller/Vertrieb: Reflections/k.A.
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 4 Städte

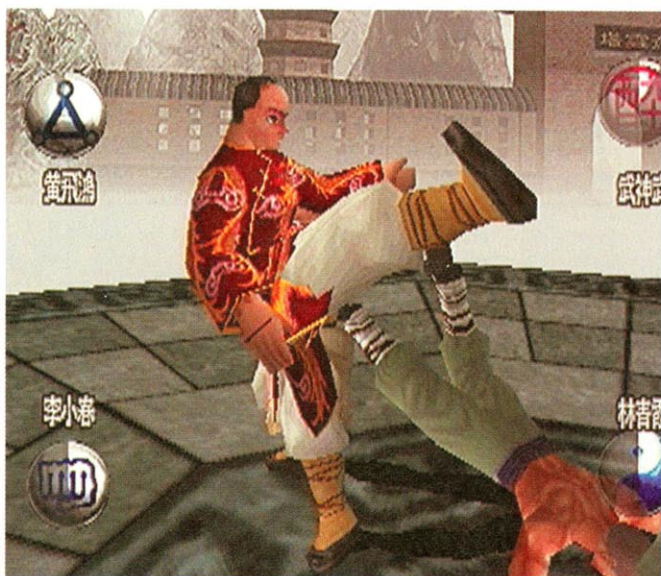


„Das vielleicht derzeit ehrgeizigste Rennspiel-Projekt für die PlayStation“

Auf Bruce Lees Pfaden

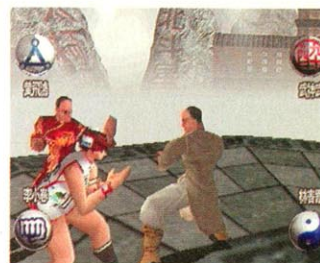
Shao Lin

Massenkeilerei: Bei THQs neuestem **Prügelspiel** balgen sich bis zu **sieben Knochenbrecher** gleichzeitig



Am schnellsten schaltet man einen Widersacher aus, indem man von dem begrenzten Kampfareal herunterkickt

Ein neuer Trend bei den Prügelspielen scheint sich immer stärker durchzusetzen: Multiplayer-Freuden bei Keilereien. Shao Lin dürfte in diesem Punkt wohl nächstes Jahr neue Maßstäbe setzen. Auf einem kleinen Kampfareal dürfen sich bis zu vier menschliche Kontrahenten sowie drei weitere computergesteuerte Karatekas gegenseitig die Nase richten. Da kommt Freude auf! Dieses Aufgebot an Kämpfern erfordert natürlich eine spezielle Steuerung. Da Ihr oftmals von mehreren Seiten attackiert werdet, wählt Ihr mit der L1-Taste blitzschnell den Widersacher an, den Ihr mit Schlägen und Tritten malträtiert wollt.



Will noch jemand was? Solche Ruhepausen sind bei Shao Lin nur höchst selten

Apropos Schläge, Shao Lins Kämpfer bekämpfen sich nicht mit transzendentalen Specialmoves, sondern mit chinesischen Martial-Arts-Künsten direkt aus dem Lehrbuch, die einfach cool aussehen. Gleiches gilt auch für die chinesische Sangeskunst, die im Hintergrund duelt. (Ulf S.)

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

INFO Shao Lin

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



GEPLANT FÜR
April '99

ERSTER EINDRUCK
gut

„Fernöstlicher Klopfer mit viel Potential, Vier-Spieler-Modus und geschmeidige Martial-Arts-Künste“

GAME BUSTER

Tausende Game Buster Codes zu über 320 PlayStation Spielen!

CODEPOWER

LÖSUNGSHEFTE:

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

Abes Odyssey	Final Fantasy 7	Stadt d. v. Kinder
Alien Trilogy	Fade to Black	Syndicate Wars
Alone i. L. 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	noch erhältlich	Breath of Fire 3 - 24,95*
Command & Conq. 2	Riven - Myst 2	Deathrap Dungeon - 19,95
D oder Diablo	Suikoden	Final Fantasy 7 - 29,80
Discworld 1&2		Tomb Raider 1 - 19,95
Excalibur		Tomb Raider 2 - 19,95

ZUBEHÖR:

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

FAX: 04131/

850620
Händleranfragen
erwünscht

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

CDG MEDIA

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

04131 / 850610

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!

Virtueller Foltermeister

Wild 9

Das scheinbar ewige **Videospielprojekt** von **Shiny Entertainment** kommt endlich in die Gänge. Freut Euch auf ein futuristisch-abgedrehtes **Jump&Shoot-Spiel**, bei dem vor allem ein neuartiges **Waffensystem** für Furore sorgen wird

David Perry, der kreative Kopf von Shiny Entertainment, zählt mit Sicherheit zu den schillerndsten Persönlichkeiten im Videospielgeschäft. Dies liegt zum einen an seinem individuellen Stil, der sich vor allem durch witzige Charaktere und Animationen,

hervorsticht. Nach seinem Mega-Hit Earthworm Jim 1 & 2 mußte der fast zwei Meter große US-Boy jedoch gleich mehrere Schlappen hinnehmen. Erst verkaufte sich trotz hervorragender Kritiken sein skurriles Action-Epos MDK nicht sonderlich gut, und dann verließ ein

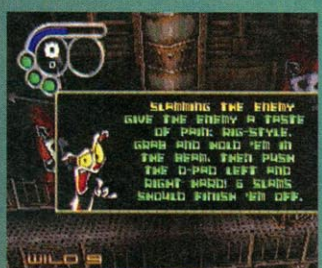
„Die multifunktionale Waffe Rig gibt diesem humoristischen Titel die nötige Spieltiefe“

bizarre Gags und innovativen Spielverlauf auszeichnet (bestes Beispiel Earthworm Jim), zum anderen an seinem smarten Aussehen, durch das der Wahlkalifornier aus der Masse

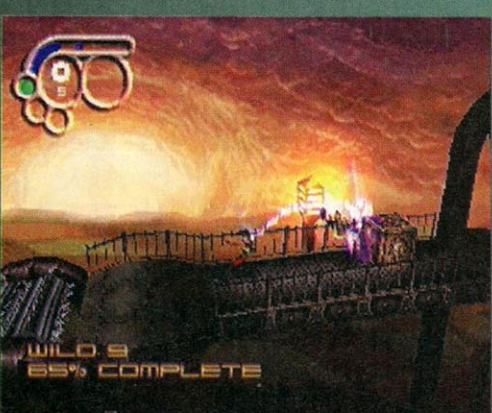
Großteil der Programmierer seine Firma (böse Zungen behaupten, daß David Perry nicht der Spendabelste sein soll). Letzteres ist auch der Grund, warum Wild 9 immer wieder verschoben wurde, was jedoch auch seine Vorteile hat. Während nämlich die erste Version noch



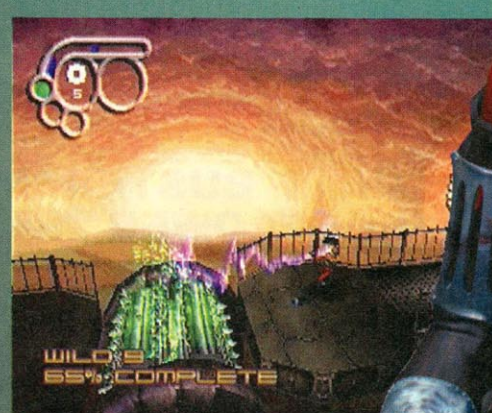
An diesen markierten Stellen frischt Ihr Euren **Missiles-Vorrat** auf, den ein Mini-Helikopter anliefert



Fragezeichen-Kisten erklären in den ersten Runden die zahlreichen Aktionsmöglichkeiten und Spielelemente



Der durch den **Fleischwolf** gedreht wird: Um an dieser Stelle ungebetene Feinde schneller auszuschalten, empfiehlt es sich, den gepackten Alien kurzerhand über den rotierenden Kreissägen abzusetzen. Makaber: Der Erfolg wird dabei durch eine Grünfärbung optisch illustriert



Der durch den **Fleischwolf** gedreht wird: Um an dieser Stelle ungebetene Feinde schneller auszuschalten, empfiehlt es sich, den gepackten Alien kurzerhand über den rotierenden Kreissägen abzusetzen. Makaber: Der Erfolg wird dabei durch eine Grünfärbung optisch illustriert



Bei diesem Intermezzo gilt es, im **freien Fall** einem ebenfalls der **Schwerkraft** ausgelieferten Alien durch geschicktes **Rahmen** seine **Lebensenergie** zu rauben

einen recht chaotischen Spielverlauf und eher durchschnittliche Grafiken bot, nutzte das neue Wild9-Team den Neubeginn für eine „Rundum-Modellpflege“, was dem gesamten Spielprojekt sehr zugute kam. Worum geht es? Im Mittelpunkt steht der spacige, elternlose Teenager Wex Major, der zusammen mit acht anderen Vollwaisen als die Wild 9 dem intergalaktischen Oberfiesling Karn mächtig einheizen will. Das Problem ist nur, daß der 346jährige Imperator Karn mit dem Ausmaß von zwei Fußballfeldern und seiner treu-ergebenen Terrorsinheit LEGM (Little Evil Green Men) wahrlich kein leichter Gegner ist. Zum Spielverlauf: Das Spielkonzept kann grob umschrieben als dreidimensionales Jump&Shoot-Erlebnis bezeichnet werden, sprich es wird viel gehüpft und noch mehr geballert, wobei der





Da aufgespießte Aliens sehr gute Plattformen sind, ist es eine Überlegung wert, einen Feind nicht einfach auf die Schnelle umzubringen - er könnte sich ja noch als nützlich erweisen...



Sämtliche 3D-Welten wurden sehr düster gestaltet, wodurch die diffusen Lichteffekte bei Explosionen noch besser zur Geltung kommen



Diese Puzzle-Einlage „Schlüssel sucht Schlüssellock“ gehört noch zu den einfacheren, in späteren Levels wird auch der logische Verstand gefordert

Begriff „ballern“ jedoch nicht 100%ig korrekt ist, doch dazu später. In der Rolle des wage-mutigen Wex Majors durchtourt Ihr insgesamt neun umfangreiche und vor allem düstere Welten. Obwohl die dreidimensionalen Level-Architekturen viel Platz in die Tiefe vorgaukeln, bewegt Ihr Euch in den meisten Levels nur streng von rechts nachs links auf schmalen Pfaden entlang, genau wie bei vergleichbaren Titeln à la Pandemonium oder Klonoa. Natürlich gleicht dieser Pseudo-3D-Trip keinem Spaziergang, denn neben allerlei Fallen und kleineren Puzzle-Einlagen haben aggressive Aliens etwas gegen Wex Sologang. Um sich dieser zu erwehren, nutzt der kosmische Held seine mystische Waffe namens Rig. Dieses multifunktionale Gerät, das an seiner Schulter verwachsen ist, stellt den Dreh- und Angelpunkt des spacigen Abenteuers dar. Mit dieser Waffe ist nämlich nahezu

alles möglich: Sie kann mit unterschiedlichen Kalibern, wie **Missiles** oder Granaten, gefüttert werden, Karateschläge aus-teilen, sich an speziellen Objekten festklammern, um dann anschließend den berühmten Lianenschwung zu vollführen (das kennen wir ja noch von Earthworm Jim), Gegenstände verschieben sowie als eine Art Laser-Lasso Widersacher packen. Letzteres ist besonders wichtig bzw. witzig. Habt Ihr einmal einen Alien am Schlaf-tischen gepackt, könnt Ihr mit dem wehrlosen Plagegeist allerlei Unsinn vollführen. Wirbelt Ihr den armen Kerl mehrfach umher, quittiert er diese Zwangsachterbahn mit einem qualvollen Abgang ins ewige ROM-Jenseits. Es geht aber auch schneller, indem Ihr die Feindesbrut beispielsweise in einen **Fleischwolf** oder in ein **Säurebad** steckt. Die Hersteller sprechen in diesem Zusammen-hang gerne von der Möglich-

keit, Gegner zu foltern, doch hinter solchen Aktionen steckt weit mehr als bloßer Sadismus. Oftmals ist es nämlich vonnöten, den Gegner auf eine bestimmte Art und Weise umzu-bringen, damit man Karn näher auf den Pelz rückt. Beispiel: In

David Perry kennt, erwartet außerdem viele Bonuslevels mit völlig anderen Herausforderungen, und auch diese Zocker werden nicht enttäuscht. Auf dem Programm steht unter anderem ein Kampf gegen einen Alien im **freien Fall** sowie eine

„Schräger Humor, abgedrehte Charaktere, intelligentes Leveldesign - Wild 9 ist ein typischer David-Perry-Titel“

Einer Szene könnt Ihr nur eine mit zahlreichen Pfählen gespickte Fallgrube überwinden, indem Ihr einen Gegner aufspießt und ihn anschließend als Plattform mißbraucht - der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Solche Puzzle-Einlagen, bei denen man teilweise auch über mehrere Ecken denken muß, kommen übrigens recht zahlreich vor und machen aus Wild 9 weit mehr als nur ein stupides Baller-dich-durch-Spiel. Wer andere Werke von

hektische **Verfolgungsjagd im Sumpf**. Was sich vielleicht wie ein schwerverdaulicher Genre-Brei anhört, entpuppt sich erfreulicherweise bereits nach wenigen Spielminuten als sehr spielbar, abwechslungsreich, herrlich witzig und vor allem durch imposante Lichteffekte auch als sehr ansehnlich. Es scheint daher, als würde sich die starke Verzögerung im nachhinein auszahlen. (Ulf S.)



Wir bauen uns eine Alien-Brücke: Einfach einen Widersacher mit dem Laser-Lasso einfangen und im **Säurebad** absaufen lassen. Die aufgeschwemmte Wasserleiche kann man anschließend als Plattform mißbrauchen



Die **Verfolgungsjagd im Sumpf**, bei der Ihr ein vorausfahrendes Boot torpedieren müßt, erfordert exzellente Reaktionen, da jede Kollision mit einem Baum höchst unangenehme Konsequenzen nach sich zieht



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

INFO Wild 9

Hersteller/Vertrieb: Shiny/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 9 Welten



GEPLANT FÜR
09. September
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

„Würdiger E-Jim-Nachfolger mit schrägen Einfällen, guter Grafik und innovativen Spielelementen“



Wenn die Lage besonders brenzlich wird, solltet Ihr auf den aufladbaren Schwerthieb zurückgreifen, da er alle Zombies in der näheren Umgebung niedermäht

Neues vom Ritter ohne Fleisch und Atem

MediEvil

Die Entwicklung des vielversprechenden Action-Adventures rund um den untoten Ritter **Sir Dan** ist **kurz vor dem Abschluß**. Grund genug für uns, erneut in die märchenhafte und von finsternen Mächten bedrohte **Fantasywelt Gallowmere** einzutauchen, um den Helden über die Schulter zu gucken

Seit wir vor ungefähr vier Monaten in England zu Gast sein durften, um die ersten Eindrücke von Sonys actionlastigem Hack&Slay-Adventure MediEvil mit nach Hause zu nehmen, hat sich einiges getan. Unverändert stellt

das Spiel aber einen raffinierten Mix aus Adventure, Jump & Run sowie RPG-Elementen dar. Ihr werdet die Aufgabe haben, mit großer Bewegungsfreiheit versehen, eine komplett dreidimensional gestaltete Fantasywelt zu durchstöbern, zahlreiche Puzzles und Aufgaben zu lösen und Euch dabei gegen mehr als 40



Auf dem Friedhof kommt die Gefahr von unten, denn dank **Zaroks Zauberspruch** graben sich die Toten wieder an die Oberfläche und versuchen, Sir Dan die Knochen zu brechen

Gegner zu behaupten. Die Story, die aufmerksamen Lesern mittlerweile bekannt sein dürfte, würde in der Gebrüder-Grimm-Version wohl so klingen: Es war einmal im fernen Lande Gallowmere ein böser Zauberer mit Namen Zarok, dessen Absicht es war, das sonst so beschauliche Reich zu unterjochen. Nachdem er im ersten Anlauf gescheitert war, geduldete er sich 100 Jahre lang und schmiedete Pläne für seinen Rachefeldzug, der es dann auch gewaltig in sich hatte. Es gelang ihm nämlich mittels mächtiger Zaubersprüche, eine ewig andauernde Nacht



Sämtliche Zauber und magische Waffen sind durch Lichteffekte optisch gekonnt in Szene gesetzt worden, wie dieser Blitz beweist

Zauberspruch auch auf seinen Erzfeind, den tapferen Sir Dan Fortesque, aus, der die Pläne des Magiers bereits einmal als Anführer der Widerstandsbewegung vor 100 Jahren durchkreuzt hatte. Als Dan nun in seiner Gruft von den

„Monty Python läßt grüßen: Sir Dans Abenteuer bieten schwarzen Humor vom Feinsten“

über Gallowmere hereinbrechen zu lassen und alle seine Bewohner in hirnlose Zombies zu verwandeln. Außerdem erweckte Zarok alle Toten zu neuem Leben, um mit ihnen als Privarmee seine Herrschaft zu sichern. Das Schicksal der Welt schien besiegelt. Allerdings wirkte sich **Zaroks**

Toten aufersteht, werden ihm zwei Dinge bewußt. Zum einen, daß ihm neben Haut, Haaren und sämtlicher Muskulatur sein linkes Auge und

Wasser kann aus zwei Gründen für unseren Helden zur Gefahr werden: Zum einen dient es als Versteck für untote Gegner, und zum anderen ist ohne Muskeln schlecht schwimmen





Einen Hinweis befolgend, wärmt Euer Held das eiskalte Herz des Torwächters im Keller eines Spukschlusses, bis es erneut zu schlagen beginnt. Dadurch weckt Ihr leider dieses bis dato schlafende Monstrum, das nunmehr den Weg zum nächsten Abschnitt versperrt. Pech gehabt! Im Kampf erweist sich dieser nämlich als harte Nuß, denn gegen seine Klauen sieht selbst Dans Zweihänder eher mickrig aus, und seine Sprungkraft erschwert Euch, ihn zu treffen

der Unterkiefer fehlen, und zum anderen, daß er allein seine Heimatwelt vor dem Untergang bewahren kann. Diese Zusammenfassung läßt nur halbwegs den typisch englischen Humor erahnen, der sich quer durch das Spielgeschehen zieht und dem Spieler einige Lachanfälle be-

„MediEvil verbindet gekonnt ein witziges Comic-Flair mit einer schaurigen Gruselatmosphäre“

schert. Passend zur Geschichte beginnt MediEvil in Dans Ruhestätte, wo man erst einmal die Möglichkeit erhält, sich mit der Steuerung der Figur vertraut zu machen. Besondere Aufmerksamkeit sollte man auf die Kampftechniken legen, die neben einem geraden Schwertstich und ei-

nem 360-Grad-Schlag sogar einen aufladbaren Schwert-hieb beinhalten. Nach ausreichendem Training verläßt man die Gruft und betritt den Friedhof, der quasi den ersten Level darstellt. Während seiner Odyssee wird Dan zu dieser Abschnitte bereisen, darunter so ausgefallene Orte wie ein gespenstisches Schlachtfeld, eine Irrenanstalt oder ein Geisterschiff. Man kann und muß zudem jeden Level mehrmals betreten, da viele Rätsel so angelegt sind, daß erst ein bestimmter Gegenstand beschafft werden muß, um ein vorher unlösbares Rätsel zu knacken. Sinn und Zweck der Rätsel ist es meist, verschlossene Türen zu öffnen oder andere Gegenstände, wie zum Beispiel die wichtigen Life Bottles, zu erlangen. Im Weg steht Euch allerdings Zaroks gesamte Monsterschar, die mit Zombies, Werwölfen und Dämo-

nen allerhand zu bieten hat. Gegen so eine Feindübermacht helfen bekanntlich nur schlagkräftige Waffen, die bei MediEvil auf interessante Weise beschafft werden können. Besiegt Ihr in einem Abschnitt genügend Kreaturen, könnt Ihr den Seelenkelch einsammeln, der die Energie Eurer Feinde aufgefangen hat und es ermöglicht, die Halle der Helden zu betreten. Nach einem Gespräch zu den dortigen Statuen verschenken die Haudegen bereitwillig ihr Schwert, ihren Bogen oder die Streitaxt. Belohnungen ganz anderer Art kann man erlangen, wenn Sir Dan einen Auftrag, den er unter anderem von einer Hexe erhält, annimmt und erfüllt. Zu diesem Zweck schrumpft der Held schon mal auf Ameisengröße zusammen, oder man schlüpft



Besonders gelungen ist die schaurige Atmosphäre, die im Spiel herrscht, wofür vor allem der gruselige Sound und die düsteren Lichtverhältnisse mit True Light Sourcing verantwortlich sind

für einen kurzen Abschnitt in die Rolle eines Regenwurms, der Euch im Kampf gegen Zarok zur Seite steht. Da der zur Verfügung stehende Platz kaum ausreicht, um alle Ideen, die in MediEvil hineingepackt wurden, zu beschreiben, kann ich nur nochmal betonen, daß das Spiel einen höchst vielversprechenden Eindruck macht. (Udo L.)



Unterwegs findet Ihr immer wieder grüne Heiltränke, sogenannte Life Bottles, die Dan nach einem Dahinscheiden zurück ins Leben oder besser ins Dasein rufen



Der erste Kampf gegen Zarok hat unserem Helden schon ein Auge und den Unterkiefer gekostet. Motivation genug, sich dem Fiesling erneut in den Weg zu stellen



Hier sehen wir den Bösewicht höchstpersönlich. Gar nicht erfreut über das Auftauchen seines Erzfeindes, stellt er Sir Dan im Laufe des Spielgeschehens immer wieder verzwickte Fallen

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
super

INFO MediEvil

Hersteller/Vertrieb: Millenium/SCEG
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 20+



„MediEvil könnte bald zu den absoluten Vorzeigespielen auf der PlayStation gehören“

Behind the scenes

MediEvil

MediEvil könnte einer der **Top-Titel des Jahres** werden. Daher ist es sicherlich interessant für Euch zu erfahren, **wer hinter diesem Projekt steht**

Bereits seit Anfang 1996 werkeln eine Handvoll Programmierer an der Fertigstellung eines Titels, der zu Anfang ganz anders aussehen sollte als das Produkt, das in den nächsten Monaten auf den Markt kommt. Geplant war eigentlich das Spiel als eine Mischung aus Hack & Slay und Plattform-Game mit 30 Levels. Nach reiflicher Überlegung wurde aber das Projekt komplett umgestellt, was sich natürlich auch auf die Produktionszeit auswirkte. Doch wer steht eigentlich hinter dem Projekt? Die hauptverant-

wortlichen Entwickler sind Chris Sorrell (Programmierung, Produzent), Jason Riley (Grafik) und Jason Wilson (FMV-Design). Chris Sorrell ist ein großer Fan des Arcade-Spiels Ghost 'n' Goblins und wollte daher schon immer ein Spiel dieser Art kreieren. Jedoch fehlte ihm im Vorbild der derbe britische Humor, dem er MediEvil unbedingt spendieren wollte. Dies schien den Geschmack von Jason Wilson genau zu treffen, und so entstand der Titel, dessen Hauptcharakter von Mr. Wilson in den Videosequenzen so liebevoll gestaltet

wurde, daß sogar schon darüber nachgedacht wird, die Figur Held in einem eigenen Comic-Strip werden zu lassen. Zuvor waren die gleichen Herrn die Köpfe der Millenium-Softwareschmiede, die im Juni 1997 von SCEE (Cambridge) übernommen wurde. Ebenfalls übernommen wurde von Sony das geniale Grundkonzept des Spiels, dem vom Multi-Konzern von Anfang an gute Marktchancen eingeräumt wurden. Äußerst kurios ist auch der Fakt, daß das Spiel zunächst für den Saturn und den PC geplant war und somit die Anpassung der Programmroutinen auf die PlayStation nochmals einen immensen Zeitverlust bedeuteten. Anhand dieser Fakten dürfte wohl klargestellt sein, warum das Game erst in diesem Jahr den Weg in die heimische PlayStation finden wird. Doch zurück zum Team:

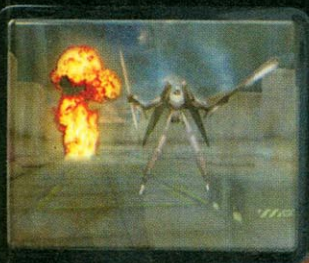
SCEE Cambridge besteht aus drei Teams, die schon für die Programmierung der PlayStation-Titel Frogger und Beast Wars verantwortlich waren. Zwischen den unterschiedlichen Teams besteht natürlich ein reger Austausch von Informationen, um Probleme bei der Programmierung schnellstmöglich beseitigen zu können. So wurden beispielsweise die Probleme, die durch den enormen Ressourcengebrauch des orchestralen Soundtracks auftraten, glöst, indem die Locations mitsamt ihren Datenmengen direkt im Speicher stehen, so daß zu jeder Zeit die Musik von der CD gelesen werden kann. Solch technische Feinheiten mitsamt der superben Grafiken sollen, so die Macher, dem Spiel verhelfen, einen neuen Standard im 3D-Action-Adventure-Genre zu schaffen. (Udo L.)



Die Macher des 3D-Action-Adventures MediEvil programmierten bis Anfang 1996 unter dem Label Millenium, bevor Sony die Crew in die SCEE-Studios in Camebridge integrierte

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



SHADOW GUNNER THE ROBOT WARS



Nichts für taube Nüsse!

Heavy Metal Combat

IRGENDWANN, IRGENDWO IN DER ZUKUNFT - KRIEG DER HIGH-TECH ROBOTER! DU UND DEINE KAMPFMASCHINE GEGEN DEN REST VON FUTURE WORLD. ONE-ON-ONE COMBAT, VERSCHIEDENE WAFFENSYSTEME UND EINE AUSGEKLÜGELTE TAKTIK FÜHREN DICH ZUM SIEG - UND DEINE GEGNER AUF DEN SCHROTTPLATZ!

FEATURES:

EINZIGARTIGE SICHT AUS DER DRITTEN PERSON, 10 VERSCHIEDENE WAFFENSYSTEME, 17 VERSCHIEDENE GEGNER IN ÜBER 40 KAMPFARENEN!

RELEASE: SEPTEMBER '98

WWW.UBISOFT.DE





Wie schon im Vorgänger könnt Ihr auch in Test Drive 5 auf den Straßen San Franciscos atemberaubende Sprünge virtuell miterleben

Wer bremsst, verliert

Test Drive 5

Die „never-ending“ Story **Test Drive** geht mit einem erweiterten Fuhrpark und anspruchsvollen neuen Strecken in die **fünfte Runde**

Accolades Renner verfolgt einen Rennspiel-Fanatiker wie mich schon mehr als ein Jahrzehnt auf den unterschiedlichsten Plattformen. Zu gerne erinnere ich mich noch an die gute alte Commodore64-Zeit, als die ersten beiden Teile, trotz der aus heutiger Sicht pixeligen Grafik, einen enormen Race-Charme versprühten und mich und meine Kumpels stundenlang vor den Fernseher fesselten. In diesem Herbst ist es wieder soweit: Electronic Arts schiebt den fünften Teil des Spektakels

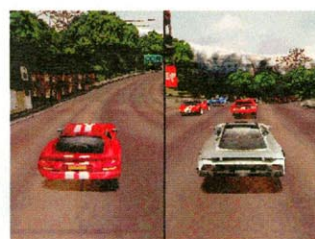
auf den Videospielemarkt. Deutliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sollen dabei enthalten sein. Zunächst einmal fällt der stark erweiterte Fuhrpark auf. Wolltet Ihr nicht schon immer hinter dem Lenkrad einer 1998er Dodge Viper sitzen? Dank E.A. ist das kein Problem mehr, da die Software-Schmiede Ihrem Spiel 14

verschiedene Muscle-Cars verpaßten, aus denen Ihr Euch das Passende auswählen könnt. Da wären neben der Viper noch ein Saleen Mustang, ein 1998er Ford Mustang, eine 1998er Corvette, ein Aston Martin Vantage, ein TVR Cerbera, ein 1998 Jaguar XKR, ein 1997 Camaro LT4, ein 1968er Ford Mustang, eine 1966er Shelby Cobra 427SC, ein

„Die 3D-Engine prahlt mit 30 Einzelbildern pro Sekunde bei höchstmöglicher Auflösung“



Auf dem Highway ist die Hölle los: Massenunfällen dieser Art gilt es in Test Drive 5 häufiger auszuweichen



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr bei geteiltem Bildschirm gegen das komplette Fahrerfeld an

1967er Pontiac GTO, ein 1967er Chevrolet Camaro ZL-1, eine 1976er Chevrolet Chevelle SS LS-6, ein 1971er Plymouth Hemi Cuda und ein 1969er Dodge Charger. Nachdem Ihr Euch für einen der Boliden entschieden habt, geht es raus auf eine der zahlreichen Pisten, die Euch das Spiel bietet. Düst doch einfach über die Highways San Franciscos und schüttelt Eure Verfolger ab. Doch Vorsicht! Die Piste bietet einige schwindelerregende Sprung-





Im **Cop Race** gilt es, dem Treiben der Rowdies ein Ende zu setzen. Dazu setzt Ihr Euch ans Steuer eines Streifenwagens



Ein Traum wird endlich wahr: In **Test Drive 5** könnt Ihr mit der fast schon legendären **Dodge Viper** Eure Runden ziehen



Die Gegner agieren intelligenter, als es noch im Vorgänger der Fall war. So werdet Ihr auch schon mal an den Fahrbahnrand gedrückt

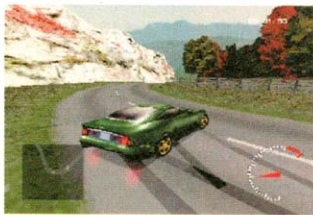
punkte, wodurch so manche flotte Raserei vor einer Hauswand abrupt gestoppt wird. Habt Ihr keine Lust, die US-amerikanische Metropole zu durchstreifen, dann könnt Ihr Euch beispielsweise auf den Straßen Moskaus, auf den Pisten Hawaiis, auf einem riesigen Parkplatz eines Supermarktes in den USA, zwischen den Häuserschluchten Tokios, auf den vereisten Pisten der Schweiz oder auf der englischen Insel austoben. Jede Location besitzt authentische Umgebungsgrafiken, so daß Ihr in San Francisco z.B. über die

Schienen der Stadtbahn düst, die das Bild der Metropole prägen, oder Ihr flitzt über vereiste Strecken schweizerischer Berglandschaften. Sogar über deutsche Autobahnen dürft Ihr dank Electronic Arts' neuestem Racer ohne jegliches Tempolimit brausen. Dabei ändern sich sogar die Tageszeiten und die **Wetterverhältnisse**. Doch nicht nur strecken- und fuhrparktechnisch kann **Test Drive 5** durch Überdurchschnittlichkeit glänzen, sondern auch grafisch läuft die 3D-Engine der noch sehr frühen Preview-Version schon jetzt beachtlich flott und fehler-

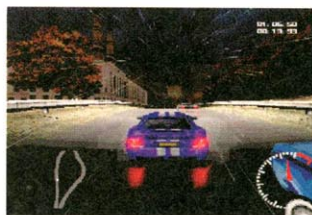
„28 unterschiedliche Fahrzeuge, 12 Bonusrenner und 17 unterschiedliche Strecken sorgen für die nötige Langzeitmotivation“

frei ab. Bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten flimmern 30 Einzelbildern pro Sekunde auf dem Bildschirm ab, eine Eigenschaft, die nur wenige Spiele zu bieten haben. Entlang der Strecken wimmelt es nur so von liebevollen Details. In Sachen Gameplay haben sich die Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen. So wird Euch neben den üblichen

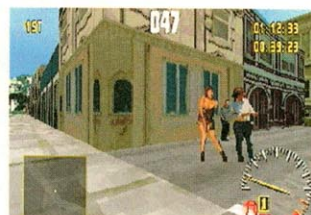
Modi, wie z.B. Trainings-, **Zwei-Spieler**- und Wettbewerbsmodus eine zusätzliche Option, der **Cop Race**, beschert, in der Ihr in die Rolle eines Streifenpolizisten schlüpfen und umherrassenden Rowdies Strafzettel verpassen müßt (Man beachte die umgekehrten Voraussetzungen zum In-House-Produkt **Need for Speed III**, in dem Ihr einer der Raser seid, die sich vor der Polizei in acht nehmen müssen.). Um für die nötige Langzeitmotivation zu sorgen, werden zwölf Bonusautos im Spiel versteckt sein, die Ihr durch überdurchschnittliche Fahrleistungen erwerben könnt. (Udo L.)



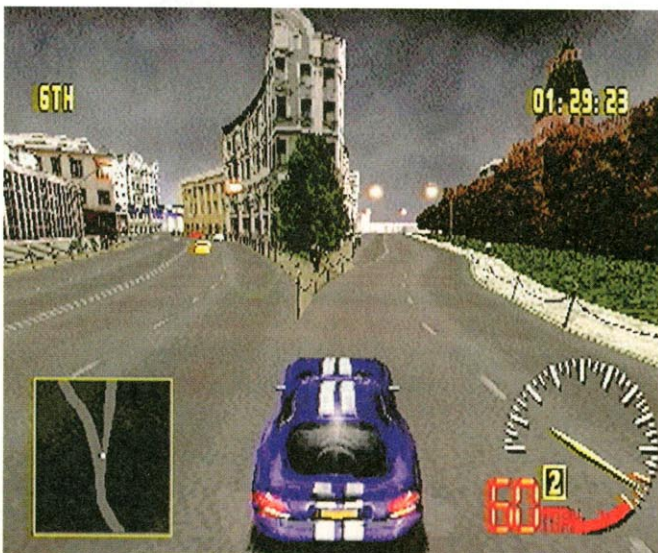
Während des Rennens werden Euch Infos, wie z.B. die Platzierung, auf dem Bildschirm angezeigt



Sich ständig verändernde **Wetterverhältnisse** und Tageszeiten behindern den Fahrer



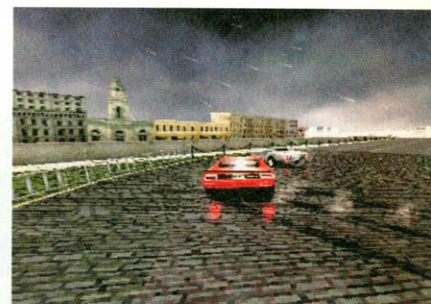
Abseits der Strecken überzeugt das Game durch die vielen authentischen Details



In **Test Drive 5** findet Ihr auch Abzweigungen, die Euch Vorteile aber auch Nachteile bringen können



Selbst auf regennasser Straße hinterläßt die gewaltige Kraft der Boliden beim Beschleunigen deutliche Spuren auf dem Asphalt



Effektvoll: Sogar die Reflexionen der Bremslichter auf nasser Straße haben die Programmierer berücksichtigt

Action .. Strategie ... Abenteuer ... Geschick .. Simulation ..	INFO Test Drive 5 Hersteller/Vertrieb: Accolade/E.A. Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 17 Strecken GEPLANT FÜR Oktober ERSTER EINDRUCK sehr gut
--	--

„Auch der fünfte Teil der Serie wird aufgrund des enormen Umfangs wieder zur Spitze aufschließen“

The UnholyWar

Wird ein **Strategiespiel** mit ein wenig **Action** gewürzt, so bedeutet das noch lange nicht, daß dabei ein **Echtzeitstrategical** à la Command & Conquer herauskommt



Die **Hexfeld**-Levels, aus denen der Strategiemodus besteht, könnt Ihr aus vier verschiedenen Kameraperspektiven beobachten, angefangen von dieser Ansicht bis hin zum Vogelperspektive von oben



Sehr ungewöhnlich: Treffen zwei Gegner aufeinander, so wird in einen Kampfmodus gewechselt, in dem sich die zwei in Action-Manier bekämpfen



Im **Deathmatch** wählt Ihr einen Eurer Kombattanten, der gegen den Sieger der anderen Seite antreten muß



Geschafft: In der Kampfarena haben wir mit unserem Tesla-Lord den ziemlich harten Bronto gekillt

In diesem unheiligen Krieg geht es um zwei sich bekriegende Rassen, welche von zwei ziemlich verschiedenen Welten kommen und entsprechend unterschiedliche Waffen verwenden. Die einen sind die Teknos. Sie kommen von einer Welt, auf der die Technik der Schlüssel zum Überleben ist. Die anderen sind als Arcanes bekannt. Sie sind auf den uralten Pfad der Magie zurückgefallen. In The UnholyWar gibt es nun zwei völlig verschiedene Spielmodi. Zum Beispiel habt Ihr den Strategiemodus, der allerdings nur als Zwei-Spieler-Modus ausgelegt ist. Nachdem Ihr Euch für eine Rasse entschieden habt, findet Ihr Euch auf einer **Hexfeld**-Karte wieder. Das Konzept dieser Kriegsführung ist denkbar einfach: Jede Seite hat eine Burg und ein paar Kämpfer. Mit den Kriegern marschiert Ihr rundenweise über die Karte und greift damit den Gegner an. Euer Bewegungs- und Aktionsradius wird Euch durch hell markierte Felder angezeigt. In der Burg könnt Ihr – wie überraschend – Einhei-

ten bauen. Dabei steht Euch eine gewisse Menge an Geld zur Verfügung, das sich pro Runde um zehn Einheiten vermehrt. Allerdings sind nur bis zu zehn-Truppen kommandierbar. Verliert Ihr die Burg, so wird diese zerstört und Ihr könnt in diesem Level keine Einheiten mehr bauen. Gewonnen hat die Seite, die alle gegnerischen Truppen vernichtet hat. Das eigentlich Interessante ist jedoch der Kampf: Treffen zwei Gegner aufeinander, so wird in eine Arena gewechselt, in der Ihr wie in einem 3D-Prügler den Feind beschießt und ohrfeigt. Dieser ziemlich hektische Fight wird so lange geführt, bis eine der beiden Einheiten keine Lebenspunkte mehr hat. Da dieser Kampfstil nicht ganz einfach ist, wurde noch ein zweiter Spielmodus eingebaut: In einem **Deathmatch** könnt Ihr gegen den Computer im Zweikampf antreten. Dabei geht der als Sieger hervor, der den Kampf überlebt. Danach kämpft eine neue Kompanie gegen die siegreiche Einheit. Das geht dann so lange, bis eine Seite keine Truppen mehr hat. (Frank F.)



Um einen Gegner anzugreifen, müßt Ihr im Hexfeld direkt neben ihm stehen



Der schwächliche Wasp hat gegen den schwer gepanzerten und mit Raketen schießenden Jaeger nicht den Hauch einer Chance

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO The UnholyWar

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 7



„Interessante Idee, es fehlt bedauerlicherweise der Computergegner im Strategieteil“

Kein Porto zahlen ? Durch Lastschrift*!

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.
Händleranfragen
sind erwünscht !

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitt
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

Didas Power Soccer 98	89.-
Illstar Tennis 2 (Sept.)	89.-
Box Champions (Okt.)	89.-
Everybody's Golf	84.-
IFA Soccer 98	79.-
Frankreich 98 - Die Fußball WM	89.-
Hardball 6 (Sept.)	89.-
PS PRO 98 (Sept.)	94.-
et Rider 2	79.-
John Madden NFL 99 (Sept.)	89.-
BA Live 98	89.-
IHL Hockey 98	89.-
IHL Hockey 99 (Sept.)	89.-
Premier Manager 98	89.-
-Ball	89.-
Iva Football	89.-
/CW Nitro	94.-
/CW vs. The World	89.-
World League Soccer	79.-
WWF Warzone	89.-

Adventures & Rollenspiele

undra	89.-
tlantis (Sept.)	89.-
aphomets Fluch 2!!	79.-
laze n' Blade (Okt.)	89.-
reath of Fire 3 (Aug.)	89.-
diablo	89.-
inal Fantasy 7	99.-
host in the Shell (Aug)	89.-
edevil (Okt.)	89.-
en in Black	89.-
arasite EVe (US) (Sept.)	109.-
ild Arms (Okt.)	89.-

Geschicklichkeitsspiele

ombberman World (Aug.)	79.-
uid (Aug.)	79.-
ula World	89.-
et in TV (Sept.)	79.-
oice World	55.-
uper Pang Collection	79.-

Shoot-Action

rmoured Core	89.-
atman & Robin	89.-
ast Radius	89.-
Movie (Okt.)	84.-
deathtrap Dungeon	94.-
reams (Sept.)	84.-
ike Raider (Sept.)	84.-
enzy	89.-
uture Cop LAPD 2100 (Sept.)	89.-
Maximum Force (Für Pistolen)	59.-
ONatural Adrenalin	94.-
ghtmare Creatures!!	69.-
int Blank (Für Pistolen)	84.-
int Blank mit G-Con45	149.-
adow Gunner (Aug)	89.-
hall Soldiers (Okt.)	89.-
mb Raider 2	94.-
asures of the Deep	89.-
ilk (Sept.)	84.-

PSX Hardware

Dual Shock PSX 289.-
Multi-PSX (US/JP) 359.-
Umbauchip (US/JP) 39.-
Umbau bei CROSS 65.-

Dual Shock
59.-

Lenkrad
V3
139.-

Sony Mouse 59.-
Sony Kopfhörer 29.-
Action Replay 79.-
Antennen-Adapter 29.-

Multi Tap Box 69.-
Controllerbunt ab 25.-
Joysticks ab 55.-
Handlenkrad 75.-

Infrarot Pads 2 Stück
69.-

Dominator Joystick
59.-

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

Predator Gun
49.-

Pad-Verlängerung 10.-
Dual Shock-Verl. 19.-
RGB Scart+Audio 19.-
Link-Kabel 19.-

PSX Software

Racing-Games

Auto Destruct	86.-
Colin McRae Rally	89.-
Crime Killer	89.-
F1 '97	99.-
Gran Turismo	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Indy500	89.-
Moto Racer 2 (Sept.)	89.-
Nascar 99 (Okt.)	89.-
Need for Speed 3	89.-
Newman Haas Racing	79.-
Off Road Challenge (Sept.)	74.-
Powerboat Racing!!	69.-
Road Rash 3D	89.-
San Francisco Rush (Sept.)	84.-
S.C.A.R.S. (Sept.)	89.-
Supercross feat. McGrath	89.-
Test Drive 5 (Okt.)	89.-
Torrimi Mäkinen Rally	89.-
Vigilante 8	89.-

Beat'em Up

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

Strategiespiele

C & C2 Gegenschlag (Sept.)	84.-
Constructor (Sept.)	84.-
Final Fantasy Tactics (US)	99.-
Monopoly	79.-
Risiko	89.-
Sentinel 2	89.-
Sim City 2000	84.-
Theme Hospital	89.-
War Games	89.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	84.-
B-Movie (Okt.)	84.-
G-Police	99.-
Plane Crazy (Sept.)	89.-
Nuclear Strike	84.-
Xenocracy	89.-

Jump'n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	79.-
Heart of Darkness	92.-
Klonoa	89.-
Lucky Luke	89.-
Oddworld: Abe's Exoddus (Okt.)	84.-
Rascal	89.-
Tombi (Sept.)	89.-

Import-Ausverkauf

Breath of Fire 3 (US)	69.-
Gran Turismo (Japan)	49.-
Tekken (Japan)	69.-

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.-**

TEKKEN 3

Ein großer Tritt für die Menschheit.
Jetzt ein Exemplar reservieren.

nur **89.-**

Top-Angebote

Pro Pinball Timeshock 59.-
Motor Mash 59.-
Pandemonium 2 59.-
Golden Goal 59.-

Platin Edition 1

Command & Conquer 1, Formel 1,
Pandemonium, Mechwarrior 2,
Tomb Raider
je nur **45.-**

Platin Edition 2

Oddworld: Abe's Oddysee, V-Rally,
Touring Car Championship, True
Pinball, Track & Field
je nur **44.-**

Platin Edition 3

Alien Trilogy, Fade to Black, Road
Rash, Soviet Strike, Worms, Rayman,
Thunderhawk 2
je nur **44.-**

Platin Edition 4

Crash Bandicoot, MDK, Porsche
Challenge, Micro Machines V 3,
Panzer General 2
je nur **49.-**

Platin Edition 5

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

Die Top-Hits

Colin Mc
Rae Rally
89.-

Premier
Manager
89.-

Tombi!
89.-

WWF
Warzone
89.-

Bombeman
World
79.-

Duke
Raider
84.-

Alle Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten.
* Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund. Es gelten unsere Allgemeinen
Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Auf der Straße kann ja jeder fahren

Test Drive 4 x 4

Rennspielfans, die es mittlerweile langweilt, über gepflasterte Straßen zu jagen, werden von *Accolade* zu einem *Ausritt ins Grüne* verführt

Wer erinnert sich nicht an die alten Amiga-Zeiten, wo die Rennspielserie Test Drive große Erfolge feierte und die enorme Fangemeinde immer wieder gebannt auf die nächste Fortsetzung ihres Kultspiels wartete. Nachdem nun die ursprüngliche Reihe, die stets Verfolgungsjagden auf der

Straße mit mehr oder weniger luxuriösen Sportwagen bevorzugte, in die fünfte Runde geht, erscheint zeitgleich der zweite Teil zum Off-Road-Ableger namens Test Drive 4 x 4. Wie die Bezeichnung Off-Road vermuten lässt, wagt Ihr hierbei den Sprung über den Begrenzungstreifen der Autobahn und wühlt Euch mit

geeigneten Boliden querfeld-ein durch unwegsamstes Gelände. Erwartungsgemäß bilden den Fuhrpark voraussichtlich über zehn geländetaugliche Jeeps, darunter zum Beispiel der von AM General gebaute **Hummer**, der vielen als Militärfahrzeug der U.S. Army bekannt sein dürfte. Unterschiede zwischen den einzelnen Fahrzeugtypen bestehen in den Kategorien Geschwindigkeit, Wendigkeit und Federung. Zusätzlich wird es die Möglichkeit geben, die Ärmel hochzukrempeln und selbst in die Werkstatt zu gehen, um seinen Traum-Off-Roader zusammenzuschustern. Als Austragungsort dieser rasanten Schnitzeljagd dienen Euch sechs von Anfang an wählbare Kurse an den schönsten Flecken unserer Mutter Erde, die Ihr alle nach herzenslust verschandeln dürft. Als Beispiel für das jetzt schon als gelungen zu bezeichnende Streckendesign möchte ich den Hawaii-parcours heranziehen, der sich, am malerischen Strand beginnend, hoch in die steinige

Unter den bereits fertiggestellten **Kameraperspektiven** verleiht der Ego-Blickwinkel den größten Geschwindigkeitsrausch

Vulkanlandschaft der Insel hineinzieht, durch lange Tunneln und enge Waldwege zurück ins Tal kommt, um in einem kleinen Dorf zu enden. Fahrzeiten von bis zu fünf Minuten werden oftmals mindestens pro Kurs benötigt werden. Dem Spieler bleibt dabei die Wahl überlassen, in welcher der bisher drei **Kameraperspektiven** er den Trip erleben möchte. Unnötig zu sagen, daß zur erfolgreichen Bewältigung des Rennens präzise **Fahrmanöver** und **Sprünge** über schanzenähnliche Felsformationen auf der Tagesordnung stehen. Herumschlagen müßt Ihr Euch ferner nicht nur mit einem sehr clever agierendem **Fahrerfeld**, sondern genauso mit dem unerbittlich ablaufenden Zeitlimit, da die Kurse in Etappen eingeteilt sein werden. Damit der Schwierigkeitsgrad nicht ins Unermeßliche wächst, nimmt Euer Fahrzeug durch Crashes keinen Schaden, und



Die fahrende Legende: Den **Hummer** lassen viele Bodenunebenheiten und Schlammflöcher nahezu unbeeindruckt, allerdings hat er Nachteile in puncto Wendigkeit und Topspeed



Riskante **Fahrmanöver** und **Sprünge** haben oft spektakuläre Crashes zur Folge. Glücklicherweise nimmt Euer Jeep keinen Schaden, selbst wenn er sich, wie in diesem Fall, regelrecht in den Boden bohrt



Das aggressive gegnerische **Fahrerfeld** wird Euch schwer zu schaffen machen, denn selbst wenn Ihr den Pulk überholt habt, kleben sie Euch ständig im Nacken

Off-Roader im Vergleich

	Monster Trucks	Rally Cross	Hardcore 4x4
Zahl der Strecken	13	6	6
Zahl der Fahrzeuge	9	8	6
Zeitlimit	nein	nein	nein
Besonderheiten	bis zu 2 Spieler im Link-Modus	bis zu 4 Spieler im Link-Modus	keine
Fazit	Auch wenn Monster Trucks den Spielern nicht gerade fahrerische Höchstleistungen abverlangt, kann es, besonders im Duell mit einem Freund, auch heute noch überzeugen.	Rally Cross macht vor allem im Mehrspieler-Modus richtig Laune. Führt man jedoch alleine, nerven das schwierige Handling der Boliden und das extrem starke Gegnerfeld mit der Zeit etwas.	Der Namensvetter zu Test Drive 4x4 läßt sich zwar nur alleine zocken, vermittelt aber ein realistisches Fahrgefühl und gepflegten Off-Road-Spaß.
Spiespaß	70%	80 %	72 %

verliert selbst im Falle eines Überschlagens nur ein Minimum an Zeit. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß das Spielgeschehen ausnahmslos auf rasante Action und Fahr-

freude ausgelegt ist, während der Simulationscharakter eher in den Hintergrund tritt. Grafisch hinterläßt das Spiel einen genauso hervorragenden Eindruck wie Test Drive 5.

Action .. Strategie ... Abenteuer ... Geschick .. Simulation ..	INFO Test Drive 4 x 4 Hersteller/Vertrieb: Accolade/E.A. Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 6+ Strecken     
GEPLANT FÜR Oktober	
ERSTER EINDRUCK sehr gut	„Nach langer Durststrecke im Off-Road-Genre steht uns nun wieder ein Highlight bevor“



Da unser Wrangler Jeep eines der leichteren Vehikel darstellt, macht ihm diese Buckelpiste im Hochland Hawaiis ganz schön zu schaffen

Dies ist allerdings auch alles andere als verwunderlich, da beide Titel auf derselben Grafik Engine basieren. Clever gemacht kann man da nur sagen, denn so hat man gleich zwei qualitativ hochwertige Spiele produzieren können. Auf der anderen Seite hat Accolade soundtechnisch scheinbar keine Kosten gescheut und kündigt als Titelmelodie zu Test Drive 4 x 4 die Hitsingle Black der in den Staaten zur Zeit angesagten Heavy Metal-Band Sevendust an. Bleibt nur noch abzuwarten, was sich Accolade in Sachen Spielmodi noch so alles



Willkommen im Schlammloch! Einmal so richtig im Morast versackt, braucht man eine ganze Weile, um wieder Vollgas geben zu können

einfallen lassen wird, und mit ein bißchen Glück und Kreativität seitens der Programmierer steht uns vielleicht demnächst ein echter Top-Titel ins Haus. (Udo L.)



Accolade verspricht sogar noch mehr Details am Streckenrand. Also werden wir an diesem Strand vielleicht bald eine schäumende Brandung bewundern dürfen



Unschlagbar ist der Hummer, wenn es darum geht extreme Steigungen zu erklimmen und die Fahrzeuge der Kontrahenten von der Piste zu drängen



Da der Endgegner Robo-Z die Ausmaße von Godzilla hat, gleicht Euer Tanzbeinschwinger auf dem benachbarten Hochhaus einer Ameise

Groooooovy!!!

Bust A Groove

Beim inoffiziellen **Parappa-the-Rapper-Nachfolger** schwingt Ihr diesmal das virtuelle Tanzbein

So unterschiedlich sind die Geschmäcker:

Während das neuartige Musik-Videospiel Parappa the Rapper in Japan ein absoluter Hit war, gelang dem rappenden Kläffer hierzuland

de nicht der Durchbruch. SCED ließ sich dadurch dennoch nicht entmutigen und bringt mit Bust A Groove (nicht zu verwechseln mit Acclains Blasenballerei Bust A Move) ein Geschicklich-



Wenn Ihr mit einem Charakter durchgespielt habt, könnt Ihr in einem speziellen Spielmodi ohne jeglichen Streß die Puppen tanzen lassen

keitsspiel mit einem ähnlichen Konzept auf den Markt. Der einzig wesentliche Unterschied: Hier geht es nicht ums Rappen, sondern ums Tanzen. Genau wie bei Parappa the Rapper müßt Ihr jedoch zum Rhythmus der teilweise mitreißenden Dance-floor-Musik die richtige Taste plus Joypadrichtung drücken, damit sich Euer virtueller Tänzer in Bewegung setzt. Je besser Ihr den Rhythmus trifft, desto spektakulärer und schwieriger werden die Bewegungsabläufe der Tanzflächen-Akrobaten. Auch bei Bust A Groove tretet Ihr jeweils gegen einen Mitstreiter an (CPU oder Freund), den Ihr per Tanzkraft aus dem

Weg räumt. Insgesamt zwölf Kontrahenten müßt Ihr aus dem Weg tanzen, ehe Ihr zum finalen Endgegner Robo-Z gelangt. Das Teilnehmerfeld ist dabei sehr facettenreich und recht skurril, angefangen vom Imbiss-Junky Hamm über die zuckersüße Kelly im rosa Strampelanzug bis hin zum Möchtegern-John Travolta Hiro. Wer sich für den eigentlichen Zweikampf noch nicht fit genug fühlt, sollte vorher einen Abstecher in den Trainingsraum vornehmen, um in Ruhe seine Tanzposen einzustudieren, die übrigens dank des bewährten Motion-Capture-Verfahrens ziemlich genial aussehen. (Ulf S.)



Durch gelungene Tanzeinlagen füllt sich allmählich ein Extra-Energiebalken, durch den Ihr einen fiesen Specialmove vollführt. Hamm attackiert beispielsweise seinen Kontrahenten mit einem Riesenburger



Wie bei einem Prügelspiel geht es bei Bust A Groove um Sieger und Besiegte



Im Trainingsraum entwickelt man am besten das Rhythmusgefühl

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

GEPLANT FÜR
November

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Bust A Groove

Hersteller/Vertrieb: Enix/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 12 Tänzer



„Nicht nur motivierend, sondern auch sehr schön anzusehen bzw. -hören“

Im Weltraum hört Dich
niemand schreien

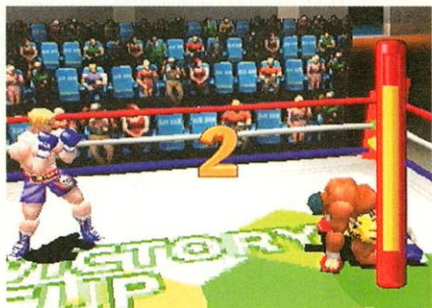
BLAST RADIUS



Die Schlacht beginnt Juli 1998 auf Deiner PlayStation



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Blast Radius, Psygnosis and the Psygnosis logo are " or ® and © 1990-8 Psygnosis Limited. All rights reserved.



Sobald Ihr in die Knie sackt ist erst einmal wildes Tastengehämmer angesagt, damit der Regenerationsbalken wieder komplett gefüllt ist



Die Ego-Perspektive ist zwar nicht sonderlich gut spielbar, bietet aber die größte Authentizität



Ab auf die Bretter mit dem Gegner: Der entscheidende Moment des Knockouts wird noch einmal mit der Kamera festgehalten

Wo die blauen Veilchen blühen

Victory Boxing 2

Endlich wagt sich mit der Firma **JVC** wieder einmal ein **Softwarehaus** an einer **Boxspiel-Simulation**

Obwohl das Boxen zu den traditionsreichsten und populärsten Sportarten der Welt zählt, gelang dem Faustkampf als Videospielbereich noch nie so recht der Durchbruch. Ein Umstand, den JVC nun ändern möchte. Die Chancen dafür stehen gar nicht einmal so schlecht, schließlich sammelte das Programmierhaus mit dem ersten Teil bereits erste virtuelle Boxerfahrungen, und - soviel sei bereits verraten - das Team hat sich bislang recht wacker geschlagen. Zum Spiel: Für den Hobby-Schläger stehen bei dieser Version zwei Spielmodi zur Auswahl. Das

sind unkomplizierter Freundschafskampf sowie der Ranglistenmodus (in der fertigen Version soll sich zudem eine Tournament-Option dazugesellen). Bleiben wir beim letzteren Turnier. Als Nobody bastelt Ihr hier an einer virtuellen Boxerkarriere. Wie in der Realität prügelt Ihr Euch innerhalb einer Rangliste bis an die Spitze, um dann schließlich den goldenen WM-Gürtel in Empfang nehmen zu dürfen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, denn die **körperlichen Attribute** reichen anfangs erst für den Straßenschläger um die Ecke. Doch glücklicherweise steht Euch zum einen gelegentlich

ein wortkarger **Trainer** hilfreich zur Seite, zum anderen werdet Ihr von Kampf zu Kampf immer besser. Fühlt Ihr Euch für den Ernstfall gewappnet, solltet Ihr Euch den nächst höheren in der Rangliste vorknöpfen und zeigen, was in Euch steckt. Obwohl die Steuerung sämtliche Knöpfe in Beschlag nimmt, beherrscht man den Polygon-Boxer schon recht bald. Mit dem Steuerkreuz tänzelt Ihr elegant um den Gegner herum, um ihn dann mit Schlagserien zum Kopf oder Körper hin einzudecken. Im richtigen Moment solltet Ihr dann aber auch reaktionsschnell die Deckung hochnehmen und dann ansch-

Ein K.o. bedeutet zwar nicht das Karriere-Aus, dafür rutscht Ihr aber in der Rangliste nach unten

ließend mit einer besonders vehementen Rechten zulangen, damit der Kontrahent in die Knie sackt, sobald ihm die Energieleiste im Stich läßt. Wenngleich diese technisch durchschnittliche Vorabversion sicherlich nicht den Anspruch einer ausgereiften Simulation hat und die Schlagabtausche oftmals in heftiges Tastengehämmer münden, motiviert Victory Boxing 2 doch auf seine unkomplizierte Art und Weise, da man immer das Ziel, Meister aller Klassen zu sein, vor Augen hat. Ich bin gespannt, was sich bis zur fertigen Version noch alles ändern wird. (Ulf S.)



Der **Trainer** meldet sich nur vor großen Kämpfen zu Wort, indem er Euch einen neuen Schlag demonstriert



Die **körperlichen Attribute** können leider nicht gezielt trainiert werden, sondern steigen geschlossen von Level zu Level auf



Bei drei Knockouts in einer Runde werdet Ihr durch einen technischen K.o. zum vorzeitigen Sieger erklärt

Action .. Strategie .. Abenteuer ... Geschick .. Simulation .. GEPLANT FÜR November ERSTER EINDRUCK gut	INFO Victory Boxing 2 Hersteller/Vertrieb: JVC/Virgin Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 30 Boxer + 1-2 1 „Unkomplizierte, technisch müde, aber durchaus motivierende Box-Simulation“
--	---

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

GAMES

ALUNDRA	KD	89,90
BIO FREAKS (09/98)	DA	89,90
BLAST RADIUS	KD	85,90
BREATH OF FIRE 3 (08/98)	KD	85,90
CARDINAL SYN	KD	79,90
CIRCUIT BREAKERS	KD	89,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COLIN McRAE + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
CRIME KILLER	KD	89,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEAD OR ALIVE	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DREAMS	KD	89,90
DUNGEON KEEPER (08/98)	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FLOTTENMANÖVER	KD	85,90
FRANKREICH '98	KD	89,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90
GRAN TURISMO + LENKRAD + PEDALE	KD	199,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
JEREMY McGRATH SUPER CROSS	DA	89,90
KICK OFF WORLD	KD	85,90
KLONOA	KD	85,90
KULA WORLD	DA	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MOTO RACER 2 (09/98)	KD	89,90

NEED FOR SPEED 3 VON ELECTRONIC ARTS INCL. LENKRAD + PEDALE	KD	179,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
NIGHTMARE CREATURES	DA	89,90
NINJA - SHAD. O. DARKN. (09/98)	DA	89,90
POINT BLANK	KD	79,90
POINT BLANK INCL. GOON 45	KD	149,90
PREMIERE MANAGER 98	DA	94,90

ROAD RASH 3D	KD	89,90
SENTINEL RETURNS	KD	89,90
SHADOW GUNNER	DA	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
SUPER PANG COLLECTION	DA	89,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOMMY MAKINEN WORLD RALLY	KD	85,90
V 2000	KD	79,90
V-BALL	KD	85,90
VIGILANTE 8	KD	85,90
VR BASEBALL 99 (08/98)	DA	79,90
VS. VERSUS	DA	89,90
WARGAMES	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	DA	79,90
WRECKIN' CREW	DA	84,90
XENOCRACY	KD	85,90

!!! SONDERPREISE !!!

AYRTON SENNA CART DUEL 2	KD	39,90
BUST A MOVE 3	DA	39,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESTRUCTION DERBY 2 PLATINUM	KD	44,90
DYNASTY WARRIORS	DA	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
GOLDEN GOAL	DA	39,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO PLAT.	KD	44,90
JERSEY DEVIL	DA	49,90
W.D.K.	DA	49,90
MAGIC - THE GATHERING	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
MIDNIGHT RUN	KD	44,90
NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES	KD	44,90
NHL BREAKAWAY HOCKEY 98	KD	39,90
SNOWRACERS 98	DA	49,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	44,90
PÖRSCHER CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
POWERBOAT RACING	KD	39,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPEDOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

GAMES DES MONATS



Batman & Robin



Breath of Fire 3 Ltd. Edition



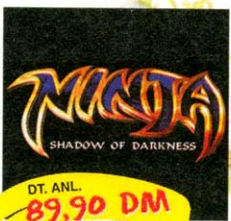
WWF Warzone (08/98)



C&C2: Gegenschlag



Constructor (09/98)



Ninja (09/98)



Hugo (08/98)



Tekken 3 (US/NTSC)



Wild 9's (09/98)



Moto Racer 2 (09/98)

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

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

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL Shop Darmstadt
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop 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

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
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA	149,90
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	DA	29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
SCHLÜSSELANHÄNGER GAME PAD	DA	18,90
TASCHE INCL. PAD + MEMORY CARD	DA	79,90
X-PODER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90

PlayStation

DUAL SHOCK™

PAL-Version

287,00 DM

DUAL SHOCK™ CONTROLLER

KOMPL. DT. **139,90 DM**

Formel 1 Platinum incl. Lenkrad + Pedale

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

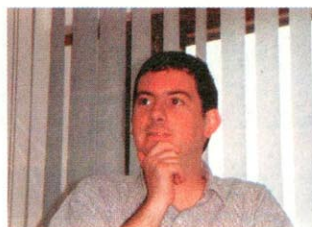
Alien Resurrection

Der vierte Teil der **Alien-Saga** wird pflichtbewußt für die **PlayStation** umgesetzt. Die Macher von **Argonaut** profitieren dabei vor allem durch den engen Kontakt zum Filmverleih **Fox International**

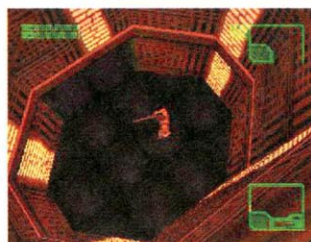
Filmmumsetzungen sind nach wie vor beliebt, da ein guter Name oftmals auch ein Garant für einen kommerziellen Erfolg ist. Leider bleibt aber häufig die Qualität auf der Strecke, weil den Programmerteams des öfteren die Zeit oder das nötige Geld fehlt, um eine vernünftige Filmadaption auf die Beine zu stellen. Bei **Alien Resurrection** (deutscher Filmtitel: **Alien 4 - Die Auferstehung**) profitierten die Programmierer von **Argonaut** jedoch von dem engen Kontakt zu **Fox Interactive**, der Videospiele-Abteilung des Filmverleihs, und von dem Umstand, daß man den Briten sehr viel Zeit gewährte. Aus diesen Gründen darf man eine ungewöhnlich atmosphärische Filmadaption erwarten, die sich sehr eng an das kinematische Vorbild anlehnt. So standen dem Team das Original-Drehbuch sowie Videobänder, die sämtliche Drehtage und Filmszenen dokumentieren, inklusive den Ausschnitten, die nicht den Weg bis in die fertige Filmversion geschafft haben, zur freien Verfügung. Des weiteren arbeitete sogar die **Fox Soundcrew** mit der von **Argonaut** zusammen. Um das kinematische Flair am besten einzufangen, entschied **Argonaut**, im Gegensatz zu **Acclaims Alien-Trilogie** oder dem angekündigten **Alien Vs. Predators**, die **Außenperspektive** zu verwenden. Das Spielprinzip wurde

betont geradlinig gestaltet, damit das Actionmoment ganz klar im Vordergrund steht. In der Rolle von **Ripley** oder vier anderen Charakteren aus dem Film erkundet Ihr die streckenweise klaustrophobischen und tristen **Korridorkomplexe**, um diverse Aufgaben zu lösen und schließlich den rettenden Ausgang zu nutzen. Jeder Held verfügt dabei über unterschiedliche Fähigkeiten, die Ihr ausnutzen müßt, um die vorgegebenen Missionen zu erfüllen. Natürlich erschweren heimtückische Aliens dieses Unterfangen, denen Ihr nur mit roher Gewalt beikommt. Doch aufgrund einer hohen künstlichen Intelligenz lassen sich die eleganten Monster nicht außer Gefecht setzen. Beispiel: Sobald Ihr einen einzelnen Alien angeschossen habt, verzieht er sich kurzerhand, um Verstärkung zu holen und dann erneut zuzuschlagen. Die einzelnen Levels sind übrigens sehr groß und zeigen wesentlich mehr als der Film. In einer Szene beispielsweise lauft Ihr über einen Rasen, während Ihr die verfolgenden Aliens nur durch geknickte Grashalme erkennt (da diese Szene der aus **Jurassic Park II** zu sehr ähnelt, wurde sie aus dem Film herausgenommen). **Fox** überwacht das Projekt sehr genau, vor allem wenn es um Detailfragen geht. So wünschte sich der Filmverleih, daß das ätzende Alienblut wie im Film große Löcher in die

Metallböden frißt oder plötzlich **Face-Hugger** aus den Alieneiern hüpfen. (Ulf S./Derek d.F.)



Jez San ist der Gründer des englischen Softwarehauses **Argonaut**, die sich nicht nur mit Software, wie beispielsweise **Croc**, sondern auch durch Grafik-Tools einen Namen gemacht haben



Die **Außenperspektive** arbeitete mit einer kinematischen Kameraführung



Treppen, Fahrstühle oder Abzweigungen - die Levels erfordern einen guten Orientierungssinn



Per Tastendruck kann man in lässiger Manier in unterschiedliche Richtungen ballern



Die finsternen **Korridorkomplexe** gepaart mit dem orchestralen Soundtrack sorgen für ein dichtes Alien-Ambiente

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

GEPLANT FÜR
Ende '98

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Alien Resurrection

Hersteller/Vertrieb: **ArgonautFox Int./Electronic Arts**
Schwierigkeitsgrad: **k.A.** Levels: **10+**



„Actiongeladene Alienhatz, die sich stark an Filmvorbild anlehnt“

SONDERANER KRAHNZ SERVICE: IHRE BESTELLUNG WIRD BIS 20.00 UHR BESTELLT WARE VERLÄSST NOCH LEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER L. SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN (ZEITUNG SODAR PORTOFREI)*. NUTZEN SIE IHRE VORBESTELLSERVICE. SIND BEI IHRER ELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, EN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE ERUNG. DIE NACHLIEFERUNG KOSTET PORTOFREI*. BESTELLUNG NIMME BIS 20.00 UHR. SIE KONNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 DIN), DAS JEDER BESTELLUNG BEI LIEFERUNG MIT FRANKIERTEM UMSCHLAG UND ADRESSIERTEM BRIEF (DIN C5) ZURÜCKSCHICKEN. PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

THEO KRANZ VERSAND



DER VERSANDSPEZIALIST*

& LÄDEN

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

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
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ... 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95

CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHL.) ... 29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (INKL. PED.) 119,95
LENKRAD RACE LEADER 32/64 ... 99,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX und 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
5th ELEMENT (SEPT) ... 89,95
ACTUA TENNIS ... 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 ... 89,95
AIRONAUTS (AUG) ... 89,95
ALL STAR TENNIS ... 89,95
ALUNDRA ... 89,95
APOCALYPSE (AUG) ... 94,95



ARMORED CORE ... 89,95
ATLANTIS (SEPT) ... 89,95
AZURE DREAMS ... 89,95
BABY UNIVERSE (SEPT) ... 79,95
BATMAN UND ROBIN ... 84,95
BIO FREAKS (SEPT) ... 79,95
BLASTO (AUG) ... 79,95
BLAST RADIUS (AUG) ... 89,95
BLOODY ROAR - BEAST ... 84,95
BOMBERMAN WORLD (AUG) ... 79,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. (AUG) 109,95
BREATH OF FIRE 3 (AUG) ... 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 ... 89,95
BUST A MOVE 3 ... 59,95
CARDINAL SYN ... 69,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES ... 79,95
CIRCUIT BREAKERS ... 89,95
COLIN MCCRACKEN RALLY ... 89,95
COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95
COM. & CON. GEGENSCHLAG (SEPT) ... 89,95
CONSTRUCTOR (SEPT) ... 89,95
CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95
CRIME KILLER ... 89,95
CYBALL ZONE ... 89,95

Angebote des Monats



Forsaken 59,95 Cardinal Syn 69,95

DARK OMEN - WARHAMMER 2 ... 89,95
DEAD OR ALIVE ... 89,95
DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUNGEON ... 19,95



INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95

DIABLO ... 89,95
DODGEO ARENA (SEPT) ... 84,95
DREAMS (AUG) ... 89,95
DUKE RAIDER (SEPT) ... 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (SEPT) ... 99,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ... 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ... 89,95
FINAL FANTASY VII ... 99,95
FLOTTENMANÖVER (SEPT) ... 84,95
FORMEL 1 '97 ... 109,95
FORSÄKEN ... 59,95
FRENZY! ... 89,95



Breath of Fire 3 (Aug) 89,95 Gex 2 (Gex 3D) 74,95
Bio FREAKS (Sept) 79,95 Heart of Darkness 89,95

FUTURE COP (SEPT) ... 89,95
GEX 2 (GEX 3D) ... 74,95
GHOST IN THE SHELL ... 89,95
GRAN TURISMO ... 89,95
HEART OF DARKNESS ... 89,95
HUGO 1 (SEPT) ... 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 ... 89,95
JET RIDER 2 ... 79,95
KLONOA ... 89,95
KULA WORLD ... 89,95
LEGEND (SEPT) ... 89,95
LUCKY LUKE ... 89,95
MEDIÉVIL (OKT) ... 89,95
MEGA MAN 8 ... 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 89,95
MEN IN BLACK ... 89,95
MOTO RACER 2 (SEPT) ... 89,95
MOTORHEAD ... 89,95



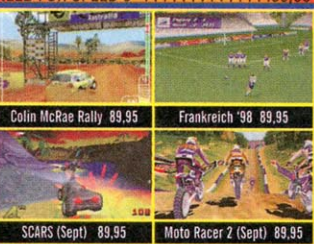
Hugo 1 (Sept) 89,95 Gran Turismo 89,95
Alundra 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95	POWERBOAT RACING	49,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
COMMAND & CONQUER - PT	44,95		
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95	RIDGE RACER REVOL. - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PT.	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	SKULL MONKEYS	44,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO-PT	49,95	SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
MASS DESTRUCTION	49,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
MOTOR MASH	59,95	TEST DRIVE 4	44,95
NASCAR '98	44,95	THUNDERHAWK 2 - PLAT.	49,95
NHL '98	49,95	TOCA TOUR. CAR - PT.(SEPT)	44,95
NOTE	59,95	TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
OLYMPIC GAMES	39,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95	V-RALLY - PLATINUM (SEPT)	49,95
PANZER GENERAL II	44,95	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95	X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	69,95

MR. DOMINO (AUG) ... 84,95
NBA LIVE '98 ... 89,95
NBA PRO '98 ... 99,95
NEED FOR SPEED 3 ... 89,95



NEWMAN HAAS RACING ... 89,95
NHL '99 (SEPT) ... 89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 ... 84,95
NINJA (OKT) ... 89,95
ONE ... 79,95
PANDEMONIUM 2 ... 84,95
PET IN TV (SEPT) ... 79,95



PHAT AIR SNOWBOARD RACING ... 89,95
PITFALL 3D ... 89,95
PLANE CRACY (SEPT) ... 89,95
POINT BLANK ... 79,95
POINT BLANK INKL. GUN ... 154,95
PREMIER MANAGER '98 ... 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK ... 79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) ... 79,95
PUMA STREET SOCCER (SEPT) ... 89,95
RASCAL ... 89,95
RAYMAN 2 (SEPT) ... 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 114,95
ROAD RASH 3D ... 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) ... 89,95
SCARS (SEPT) ... 89,95
SENTINEL RETURNS ... 89,95
SHADOW GUNNER (AUG) ... 94,95
SPICE WORLD ... 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!



C&C: GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95

SUPERCROSS '98 (JER. McGRATH) ... 84,95
SUPER PANG COLLECTION ... 89,95
THEME HOSPITAL ... 89,95
TOMB RAIDER 2 ... 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 ... 19,95
TOMBI (AUG) ... 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY ... 89,95
TOTAL NBA '98 ... 79,95
TREASURES OF THE DEEP ... 89,95
UBIK (SEPT) ... 99,95
V-BALL ... 89,95
VIGILANTE 8 ... 89,95
VIPER ... 89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT) ... 89,95
VR BASEBALL '99 ... 79,95
VS. (VERSUS) ... 99,95
WARGAMES ... 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 ... 79,95
WCW NITRO ... 99,95
WILD ARMS (AUG) ... 79,95
WILD NINE'S (SEPT) ... 89,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL ... 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 ... 79,95
WRECKING CREW ... 99,95
WWF WARZONE (AUG) ... 79,95
XENOCRACY ... 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER (AUG) ... 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) ... 89,95



TOCA Touring Car (Sept) 44,95 V-Rally (Sept) 49,95
Command & Conquer 44,95

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

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

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



Nicht nur an Bord der Station trifft Ihr auf **Personen**. In den Dialogen erfahrt Ihr nützliche Dinge, die Euch bei Eurer Suche helfen werden

Auf den Spuren von Mark Harris

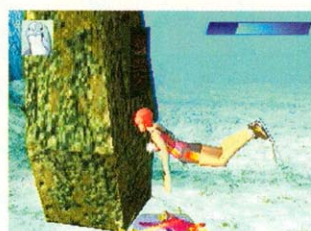
b.i.u.e. Legend of Water

Die japanische **Softwareschmiede Hudson** schickt Euch auf den **Grund des Ozeans**.

Bei der Suche nach einer **vergessenen Zivilisation** hilft Euch nur Euer Verstand und der clevere Delphin **AI**

Nicht nur die Aussagen von Tiefseewissenschaftlern, sondern auch Filme wie *Abyss* oder *2000 Meilen unter dem Meer* zeigen, daß die Weltmeere noch viele Geheimnisse verbergen. Tausend Fragen gilt es zu beantworten: Wo liegt das legendäre Atlantis? Gibt es Seeungeheuer und Meerjungfrauen? Liegt die Zukunft der Menschheit am Grund der Meere? Die japanische Softwareschmiede Hudson hat sich dieser Probleme

angenommen und schickt Euch als liebliches Japano-Girl Maia auf die Suche nach einer lange verschollenen Zivilisation. Ob Ihr Mark Harris, dem Mann aus Atlantis, begegnen werdet, ist fraglich, kann aber natürlich geschehen. Eure Suche beginnt auf einer Forschungsstation mitten im Ozean. Hier trifft Ihr auf eine ganze Reihe von **Personen**, die Euch in langen Gesprächen das alltägliche Seemannsgarn auftischen und Euch auch mit hilfreichen Infor-



Unter die Lupe genommen: Zunächst schwimmt Ihr an die Säule heran und schaut, ob irgendwelche Besonderheiten zu sehen sind. Via Knopfdruck lassen sich dann auch spezielle Bereiche untersuchen



mationen versorgen. In den zahlreichen Räumen der Station bewegt Ihr Euch nicht frei, sondern könnt nur an bestimmte, vorgegebene Stellen laufen. Dort führt Ihr dann zum Beispiel Untersuchungen durch, benutzt Gegenstände oder aktiviert eine Maschine. Benutzt Ihr Euren Computer-Terminal, lassen sich gefundene Gegenstände ganz einfach untersuchen, Rätsel lösen und andere Informationen abrufen. Was beim Umherlaufen in der Station gut gelöst wurde, das ist die **Map-Funktion**: Hier gelangt Ihr ohne große Verzögerung schnell von einem Ende zum anderen. Der zweite Teil des Games besteht natürlich darin, in das kühle Naß zu springen und sich auf die Suche nach neuen Informationen und Gegenständen zu begeben. Unter Wasser habt Ihr im Gegensatz zur Forschungsstation volle Kontrolle über die junge Heldin. Ausgerüstet mit optimaler Tauchausrüstung geht es auf Entdeckungsreise,

bei der Ihr immer von Eurem treuen Freund, dem Delphin AI, begleitet werdet. Über ein **Optionsmenü** habt Ihr eine bedingte Kontrolle über den intelligenten Flipperverschnitt. So laßt Ihr ihn zum Beispiel den Grund des Meeres absuchen, schickt ihn in eine enge dunkle Höhle, oder er hilft Euch, Gegenstände zu bewegen. Eure Möglichkeiten unter Wasser beschränken sich nicht nur aufs Umherschwimmen, sondern Ihr müßt Gegenstände, wie zum Beispiel Ruinen oder Schiffswracks, erkunden oder auch einen Taucher aus einer lebensbedrohlichen Situation retten. Euer Kollege ist nämlich von einem Stein überrollt worden und hängt fest. Zusammen mit AI befreit Ihr ihn. Mittels der Kammerataste habt Ihr immer einen guten Überblick über Eure unmittelbare Umgebung. Weiterhin läßt sich durch Drehen und Zoomen der Blickwinkel in fast jede gewünschte Position bringen. (Frank F.)

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

GEPLANT FÜR
K.A.

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO b.i.u.e. Legend of Water

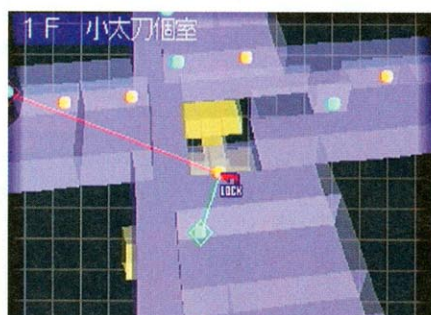
Hersteller/Vertrieb: Hudson/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 5



"Gutes Adventure, aber ohne gute Japanisch-Kenntnisse läuft mit der Importversion kaum etwas"



Während Eurer Ausflüge in die Unterwasserwelt könnt Ihr im **Optionsmenü** AI verschiedene Befehle geben, die Euch oft helfen



Die **Map-Funktion** ist sehr gut geraten. Sehr einfach gelangt Ihr von Ort zu Ort und seht, welche Bereiche noch verschlossen sind



Der Taucher ist unter einem Felsbrocken eingeklemmt. Bevor AI hilft, den Stein wegzurollen, müßt Ihr ihm den entsprechenden Befehl geben

Bretter, die die Welt bedeuten

Psybadek

Mit ganz **großen Schritten** nähert sich **Psygnosis'** außergewöhnlicher **Geschicklichkeits-Cocktail** der Vollendung, wobei die jüngste Version noch einige **Fragen** offen läßt

Das neueste Baby von Psygnosis' Vorzeige-Designer Andy Satterthwait ist ein ebenso ungewöhnliches wie facettenreiches Geschicklichkeitsspiel, das man nur schwer in eine Schublade stecken kann. Im Mittelpunkt stehen die beiden schicken Teenager Mia und Xako, die auf ihren futuristischen Hoverdeks durch ein Potpourri aus Halfpipes, Renn- und Stunt-Kursen flitzen, um den Schlimmling des Spiels, Krakken, das Handwerk zu legen. Um es gleich vorweg zu nehmen, Psybadek vereint sehr viele Genres mit einem gewöhnungsbedürftigen Spiel Aufbau und ist aus diesem Grund kein Spiel, bei dem man ohne Vorkenntnisse so einfach loslegen kann. Zu Beginn findet Ihr Euch wahlweise mit einem der beiden Knirpse in einer Halfpipe wieder, an deren Ende sich insgesamt fünf Warpfelder befinden, die Euch jeweils zu einer Welt mit einer anderen Thematik führen. Die meisten **Warpfelder** entpuppen sich jedoch schnell als Sackgassen, da man zunächst einmal Levels erfolgreich absolvieren muß, ehe sich weitere Warpfelder öffnen. Die einzelnen Levels bieten, wie bereits erwähnt, sehr viel Abwechslung. Meistens durchquert Ihr mit geschickten Hüftschwüngen die Halfpipe-Pisten, sammelt Power Ups ein, weicht bzw. überspringt Barrikaden oder vernichtet mit einer Stunt-Technik die zahlreichen Widersacher. Letzteres gestaltet sich durch ein kompliziertes Timing jedoch noch sehr schwierig. Zwischendurch taucht Ihr außerdem in **Bonuslevels** ab,



Die **Bonuslevels** sind teilweise recht schräg. In dieser Stage müßt Ihr zum Beispiel von einer kleinen Plattform aus Pinguine abschießen



Mit einem Stunt-Sprung vernichtet Ihr Widersacher, was allerdings momentan noch recht kompliziert ist



Auf einer Art Oberwelt befinden sich sämtliche **Warpfelder**, die zu den einzelnen Welten führen

die völlig unterschiedliche Aufgaben beinhalten. Ihr merkt schon: Rennspiel, Geschicklichkeit, Bonuslevels, bei Psybadek wird höchster Abwechslungsreichtum geboten. Da die Vorabversion je-

doch noch Feintuning vermissen läßt und auch die Kameraführung noch dringend überarbeitet werden sollte, bleibt abzuwarten, wie sich das Gesamtwerk letztendlich schlagen wird. (Ulf S.)

Action	•••	INFO Psybadek
Strategie	•••	
Abenteuer	•••	
Geschick	•••	
Simulation	•••	Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
		Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 40+
GEPLANT FÜR November		
ERSTER EINDRUCK gut		„Vielversprechender Genre-Cocktail für wagemutige Joypad-Akrobaten“

Created by David Braben

Ab Oktober



GROLIER INTERACTIVE

Groovy!!!

44

Earthworm Jim 3D

Auch **Jim**, der **Wurm im Kampfanzug**, bekommt endlich die **dritte Dimension** spendiert. Und zusätzlich ein Gehirntrauma, ausgelöst von einer **Kuh** auf einem **Skateboard**...



Seine bekannte Rennrakete hat der Wurm auch wieder dabei



Geheimnisvoll: Hier kann Jim die Weaponary-Welt betreten. Leider konnten wir diese in der sehr frühen Work in Progress-Version noch nicht öffnen



Die Levels der Filmwelt betritt Jim selbstverständlich durch den Eingang eines Megakinos

zählige Erinnerungsfetzen und unterbewußte Gedanken bahnen. Mit dabei ist selbstverständlich die handliche feuerrote Megawumme, mit welcher er sich seinen Weg durch obskure Gegnerscharen bahnt. Neben laufen, rennen, springen und klettern kann sich der kleine Kampfwurm neuerdings wie eine Kegelkugel abrollen und somit Gegnern ausweichen oder sie sogar umwerfen, und das mit feiner Analogpad- und auch Dual-Shock-Unterstützung. Seinen kleinen Kumpel Snott, der im zweiten Teil noch in Jims Rucksack verstaut war und stets als giftgrüne Klebehilfe bereitstand, konnten wir

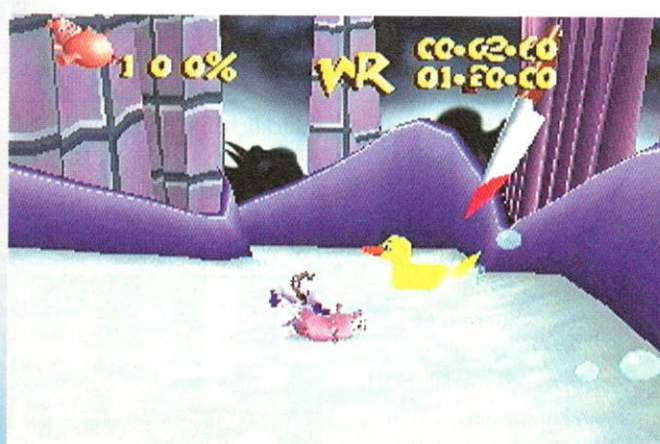
zwar in der uns vorliegenden Work-in-Progress-Version noch nicht ausmachen, aber alte Bekannte wie Evil Cat und Professor Monkey-for-a-Head werden auf alle Fälle in Erscheinung treten. Nun zu den Levels selbst, die auf fünf (Hirn-)Welten verteilt sind. Neben einer abgefahrenen Filmwelt, in welcher Jim allerlei Ärger mit Figuren aus der Horrorfilmwelt haben wird (und das natürlich in typischer Ich-nehm-dich-auf-die-Schippe-Manier), wird eine total verrückte Küchenwelt dabei sein. Jim wird nicht nur fertig gebratene Hähnchen bekämpfen müssen, nein, selbst der **King himself**, **Elvis**, wird als Reinkarnation bereitstehen und sich mit einer Menge sich im 70er Jahre Groove schüttelnden John-Travolta-Zombies herumärgern dürfen. Eine weitere Welt wird etwas mit Waffen und eventuell dem wilden Westen zu tun haben, mehr konnten wir noch nicht hierzu in Erfahrung bringen. Aber auf alle Fälle werden die einzelnen Abschnitte der Le-

So eine Kuh auf einem Skateboard kann einem wirklich den ganzen Tag vermiesen. Kaum kann das milchgebende Vieh Skateboard fahren, muß es schon losdüsen und den armen Jim bei einem Unfall unter sich begraben. Logo, daß so ein armer Wurm im Kampfanzug eine solche Attacke von bra-

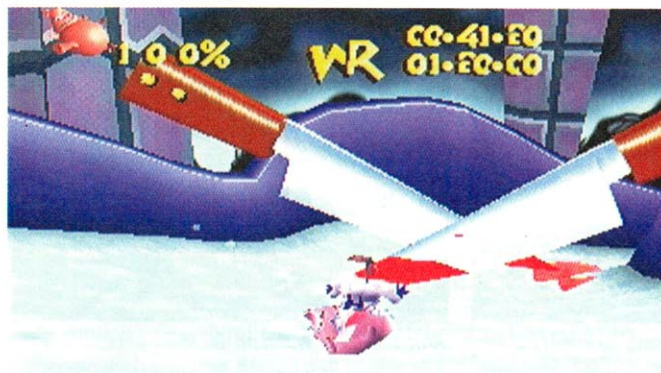
chialster Gewalt nicht schadloos überstehen kann. Fortan liegt der arme Jim im tiefsten Delirium und muß erst einmal wieder zu sich finden, jedoch nimmt dies einen längeren Zeitraum in anspruch. Als sein Alter ego irrt er in seinen eigenen Gehirnwindungen ziellos umher und muß sich den richtigen Weg durch un-



Der **King himself**, **Elvis**, taucht an verschiedenen Stellen auf. Einmal auf einem Friedhofsgewölbe und ein anderes Mal in einer Keksfabrik. Ob Jim unterbewußt den King verehrt?



Das bisher abgefahrenste, was zu sehen war, ist das Schweinesurfen. In Cool-Boarders-Manier schnappt sich Jim ein Schwein und surft auf diesem den Hang hinunter



Riesige Küchenmesser behindern Jim auf seiner Abfahrt auf einem Schwein über eine **gewundene Schneestrecke**. Mit einem schnellen Psycho-Film-Jingle kündigen sie sich jedoch an und mit einem Analogpad lassen sie sich auch prima steuern

vels immer wieder von lustigen Einlagen unterbrochen sein. Beispielsweise gibt es wieder ein heißes Rennen, bei welchem Jim seine bekannte Rennrakete einsetzt. Der bisherige Höhepunkt wird aber wohl das Schweinesurfen sein. In Cool-Boar-

ders-Manier hechtet Ihr eine gewundene Schneestrecke auf einem Schwein hinunter. Hindernisse in Form von überdimensionalen Küchenmessern kündigen sich dabei mit einem Sound, der den alten Psychostreifen entnommen ist, an. Aber auch Sei-



Der Humor und die Gags, die bei Jim jetzt schon zu sehen sind, müssen jemandem erst einmal einfallen. Links ein Horrorkino, in dem Katzen mit Eiern beworfen werden, welche vorher von Hühnern stibitzt werden, und rechts geht es zum Schweinesurfen

fenstücke und Badeentchen wollen geschickt umsurft werden. Ihr merkt schon, daß Earthworm 3D schon jetzt vor abgefahrenen Einfällen nur so strotzen wird und auch ein

wirklich wichtiges Element beinhaltet, und zwar die schwierigste aller Turnübungen überhaupt, die da heißt: Sich selber auf den Arm zu nehmen. (Uwe K.)

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Earthworm Jim 3D Hersteller/Vertrieb: Interplay/Acclaim Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 5 Welten GEPLANT FÜR 1999 ERSTER EINDRUCK sehr gut „Earthworm Jim 3D steht auf unserem persönlichen MUSS-ICH-HABEN-ZETTEL schon jetzt ganz oben“
---	--

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
+ PSX Cheat Catridge 369.95
PSX mit Umbau* + Cooler 399.95
+ PSX Cheat Catridge 409.95
1M Memcard + Pad + RGB +39.95

!! mit voller Garantie !!

1 Meg Memory Card	19.95
8 Meg Memory Card	39.95
72 Meg Memory Card	89.95
XPLODER Cheat Catridge	79.95
RGB + Audio + Gcon Kabel	39.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Link Kabel	19.95
Antennen Adapterkabel	29.95
Pad-Verlängerungskabel	19.95
PSX Multi Tap	64.95

PSX CHEAT CATRIDGE
Die CD-Version mit aktuellen Cheats für deine Playstation. **29.95**

XPLODER CHEAT CATRIDGE
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Speichert bis zu 10.000 Cheat's, mit neuester Software Version **79.95**

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

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

Standard Controll Pad	24.95
Sony Dual Shock Analog Pad	54.95
Arcade Stick Interact	79.95
Programm Pad Interact	69.95
Tasche + Pad + Memory Card	89.95
NeGcon Pad	79.95
Spezialized Joystick	99.95
Scorpion Light Gun	79.95
LaserGun with Redlight	89.95
Sony Maus incl. Pad	54.95

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

PLAYSTATION MOVIE CARD
Ermöglicht das Abspielen von Video CD's VCD V1.0 - V2.0, Plug and Play... **199.95**

V3-RACING WHEEL
129.95

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

DUAL SHOCK ANALOG PAD
Solange Vorrat reicht **39.95**

BIO FREAKS	84.95
FORMEL 1 98	109.95
POINT BLANK	94.95
AZUR DREAMS (US)	119.95
WING OVER 2	94.95
WCW WARZONE	74.95
FINAL FANTASY TACTICS (US)	109.95
BATMAN & ROBIN	84.95
ARMORED CORE	94.95
DAS FÜNFTE ELEMENT	99.95
MR. DOMINO	99.95
XMEN VS. STREET FIGHTER	104.95
HUGO	99.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
GRANSTREAM SAGA (US)	119.95
METAL GEAR SOLID (jpn)	129.95
WAR GAMES	94.95
MOTO RACER 2	94.95

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

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
94.95

Tekken 3
us **119.95**

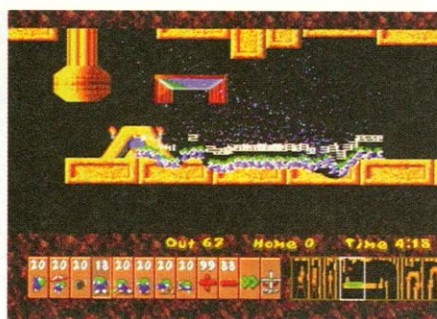
NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für 60 CD's mit Beschützungindex und automatische Auswertung der CD's **49.95**

RACING-PAKET
GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preisstartz..... **199.95**

Alle vorstehenden Preislisen verlieren Ihre Gültigkeit. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. * für US + Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 12.9%



Sanft und schadlos führt der Weg des Miners nach unten, wo er dann noch einen waagerechten Gang graben muß



Habt Ihr einen Level verdummt, so könnt Ihr ihn mit einem netten Effekt beenden: Mit der Atom-bombe sprengt Ihr alle Lemmings in die Luft



Arbeitsteilung: Während der Stopper-Lemming den ganzen Rest aufhält, schickt Ihr einen anderen nach rechts, der den Weg zum Ausgang öffnet

Oh no! Many more

Lemmings

Wir alle kennen und lieben die kleinen **Nager** mit den grünen Haaren. Und da das auch **Psygnosis** weiß, ist eine **Lemmings-Kollektion** in Arbeit

Wenige Spiele faszinieren über lange Zeit. Doch eines gehört definitiv dazu: Lemmings. Die Hatz mit den Selbstmordkandidaten ist einer der wenigen richtigen Klassiker, die der Markt bietet. Also hat es sich Psygnosis in den Kopf gesetzt, Lemmings und das Erweiterungsset Oh No! More Lemmings als eine Oldie-Kollektion herauszubringen. Durch gut und gerne 200 Levels müßt Ihr eine von Level zu Level verschiedene Anzahl der grünhaarigen Nager zum Ausgang geleiten, bis sie im Himmel eintreffen. Dabei müßt Ihr Fallen umgehen, Gänge

durch Berge buddeln, Brücken über Abgründe errichten und Lemmings von hohen Felsen ins Tal geleiten. Die Selbstmörder persönlich helfen Euch dabei: Ihr könnt je nachdem, was Ihr benötigt, bestimmte Aufgaben an die wuselnde Masse weitergeben. Es gibt **Stopper**, bei denen der Rest der Meute einfach kehrt macht und in die andere Richtung zurückmarschiert. Dann habt Ihr Kletterer und Fallschirmspringer, die einen Felsen hochklettern und auf der anderen Seite sanft zu ebener Erde getragen werden. Ihr könnt natürlich auch durch den Berg durch. Ob die

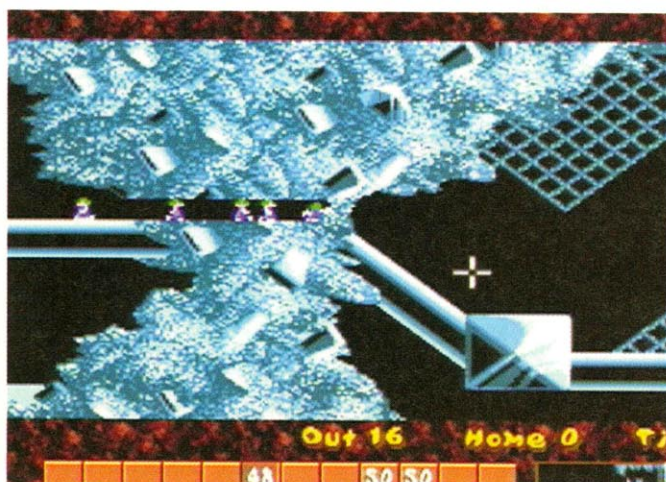
Miner sich dabei gerade, schräg nach unten oder senkrecht hinunter graben, bleibt Euch überlassen. Sprenger dürfen nicht fehlen. Nach fünf Sekunden opfern sie ihr Leben für den Trupp. Sprenger sind besonders wichtig, da Stopper nur verschwinden, wenn sie in die Luft gejagt werden. Zu guter Letzt haben die Lemmings noch Brückenbauer im Angebot, mit denen Ihr beispielsweise diverse Löcher im Boden und zu hohe Vorsprünge überwinden könnt. Dabei werden Euch allerhand Steine in den Weg gelegt. Allzu vorwitzige Lemmings tragen ihren übrigen Teil dazu bei, so daß Ihr wieder lernt, von Herzen zu fluchen. Das wer-



Habt Ihr keine andere Möglichkeit, einen Felsen zu umgehen, muß eben einer der Lemmings hochklettern

det Ihr wohl besonders ausgiebig tun, wenn Euch ein einziger Lemming zuviel verlorengegangen ist. Trotz veralteter Grafik und antikem Spielprinzips scheint der Spielspaß dieses Klassikers ungebrochen, zumal Ihr mit der Maus spielen könnt. Letztendlich wird der Preis von 59,- DM viele Käufer anlocken. (Uwe K.)

Action	...	INFO Lemmings Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer Levels: 200
Strategie	..	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
GEPLANT FÜR November		
ERSTER EINDRUCK		
gut		„Trotz des Alters und der antiquierten Grafik bietet Lemmings einen ungebrochenen Spielspaß“



Wenn es nirgendwo weitergeht, dann helfen nur noch die **Miner**, die sich wie Wühlmäuse durch den Boden buddeln



Die Lemmings laufen immer geradeaus. Einzig **Stopper** und Wände können sie zum Umkehren bewegen

No one can stop

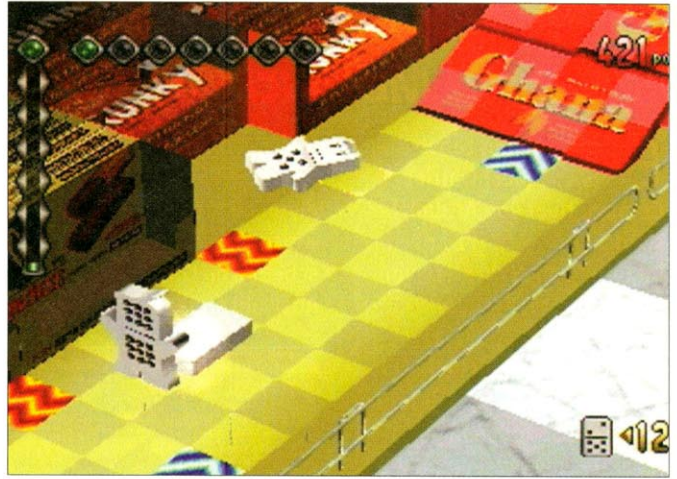
Mr. Domino

Das Leben eines **Dominosteines** ist alles andere als einfach, wenn er über seine Tischwelt wandert.

Das ist zumindest die Ansicht der **JVC-Entwickler** in ihrem neuesten **Puzzlespiel**

Ziemlich ungewöhnlich, was sich JVC hier ausgedacht hat: Ihr steuert einen Dominostein durch eine isometrische Welt, die wie ein Spielbrett aussieht. Dabei gilt es, eine bestimmte Anzahl Buttons auszulösen. Doch das

Knöpfchendrücken ist nicht ganz so einfach, wie Ihr Euch das vorstellt: **Mr. Domino** läuft nämlich im Kreis. Während er in der ersten Runde einen Dominostein vor den Button stellt, müßt Ihr in der nachfolgenden Runde das hingestellte Steinchen umrennen. Dieses fällt und der Knopf wird ausgelöst. Nach einer kurzen Sequenz, in der eine Art Kettenreaktion gezeigt wird, landet meist ein Hindernis auf dem Spielfeld, dem Ihr zusätzlich ausweichen müßt. Habt Ihr nun alle Schalter gedrückt, so ist bereits einer der zehn Levels geschafft. Es warten neben



Erwischt! **Mr. Domino** ist gegen den vorher hingestellten Stein gerannt und hat damit den Schalter gedrückt

mehreren Schwierigkeitsstufen auch verschiedene Spielmodi, wie ein Time Trial

auf Euch. Als zusätzlicher Anreiz sind überall Bonuslevel versteckt. (Uwe K.)



Habt Ihr ein Knöpfchen ausgelöst, so wird eine Kettenreaktion gezeigt, an deren Ende ein Gegenstand - wie hier der Würfel - auf dem Spielbrett landet

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation	INFO Mr. Domino Hersteller/Vertrieb: JVC/Virgin Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 10 und Bonuslevels
GEPLANT FÜR September ERSTER EINDRUCK dürftig	  „Ungewöhnliches Spiel ohne echte Herausforderung“



CONTROLLER PLUS SE

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



REAL ARCADE GUN

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



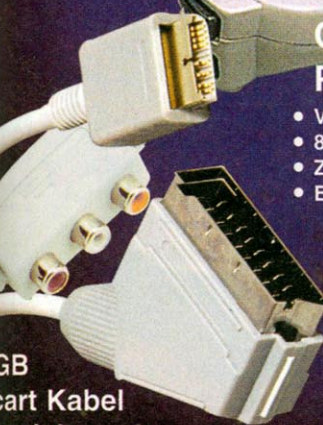
MEMORY CARD

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



MEMORY CARD PLUS

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



Scart Kabel Spezial

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

JOY TECH GERMANY

Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

Epochale Mechschlachten

Es gibt auch ein Leben abseits von **Mechwarrior**. **Carnage Heat** von Artdink beispielsweise gehört zu den erfolgreichsten Vertretern von futuristischen Roboter-schlachten. Bei der Fortsetzung **Carnage Heat Zeus** soll es nun wesentlich komplexer zugehen. So hat man als Mech-Jockey diesmal die Möglichkeit, **Overkill Engines** an die Front zu schicken. Es handelt sich dabei um führer-

lose Kampfro-boter, die Ihr zwar nicht direkt kontrolliert, ihnen aber einen Auftrag zuweisen könnt. 20 unterschiedliche OKEs sollen zur Auswahl stehen.



Namcos Softwarepläne

Der Softwaregigant **Namco** verlautbarte vor kurzem seine groben Softwarepläne für Japan. Das RPG **Tales of Phantasia** ist für diesen Dezember geplant. Die Fortsetzung der Jetschlacht **Ace Combat 3** (Arbeitstitel) ist derzeit in der Entwicklung. Bei **Kosodate** handelt es sich um ein einfallsreiches Denkspiel. Bei **Smash Court Tennis 2** wird auf humoristische

Art und Weise der Tennisschläger in die Hand genommen. Außerdem ist noch ein bislang unbekannter Light-gun-Shooter geplant. Das größte Rätsel ist jedoch ihr brandaktuelles Rennspielprojekt, von dem es zwar schon geniale Screenshots, aber noch keinen Namen gibt. Vermutlich handelt es sich um einen weiteren Racer aus der **Ridge-Racer-Serie**.

namco

Kurioses aus Fernost

Auffällig unauffällig ist die neuartige Blechdosen-Kamera aus dem fernen Osten. Ein Knopfdruck genügt, und schon entpuppt sich der vermeintliche

Durstlöscher als vollwertige Auto-Focus-Kamera - cool!

Chart Attack Japan

- ① (-) Decotra-Densetsu
- ② (-) XI
- ③ (1) Winning Eleven 2 WC France '98
- ④ (-) Double Cast
- ⑤ (-) Diablo



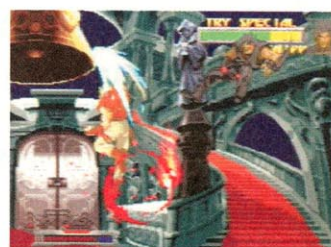
Final-Fantasy-Film

Neben Tomb Raider wird es auch einen abendfüllenden Spielfilm rund um die **Final-Fantasy-Saga** geben. Im Gegensatz zu Laras Abenteuer handelt es sich, ähnlich wie bei **Toy Story**, um einen 100%ig computergerenderten Film. Die ersten Bil-

der demonstrieren jedoch eindrucksvoll, daß es sich keineswegs um den infantilen Anime-Stil handelt. Statt dessen wirken sämtliche Charaktere und Locations erwachsen und erstaunlich real. Selbst feinstes Mimen-spiel soll an den extrem de-

2D-Prügelkost vom Feinsten

Flache Comic-Keilereien sind mittlerweile eigentlich eine reine **Capcom/SNK-Domäne**, doch vor kurzem sorgte der Fighter **Guilty Gear** von dem bis dato völlig unbekannten Programmiererteam **Neo Blood** für Aufsehen. Das Spiel bietet alles, was ein richtig guter 2D-Klop-per braucht: zehn interessante Charaktere, geschmeidige Animationen, ein flottes Gameplay sowie ein raffiniertes **Combo-System**. **Guilty Gear** spielt sich exzellent



und kann locker mit den **Capcom**-Titeln mithalten. Vielleicht kriegt das auch hierzulande jemand spitz, so daß **Guilty Gear** auch uns Germanen eines Tages begeistern wird?

Beat 'em Up skurril

Fighting Force erhält zumindest im Land der aufgehenden Sonne eine bizarre Konkurrenz. Bei **Rising Zan** von **Wave System** werden stolze Samurai einfach in den Wilden Westen verfrachtet und fertig ist die wüste Keilerei der Marke **Samuraischwert** gegen blaue Bohnen. Sechs scrollende Levels müssen die tapferen Schwertkünstler absolvieren, bis sie endlich wieder japani-

schen Kaisertee schlürfen dürfen. **Skurril**, aber dennoch durchaus interessant.



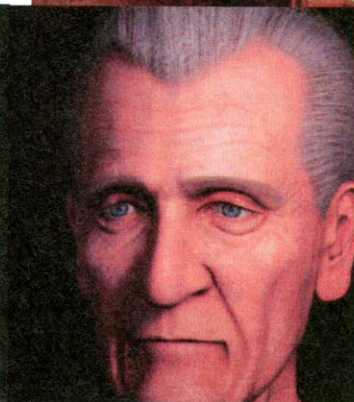
Makabere Zombie-Show

Das videospieleverrückte **Nippon** ist um eine weitere Attraktion reicher. Im **Expoland**, einem Freizeitpark in Osaka, wurde vor kurzem die **Biohazard-Nightmare-Show** eröffnet, frei nach dem indizierten Horror-Adventure von **Capcom**. Der wagemutige Besucher durchkämmt dabei ein zweistöckiges Gemäuer, in dem er auf allerlei übel zugerichtete Zombies, Fallen und andere

Grusel-Special-Effects trifft. Nur etwas für Menschen mit einem starken Nervenkostüm.



taillierten virtuellen Gesichtern ablesbar sein. Daß die Grafiker von **Squaresoft** ihre Arbeit beherrschen, haben sie ja schon des öfteren bewiesen. Bleibt nur zu hoffen, daß dieser Streifen auch einen deutschen Verleiher findet.



RPG-Granaten aus Fernost

Neben Final Fantasy VIII kündigen sich noch zwei weitere Rollenspielhammer an. So gibt es endlich erste Screenshots zu Konamis **Suikoden II** zu bewundern, dessen erster Teil sich in Deutschland recht großer Beliebtheit erfreute. Leider gibt es noch keinerlei nähere Informationen zu diesem Titel, die komplett überarbeitete Render-Grafik sieht jedoch etwas erwachsener aus als die des Vorgängers. Ob und wann das



Epos nach Deutschland kommen wird, steht derzeit noch in den Sternen. In Japan gilt die **Dragon-Quest-Serie** als größte Konkurrenz zu Final Fantasy. Der mittlerweile siebte Teil wird jetzt schon in japanischen Fachmagazinen ausführlich besprochen. Die Grafik bietet im Gegensatz zu Final Fantasy VIII nach wie vor noch Knuddel-Charaktere, während das dreidimensionale Umfeld mit extrem detaillierten Oberflächentexturen überzogen wurde. Leider, leider dürfte auch dieser Teil der Dragon-Quest-Saga nicht den Weg bis nach Deutschland finden. Das gleiche Schicksal könnte auch Atlus' **Thousand Arms** ereilen, dem Fachleute sehr große HITCHancen einräumen. Doch sind wir einmal optimistisch...

Noch mehr Namco-Oldies

Nachdem Namcos fröhliche Oldie-Parade hierzulande mit Museum Vol. 1 bis Vol. 5 abgeschlossen wurde, geht die Neuauflage von Arcade-Veteranen unvermindert weiter. Nach dem exotischen Encore-Ableger kommt in Japan demnächst **Namco Anthology 2** auf den Markt, vollgepackt mit einer Reihe

von weiteren Spielhallen-Oldies. Mit von der Partie ist unter anderem **Namco Golf** sowie das comicartige Jump&Shoot-Vergnügen **The Legend of Valkyrie**, dessen erster Teil bekanntlich auf Namco Museum Vol. 5 erschienen ist. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist derzeit nicht vorgesehen.



Wir, ein Tochterunternehmen der Gong-Gruppe und Deutschlands führender Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine, 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 flotten Schreibstil zu beschreiben.

Sollte Ihnen die ausgeschriebene Stelle zusagen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben und Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an:



COMPUTEC Verlag, z. Hd. Uwe Kraft
Franz-Ludwig-Straße 9, 97072 Würzburg
Tel.: 0931/78 42 51-4, Fax: 0931/78 42 51-5

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

**Neu- und
Gebraucht-
Spiele**

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Sony PlayStation:

Alundra	D neu	89,90
Armored Core	D neu	89,90
Cardinal Syn	D neu	85,00
Circuit Breakers	D neu	89,90
Colin McRae Rally	D neu	89,90
CyBall Zone	D neu	89,90
Everybody's Golf	D neu	79,90
Frankreich 98 (die WM)	D neu	89,90
Ghost in the Shell	D neu	89,90
Heart of Darkness	D neu	94,00
Kula World	D neu	89,90
Men in Black	D neu	89,90
Premier Manager 98	D neu	89,90
Spice World	D neu	59,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
Treasures of the Deep	D neu	88,00
WarGames	D neu	89,90

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

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

WCW Nitro	D neu	89,90
World League Soccer 98	D neu	79,90
Wreckin' Crew	D neu	89,90
Xenocracy	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

PlayStation (m. Dual Shock)	neu	289,90
PlayStation (Value Pack)	neu	333,00
Analog Controller	neu	59,90
Game-Boy-Emulator	neu	99,90
Lenkrad (mit Rumble-Effekt)	neu	149,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	29,90
Multi Tap (6 Spieler Adap.)	neu	39,90
PSX-Schlüsselanhängen	neu	5,90
RGB-Kabel (mit Audio)	neu	29,90
Xploder	neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
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,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Horror-Figuren im Kinderzimmer

Nachdem Videospiele immer saloonfähiger werden, ist es nicht verwunderlich, daß die Spielzeugindustrie sich in jüngster Zeit sehr stark um Lizenzen bemüht. Die US-Firma **Toy Biz** hat am schnellsten geschaltet und bringt gleich fünf Sets mit **Resident-Evil-Figuren** heraus. Mit von der Partie sind

unter anderem **Jill Valentine**, der Obermottz Tyrant sowie allerlei Zombie-Gestalten. Sämtliche Figuren verfügen über zum Teil recht schräge Aktionsmöglichkeiten. Beispielsweise kann Jill per Bazzoka-Beschuß den Torso einer Riesenspinne zersprengen, woraufhin zahlreiche Mini-Spinnen durch die

Luft fliegen. Die Firma **Maro Stuttgart** vertreibt diese Ekel-Figuren zum Set-Preis von jeweils **39,95 DM**. Bestellnummer ist die **0711/956 11 30**.



Chart Attack

USA



- ① (-) Grand Theft Auto
- ② (1) Gran Turismo
- ③ (-) MK 4
- ④ (5) Tekken 3
- ⑤ (2) Road Rash 3D

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

Für **Acclaim** gehört **WWF Warzone** zu den erfolgreichsten PlayStation-Titeln in den USA überhaupt. Bereits nach kurzer Zeit stieg der Titel bis ganz nach oben in den Verkaufcharts.

Das Action-Epos **Apocalypse** mit **Bruce Willis** in der virtuellen Hauptrolle erhält mit der Rockformation **Smashing Pumpkins**, die Songs zum Soundtrack beisteuern wird, eine weitere prominente Unterstützung.

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

Konkurrenz für Psybadek?

Nach **Snowboard-Simulationen** scheinen auch futuristisch angehauchte Hoverboard-Spiele immer mehr in Mode zu kommen. Der gravierende Unterschied gegenüber dem Snowboard: Das **Hoverboard** gleitet auf einem Luftkissen und kann daher auch auf normalen Straßen pfeilschnell da-

hinschweben. Spielerisch sind beim neusten Ableger dieses Genres **Streak**, das noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen wird, dennoch die Parallelen gegenüber **Cool Boarders & Co** nicht zu übersehen. Im Kampf gegen eine aggressive Konkurrenz müßt Ihr nicht nur den Parcours möglichst schnell absolvieren, sondern auch in streckenweise düsteren Tunnelpassagen spektakuläre Stunts hinlegen. Auch wenn das Spiel in technischer Hinsicht noch nicht viel hergibt, könnte im Spielprinzip eine Menge Potential stecken.



Witziger Amoklauf

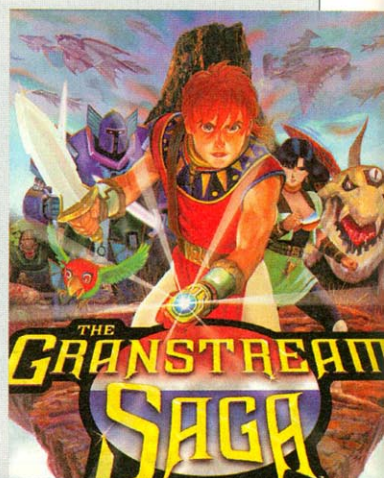
Immer wieder verschoben und zeitweise sogar völlig auf Eis gelegt, stehen die Karten für ein Release des witzigen Rennspiels **Running Wild** zumindestens in den Vereinigten Staaten sehr gut. Bei diesem comicartigen Genre-Cocktail der Firma **Universal Interactive Studios** seid Ihr mit einem animalischen Dauerläufer auf mit zahlreichen Fallen gespickten Rundkursen unterwegs. Das spielerische Ziel ist dabei so simpel wie hektisch: Durch reaktionsschnelle Manöver

müßt Ihr nicht nur die Barrikaden überwinden, sondern auch die lästige Konkurrenz geschickt austricksen. Die Firma **989 Studios** hat den Vertrieb übernommen und hat den US-Veröffentlichungstermin für Ende Oktober anvisiert. Über einen deutschen Release ist derzeit nichts bekannt.



Abenteuerlust leicht gemacht

Wer sich bereits durch die US-Version des recht knackigen Rollenspiels **The Granstream Saga** wühlt, kann sich kompetente Schützenhilfe in Form eines umfassenden Lösungsheftes zulegen. Das komplett farbige Buch enthält detaillierte Karten, Strategietipps für die schweren Kämpfe sowie eine komplette Übersichtsliste aller Gegenstände. Das Buch kostet **39,- DM** und ist bestellbar bei dem Versandhandel **Galaxy**, Telefonnummer **089/760 51 51**.



Skate or Die!

Noch ein Rennspiel aus der Kategorie **Snowboard & Konsorten**. Bei **Street Boarders** von der Firma **Microcabin** seid Ihr zur Abwechslung jedoch mit einem **Skateboard** auf dem harten Asphalt oder in Halfpipes unterwegs. Die

unterschiedlichen Spielmodi bieten Euch dabei zwei Alternativen: Entweder fahrt Ihr wie gewohnt gegen die Uhr oder müßt im Stunt-Modus durch spektakuläre Sprünge möglichst viele Punkte kassieren. In den Staaten soll die interessante Skateboardhatz am **22. Oktober** erscheinen.

Neue Schüttelerlebnisse

Wer auf das atmosphärische Durchschütteln beim Videospiele steht, kann dieses Erlebnis durch zwei weitere Geräte noch intensivieren. Beim **Sun! Jolt Pak**



Vibrator wurde die Rüttel-einheit quasi aus dem Pad herausgezogen und mit einem Armband versehen. Um das Handgelenk gebunden, kommen die Vibrationen im wahrsten Sinne des Wortes

noch hautnah rüber. Das Gerät ist mit **24,95 DM** recht preiswert und zu beziehen bei **Sunflex**, Telefonnummer **02352/95 33 50**. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, kann sich zusätzlich den **Interactor-Rucksack** im Vertrieb von **Dataflash** umschnallen, um den ultimativen Rüttel-effekt zu erleben. Beide Geräte werden wir im nächsten Peripherie-Test genauer vorstellen.



Zocken, bis die Hände vibrieren

Gleich zwei neue Pads mit dem immer beliebter werdenden Schüttel Effekt machen seit kurzem dem Dual Shock Controller Konkurrenz. Der **Dual Jolt** (59,- DM) von der Firma **Joytech** sieht dem Original-Pad sogar nahezu 100%ig ähnlich, bietet jedoch eine gut versteckte Dauerfeuer-Funktion und ist in vier farblichen Variationen erhältlich (grau, schwarz, weiß,



rot). Das Pad wird in Deutschland durch die Firma **Dynatex** vertrieben. Den völligen Durchblick hat man hingegen bei dem transparenten Modell des **Double Shock Analog Controllers** des Herstellers **Sun!**. Mit gerade einmal **39,95 DM** ist dieses Dual-Shock-Controller-Plagiat der derzeitige Preisbrecher unter den Schüttelpads. Das Gerät könnt Ihr bei **Sunflex** unter der Telefonnummer **02352/95 33 50** bestellen. Natürlich unterziehen sich sämtliche Kandidaten demnächst dem unvermeidlichen Härte-test.

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

Wer die Toptitel der letzten E3-Messe einmal „live“ erleben möchte, sollte sich das E3-Videoband 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** werkt 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**.

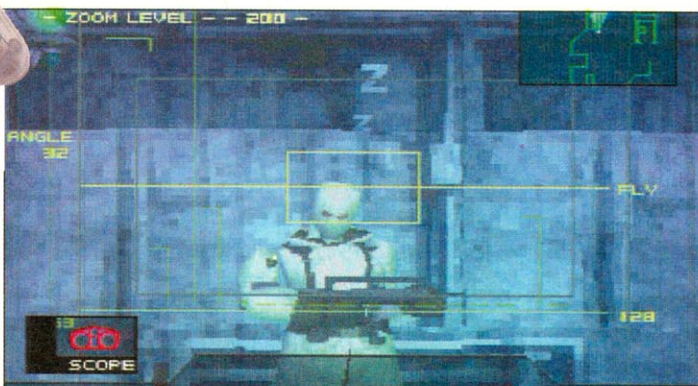
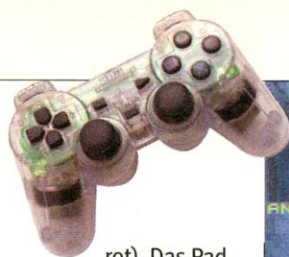
Spice World: Im Gegensatz zu unserem Testbericht wird die Spielerei rund um die **Girlie-Combo** doch eine **deutsche Sprachausgabe** bzw. **deutsche Untertitel** beim Interview bieten.

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

Neues High-Tech-Lenkrad

Leider ein paar Tage zu spät trudelte das neueste Luxus-Lenkrad in unsere Redaktionsräume ein. Die Firma **Joytech** zeichnet sich für das schicke **Jordan-Grand-Prix-Lenkrad** verantwortlich, das mit einem Verkaufspreis von gerade einmal **139,- DM** recht preiswert ist. Auffällig bei dieser Steuereinheit ist zum einen der elegante

Gangschaltungsknüppel, zum anderen die enorme Anzahl an Aktionsknöpfen. Das Gerät ist bei der Firma **Dynatex** im Vertrieb, kann aber auch im gut sortierten Fachhandel erstanden werden. Ein umfangreicher Test folgt in Kürze.



Metal Gear Solid auf Februar 1999 verschoben

Eine traurige Nachricht für all diejenigen, die bereits davon geträumt haben, Konamis revolutionäres Action-Adventure **Metal Gear Solid** bereits Weihnachten genießen zu können. Da die Lokalisierung dieser Software-Granate, sprich die PAL-Anpassung sowie Übersetzung sämtlicher Texte ins Deutsche, mehr Zeit in Anspruch

nimmt als geplant, mußte der Erscheinungstermin auf **Februar '99** verlegt werden. Wer bis zu diesem Zeitpunkt nicht warten möchte, kann sich im **September** das japanische Original oder im **Dezember** die komplett englische **US-Version** zulegen, insofern man über eine Multi-norm-PlayStation verfügt.

V-Rally-News

Die überaus erfolgreiche Rallye-Simulation **V-Rally** wird bekanntlich demnächst als **Platinum-Version** im Handel erhältlich sein. Interessanterweise unterstützt diese Neuauflage im Gegensatz zum Original kom-

plett den **Dual Shock Controller**, sprich **Analog-Stick plus Force-Feedback-Funktion**. Außerdem gilt es mittlerweile als offenes Geheimnis, daß **Infogrames** in absehbarer Zukunft einen Nachfolger nachschieben wird.

Chart Attack Deutschland



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

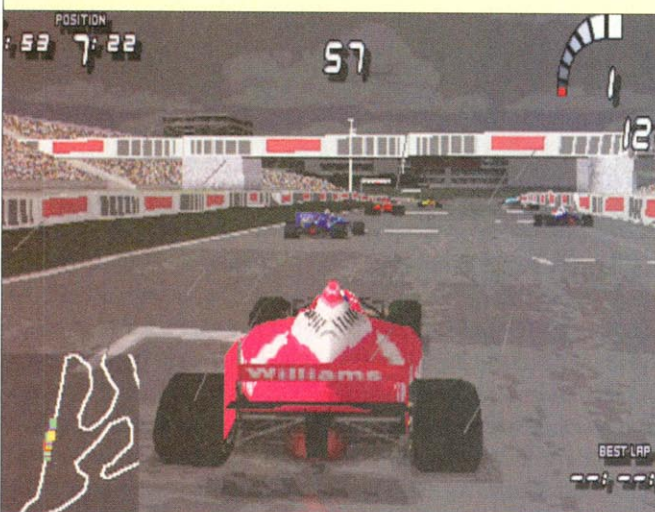
Der totale Kinderspaß

THQ schaute kurz vor unserem Redaktionsschluß vorbei, um uns ihre neuesten Projekte vorzustellen. **Rug Rats** ist dabei in vielfacher



Hinsicht ein ungewöhnlicher Titel. Das infantile Comic-Spiel beruht nämlich auf den bekannten Charakteren der

gleichnamigen **Nickelodeon-TV-Serie**. Als Windelheld **Tommy** oder als zahlreiche andere Charaktere muß man relativ simpel gestrickte Puzzle- und Geschicklichkeitsaufgaben lösen, wie beispielsweise Kaufhausräuber mit gezielten Tortenwürfen außer Gefecht setzen. Das kindergerechte Spiel bietet eine komplette 3D-Grafik, in der man sich in Echtzeit bewegt und zahlreiche eingestreute Mini-Spiele erlebt. Ab **April** nächsten Jahres dürfen die sechs bis zwölfjährigen allerdings das Pad in die Hand nehmen.



Formel 1 '98, die Spannung steigt



Während für Schumacher die Saison voraussichtlich nicht mehr den erhofften WM-Titel einbringt, dürfen PlayStation-Besitzer bekanntlich schon bald durch **Psygnosis' Simulation Formel 1 '98** die Dinge nach ihrem Geschick gestalten. Leider liegt uns zwar immer noch nicht eine spielbare Version vor, dennoch möchten wir Euch nicht die allerneuesten Screen-

shots vorenthalten, die auch ohne zusätzliche Hintergrundinformationen bereits eine deutliche Sprache sprechen. Neben der **eleganten Aufmachung** fällt vor allem die grafische Beschlagenheit auf, die sich unter anderem durch einen hohen Detailgrad auszeichnet. Mit etwas Glück dürfte uns bereits in der nächsten Ausgabe die erste Preview-Version zur Verfügung stehen.



Game It!

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

Titel des Monats
 August:
Alundra
79,99

Knallhart kalkuliert
 Unsere
TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice (d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) und 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 Preisniveau und Schreibfehler.
 • Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 • Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr ab DM 200,- frei
 • Vorkasse / Scheck DM 6,99 ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.7.1998
 * = noch nicht verfügbar am 10.7.
 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

SONY PSX	
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Addidas Power Soccer 2	87,99
Air Combat Platinum	39,99
Alien Trilogy	42,99
Altered	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks	72,99
Blast Radius	79,99 N
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bombberman*	79,99
Breath of Fire 3*	87,99
Breath of Fire 3 Special Ed.	104,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Bugger*	94,99
Buñido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99 N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	24,99
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinum*	39,99 N
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,99
C & C 2: Gegen Schlag	79,99
Colin McRae World Rally	84,99
Constructor*	89,99 P
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer	79,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive*	79,99 P
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogfight Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Everybody's Golf	77,99 N
Extreme Snowbreak	79,99
Faith to Black	39,99
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
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	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
Heaven Adventure	84,99
Heaven	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Pl.	39,99 P
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
Klonica	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Gran Turismo	89,99
Magicalaya*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2 Platinum	44,99
Medevil*	79,99
Megaman 8*	79,99 P

C & C 1*	39,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
GTA	79,99
Tomb Raider 2	89,99
Wild Arms*	79,99
War Games*	89,99

PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infratone	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Ped Drive Wheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120 Slot	44,99
Memory Card 360 Slot	59,99
Memory Card 720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
Playstation	
+ Edge Controller	
+ Memory Card 120 Slot	
DM 339,99	
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99
Playstation Value Pack	329,99
Playstation Multinorm	349,99
Umbauchip für US+Jap14,99	
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

Kundenservice groß geschrieben:	
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300	
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)	
3. Wir geben Preisenkungen sofort weiter	
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern	
Shadow Gunner*	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Platinum	39,99
Spice World	49,99 P
Street Fighter Collection*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat. McG.*	79,99
Super Match Soccer*	74,99
Super Pang Collection*	89,99
Tekken 2 Platinum	39,99
Tekken 3*	79,99
Tennis Arena*	79,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99 N
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Platinum	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Ubik*	84,99
V 2000*	79,99 N
V-Rallye	79,99
Vigilante 8	84,99 P
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VR 3000*	79,99
War Games*	89,99 N
Warhammer 2-Dark Omen	89,99
WCW Nitro	89,99 N
Wild Arms*	79,99
WipEout 2097 Platinum	39,99
World Rallye Ch.T.Makinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinum	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
X-Men vs. Streetfighter	89,99 N
Xenogrycy	79,99
Youngblood*	69,99

www.gameit.com
 bequem bestellen!

LÄDEN

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

21335 Lüneburg ab 3.9.
 Heiligenheistr. 26/27
64283 Darmstadt
 Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
66953 Pirmasens
 Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
71032 Böblingen
 Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
 Metzgergasse 1 - 07071/21847
76829 Landau - neu!
 Lindhornstr. 34 - 06341/3627
87435 Kempten
 In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
 Schwesternstr. 3 - 08331/47499
87719 Mindelheim
 Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau
 Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
 Frauenstr. 118-0731/9216497
95615 Marktredwitz
 Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Die Kampfmaschine Yoshimitsu verfügt über gewaltige Wurftechniken, die den Gegner zermürben



Grafische Leckerbissen, wie z.B. Transparenz-, Licht-, und Schatteneffekte wurden im dritten Teil der Saga noch verbessert



True Ogre verfügt über eine furchteinflößende Waffe: Mit einem mächtigen Feuerstoß erwehrt er sich seiner Konkurrenten

Die phänomenale Rückkehr der Eisenfäuste

Tekken 3

Namcos Prügelorgie trifft nun endlich auch in deutschen Gefilden ein. Grund genug für uns, in einem **Mega-Test** den **Überhammer** einer Härteprüfung zu unterziehen

Nachdem die Fortsetzung der Handkanten-Orgie in den USA und in Japan bereits vor Monaten veröffent-

licht wurde, erreichen Yoshimitsu und Co. nun auch endlich die PAL-Gefilde. In guter alter Namco-Manier wurden der PlayStation-Version im Vergleich zum Arcade-Vorbild

„Das Gameplay wurde 1:1 vom Automaten-Vorbild übernommen“

licht wurde, erreichen Yoshimitsu und Co. nun auch endlich die PAL-Gefilde. In guter alter Namco-Manier wurden der PlayStation-Version im Vergleich zum Arcade-Vorbild

modus, wird der Spieler sofort eine völlig neue Variante entdecken, den Tekken-Force-Modus. Nach Aktivierung eines beliebigen Spielmodus



Im Tekken3 Movie Theater könnt Ihr alle erspielten Endsequenzen sowie das fulminante Renderintro zu jeder Zeit bestaunen



Der greise Dr. Boskonovitch kann sich aufgrund seines hohen Alters kaum noch auf den Beinen halten. Somit ist er für Gegner sehr schwer auszurechnen

kann der Spieler aus einem 10köpfigen Kämpferfeld den Prügler seiner Wahl nehmen. Neben den fünf schon bekannten Schlägern Yoshimitsu, Nina Williams, Paul, King und Lei trifft man auf die gleiche

Anzahl neuer Charaktere. Da wäre beispielsweise der 19jährige Brasilianer Eddy Gordo. Er beherrscht den Capoeira-Kampfstil, der einem tödlichen Breakdance ähnelt. Eddy setzt dabei seine wirbelnden Beine als schmerzbringende



Das haut doch den stärksten Mann um: Der hübschen Nina liegen im Prügler, dank ihres flinken Kampfstils, die Männer zu Füßen



Waffe

ein, mit denen er gegnerische Schergen von der Platte putzt. Die flinke 16jährige Chinesin Ling verfügt über unterschiedliche Martial-Arts-Künste, um sich der Bösewichter zu entledigen. Der nächste Fighter, Forest Law, kommt dem Tekken-Kenner namentlich sicherlich sehr bekannt vor. Dessen Vater ist kein geringerer als der legendäre Marshall Law, der seinem Sohnnemann natürlich all sein Wissen vermittelt hat. So verfügt Forest über die gleichen extrem schnellen Kicks und



Herausragendstes Feature von Tekken 3 ist der **Tekken-Force-Modus**. Hier gilt es, sich fünfmal erfolgreich durchzuprügeln, um den Obermütz Dr. Boskonovitch zu erhalten

Schläge wie sein alter Herr. Ein gänzlich neuer Geselle ist dagegen der 19jährige Koreaner Hwoarang. Er beherrscht die Techniken des Tae Kwan Do wie kein zweiter. Last but not least könnt Ihr einen jungen Mann anwählen, der eine Historie aufzubieten hat wie kein anderer Fighter im Feld. So ist der 19jährige Jin Kazama der Sprößling einer sehr interessanten Beziehung. Seine Eltern bildeten das berühmteste „Schläger-Paar“ in der Geschichte der Beat 'em Ups: Kazuya Mishima und Jun Kazama. So beherrscht der Sohnmann natürlich die beiden Kampfstile der Eltern perfekt und wird damit zu einer unberechenba-

ren Kampfmaschine. Doch warum trifft eine solch geballte Ladung schlagkräftiger Bur-schen eigentlich zusammen? Einige Prügel-Heroen, wie beispielsweise Jun oder Baek, verschwanden nach dem letz-

„Namco hat mit Tekken 3 grafisch und spielerisch den Prügel-Zenit erklommen“

ten Turnier auf mysteriöse Art und Weise. Drahtzieher dieser Entführungen war der „God of Fight“, der Kraft aus den See-len heldenhafter Kämpfer

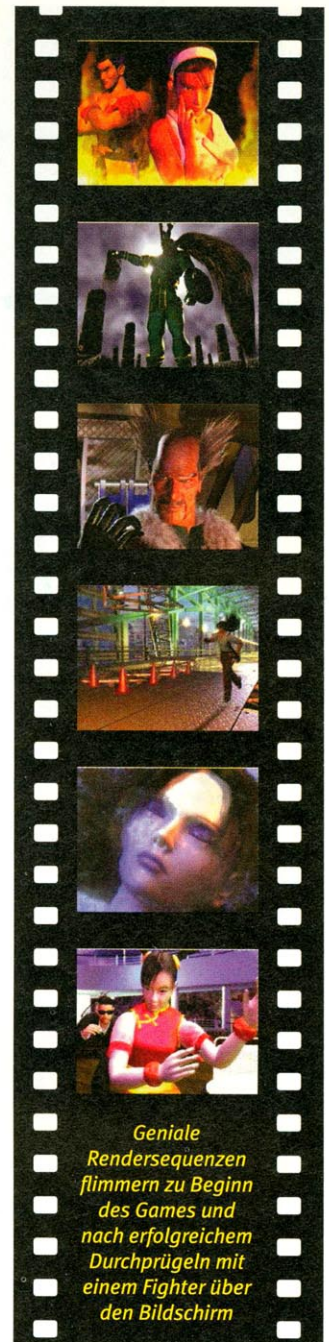


Wie schon in den Vorgängern lassen sich auch in Tekken 3 unterschiedlichste Optionen, wie z.B. die Anzahl der Runden oder der Schwierigkeitsgrad, so fein verändern, daß blutige Anfänge, wie auch gestandene Profis sofort in das Spiel finden.

zieht. Heihachi möchte diesem Bösewicht eine Falle stellen und denkt, daß ein Turnier mit allen Helden der Prügel-Szene eine gute Möglichkeit sei, den Gott des Kampfes anzulocken. So richtet er also das dritte King-of-the-Iron-Fist-Turnier aus, das Ihr dank Namco nun endlich live am heimischen Bildschirm erleben dürft. Neugierig stürmt der Spieler natürlich sofort den **Tekken-Force-Modus**, den Ihr nach Anwahl Eures Lieblingshelden betretet. Der Kampf spielt sich dort nicht in einer der üblichen Kampfarenen ab, sondern findet auf der Straße statt. Diese durchlauft Ihr mit Eurem Recken in Final-Fight-Manier von links nach rechts. Dabei scrollt der Hintergrund sanft mit dem Geschehen mit. Wer Namco kennt, der weiß, daß dieser Modus jedoch kein Spaziergang ist. Ihr werdet von Horden unterschiedlicher Gegner angegriffen, denen Ihr Euch mit den üblichen Moves erwehren könnt. Verlorene Energie läßt sich dabei durch Aufnahme von Goodies wieder auffrischen. Es gilt, vier vollkommen unterschiedliche Szenarien zu durchqueren, an deren Ende zur Belohnung ein bronzenener Schlüssel winkt. Nach komplettem dreimaligen Durchspielen erhaltet Ihr zusätzlich die silberne und goldene Variante, und der Weg zu einem neuen Level ist somit freigelegt. An dessen Ende erwartet Euch eine Überraschung besonderer Art: Ihr habt anzutreten gegen den mysteriösen Doctor Boskonovitch, den Ihr auch im Intro und in unterschiedlichen Endsequenzen zuvor schon be-



An den beiden Bären **Kuma** und **Panda** läßt sich die authentische Gestaltung der Polygonkämpfer im Vergleich zum Vorgänger am besten beobachten



Geniale Rendersequenzen flimmern zu Beginn des Games und nach erfolgreichem Durchprügeln mit einem Fighter über den Bildschirm

wundern durftet. Der Mediziner hat die unangenehme Angewohnheit, sich während des Kampfes auf den Boden zu werfen und somit Eure Kampfstrategie vollkommen zu durchkreuzen. Doch nicht nur der Tekken-Force-Modus kann den Spielspaß enorm steigern, sondern auch der **Tekken Ball Mode** stellt eine Herausforderung für den Spieler dar. Dieser kann angewählt werden, wenn das Spiel mit allen Kämpfern erfolgreich durchgezockt wurde. Zur Förderung der Langzeitmotivation dient zusätzlich das große Feld der Bonuskämpfer. So steht (fast) jedem der zehn anwählbaren



Der junge Hwoarang war Schüler des mächtigen Baeks. Daher ähnelt sein Tae Kwon Do-Kampfstil auch dem seines Lehrers wie ein Ei dem anderen



Wer nicht hören will, muß fühlen: Gun Jack schlägt so erbarmungslos mit seinen metallernen Armen zu, daß kein Gras mehr wächst



Die Fülle atemberaubender Moves ist schier unerschöpflich, so daß für die entsprechende Langzeitmotivation gesorgt ist



Durch die hervorragende Unterstützung des Dual Shock Controllers erlebt der Spieler die Härte der Schläge am eigenen Leib



Dank Tekken 3 kommt Spielhallen-Feeling in die heimischen vier Wände



Ist die Zeit abgelaufen, so entscheidet der Stand der Energieleisten, ob Euer Recke gewonnen hat oder nicht

Helden jeweils ein dazugehöriger Zusatzprügler gegenüber, den Ihr zur Belohnung für erfolgreiches Durchprügeln des Arcade-Modus erhaltet. Zum Beispiel winken Euch für Eddy die Bären Kuma/Panda. Diese aus den Vorgängern reichlich bekannten Charaktere verschaffen sich durch ihre gewaltigen Prankenschläge gehörig Respekt. Ein gänzlich neuer Charakter steht Euch nach erneutem Durchboxen zur Verfügung: Der 29-jährige Amerikaner Bryan Fury. Der Polizist kann mit seinen Kickbox-Fähigkeiten durchaus überzeugen. Auch die Blechbüchse Gun Jack ist wieder mit von der Partie. Sein Kampfstil hat sich innerhalb der vergangenen 15 Jahre nicht verän-

dert. Noch immer vernichtet er den Gegner mit seinen gewaltigen Hieben. Der nächste Bonusknochenbrecher ist der mittlerweile 73-jährige Konzernleiter Heihachi Mishima,

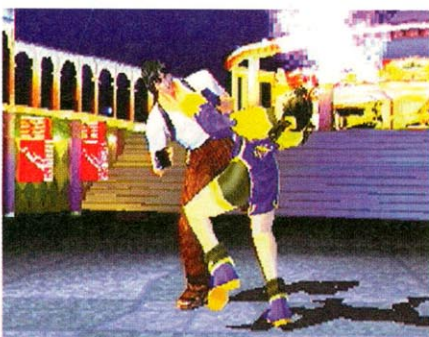
sammensacken lassen. Ein weiterer Zusatzfighter ist die Amerikanerin Julia Chang. Mit ihren erst 18 Jahren versucht die Archäologin, das Turnier durch flinke Kenpo-Attacken

„Die flüssigen Animationen der detailliert gestalteten Kämpfer sind einfach atemberaubend“

dem sein Alter wirklich nicht anzumerken ist. Wie zu besten Zeiten erteilt die Tekken-Legende gewaltige Kopfnüsse, die so manchen Gegner zu-

für sich zu entscheiden. Eine Gestalt besonderer Natur ist das Baumstammwesen Moku-jin. Es beherrscht den Kampfstil eines jeden Tekken-

Fighters und imitiert Runde für Runde einen anderen Helden perfekt. Die letzten zwei Bonusfighter sind Ogre-Wesen, über die man nicht viel weiß. Jedoch stellen sich beide als harte Gegner heraus, die Euch mit fieser Moves das Leben zur Hölle machen können. So kann True Ogre beispielsweise kurzzeitig vom Boden abheben und Euch mit tödlichen Feuersalven eindecken. Summa summarum stehen Euch also nach erfolgreicher Absolvierung des Arcade-Modus 19 Kämpfer zur Verfügung, deren Zahl durch Bestreiten des Tekken Ball Modes und des Tekken Force Modes noch auf 21 erweitert werden kann. Doch nicht nur der Umfang des Prüglers stimmt, sondern auch



Tekken 3 eilt der Konkurrenz dank tollem Gameplay und atemberaubender Grafik meilenweit voraus



Sobald Jin zu seinem Lightning Uppercut ausholt, solltet Ihr schnell das Weite suchen, da Euer Kämpfer den Move nicht blocken kann



Lei sollte das Weite suchen, da Hwoarang zu einem seiner gefürchteten Combos ansetzt, die sich teilweise nicht blocken lassen



Der „God of Fight“ ist auf der Suche nach den Seelen großer Kämpfer. Daher kann er einer solchen Ansammlung mächtiger Prügler, wie sie sich auf dem Iron-Fist-Tournament befindet, nicht widerstehen und eilt zu dem Prügel-Event

das Gameplay ist wieder famos. So wurde der wichtigste Aspekt eines Prügelgames, die Kollisionsabfrage, wie in jedem Namco-Prügler zuvor, hervorragend gelöst, und auch die

Bildschirm angezeigt werden können, sofort Anschluß an die Tekken-Welt. Doch auch der gestandene Prügelprofi braucht sich vor fehlenden Herausforderungen nicht zu

„Der Tekken-Force-Modus stellt eine absolute Herausforderung dar und erhöht die Langzeitmotivation“

Steuerung der Helden ist sehr präzise und geht extrem schnell von der Hand. Dabei finden Einsteiger aufgrund der aus den Vorgängern bekannten Command-Option, bei der die Grundcombos auf dem

fürchten, da die Moves der Kämpfer schier unergründlich sind. Grafisch ist das Spiel eine gelungene Weiterentwicklung des zweiten Teiles. Dabei erreichen die Kämpfer die Qualität des Spielhallen-Vor-



Die unterschiedlichen Moves lassen sich im Trainingsmodus hervorragend einstudieren. Für Einsteiger bietet dieser natürlich wieder die Command-Option, die die Grundcombos der Kämpfer on-screen erklärt



Im Tekken Ball Mode hauen sich die Kontrahenten Bälle um den Kopf. Knallt der Ball auf den Boden, droht einem der beiden Fighter Energieabzug. Treffen die Prügler in der Mitte des Feldes zusammen, so können sie einen „regulären“ Kampf austragen

bildes. Ihre Ecken und Kanten konnten durch Erhöhung der Polygone, aus denen sie zusammengesetzt sind, fast beseitigt werden. Dieses positive Detail fällt besonders bei der Darstellung der Bären (Kuma/Puma) auf. Außerdem glänzen die Texturen, mit denen das Kämpferfeld überzogen wurde, durch ihre Detailverliebtheit. Auch die pseudo-dreidimensionalen Hintergründe der Arcade-Version wurden praktisch 1:1 übernommen und verstärken ihrerseits die dicke Atmosphäre des Prüglers. Darüber hinaus wird der Tekken-Fan immer wieder von wunderschönen Rendersequenzen verzaubert. (Udo L.)

Grandioses Comeback der legendären Kämpfer



Positiv: Danke, Namco! Mit Tekken 3 hat die japanische Software-Schmiede einen Prügler erschaffen, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Die 1:1 Arcade-Umsetzung glänzt nicht nur durch hervorragendes Gameplay, die exakte Kollisionsabfrage, die hochauflösende und flotte Grafik-Engine und die geniale optische Darstellung der unterschiedlichen Charaktere, sondern auch der Umfang des Prüglers sprengt alle Grenzen. Das Kämpferfeld umfaßt 21 Recken, und auch die Zusatzmodi, wie der Tekken Ball Mode oder der Tekken Force Mode, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Fazit: Eine Steigerung zu Tekken 3 im 32-Bit-Bereich wird wohl kaum noch möglich sein!

Negativ: Bei dieser absoluten Software-Perle fällt mir auf Anhieb kein wirklicher Schwachpunkt auf. Vielleicht hätte man die Bonus-Charaktere im Vergleich zu ihren Gegenstücken (z. B. Eddy - Tiger) etwas unterschiedlicher gestalten können. Doch warum meckern bei einem solchen Ausnahmetitel?



Die Fights laufen in einer enormen Geschwindigkeit ab, so daß die Rundenzeit nur selten überschritten wird

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
11. September

GRAFIK **super** SOUND/FX **sehr gut**

SPIELSPASS

91%

TEST Tekken 3

Entwickler/Vertrieb: Namco/SCEG
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 21 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 109,95 USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: SCEG
Features: keine



New Rock & Metal

Holt euch den
neuen HAMMER!

Ab 21. August am Kiosk!

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSCENE!



CD
+ HEFT = DM
8,90

Die CD im
HAMMER -
alle Vorboten
für einen heißen
Herbst!

HARTE FAKTEN ■ ■ ÜBER HARTE MÄNNER
**BÖHSE
ONKELZ**

mit: KORN * SENTENCED * ANTHRAX * SEPULTURA * MARILYN MANSON * BLACK SABBATH u.v.a.

Die Kämpfer im Hörtetest

15 Jahre sind seit dem letzten großen Turnier vergangen. Einige Kämpfer wurden vom „Gott des Kampfes“ verschleppt und getötet. Jedoch sind an deren Stelle neue, überaus interessante Charaktere getreten, die den Spielspaß im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich steigern können. Auf diesen Seiten stellen wir Euch das neue Kämpferfeld des Prügel-Hits mitsamt deren Stärken und Schwächen vor

Das Kämpferfeld



Anna Williams

Anna ist Ninas Zwillingsschwester, so daß für sie gleiche Vor- bzw. Nachteile gelten. Auch sie agiert sehr schnell und verfügt über effektive Tritt- sowie Schlagkombinationen. Ein gewaltiger Nachteil ist jedoch die Effektivität der Angriffe. So könnt Ihr die wildesten Combos mit ihr durchführen, ohne daß der Gegner dabei viel von seiner Lebensenergie einbüßen muß. Annas effektivster Schlag: $\downarrow, \swarrow, \rightarrow, \Delta + \square$.



Dr. Boskonovitch

Dr. Boskonovitch hat es aufgrund seines hohen Alters sehr schwer, sich aufrecht zu halten. Sofort nach Start des Kampfes fällt der senile Wissenschaftler zu Boden, was natürlich große Vorteile mit sich bringt, da es für seinen Gegner unmöglich ist, einen Wurf anzusetzen. Jedoch habt Ihr aufgrund seiner Altersschwäche nur sehr wenige effektive Angriffsmöglichkeiten. Dr. Boskonovitchs effektivster Move: $\downarrow, \square + \Delta$.



Gon

Der etwas zu kurz geratene japanische Comic-Held lebt im Kampf von seiner Körpergröße. So ist es für den Gegner unglaublich schwer, den Drachen auf herkömmliche Art zu schlagen oder Würfe anzusetzen. Nur Beinfeger und tiefe Attacken können Gon treffen. Seine Stärke bildet gleichzeitig seine Schwäche, da der Drache mit seinen Armen nur über eine kurze Reichweite verfügt. Gons effektivster Move: $\Delta + \square$.



Julia Chang

Der Vorteil der Kämpferin liegt sicherlich im geringen Körpergewicht, was sich positiv auf ihre Beweglichkeit auswirkt. Außerdem verfügt sie über viele schnelle Angriffsvarianten, was sie wirklich unberechenbar macht. Allerdings haben die Schläge und Tritte der zierlichen Amerikanerin nur wenig Power, und auch einstecken kann die Kämpferin nicht viel. Julias effektivster Move: $\rightarrow + \square + \square$.



Lei Wulong

Aufgrund seiner flinken Bodenattacken ist Lei für seine Gegner ein schlecht auszurechnender Fighter. Außerdem verfügt er über ein großes Repertoire an Kick-Attacken, die selbst für Anfänger leicht auszuführen sind. Leis größter Schwachpunkt ist, daß er über keinen Counter-Move verfügt, mit dessen Hilfe er den Angriff eines Gegners abblocken und seinerseits eine Attacke ansetzen könnte. Leis effektivster Move: $\rightarrow + \square + \Delta$.



Bryan Fury

Der Polizist verfügt über eine enorme Power bei der Vollführung seiner Moves, was die Gegner eine Menge Energie kostet. So zieht ein einzelner High Kick dem Gegner schon 21 % seiner Lebensenergie ab. Leider konzentrieren sich die Hauptzahl seiner Attacken auf den Oberkörper des Gegners, so daß ihm Gegner wie Gon oder Dr. B. große Probleme bereiten können. Bryans effektivster Move: $\rightarrow, \Delta + \square$.



Eddy Gordo, Tiger

Die beiden Capoeira-Tänzer beeindruckten den Gegner vor allem durch ihre unberechenbaren Dance-Moves. Diese können die Beiden in einer atemberaubenden Geschwindigkeit vollziehen, so daß dem Gegner kaum Zeit für eine effektive Abwehrstrategie bleibt. Die größte Schwäche der beiden Kämpfer sind deren langsame Kicks, die vom Gegner wirksam geblockt werden können. Eddys und Tigers effektivster Move: $\swarrow + \square + \times$.



Jin Kazama

Der Sohn der beiden Kämpfer-Legenden ist ein hervorragender Allrounder. Er beherrscht tödliche Kicks sowie kräftezehrende Punches. All seine Aktionen laufen sehr schnell ab und ermöglichen selbst Anfängern ein erfolgreiches Durchprügeln. Jedoch verfügt der Kämpfer im Vergleich zu anderen Fightern lediglich über ein sehr kleines Repertoire an Moves. Jins effektivster Move: $\leftarrow + \square + \square$.



King

King verfügt über gewaltige Wrestling-Moves, die dem Gegner eine Menge Energie kosten. Diese sind selbst für Anfänger leicht und effektiv anzuwenden. Die größte Schwäche des Tigers sind die wenigen Grundmoves, die dem Spieler zur Verfügung stehen, und sein behäbiges Kampfverhalten, was vor allem den Kampf gegen schnelle Gegner enorm erschwert. Kings effektivster Move: Sidestep, $\Delta + \square$.



Mokujin

Der Holzstumpf, der ehemals der Prügel-Dummy der Kämpferriege war, kann jeden der Kämpfer perfekt imitieren. Daher verfügt er auch immer über die gleichen Vor- und Nachteile des Kämpfers, den er gerade nachahmt.

Das Kämpferfeld



Forest Law

Der Amerikaner ist einer der beliebtesten Tekken-Charaktere überhaupt, da er enorm schnell agiert und da die Ausführung seiner spektakulären Moves selbst Anfänger vor kein großes Problem stellt. Außerdem zehren die Mega-Combos des Kämpfers enorm an den Energiereserven der Gegner. Leider aber benötigt Ihr sehr lange Zeit, um die gefürchteten unblockbaren Attacken des Fighters aufzubauen. Somit ist der Gegner in der Lage, schon frühzeitig darauf mit entsprechenden Mitteln zu reagieren.

Forests effektivster Move: ○ + ×, ○ + ×.



Heiachi Mishima

Der 73-jährige Japaner ist einer der kräftigsten Charaktere des Kämpferfeldes. Er verfügt darüber hinaus mit dem Lightning Hammer über einen vom Gegner nicht zu blockenden Punch, der dem Kontrahenten eine enorme Menge Energie abzieht. Allerdings ist sein Repertoire an unterschiedlichen Moves sehr begrenzt, und auch seine Kampfgeschwindigkeit hat im Laufe der Jahre etwas nachgelassen.

Heihachis effektivster Move: ← + Δ + ×.



Kuma, Panda

Die beiden mächtigen Bären besitzen eine enorme Schlagkraft, mit der sie auf ihre Gegner einschlagen. Außerdem kann jeder der Burschen eine Menge Schläge einstecken, bevor die Runde verlorengeht. Größte Schwäche der Riesen ist deren Behäbigkeit. Flinke Gegner, die dazu noch über eine große Reichweite verfügen, haben ein leichtes Spiel mit den Bären. Weitere Schwachpunkte sind die kraftlosen Kicks und die geringe Reichweite der Tritte.

Kumas und Pandas effektivster Move: ○ + × + □ + Δ, □.



Ogre, True Ogre

Der „Gott des Kampfes“ hat eine gewaltige Kraft, die dem Gegner sehr viel Energie raubt. Jedoch agiert vor allem True Ogre sehr behäbig und hat daher schlechte Karten gegen flinke Gegner.

Ogres effektivster Move: ← + Δ + ×.

True Ogres effektivster Move: □ + Δ.



Yoshimitsu

Die von Dr. Boskonovitch geschaffene Kampfmaschine verfügt über mehr unblockbare Moves als jeder andere Kämpfer im Feld. Außerdem besitzt er eine immense Schlagkraft und steckt die meisten Schläge der Konkurrenten besser weg als jeder andere Fighter. Jedoch sind viele Moves von Yoshimitsu nur sehr schwer auszuführen, wodurch vor allem Anfänger zunächst auf ihn verzichten sollten. Außerdem verfügt der Mutant lediglich über einen Wurf, wodurch er für Gegner berechenbarer ist.

Yoshimitsus effektivster Move: ↙, □.



Gun Jack

Der Kampfboter strotzt nur so vor Kraft. Die enormen Schläge der Blechbüchse ziehen dem Gegner riesige Mengen lebenswichtiger Energie ab. Außerdem ist es für Gegner sehr schwer, Counter-Moves gegen den Fighter anzusetzen. Jedoch agiert der Roboter sehr langsam und hat daher enorme Probleme mit flinken Charakteren, wie beispielsweise Ling. Anfängern ist von Gun Jack abzuraten, da effektive Moves mit ihm nur sehr schwer auszuführen sind.

Gun Jacks effektivster Move: ○ + × + Δ + □, ×.



Hwoarang

Der Tae-Kwon-Do-Kämpfer Hwoarang ist in bezug auf seine Kicks der schnellste und stärkste Kämpfer im Feld. Außerdem verfügt er über eine enorme Reichweite, wodurch er sogar effektiv gegen Gegner agieren kann, die drei Schritte weit entfernt stehen. Doch leider sind seine Moves vor allem für Anfänger sehr schwer auszuführen. Außerdem hat er Probleme mit Gegnern, die sehr nahe postiert sind, da seine Moves in solchen Positionen sehr schwach sind.

Hwoarangs effektivster Move: ↙ + × + ○.



Nina Williams

Nina lebt von der ungeheuren Reichweite ihrer langen Beine, die so manchen Gegner (vor allem Gon) zur Verzweiflung bringen. Wie alle weiblichen Charaktere ist die Schönheit aber auch unglaublich flink. Dank ihrer harten Faustschläge ist sie ein guter Allrounder, der jedoch Anfängern nicht zu empfehlen ist, da die Ausführung ihrer Attacken nicht gerade leicht ist.

Ninas effektivster Move: ↙ + Δ + □.



Paul Phoenix

Der Tekken-Veteran Paul Phoenix ist ein angsteinflößender Schläger, dessen Stärke ganz klar in seinen harten Schlägen liegt. Habt Ihr ihn ausgewählt, solltet Ihr jedoch auf seine Tritt-Attacken verzichten, da diese wesentlich ineffektiver sind als die Angriffsschläge, die er mit seinen Fäusten ausführt.

Pauls effektivster Move: ↓, ↘, →, Δ.



Ling Xiaoyu

Die junge Chinesin glänzt durch den sagenhaften Speed, mit dem sie ihre Moves vollzieht. Trotz ihrer bescheidenen Körpergröße legt die Asiatin eine große Körperkraft an den Tag, wodurch ihre flinken Moves natürlich noch gefährlicher werden. Doch Vorsicht! Aufgrund ihrer eher geringen Abmessungen verfügt Ling nur über eine kleine Reichweite.

Lings effektivster Move: ○ + × + □ + Δ, Δ.

Der Vergleich



Jeder der drei Teile der Prügel-Saga hat das Prügel-Genre auf der PlayStation ein Stück weiterentwickelt. Die Konkurrenz mußte sich immer mit den Mega-Sellern messen und sah dabei zumeist schlecht aus. Wir wollen auf dieser Seite noch einmal zurückblicken und die Spiele miteinander vergleichen

Die Tekken-Trilogie im direkten Vergleich

			
	Tekken 1	Tekken 2	Tekken 3
Erscheinungsdatum	September 95	Oktober 96	11.09.1998
Anzahl der Kämpfer	17	25	21
Anzahl der Spielmodi	3	6	9
Hintergründe	- teilweise animiert - Bitmap-Grafiken	- hochauflösende Bitmap-Grafiken ohne Animationen	- pseudodreidimensionale hochauflösende Hintergründe ohne Animationen
Gestaltung der Kämpfer	- viele Ecken und Kanten - Proportionen der Körperteile sind teilweise nicht stimmig - die Kämpfer bewegen sich sehr träge und hölzern	- die Kämpfergestaltung wirkt wesentlich authentischer als im Vorgänger - fließende und schnelle Bewegungsabläufe - die Polygonkämpfer weisen noch immer Ecken und Kanten auf	- selbst kleinste Details wurden bei der Erstellung der Kämpfer berücksichtigt - die Kanten der Polygone wurden vollkommen abgerundet - sehr schnelle Bewegungsabläufe der Charaktere
Analoge Steuerung	nein	nein	ja
Dual Shock	nein	nein	ja
Spielspass	76 %	85 %	91 %

Die technische Entwicklung der Tekken-Serie zu verfolgen ist sehr interessant, da sie die unterschiedlichen Entwicklungsstufen der Software-Generationen auf der PlayStation perfekt widerspiegelt. So stellte Namco mit Tekken 1 und Ridge Racer Ende 1995 die Referenzprodukte der ersten PlayStation-Generation. Die damals revolutionären Arcade-Umsetzungen sorgten für immensen Wirbel und setzten in ihren Genren neue Maßstäbe, an denen sich die Konkurrenz messen mußte. Beachtlich

ist, daß Tekken1 der einzige Teil der Trilogie ist, dem animierte Hintergründe spendiert wurden. Etwa ein Jahr später, im Oktober 1996, folgte der zweite Teil, der aufgrund seiner stark verbesserten Grafik-Engine an die Spitze der Beat 'em Ups stieß. Namco machte das Unmögliche möglich: Sie kreierten eine 1:1 Arcade-Umsetzung, die beachtliche Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger vorweisen konnte. So liefen die Fights beispielsweise wesentlich schneller ab, als es im Vorgänger noch der Fall war. Auch

grafisch wurden mit der hochauflösenden Grafik und den tollen Lichteffekten neue Maßstäbe gesetzt. Das Kämpferfeld, das auf mittlerweile 25 Kämpfer angewachsen war, sorgte dafür, daß so schnell keine Langeweile aufkommen konnte. An eine weitere Steigerung beim dritten Teil wollte bei diesen Qualitäten so recht niemand mehr glauben. Mit Tekken 3 präsentiert jedoch Namco nun ein Produkt, das die überdurchschnittlichen Qualitäten des Automaten in einigen Punkten sogar noch übertrumpft. Gameplay, Grafik-

Engine und die Hintergründe wurden 1:1 umgesetzt. Der PlayStation-Version wurden zusätzlich neue Kämpfer und zwei überaus motivierende Bonus-Modi spendiert, von denen vor allem der innovative Tekken-Force-Modus für enorme Langzeitmotivation sorgen kann.



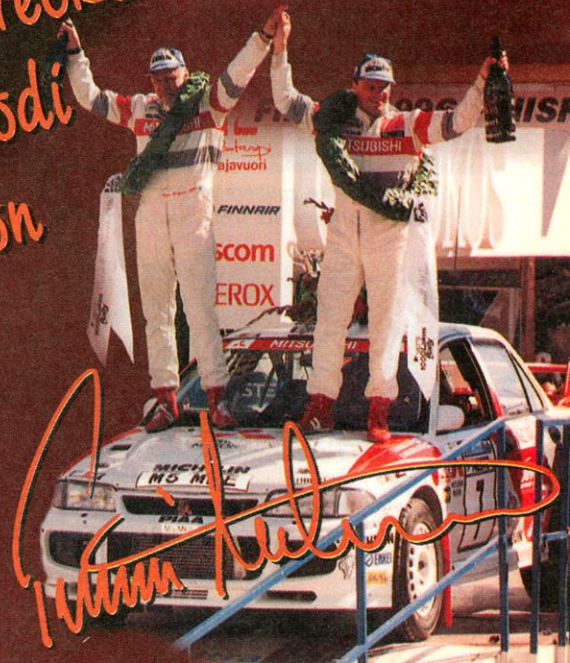
tommi mäkinen

rally

Spürt die Hand des Meisters



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



Azure Dreams

Monster müssen nicht immer nur böse sein. Daß es auch anders geht, zeigt Konamis neues RPG

Was macht ein Junge, dessen Vater bei einer Schatzsuche verloren ging? Er folgt den Spuren seines Vorbildes. Stein des Anstoßes ist ein riesiger Turm, der schon immer die Abenteuer anzog. Inzwischen hat sich sogar eine Siedlung am Fuße des gigantischen Bauwerkes gebildet. Der kleine Koh ist dort zu Hause. Nun ist er gerade 15 Jahre alt geworden. Nach den Bestimmungen des Ältestenrates darf er nun den Turm betreten und selbst nach Gold und anderen Schätzen suchen. Doch ist der Turm geradezu mit Monstern überfüllt. Daher sind gerade die Abenteuerer besonders erfolgreich, die in der Lage sind, die Monster zu zähmen und ihre Dienste anzunehmen. Die Bie-ster begleiten Euch in das Gebäude und stehen Euch dann

als Kampftruppe oder als Magieunterstützung für Euren eigenen Kampf zur Verfügung. Doch damit sie sich auch an das halten, was Ihr ihnen sagt, muß jedes Monster ein magisches Halsband tragen. Zu Beginn könnt Ihr so zwar mehrere mitnehmen, jedoch immer nur eins davon einsetzen. Im Turm selbst gibt es Fahrstühle, doch die führen immer nur nach oben. Das Gebäude könnt Ihr nur verlassen, wenn Ihr mit dem Windstein ein Portal zaubert, das Euch in die Stadt zurück bringt. Allerdings hat das einen Nachteil: Ihr könnt zwar den Turm wieder betreten, doch Ihr beginnt wieder auf Ebene eins mit Erfahrungsstufe eins, was bedeutet, daß Ihr sämtliche schwer verdienten Punkte verliert. Weiterhin dürft Ihr nur fünf Items und Monster wieder mit



Unser Monster gibt Koh Magieunterstützung, daher hat der kleine Troll keine Chance



Hinter Eurem Haus habt Ihr eine Monsterhütte, in der Ihr Euer Gefolge aufbewahrt und pflegt

hineinnehmen. Den Rest müßt Ihr verkaufen oder zu Hause in den Safe packen. Verliert Ihr gar einen Kampf gegen überraschend starke Monster, wacht Ihr zwar in der Stadt wieder auf, doch Euer gesamtes Hab und Gut ist ebenfalls weg. Das kommt besonders bitter, wenn Ihr auf der letzten Ebene seid, und dann wieder von vorne anfangen dürft. Damit Azure Dreams nicht in ein reines Gemetzel ausartet, bekommt Ihr in der Stadt ein paar Aufgaben gestellt. So sollt Ihr ein Wassermulett finden, damit das städtische Bad wieder benutzt werden kann. Es wird auch Eure Gerbelaune auf die Probe gestellt: Ihr müßt quasi alleine dafür sorgen, daß die Siedlung ein wenig schöner aussieht. (Uwe K.)



Zielsicher in ein Monsternest hinein: Doch die sind nicht so stark, als daß sie unschlagbar sind



Genug für heute, zaubern wir uns mit dem Windstein zurück in die Stadt und bringen die Schätze in Sicherheit



Die U-Boats sind besonders hinterhältig: Sie tauchen plötzlich aus der Erde auf und greifen Euch hinterrücks an

Motivationsmangel aufgrund unnötiger Härten

Positiv: Für eine gute Idee halte ich die Geschichte mit den Monstern, die Ihr für Eure Zwecke einsetzen könnt - sehr innovativ. Ansonsten halte ich die real wirkenden Geräusche für gelungen. Ebenfalls gefällt mir die Geschichte recht gut. Die amüsanten Gespräche der bunten Charaktere sorgen hin und wieder für ein erheitertes Schmunzeln.

Negativ: Trotz der guten Ideen geht mir nach kurzer Zeit schon die Motivation verloren. Warum müssen diese harten Auflagen mit den verlorenen Erfahrungspunkten und dergleichen sein? Soll das ansonsten recht gute Spiel künstlich verlängert werden? Was nützen mir die besten Ideen, wenn ich alle nasenlang auf Stufe eins anfangen muß? Angesichts dieses fatalen Problems fällt die eher langweilige Grafik kaum noch ins Gewicht.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
September

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

63%

TEST Azure Dreams

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



Blast Radius

Noch vor dem Start von **Colony Wars: Vengeance** versorgt Psygnosis wilde **Welraumjockeys** mit ausreichend Nahrung. In **40 Missionen** müßt Ihr als einsamer Söldner das Universum retten

Freunde von schnellen Weltraum-Ballereien wurden in der letzten Zeit wohl nicht gerade verwöhnt. Xenocracy war seit langem wieder einmal ein solcher Space-Shooter, der trotz vielen Strategieelementen nicht überzeugen konnte. Soll die Wartezeit bis zur Fortsetzung von Colony Wars wirklich so fade aussehen? Kommen wir zum Wesentlichen. Die Hintergrundstory von Blast Radius ist altbacken: Als einziger Überlebender einer Elite-Einheit, dem Wolf-Geschwader, die im Universum für intergalaktischen Frieden gesorgt hat, verdient Ihr Euer Geld nun als freischaffender Söldner. Auf der Suche nach Ruhm und Reichtum habt Ihr Euch den Vorn, einer friedlichen Rasse, angeschlossen und versucht, diese gegen die Tyrannei der Kotan-Kai zu verteidigen. Bevor Ihr Euch aber in die Weiten des Alls stürzt, müßt Ihr Euch für eines von vier Raumschiffen entscheiden. Von jeder **Maschine** gibt es im Laufe der Space-Opera noch jeweils eine aufgerüstete Version bzw. einen geheimen Super-Fighter zu ergattern, die

Ihr dann benutzen könnt, wenn Ihr einen bestimmten Punktestand erreicht. Neben den Punkten, die Ihr für jede erfolgreiche Mission bekommt, erhält Ihr ebenfalls einen bestimmten Betrag an Credits. Dieser fällt um so höher aus, desto effizienter Ihr die Feinde in die Ewigkeit ballert. Für das schwer verdiente Geld lassen sich immer wieder neue Ausrüstungsgegenstände kaufen: Tödliche Laser, zerstörerische Raketenwerfer oder Upgrades für Euer Schild sind die gängigen Bauteile. Die 40 Missionen, die Ihr zu bewältigen habt, sind auf zehn Sektoren verteilt. Nach jedem Sektor könnt Ihr Euren Spielstand speichern. Das kurze **Missionsbriefing** zeigt Euch Primär- und Sekundärziele jedes Auftrags. Neben Rettungs- und Schutzmissionen müßt Ihr zum Beispiel feindliche Flottenverbände oder Raumstationen vernichten. Während der Schlacht im All hinterlassen zerstörte Raumschiffe immer wieder **Energiekugeln**, die Euch für die jeweilige Mission mit Extra-Energie bzw. -Munition versorgen und Euren Verdienst nach oben



Jede **Maschine** verfügt über zwei Außenperspektiven und eine Innenansicht. Alle drei lassen sich gut spielen, jedoch ist die Sicht aus der Kanzel mit mehr Instrumenten ausgestattet und daher am besten geeignet

schauben. Diese solltet Ihr also stets aufnehmen, da im Weltraum so einiges an feindlichen Flotten umherschwirrt. Die Kriegsmaschinerie der Kotan-Kai besteht nämlich aus verschiedenen Arten von Jägern, Schlachtkreuzern und

Fregatten. Insgesamt stehen Euch 32 verschiedene Gegnerarten gegenüber. (Udo L.)

Ein guter Füller für das Sommerloch



Positiv: Mit einer guten Grafik, die eine hohe Frame-Rate zuläßt, wird die intergalaktische Action bestens umgesetzt. Viele abwechslungsreich gestaltete Raumschiffe sorgen für das richtige Ambiente. Die Missionen sind unterschiedlich und bieten 100 Prozent Dauerbeschuß. Durch eine leicht zu erlernende Steuerung können auch Anfänger hier sehr viel Spaß haben. Die Idee mit den Energiebällen und den Credits sorgt für viel Motivation und läßt den Spieler am Geschehen teilhaben.

Negativ: Eine umfangreiche Story hätte dem ganzen Geschehen wirklich gutgetan und würde auch für mehr Spaß sorgen. Leider fehlen auch ein Flügelmann oder eigene Flottenteile, die in die Schlacht miteingreifen. Der Zwei-Spieler-Modus ist mit Death-Match und kooperativer Spielweise gut gelungen, nur leider über Link-Kabel, das bekanntlich kaum einer in Deutschland besitzt. Die Musik ist recht ordentlich, hätte aber noch etwas fetziger sein können.



Das **Missionsbriefing** gibt Euch genauestens an, welche Ziele Ihr in der nächsten Mission vernichten müßt und welche Feinde Ihr zu erwarten habt



Während der Missionen könnt Ihr aus vernichteten Raumschiffen **Energiekugeln** (= Boni) auf sammeln. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Kugeln zu bergen



Juhu! Mit High-Speed im Anflug auf den feindlichen Schlachtkreuzer, der sich mit Biegen und Brechen gegen seine Vernichtung sträubt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

gut durchschnitt

SPIELSPASS

73%

TEST Blast Radius

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 40 Missionen

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

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

Testmuster: Psygnosis

Features: keine

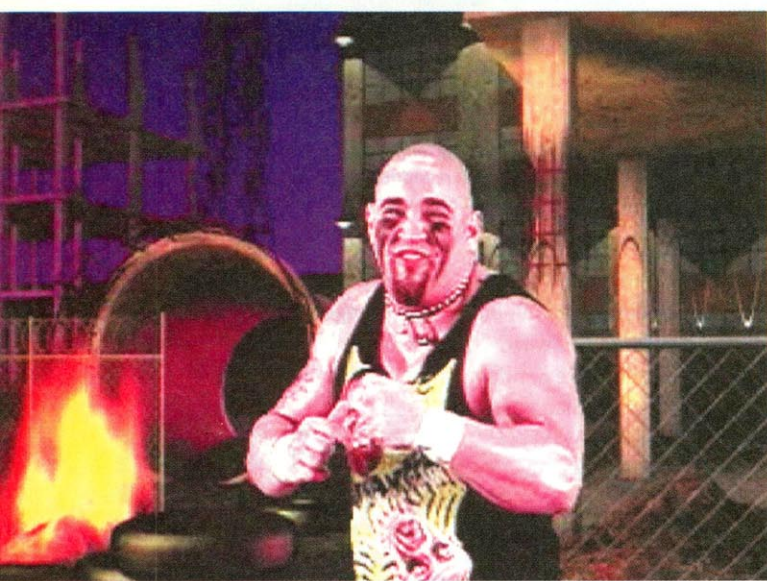


MEHRSPIELERSPASS

78%

WWF Warzone

Die **Bretter** krachen, das Publikum tobt, mit **brachialer Gewalt** wird ein Leib zu Boden geschmettert. Doch sofort erhebt sich dieser wieder und setzt einen **Tombstone** an. Richtig, Ihr seid mitten drin im WWF-Spektakel!



Auf dem langen Weg zum Siegertreppchen werdet Ihr immer wieder von **besiegten Neidern** via FMV-Sequenzen gefordert

Nachdem sich die Wrestling-Events der WWF (World Wrestling Federation) auch in unseren Breitengraden immer größerer Beliebtheit erfreuen, liegt nichts näher, als die Wrestlingcharaktere auf digitalem Weg zusätzlich zu vermarkten (schließlich lebt die Catcherbranche ja hauptsächlich vom Merchandising). So hat sich die britische Vorzeigesoftwareschmiede Iguana dazu aufgemacht und die Prügelknaben auf CD gebannt. Nach dem Motto „Jetzt wollen wir allen mal zeigen, was man aus der PlayStation wirklich herausholen kann“ wurde 16 Wrestlern, Leben einge-



Selbst wenn der Gegner am Boden liegt, kann man ihn noch gezielt schwächen

haucht, angefangen bei dem allseits beliebten Undertaker, seinem geheimnisvollen Bruder Kane, den Harts-Brüdern bis hin zu solchen irren Fieslingen wie Mankind. Erfrischend neu sind im Gegensatz zu anderen Spielen der Sparte zum einen ein **Vier-Spieler-Modus** und zum anderen, daß Moves und grundsätzliche Spielcharakteristika mehr in Richtung eines Beat 'em Ups ausgelegt sind. So wurde ein Trainingmodus ein-

gebaut, der vorbildlich alle Moves und Verknotungskünste dem Spieler beibringt. Nach ausgiebigem Training kann man seine Kampfkünste dann unter Beweis stellen. Hierzu stehen verschiedenste Modi parat. Wollt Ihr Euch den **Worldchampionshipgürtel** um den Bauch schnüren, müßt Ihr Euch gegen die anderen Klopper logischerweise behaupten. Allerdings gilt es nicht nur, einfach einen nach dem anderen niederzuprügeln. Ihr werdet nach einigen Erfolgen immer wieder von bereits **besiegten Neidern** gefordert. Hier muß dann der bisherige Erfolg in einem **Weaponmatch** (überall liegen praktische Gegenstände herum, mit denen der Gegner noch schneller platt gemacht werden kann) oder in einem **Cagematch** (bei welchem der



Auch Haltegriffe sind sauber ausführbar und schwächen den Gegner



Im **Cagematch** heißt es, erst den Gegner müde zu machen und dann über den Käfigrand zu flüchten, um zu siegen



Prima! Jederzeit ist eine praktische Moveliste einblendbar, um seinen Gegner noch besser malträtieren zu können

Sieger derjenige ist, der lebend aus dem Käfig flüchten kann) verteidigt werden. Aber nicht nur solche abwechslungsreiche Unterbrechungen sorgen für Spielspaß auf dem Weg zum Titelgewinn. Legt Ihr mehrere Unentschieden hin oder werdet Ihr gar mehrmals

„Selbst eingefleischte Wrestlinghasser werden ihre Freude an WWF Warzone haben“

besiegt, feuert Euch Euer geldgieriger Manager, und Ihr dürft den Weg zum Ruhm noch einmal von ganz unten

Noch nie hat Wrestling soviel Spaß gemacht



Positiv: Hut ab! Bisher hatten alle Wrestling-spiele das Manko der mangelnden bzw. schlechten Kollisionsabfrage. WWF Warzone zeigt hier absoluten neuen Top-Standard. Endlich können Moves mit einer Zielgenauigkeit angesetzt werden, die ich bei Spielen im Ring noch nicht gesehen habe. Und das wirklich Bemerkenswerte ist der exakte Bewegungsablauf, mit welchem diese ausgeführt werden. Bei einigen Aktionen fühlt man sich richtiggehend ins wahre Wrestlinggeschehen versetzt. Auch bietet der Charakterkreator eine noch nicht gesehene Vielfalt an Abwechslungsmöglichkeiten, was einen ungeheuren Pepp ins Spiel bringt. Die absolute Krönung bildet jedoch der Vier-Spieler-Modus, der auf jeder Party für so richtig Fun sorgen wird. Fazit: Kaufen!

Negativ: Der doch sehr hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad sorgt in den ersten Stunden doch für so manchen Frustmoment. Eine breitere Palette an Schwierigkeitsstufen hätte hier gutgetan. Auch könnten die Wrestler sich ein wenig schneller bewegen.



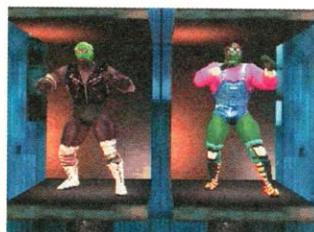
Der Vier-Spieler-Modus bringt mehrere Optionen. Die beste ist, daß alle vier menschlichen Spieler sich im Ring herumtollen können

anfangen. Demjenigen, der die Krone des Siegers dann in Händen hält, winken weitere Modi und Optionen (bei-

„Definitiv das bisher beste Wrestlingspiel der PlayStation und absoluter Pflichtprügler auf jeder Party“

spielsweise neue Charaktere sowie die Möglichkeit, weibliche Charaktere zu kreieren), die das Gameplay noch abwechslungsreicher gestalten. Nun jedoch zur wohl besten Option des Spiels. Die Möglichkeit, sich eigene Wrestler zu kreieren und auch für die Nachwelt zu speichern. Angefangen vom grundsätzlichen Körperaufbau bis zu den kleinsten Details in der Bekleidung kann hier so ziemlich alles zusammengestellt werden, was man sich denken kann. Zusätzlich kann der eigene Charakter mit Tätowie-

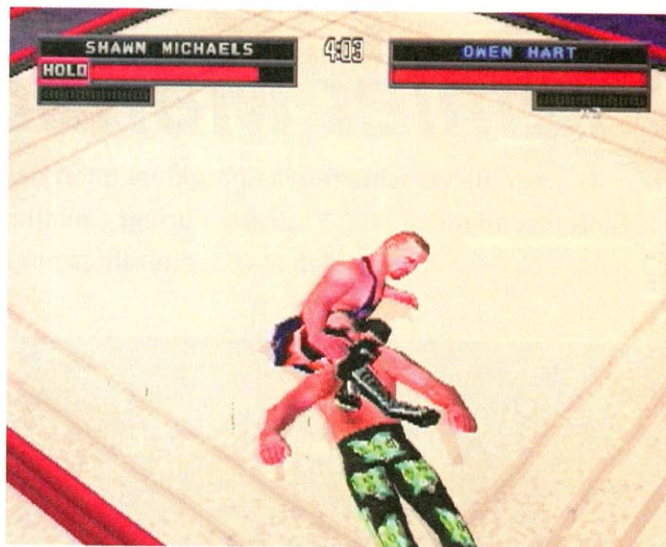
rungen in verschiedenen Variationen oder beispielsweise mit einer coolen Brille verschönert werden. Alles in allem bietet diese Option mehrere tausende Möglichkeiten, da die einzelnen Merkmale außerdem noch mit der Wunschfarbe aus dem gesamten Farbspektrum definiert werden können. Betrachtet einmal die Bilder auf dieser Seite. Dort seht Ihr unsere Versuche, uns einen kleinen eigenen Hulk zusammenzustellen, was zu einigem Gelächter bei uns geführt hat. Habt Ihr Euch dann den eigenen Wunschwrestler zusammengebastelt, können selbst noch solche Sachen wie die Einzugsmusik und die Lieblingsmoves des Charakters gezielt ausgesucht werden. Ach ja, um alles zu sichern, werden gerade mal zwei Blöcke auf einer Memory Card verbraten. Es scheint, auch hier wurde endlich einmal auf eine Komprimierungsmöglichkeit bei Speicherständen geachtet. (Uwe K.)



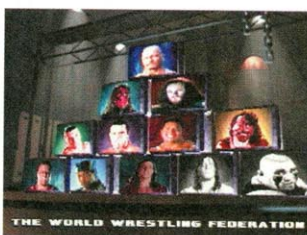
Abgefahren! Man kann sogar mit selbstkreierten Wrestlern gegeneinander antreten



Schon fünf Minuten reichten aus, um uns selber einen grünen abgefahrenen Hulk zu basteln



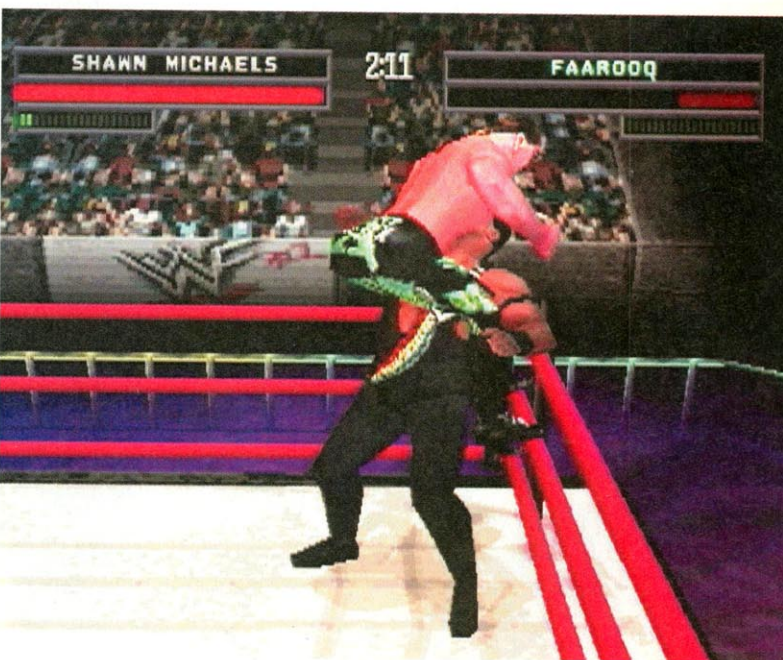
Auch Aufgabegriffe sind einsetzbar, allerdings solltet Ihr erst einmal den Gegner genügend schwächen, da er sich ansonsten zu schnell befreit



Der Weg zum Worldchampionshipgürtel wird als Fernsehpyramide aufgezeigt



Dem selbsterstellten Charakter kann man sogar eine coole Brille verpassen



Sogar am Ringrand kann man wie im reellen Wrestlinggeschehen dem Gegner noch tüchtig mit gezielten Schlägen den Schneid abkaufen. Shawn scheint hier wirklich stinkesauer zu sein

Action	...	TEST WWF Warzone Entwickler/Vertrieb: Iguana/Acclaim Schwierigkeitsgrad: schwer bis sehr schwer Levels: 16+ Kämpfer Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl. Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16 Testmuster: Acclaim Features: keine
Strategie	...	
Abenteuer	...	
Geschick	...	
Simulation	...	
ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich		SPIELPASS 87%
GRAFIK SOUND/FX sehr gut gut		
1-4 2		



Premier Manager 98

Für die verschlagenen Charaktere unter den Fußballfans, die gerne im Hintergrund die **Fäden ziehen** bringt Gremlin jetzt einen **Manager** auf den Markt, allerdings nur für die **englischen Ligen**

Earl BLACKBURN ROVERS					Transfer Market	Thur 27 Sep 1997
Name	Rating	Value	Status	Rating Range		
Jon O'Neill	★★★	£447,000	Listed	★★★★		
Gary Penrice	★★★	£8,000	Listed		Gk	
Ian Stevens	★★★	£6,000	Listed		Def	
Steve Butler	★★★	£7,000	Listed		Mid	
Ronny Rosenthal	★★★	£8,000	Listed		Att	
Wayne Andrews	★★★	£380,000	Listed			
Patrick Kluivert	★★★★	£5,358,000	Listed			
Emmanuel Amunike	★★★★	£4,380,000	Listed			
Carsten Jancker	★★★★	£4,473,000	Listed			
Andrei Shevchenko	★★★	£1,900,000	Listed			

Set Scout Searching

Ihr wollt Carsten Jancker kaufen? Kein Problem, auf dem **Transfermarkt** tummeln sich Spieler für jeden Geldbeutel. Natürlich könnt Ihr auch selbst Spieler verkaufen

Von der englischen Software-Schmiede Gremlin schwappt ja regelmäßig eine ganze Flut von Sportspielen von der Insel zu uns herüber. Daß die meisten dieser Produkte eher wenig Freude bei der Fachpresse hervorrufen, scheint die Verantwortlichen dabei wenig zu stören. Frei nach dem Motto "Beim nächsten Mal wird alles besser" werkeln die Herrschaften munter an einer Fortsetzung

nach der anderen. Auch Premier Manager 98 ist eine solche Fortsetzung. Der Vorgänger war allerdings nur für den PC zu haben, mit der aktuellen Version bietet Gremlin somit einen der ersten Fußball-Manager auf der PlayStation an. In Premier Manager 98 übernehmt Ihr die Rolle eines Fußballtrainers, der in einer von vier britischen Ligen seine Brötchen verdienen möchte. Die Liga, in der Ihr startet,

hängt von Eurer gewählten Mannschaft ab. Ein zweiter Modus bietet Euch die Möglichkeit, sozusagen ein Szenario zu spielen. Hier könnt Ihr zwischen zehn verschiedenen Teams wählen, wobei Ihr mit jedem Team unterschiedliche Vorgaben habt (z.B. erwartet das Präsidium von Arsenal London auf jeden Fall eine Qualifikation für die europäischen Wettbewerbe, während die Blackburn Rovers eventuell schon mit dem Klassenerhalt zufrieden sind). Als Trainer seid Ihr jetzt für das sportliche Geschick des Vereins zuständig. Ihr könnt auf dem **Transfermarkt** tätig werden, **Trainingseinheiten** festlegen und sogar Vertragsverhandlungen mit einzelnen Spielern führen. Selbstverständlich kümmert Ihr Euch auch um die Aufstellung Eurer Truppe sowie um die Spieltaktik. Habt Ihr alles zu Eurer Zufriedenheit geregelt, geht es auf in den Kampf. Das Spiel läuft in Form einer sich verändernden Statistik ab. Im Anschluß daran könnt Ihr auf Wunsch die **Highlights**

Earl BLACKBURN ROVERS			Training	Thur 27 Sep 1997
1	Tim Flowers	Gk	Handling	Handling
2	Patrick Valley	Def	Passing	Tackling
3	Colin Davidson	Def	Passing	Passing
4	Colin Hooley	Def	Shooting	Shooting
5	Stefano Huchler	Def	Tackling	Shooting
6	Stefano Huchler	Def	Tackling	Shooting
7	Stuart Ripley	Mid	Shooting	Shooting
8	Gary Hinchey	Mid	Shooting	Shooting
9	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
10	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
11	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
12	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
13	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
14	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
15	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
16	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
17	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
18	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
19	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting
20	Colin Hooley	Mid	Shooting	Shooting

Continue

Den Spielern können spezielle **Trainingseinheiten** zugeteilt werden, für Stürmer bietet sich **Schuß- und Kopfballtraining** an

des Spiels betrachten. Dabei wird deutlich, daß das Spiel aus dem Hause Gremlin kommt: Die Spielgrafik sieht der von Actua Soccer 2 verblüffend ähnlich, sogar die hilfreichen Linien, die die Flugbahn des Balles in der Zeitlupe markieren, sind dabei. Nach der Saison entscheidet dann der Aufsichtsrat über Eure berufliche Zukunft. (Frank F.)

Leider nur ein Manager der Magerstufe!

Positiv: Premier Manager 98 stellt sicherlich den ersten wirklich ernstzunehmenden Versuch dar, einen Fußball-Manager auf die PlayStation zu bringen. Die sportlichen Möglichkeiten, die Ihr als hoffnungsvoller Trainer habt, sind recht zahlreich. Jedem Spieler kann ein besonderer Bereich im Training zugeordnet werden, je nachdem wo die Schwächen liegen. Die Möglichkeit, Scouts auf Talentsuche zu schicken, hebt den Realitätsgrad.

Negativ: Leider kann der Manager keinerlei Einfluß auf die Finanzen seines Vereins nehmen, Stadionumfang und -größe können auch nicht beeinflußt werden. Schon nach kurzer Zeit verkommt das Spiel zu einem bloßen Weitergeklicke. Man hat das Gefühl, als ob personelle Entscheidungen keine Auswirkungen auf das Geschehen hätten. Die Tatsache, daß nur englische Teams gecoacht werden können, macht das Spiel nur für echte Freaks interessant.



Die Flugbahn des Balles beim Torschuß könnt Ihr sehr schön anhand der roten Linie nachverfolgen

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich

SPIELPASS

50%

TEST Premier Manager 98

Entwickler/Vertrieb: dynamic multimedia/Gremlin

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

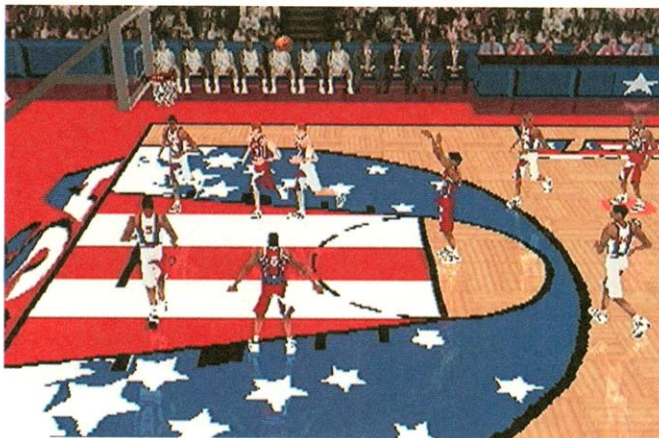
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: k.A.

Testmuster: Gremlin

Features: keine



Die **Highlights**, also die Höhepunkte jeder Begegnung, könnt Ihr auf Wunsch nach dem Abpfiff in einem Zusammenschnitt sehen



Reines Glücksspiel: Bei **Freiwürfen** habt Ihr keinerlei Einfluß auf die Flugbahn des Balles

Weltklasse Basketball?

World League Basketball

Eine **Basketball-Simulation**, die sich zur Abwechslung nur den **Nationalteams** widmet

Wer nun aber Basketball-Koryphäen wie Dennis Rodman oder Detlef Schrempf erwartet, wird enttäuscht, denn Mindscapes Korbwerferei findet in einer fiktiven Weltliga mit Phantasiespielern statt. World League Basketball bietet zwar im Gegensatz zur breiten Konkurrenz keine NBA-Lizenz, dafür aber den bewährten Spielaufbau. Zunächst entscheidet Ihr Euch für ein Freundschaftsspiel, Liga oder K.O.-System. Danach sucht Ihr Euch das Nationalteam aus, wobei die Stärke der Mannschaft sich gravierend auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Auf dem virtuellen Court selbst, macht Ihr Euch schnell mit der - positiv ausgedrückt - übersichtlichen Steuerung vertraut. Die bewährten Aktionen Paß, Steal, Wurf & Sprung sowie

Turbo müssen ausreichen, um den Plastikball durch die Maschinen zu befördern. Bei den Steals ist übrigens Vorsicht geboten, da der Unparteiische Hautkontakt schnell mit **Freiwürfen** ahndet. (Ulf S.)

Nicht mehr ganz so zeitgemäß

Positiv: Die technische Gestaltung ist durchaus gelungen. Vor allem der Spiegeffekt auf dem Court ist sehenswert. Die CPU-Teams spielen darüber hinaus erfreulich stark, was allerdings nicht an ihrem klugen Deckungsspiel liegt, sondern an der Tatsache, daß Steals nur schwer gelingen.

Negativ: Vor zwei Jahren hätte diese Basketball-Sim vielleicht noch begeistern können, doch Anno '98 mutet WLB ziemlich angestaubt an. Wo bleiben beispielsweise die Analog-Steuerung oder das Icon-Paß-System?! Da jegliche spielerische Extras verweigert werden, kehrt schon bald spielerische Monotonie ein.

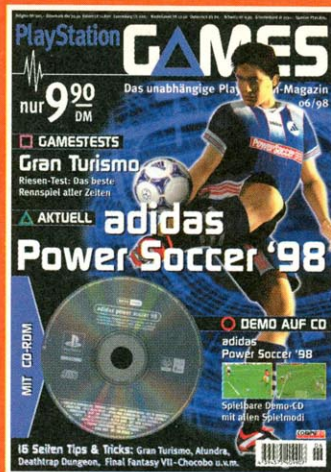


Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST World League Basketball

Entwickler/Vertrieb: High Voltage/Mindscope
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 32 Nationalteams
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Mindscope
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich
GRAFIK SOUND/FX
gut durchschnitt
SPIELSPASS
55%



06/98



07/98



08/98

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 06/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 07/98 mit CD	zu DM 9,90	
☐ PlayStation GAMES 08/98 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!



Ryu kann sich im Kampf in einen Drachen verwandeln. Doch dafür braucht er besondere Gene, die er in diesen Kristallen findet



Der Stallion ist mit den vereinten Kräften der zwei Rabauken Sunder und Balio ausgestattet und stellt einen der Endgegner



Durch die BoFIII-Welt tapst Ryus Party über eine Art Karte. Erscheint ein Ausrufezeichen, so könnt Ihr wenn Ihr Lust habt einen Kampf annehmen

Prinzessinnen und Magie

Breath of Fire III

Nun ist sie endlich da: Die **deutsche** Version von Capcoms **liefigehendem** Rollenspiel-Abenteuer wird in den Läden heimisch

Brut nennt man sie - ein recht ungewöhnlicher Name für eine Heldenrasse. Gemeint ist damit ein Clan, der von den sagenumwobenen Drachen abstammt. Diese Menschen hatten eine unvorstellbare Macht, die so groß war, daß sie damit die Welt zerstören hätten können. Doch der Clan ist ausge-

storben, bis auf einen Angehörigen zumindest. Er allein dient der Welt als Wächter. Nimmt das weltliche Chaos überhand, erwacht er und sorgt wieder für Ordnung. Schon im zweiten Teil mußte **Ryu**, so heißt der Sohn des Drachens, die Welt retten. Dann legte er sich wieder zur Ruhe, bis erneut die Zeit ge-

kommen war, in der der Planet nach seiner Hilfe schrie. Breath of Fire III knüpft in seiner Art und Weise auch nahtlos an seine Vorgänger an: Bewährtes ist übernommen worden. So wißt Ihr bei einem nach wie vor rundenbasierenden Kampf gegen ein unbekanntes Monster nicht, wie stark es ist. Trefft Ihr erneut auf dieses, dann könnt Ihr an dessen Energiebalken seine Lebenspunkte ablesen. Des weiteren könnt Ihr Euch bei einem Lehrmeister als **Schüler** bewerben. Sie, die in Teil 2 Druiden

hießen, können Euch verschiedene Zauber beibringen. Ein netter und gewünschter Nebeneffekt ist, wenn Ihr beispielsweise bei einem Magier eingeschrieben seid, daß bei der nächsten Erfahrungsstufe vor allem Intelligenz und andere magieunterstützende Eigenschaften gepuscht werden. Ihr könnt natürlich wahlweise auch einen Krieger, einen Erfinder oder einen Dieb als



Breitgetreten: Die Goos waren nur am Anfang etwas problematisch



Hinterhältiger Geist! Er versucht unsere Party einzuschlafen. Glücklicherweise klappt das nicht immer

Damit sind die Nächte wohl ausgeplant ...

Positiv: Keine Frage, Breath of Fire III zeigt es allen, die behaupten, nur Squaresoft könne gute RPGs stricken. Sehr durchdacht, interessante und fesselnde Story, hübsche Musik und saubere Nippon-Knuddelgrafik, das sind die Attribute, die den Reiz von BoF III ausmachen. Motivation ist fraglos gegeben. Insgesamt könnt Ihr mit lockeren 50 Stunden Spielspaß rechnen.

Negativ: Hauptproblem ist die Grafik. Mit den drehfähigen Dungeons hatte Capcom zwar eine gute Idee, es fällt aber extrem auf, daß die Figuren aus Sprites sind. Dort herrscht noch ein wenig Verbesserungsbedarf. Das andere ist die deutsche Übersetzung: Durch ein Sprachprogramm gejagt, ist diese nicht gerade das prickelnde Vergnügen. Allerdings hat Vertreiber Laguna angekündigt, daß die sprachlichen Probleme noch behoben werden sollen - vertrauen wir gutgläubig darauf.



Bei dem Erfinder von Wyndia haben wir uns als **Schüler** eingetragen, er bringt uns dafür ein paar nette Tricks bei



Noch ist der Kämpfer Garr unser Gegner, doch bald wird er sich unserer Party anschließen, da er sich für die Drachengeborenen interessiert



Mit der Skill Ink hat es eine besondere Bewandnis: Ihr könnt damit die Fähigkeiten, die Ihr von Euren Meistern gelernt habt, bearbeiten



Je nachdem, ob Ihr an allen Grabsteinen die roten oder die grünen Knöpfe drückt, kommt Ihr nach oben oder unten

Meister wählen. Doch manche fordern bestimmte Voraussetzungen: Eine Heroine erwartet von Euch, daß Ihr zehn verschiedene Waffen mit Euch herumschleppt. Erst dann nimmt sie einen Charakter aus Eurer Party als Schüler. Es gibt allerdings auch Neuerungen zu vermelden.

„So macht ein Rollenspiel erst richtig Spaß“

den. Die offensichtlichste ist die Grafik. Ihr lauft nun in isometrischer Perspektive durch die BoFIII-Welt. Seid Ihr in einem Dungeon, dann könnt Ihr die Ansicht um 45 Grad in jede Richtung drehen. So findet Ihr plötzlich hinter Mauern und Hecken versteckte Gegenstände, die

unter Umständen sogar für das Weiterkommen entscheidend sind. Das zweite, das eine augenscheinliche Veränderung ist, ist die Party. Statt wie im Teil 2 mit einer ganzen Stadt voller möglicher Partymitglieder könnt Ihr gerade einmal neben Ryu aus fünf weiteren Personen auswählen. Doch wenige gute Charaktere sind wichtig für ein gutes Durchkommen. Nach guter japanischer Tradition warten auf Euch viele ziemlich einfache Kämpfe, doch hin und wieder kommt ein Gegner, der sich gewaschen hat. Im Anschluß erhält Ihr dann zumeist recht gute Gegenstände, mit denen Eure gezeigte Party wieder auf die Beine kommt - oder zumindest ein paar, die sich für teures Geld verkaufen lassen. (Ulf S.)



Nette Grafikeffekte findet Ihr überall: Hier zaubert ein Geist eine Art schwarzes Loch, das gehörig die Gehirne durchschüttelt



Reaktionen werden durch Symbole über den Köpfen der Charaktere und durch bewegte Buchstaben im Gespräch dargestellt

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

ERSCHEINUNGSTERMIN
September

GRAFIK SOUND/FX
gut sehr gut

SPIELSPASS

88%

TEST Breath of Fire III

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Laguna

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine

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

Testmuster: Laguna

Features: keine



ACME

the game company

0221-240 88 00

VERSANDKOSTENFREI



PlayStation



プレイステーション

Abels Odyssee (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
Ayrtton 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
Bugriders (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	Chocobos 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	Einherder jp (Shooter).....	129,90
Diablo (Strategy).....	99,90	Bemental 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
Gian Turismo (3D Race).....	99,90	Gian Dal jp (Jump'n Shoot).....	109,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90	Gian Turismo jp (Race).....	119,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90	Gully Gear (Beat'em Up).....	139,90
Mega Man X3 (Jump'n run).....	99,90	Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	109,90
Midway Arcades Greatest Hits.....	99,90	King of Fighters 97 jp (Fighting).....	129,90
Midway Arcades 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	Necrosis jp (Strategy).....	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90	Parasite Eve jp (Action).....	139,90
Rock'n Roll Racing (Race).....	49,90	Pero Wars jp (Strategy).....	119,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90	Rism 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 Shadowdown I & II (Beat'em Up).....	139,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90	Solacherschild (Strategy).....	139,90
Toni Mäkinen Rally (Race).....	89,90	Soulkai 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 Concerto jp (3D Jump'n Run).....	139,90
WCW Nitro (Wrestling).....	99,90	Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
		Tekken II jp (3D-Fighting).....	119,90
		Terradorer jp (Shooter).....	129,90
		Thunderforce 5 jp (Shooter).....	129,90
		Twinsbee RPG.....	129,90
		X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....	119,90
		Xenogears jp (Rollenspiel).....	139,90

PlayStation + Mem.Card + 2. Controller.....	333,00
Controller (Sony).....	44,90
Shaker Upgrade Kid (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
Linkkabel (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*



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

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

Marvel contra Capcom

X-Men Vs Street Fighter EX Edition

Langer Titel, knapper Sinn: Eine erneute **Capcom-Klopperei** mit Ken & Co

Capcom ist bekanntlich der Meister von „Fortsetzung-folgt-Spielen“, vor allem bei ihrem Vorzeigeklopfer Street Fighter II. Die Variation des Themas erklärt der Titel quasi von selber. Die Street-Fighter-Heroen messen sich in gewohnter Beat 'em Up-Manier

gegen Marvels X-Men-Superhelden. Dementsprechend bunt gemischt setzt sich auch das üppige Kämpferfeld zusammen, aus dem Ihr zur Abwechslung gleich zwei Prügelknaben vor der Schlacht benennt, da sie bei einem **Supermove** gleich mit vereinten Kräften auf

den Gegner eindreschen. Diese besonders schmerzhaften Aktionen werden allerdings durch einen weiteren Energiebalken streng limitiert. Der Rest ist hinlänglich bekannte Prügelkost. Mit insgesamt sechs Aktionstasten laßt Ihr Arme und Beine sprechen, bis Ihr die generische Lebensenergieleiste auf den Nullpunkt heruntergeprügelt habt. (Ulf S.)



Je aktiver Ihr seid, desto schneller füllt sich der Extra-Energiebalken, mit dem ein fulminanter **Supermove** möglich ist

Alle guten Dinge sind?

Street Fighter Collection

Ein Fall für **Sammler**: Drei **Street-Fighter-Oldies** auf **zwei** CD-ROMs

Was unternimmt man, wenn man als Softwarelieferant auf streßfreie Art und Weise Geld verdienen möchte? Logo, Compilations von einer erfolgreichen Spielserie „neu“ auf den Markt bringen. In diesem Fall war

Street Fighter mal wieder die begehrte Melkkuh. Für 100,- DM erhält der Käufer gleich zwei CD-ROMs. Auf dem ersten Silberling tummeln sich mit Super Street Fighter II und Super Street Fighter II Turbo gleich zwei Prügel-Oldies aus den Jahren

1993/94. Es handelt sich jeweils um eine mit vier **Charakteren** erweiterte Version des Street-Fighter-Originals. Die zweite Scheibe offenbart hingegen Street Fighter Alpha 2 Dash, eine dezent überarbeitete Variante der PlayStation-Version aus dem Jahr 1995. Neu an der Dash-Version ist beispielsweise der Akuma-Spielmodus, bei dem Ihr gegen den Bösewicht vom Dienst Euer Talent



Deejay, Thunderhawk, Cammy sowie der Bruce-Lee-Verschnitt Fei Long gehören zu den vier neuen **Charakteren** von Super Street Fighter II

Wenig neues aus dem Street-Fighter-Lager



Positiv: Wer auf Capcom-Prügelspiele alter Schule steht, kriegt hier wieder etwas qualitativ Hochwertiges geboten. Die Spielbarkeit ist schlichtweg tadellos, das Kämpferensemble sehr umfangreich, und die Idee der kombinierbaren Supermoves sorgt für einen Hauch von Innovation ...

Negativ: ...allerdings nicht so gut wie die ursprüngliche Arcade-Idee, bei der man noch während des Kampfes zwischen den beiden Haudegen hin- und herschalten konnte. Ohne dieses ursprüngliche Feature fehlt dem Klopfer schlichtweg das gewisse Etwas. Was bleibt, ist letztendlich ein weiterer Street-Fighter-Ableger in 2D.

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

August

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittlich dürftig

SPIELSPASS

76%

TEST X-Men Vs Street Fighter...

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 17 Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Virgin

Features: keine



Nur ein Fall für totale Street-Fighter-Freaks



Positiv: Für das Geld erhält der Liebhaber von 2D-Keilereien gleich drei Versionen der erfolgreichsten Prügelserie aller Zeiten, die allesamt spielerisch einwandfrei sind.

Negativ: Die Anzahl der Spiele relativiert sich, da Super Street Fighter II und die gleichnamige Turbo-Version nahezu identisch sind. Außerdem werden beide Oldies ohnehin von der Alpha-Version in allen Belangen übertrumpft. Somit stellt diese Collection nur einen Fall für Hardcore-Street-Fighter-Fans dar, denen diese spielerisch nicht mehr ganz taufrischen Oldies noch satte 100 DM wert sind.

unter Beweis stellen müßt, garniert mit einigen markigen Dialogen. (Ulf S.)

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

ERSCHEINUNGSTERMIN

August

GRAFIK SOUND/FX

dürftig

SPIELSPASS

67%

TEST Street Fighter Collection

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 3 Spiele, 16+ Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: Virgin

Features: 2 CD-ROMs



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Sony PSX

5th Element dt * 109.00



Alundra (komp.dt.) dt 84.99



Armored Core dt 89.00
Azure Dreams dt * 89.00
Batman & Robin dt 89.99
Battle A. Toshinden 2 dt 59.99
Bedlam dt 89.00
Beyond the Beyond dt 99.00
Blast Radius dt 89.00
Blasto dt 84.00
Bomberman dt * 84.00
Breath of Fire 3 dt * 89.99
Breath of Fire 3 Sp. dt * 114.99
Burning Road dt 59.99
Bust a Move 3 dt 59.99
Cardinal Syn dt 79.99
Circuit Breakers dt 89.00
Colin Mc Rae Rally dt 94.00
Command & C. 2+Gegen. dt * 89.99
Constructor dt 89.00
Courier Crisis dt 59.00
Crime Killer dt 79.99
CyBall Zone dt 89.99



Dead or Alive dt 89.00
Diablo dt 89.99
Duke Nukem Time t.K. dt * 89.00
Dynasty Warriors dt 64.00
Excalibur dt 89.00
F1 '97 dt 99.99
Flottenmanöver dt * 89.00
Fluid (Pulse) dt 89.00
Forsaken dt 79.99
Frankreich WM 98 dt 89.99
Gex 3D Enter t.Gekko dt 89.00
Ghost in the Shell dt 84.99
Golden Goal 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 !



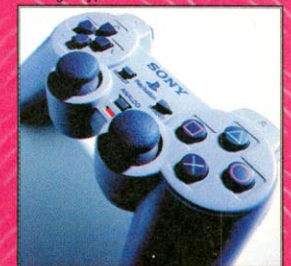
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD,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

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

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	39.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Space Jam	dt	39.99
Street Racer	dt	39.99
Tekken 2 Platinum	dt	49.00
Tokyo Highway Battle	dt	39.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
World Cup Golf Prof.	dt	39.99
X-Men:Children o.t.A	dt	39.00

Zubehör

Analog Joypad PSX dt 39.99



Dual Shock Joypad	dt	54.00
Eraser Light Gun	dt	69.99
G-Con 45 (Lightgun)	dt	79.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Hyper Combat	dt	29.00
Joypad Hyper Extreme	dt	39.99
Joypad Blaze Fighter	dt	29.00
Joypad PSX Edge sw	dt	19.00
Just a Gun Redlight	dt	99.99
Lenkrad m. Pedale Ru.	dt	149.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX 1Meg	dt	24.99
Memory Card 2 Meg	dt	39.00
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Power Flash PSX	dt	99.00
RGB-Kabel mit Audio	dt	19.00
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
Scorpion-Gun Pistole	dt	79.99
Sony PSX mit 2 Pads	dt	289.00



Sony PSX Value Pack	dt	323.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	289.00
Top Driv.Wheel JT426	dt	149.99
V3 Lenkrad inkl. Ped.	dt	129.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99
Video CD MPEG Karte	dt	199.00
X-Ploder	dt	84.99

Gran Turismo (GT) dt 89.00
Heart of Darkness dt 94.99
Hugo 1 dt 89.99
Kick Off World dt 89.99



Kula World dt 84.99
Lands of Lore 2 dt * 99.00
Mace dt * 79.99
Mageslayer dt 89.00
Mega Man 8 dt 89.00
Mega Man Battle dt 89.00
NBA Pro 98 dt 99.00
NHL Powerp. Hockey 98 dt 89.00
Nightmare Creatures dt 89.00
Oddworld Abe's Oddy. dt 64.99
One dt 89.00
Pandemonium 2 dt 84.99
Panzergeneral 2 dt 59.00
Parasite Eve dt * 99.00
Phat Air Extreme dt 89.00
Point Blank dt 79.99
Point Blank inkl. Gco dt 154.00
Populous The 3rd C. dt * 89.00
Premier Manager 98 dt 89.99
Rayman 2 dt * 94.00
Riven dt 89.00
Road Rash 3D dt 89.99
Sentinel Returns dt 89.00
Masters o. Teräs Käsi dt 89.00
Streetfighter Colle. dt 89.00
Super Match Soccer dt 59.99
Supercross 98 J. McG. dt 89.99
Tekken 3 dt * 99.00
Tomb Raider 2 dt 99.00
Tombi dt 89.00

Tommi Mäkinen Rally dt 89.00
Turok dt 89.00
Ubik dt 89.00
UEFA dt 99.00
V-Ball dt 89.00
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 League 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

Alien Trilogy uk 44.99
Alien Trilogy dt 44.99
Baphomets Fluch 1 Pi dt * 49.00
Breakpoint Tennis dt 49.00
Broken Helix dt 49.00
Bust a Move 2 Plati. dt 44.99
Casper dt 39.00



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
Lost Vikings 2 dt 44.99
Mass Destruction dt 49.00
MDK dt 44.99
Midnight Run dt 49.00
Olympic Games dt 49.00

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

-Versandkosten per Post 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

G-Darius

Endlich mal wieder **Laufwerk-Futter** für alle Freunde des guten alten **Weltraum-Shoot 'em Ups**

Es gibt sie also doch noch, die herrlich simplen Weltraum-Ballerspiele, bei denen man das Gehirn für ein paar vergnügte Stunden getrost auf Leerlauf stellen kann. Im Falle von Taitos G-Darius handelt es sich sogar um eine sehr traditionsreiche Shoot 'em Up-Serie, die bereits vor gut zehn Jahren in den Spielhallen und auf den 16-Bitern ihren Lauf nahm. Natürlich haben die Entwickler zu dieser Ballerorgie in Reinkultur auch eine recht sinnlose Hintergrundgeschichte gesponnen, die an dieser Stelle nur kurz angerissen werden soll. Im Weltraum tobte ein jahrhundertelanger Kampf um die intergalaktische Vorherrschaft. Durch diese wüsten Materialschlachten hat sich aufgrund einer Trümmerteile/Chemie-Kettenreaktion (!) eine intelligente biomechanoide Rasse entwickelt, die vom Aussehen her gigantischen, prähistorischen Fischen gleicht und nun drauf und dran ist, die gesamte Galaxie zu unterjochen. Als Jockey der neuesten Wunderwaffe namens Silver Hawk stürzt Ihr Euch nun in den Kampf, um das scheinbar Unvermeidliche doch noch abzuwenden. Zur Spielbeschrei-

bung reicht im Prinzip nur ein Wort: ballern, ballern und nochmals ballern! Doch die Designer kitzelten aus dem recht eindimensionalen Spielprinzip durch zahlreiche Spielelemente noch mehr Facetten heraus. So verfügt Euer schnittiger



Auch innerhalb des Levels gibt es an bestimmten Stellen **Gabelungen**, die durch einen eingeblendeten horizontalen Strich angekündigt werden

Kampfjet erwartungsgemäß über ein ausgeklügeltes Waffensystem. Indem Ihr verschiedenfarbige Kugeln einsammelt, baut Ihr Eure drei installierten Knarren systematisch auf. Ferner habt Ihr durch sogenannte



Die zum Teil überaus bildschirmfüllenden Fisch-Obermotze muß man Stück für Stück zerlegen, was nicht selten mehrere Minuten dauert



In der Regel könnt Ihr nur kleinere gegnerische Objekte per **Energiekugel** gefangen nehmen und anschließend als **Waffendrohne** einsetzen

Eine in allen Belangen gelungene Ballerorgie

Positiv: Natürlich sind solche Ballerorgien nicht jedermanns Sache, doch wer auf dieses Genre steht, kriegt bei G-Darius eine Menge geboten: spektakuläre Endgegner, eine streckenweise sehr effektvolle Polygon-Grafik, ein nichtlinearer Spielablauf sowie ein höchst variables Waffensystem. Insbesondere die Möglichkeit, Gegner als Waffendrohne einzusetzen, ist ungemein gelungen. Zu zweit im Duett ballert es sich zudem noch eine Idee besser.

Negativ: Dem Genre entsprechend darf man bei G-Darius natürlich keinen größeren spielerischen Tiefgang erwarten, weshalb man von einer Dauermotivation nur bedingt sprechen kann. Außerdem ist das Leveldesign lange nicht so perfekt ausgeklügelt wie das vom Referenzprodukt in diesem Genre, R-Type.



In einem speziellen Spielmodus kann man jeden **Endgegner** zum Training direkt anwählen

„Capture Balls“ die interessante Möglichkeit, feindliche Objekte gefangenzunehmen und sie anschließend als **Waffendrohne** einzusetzen. Mächtige **Endgegner** treten zudem mit Pauken und Fanfaren auf und benötigen streckenweise minutenlangen Beschuß, bis sie endlich nachgeben. Damit man nach einmaligem Durchballern darüber hinaus nicht allzu schnell die Lust verliert, gibt es nach jedem Levelende eine **Gabelung**. (Ulf S.)

Action	...
Strategie	...
Abenteuer	...
Geschick	...
Simulation	...
ERSCHEINUNGSTERMIN	
August	
GRAFIK	SOUND/FX
gut	gut
SPIELSPASS	
78%	

TEST	G-Darius
Entwickler/Vertrieb: Taito/Konami	
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer	
Levels: 26	
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-	
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6	
Testmuster: Konami/THQ	
Features: keine	

TEKKEN 3

Gewinnspiel

Lust auf ein paar Preise?

Im September erfüllt sich für viele Freunde gepflegter Prügelspiele ein großer Wunsch: Namcos fulminanter Schlagabtausch Tekken 3 erreicht endlich germanisches Festland. Mit seiner traumhaften Polygon-Optik, vielen Spielmodi, exzellenter Spielbarkeit und einem äußerst umfangreichen Kämpferensemble gehört dieser Silberling ganz klar zu dem Beat'emUp-Olymp. Rechtzeitig zum Verkaufsstart präsentieren wir in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland das verlockende Tekken3-Gewinnspiel, bei dem der Hauptgewinner gleich ein ganzes Paket an stolzen Preisen einheimsen kann. Mitmachen ist mal wieder ganz einfach: Schreibt einfach die Zahl der Prügelspiele auf, die wir in dieser Ausgabe getestet haben. Die Postkarte mit der richtigen Lösungszahl geht dann an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Tekken 3
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der
15. September

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des Computec Verlages und SCED dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Viel Glück!



Hauptpreis:

Das umfangreiche Iron-Fist-Paket:
Eine PlayStation mit Dual Shock Controller, das Tekken3-Spiel, -T-Shirt, -Poster, eine geniale PlayStation-Windjacke sowie als weiteres cooles Extra zwei Freikarten für das The Dome Concert am 28. November in Oberhausen.

2. - 5. Preis

Jeweils ein Dual Shock Controller, Tekken3-Spiel, -T-Shirt und -Poster.

6. - 10. Preis

Jeweils ein Tekken3-T-Shirt und -Poster.



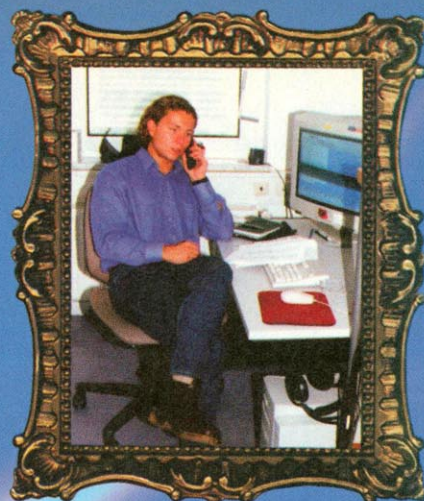
PlayStation **GAMES**
Das unabhängige PlayStation Magazin

Backstage

Den ganzen Tag zocken, und dafür noch Geld bekommen - was für ein Traumjob! So in etwa lautet die gängige Vorstellung vieler Leser, wenn sie sich unseren Berufsalltag vorstellen. Nun, all diesen Freizeit-Zockern sei gesagt, daß diese Vorstellung arg die Realität verzerrt, was jedoch nicht heißen soll, daß der Beruf des Videospielredakteurs nicht Spaß machen würde. Allerdings liegt der prozentuale Anteil des reinen Spielens bei manchen Redakteuren bei gerade einmal 20 %, während die restliche Zeit für Schreiben, Organisieren oder Telefonieren draufgeht. Damit Ihr eine genauere Vorstellung über unseren Beruf erhaltet, haben wir eine Woche lange den Büroalltag durch Fotos festgehalten.



Das Lebenselixier: In unserer Mini-Küche zählt die Kaffeemaschine zu den begehrtesten Objekten der Begierde. Rund vier Liter der braunen Brühe durchwandern täglich die Kehlen trinkfreudiger PlayStation-Games-Redakteure. Millionen unschuldige Kaffeebohnen mußten dafür bereits ihr Leben lassen.



Der normale Arbeitstag beginnt für die fest angestellten Redakteure in der Regel um 9 Uhr, wobei es jedoch keine festen Arbeitszeiten gibt. Vor allem wenn der Abgabetermin naht, sind Überstunden bis 22 Uhr und länger oftmals kaum vermeidbar. Der Tag fängt dabei fast immer mit Telefonieren an. Speziell die Kontaktpflege mit den Softwarefirmen, die uns mit den unentbehrlichen Testmustern versorgen, nimmt immer viel Zeit in Anspruch.

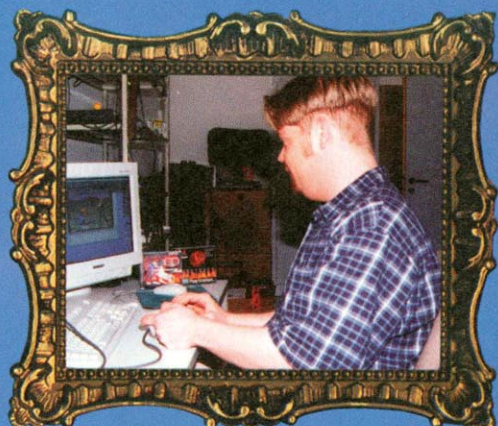
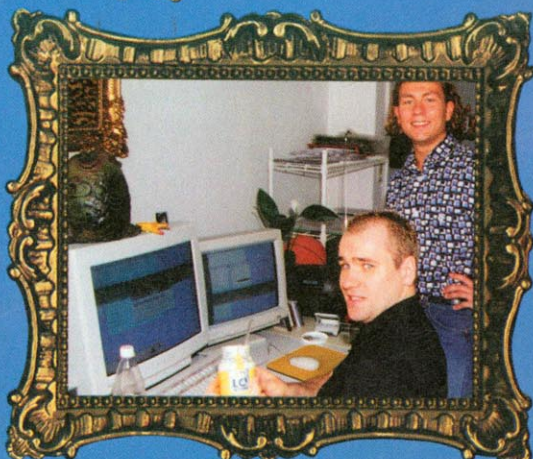


Mahlzeit! Okay, kulinarische Hochgenüsse wurden in den geweihten Hallen der PlayStation-Games-Redaktion nur selten gesichtet, das Angebot an internationalen Fast Food ist jedoch sehr groß - Spaghetti mit Tomatensoße, Spaghetti mit Sahnesoße, Spaghetti mit grüner Soße, Spaghetti mit...



Redakteur-Nachwuchs: Raoul, Student der Politikwissenschaft, durchläuft derzeit seine Lehrzeit und wird voraussichtlich als freier Redakteur das PlayStation-Games-Team Ende dieses Jahres verstärken. Hier brütet er übrigens gerade an der Heart-of-Darkness-Komplettlösung, die ihm so manchen Alptraum beschert hat.

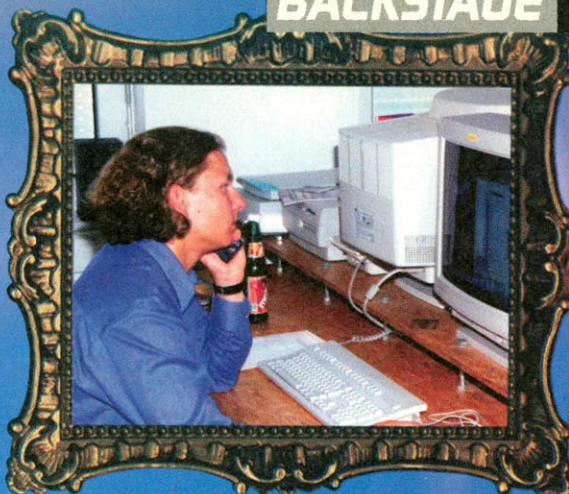
Computerkunst: Abstecher zu unserem Layouter Karel, der seinen Body gerade durch eine LC1-Diät in Freibadform bringt (er bemüht sich jedenfalls...). Unser Art Director versucht das Chaos der Redakteure mit Rechenkraft und aufwendigen Grafikprogrammen in die richtige Form zu bringen. Das Layout entsteht direkt auf dem Mac durch die sogenannte DTP-Technik (Desktop Publishing), was im Zeitschriftenbereich mittlerweile gang und gäbe geworden ist.



Gezockt wird natürlich auch noch: Udo bei einer weiteren Tekken3-Session. Wir spielen in der Regel durch eine spezielle Software auf einem Mac, die es uns erlaubt, Bildschirmfotos (Screenshots) direkt aus dem Spiel zu „graben“ (Fachbegriff Grabbercard-Programme). Eine ungemein praktische Technik, die, im Gegensatz zu dem früheren Verfahren, Screenshots mit der Kamera zu schießen, viel Zeit und Geld spart.



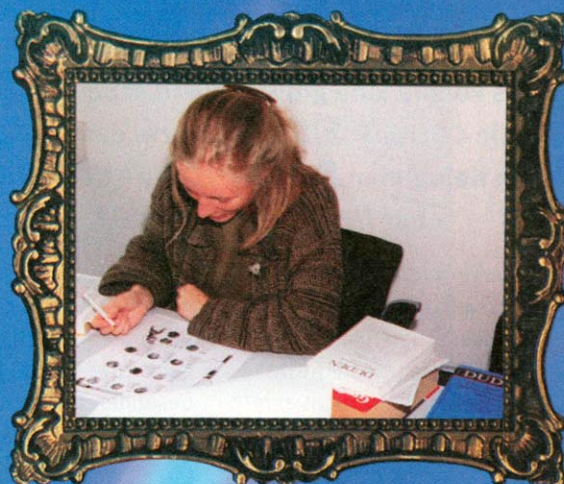
Gesammelte Werke: Ein Heiligtum unserer Büroräume sind die vollgestopften Softwareschränke, in denen wir, unterteilt nach Genres, sämtliche PlayStation-Produkte feinsäuberlich archivieren. Vorabversionen von Softwarefirmen (Rohlinge) werden in der Regel entsorgt, nachdem wir eine fertige Version erhalten haben.



Ran an den Computer: Durchforsten des Internets und der E-Mails, Texte schreiben bzw. korrigieren, Bilder bearbeiten, etc. Fast den gesamten Tag über blickt man in die 17-Zoll-Monitore. Und telefoniert wird selbstverständlich auch weiterhin...



Der Ball ist rund: Unser Fußballexperte Frank schätzt zwar nach wie vor einen virtuellen Kick, nach der Fußball-WM und der damit verbundenen unvermeidlichen Softwareschwemme hat sich jedoch ein kleiner Sättigungseffekt eingestellt.



Mein Freund, der Duden: Claudia ist unsere überaus geschätzte Textfee. Als Lektorin ist es ihr ständiges Bestreben, sämtliche orthographische Fehlleistungen aus unseren Texten zu entfernen.



Welches Cover-Motiv soll es denn sein? Organisieren ist das A und O beim streckenweise recht hektischen PlayStation-Games-Betrieb. Wichtig sind unter anderem die genaue Heftplanung, die komplette Druckabwicklung, Koordination der Termine, CD-ROM-Bestellung, und, und, und.



Was braucht ein guter Videospieldredakteur?

- Grundsätzlich: Ein abgeschlossener Studiengang, der Besuch einer Journalistenschule oder dergleichen sind zwar nützlich, aber nicht erforderlich. Viel wichtiger als die bloße Theorie sind praktische Kenntnisse, beispielsweise durch Praktika bei Zeitschriften.
- Fundierte Videospieldkenntnisse sind logischerweise die Basis für diesen Job. Ein guter Redakteur muß jedoch nicht unbedingt ein ausgesprochener Joypad-Akrobat sein. Wesentlich relevanter ist die Fähigkeit, Software bezüglich ihrer Qualität sicher einschätzen zu können. Letzteres setzt gute Allgemeinkenntnisse über die gesamte Videospieldbranche voraus.
- Eine flotte und verständliche Schreibe ist besonders wichtig. Die Erfahrung zeigt leider, daß sich viele Videospieldfreaks sehr schwer tun, einen inhaltlich gut aufgebauten Artikel über ein Videospiel zu verfassen. Am besten einfach mal selber ausprobieren.
- Gute Englischkenntnisse sind in dieser Branche unentbehrlich, da man oftmals mit Kollegen aus dem Ausland zu tun hat.
- Teamgeist ist in diesem Job nicht zu unterschätzen. Eigenbrödlerei sollten sich daher gleich zweimal überlegen, ob diese kommunikative Arbeit in einer Redaktion wirklich für sie geeignet ist.

Lust bekommen? Wie Ihr sicher mitbekommen habt, ist im PlayStation-Games-Team noch Platz für einen festen Redakteur. Wenn Ihr an der Arbeit als Videospieldredakteur Interesse habt, solltet Ihr eine vollständige Bewerbung mit einem Probeartikel an folgende Adresse schicken:

Redaktion PlayStation Games
Bewerbung
Franz Ludwig Str. 9
07070 Würzburg

Wir suchen:

Entwickleraward

Das könnte Eure große **Chance** sein: In Zusammenarbeit mit dem Softwarehaus **Psygnosis** prämiieren wir die **coolste Spielidee** bzw. das **ausgereifteste Spieldesign** eines PlayStation-Games-Lesers in den Kategorien **Beste Programmierung** und **Bestes Spieldesign**. Als **Belohnung** winken nicht nur **traumhafte Preise**, sondern mit Glück auch der **Berufseinstieg** ins Videospielgeschäft

Immer wieder fragen uns kreative Leser: Wohin mit unserer Spielidee, an wen kann ich mich wenden? Da man Deutschland nicht gerade als Paradies für Videospielprogrammierer bezeichnen kann, sind die Möglichkeiten hierzulande leider sehr beschränkt, so daß so manche gute Idee im geistigen Abfalleimer landet. Aus diesem Grund haben wir uns etwas ganz Besonderes einfallen lassen. In Zusammenarbeit mit Psygnosis geben wir Euch die Chance, Eure ertüftelten Spieldesign-Ideen einer breiten Öffentlichkeit zu

präsentieren. Egal ob Zeichnungen, Skizzen, Grafik-Demos oder gar fertige PC- oder gar Yaroze-Werke, bei diesem besonderen Wettbewerb sind alle kreativen Werke zu Papier oder digital willkommen. Da die Programmierung eines Spiels jedoch wesentlich imposanter und aufwendiger ist als Zeichnungen & Skizzen, haben wir den Wettbewerb in zwei unterschiedliche Kategorien eingeteilt: „Bestes Spieldesign“ sowie „Beste Programmierung“ auf Papier & Diskette“. Als Ansporn stellen wir nicht nur monatlich

die besten Werke vor, sondern prämiieren die beiden Gesamtsieger nach Ablauf des Wettbewerbes auch mit zwei fürstlichen Preisen. Der Gewinner der besten Programmierung eines Titels darf sich ein Psygnosis-Projekt aussuchen und live vor Ort in Liverpool den Programmiermeistern von Psygnosis über die Schulter schauen. Der Gewinner in der Kategorie des besten

Spieldesigns erhält hingegen ein komplettes Yaroze-Set im Wert von ca. 1400,- DM, so daß er sich gleich weiterbilden kann. Neben dem Spaß und tollen Preisen könnte dieser Wettbewerb für einen ambitionierten Amateur-Spieldesigner vielleicht sogar den entscheidenden Schritt für eine Karriere im Videospielgeschäft bedeuten. Wir sind auf Eure Ergebnisse sehr gespannt!



Andy Satterthwaite, unter anderem für WipEout verantwortlich, gilt als großes Spieldesigner-Talent. Vielleicht werdet Ihr bald Arbeitskollegen...?



das *Spieldesigner-* *Talent 98!*

So läuft das Spiel...

Der Wettbewerb läuft rund ein halbes Jahr bis einschließlich zur Ausgabe 03/99 (den genauen Einsendeschluß geben wir noch bekannt). Innerhalb dieses Zeitraumes habt Ihr die Möglichkeit, Eure Entwürfe bei uns einzusenden. Da wir jeden Monat die besten Zwischenergebnisse vorstellen möchten, solltet Ihr zu Euren Werken ein Foto von Euch plus ein paar Angaben zur eigenen Person beilegen. Die Regeln im einzelnen:

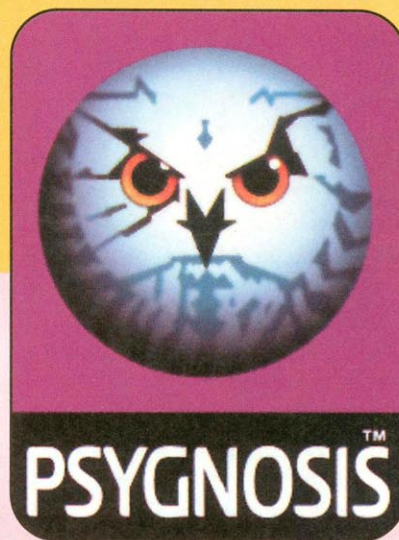
1. Beste Programmierung: In dieser Kategorie gelten logischerweise nur Produkte, die auf irgendeinem PC oder Net Yaroze erstellt worden sind. Um zu verhindern, daß sich jemand mit fremden Software-Federn schmückt, solltet Ihr beweisen können, daß Ihr das Werk alleine programmiert habt, indem Ihr beispielsweise Euren Namen im Titelschirm vermerkt oder Disketten beilegt, die Eure Arbeitsschritte dokumentieren. Ihr habt übrigens auch die Möglichkeit, bereits vorab Eure ersten Zwi-

schenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können. Vergeßt außerdem nicht, konkrete Erklärungen zum Spiel (Story, Aufbau, Gameplay etc.) anzugeben.

2. Bestes Spieldesign Auch wenn Ihr nicht über eine Programmierfähigkeiten verfügt, könnt Ihr selbstverständlich an diesem Wettbewerb teilnehmen und uns Eure Ideen für ein Spielkonzept zuschicken. Die Form der Präsentation ist uns dabei egal. Skizzen, Zeichnungen von Charakteren, Grafik-Demos auf Disketten, etc. Jede Einsendung wird berücksichtigt. Wichtig ist jedoch, daß aus Euren Entwürfen und schriftlichen Beschreibungen genau hervorgeht, welches Spielprinzip Euch vorschwebt (nicht handschriftlich bitte!). Auch in dieser Kategorie habt Ihr selbstverständlich die Möglichkeit, uns bereits vorab Eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können.



Die imposante Psygnosis Hauptzentrale in Liverpool: Der Gewinner in der Rubrik „Beste Programmierung“ erhält einen einmaligen Einblick hinter die Kulissen des renommierten Softwarehauses



Die Preise...

Programmierung:

Hauptpreis: Ein Besuch bei Psygnosis in Liverpool, bei dem Ihr die einmalige Gelegenheit erhaltet, bei einem Software-Projekt Eurer Wahl den Programmierern über die Schulter blicken zu dürfen, plus ein Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.

Spieldesign:

Hauptpreis: Das beste Design wird mit einem kompletten Net-Yaroze-Set im stolzen Wert von ca. 1400,- DM belohnt plus einem tollen Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.



Programmieren wie die Profis: Das Yaroze-Set macht's möglich



In die Arbeit vertieft: Das Aufgabengebiet eines Spieldesigners ist ungemein vielfältig

Comeback des Branchen-Oldies

Beim Namen **Activision** wird es vielen **Videospiel-Veteranen** immer noch warm um das Herz, wenn sie an die guten alten **VCS 2600-Tage** denken, in denen das altherwürdige Softwarehaus ihre ganz großen Erfolge feierte. Nach einem längeren Durchhänger meldet sich die US-Firma mit einem eindrucksvollen **Software-Angebot** wieder zurück. Wir schickten unseren England-Korrespondenten **Derek dela Fuente** nach **Dublin**, um sich die neuesten Projekte einmal genauer anzusehen

Activision kann wie kaum ein anderes Softwarehaus auf eine lange und vor allem bewegte Firmengeschichte zurückblicken. Bereits 1979, in einer Zeit also, als die wenigsten überhaupt wußten, was „Telespiele“, so nannte man damals noch das digitale Vergnügen, sind, setzte sich die frisch gegründete Firma das Ziel, Spiele zu entwickeln. Activision war somit eine der ersten Third-Party-Firmen, die für die damals ungemein populäre Atari VCS 2600-Konsole programmierten. Ein gewagter Schachzug, der sich schnell als absoluter Volltreffer erwies. Activision produzierte damals nämlich Hits wie am Fließband, als Beispiele seien angeführt Kaboom!, Stampede, das lange Zeit in Deutschland indizierte River Raid, H.E.R.O. sowie natürlich ihr absoluter Megaseller Pitfall I und II. Maßgeblich an diesem Erfolg beteiligt war der kreative Spiele designer Steve Crane, der auch heute noch für den Konzern Spiele produziert. Mit dem jähen Ende der Atari-Konsole ging dann allerdings auch Activision schweren Zeiten entgegen. Zwar streckte man seine Fühler nach den ersten PC-Gehversuchen aus, doch der Erfolg vergangener Konsolentage stellte sich nicht mehr ein. Lange Zeit galt Activision sogar als Konkurskandidat, doch der neue Geschäftsführer Robert Kotick riß das

Ruder mit einigen PC-Erfolgen, wie Zork oder Metal Gear, noch einmal herum. In den letzten Jahren besann sich die Firma schließlich stärker auf ihre Wurzeln und produzierte wieder im größeren Umfang für die Konsolen. Der große Durchbruch auf der PlayStation könnte dabei in den nächsten zwölf Monaten gelingen, denn ab November fährt Activision ihr bislang stärkstes Software-Line-Up auf. (Ulf S./Derek d. F.)



Mit magischen Schriftrollen fegt Ihr sämtliche Gegner kurzerhand vom Bildschirm



T 'ai Fu

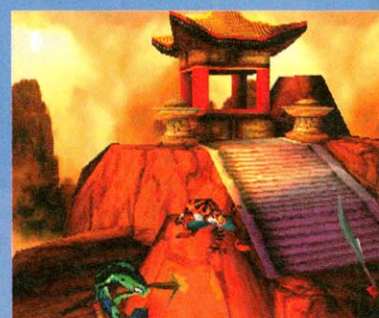
Ein von **Dreamworks** entwickelter **Tiger-Charakter** sorgt in einem **Action/Prügel-Cocktail** demnächst für **Kurzweil**

Die von Steven Spielberg gegründete Unterhaltungsfirma Dreamworks ist nicht nur für Kinofilme, sondern mittlerweile auch für ihre technisch beschlagenen Videospiele und witziges Charakterdesign bekannt. Bei ihrer neuesten Kreation handelt es sich um einen 17jährigen und überaus stolzen Karatetiger namens T 'ai. Als letzter Sproß eines edlen Kung-Fu-Klans muß er den Tod seiner Familie und seines Lehrmeister Panda Monk rächen, die allesamt durch die Hand des oberfiesen Dragon Masters starben. Diese knappe Story bildet den Auftakt für ein wahrhaft animalesches Hüpf&Karate-Erlebnis der technisch beeindruckenden Art. Für die First-Class-Optik sorgen zwei ehemalige Crystal-Dynamics-Grafiker, die zuvor an keinem geringeren Titel als Gex 3D beteiligt waren. Das Spielprinzip ist schnell erzählt: Auf einer Oberwelt sucht Ihr Euch einen von insgesamt 22 Levels aus, die sich als wahre Spielwiese begeisterter Joypad-Dirigenten entpuppen. Ihr hüpfst ständig über Barrikaden, klettert Bäume empor und erledigt Crusher Python genauso elegant per Martial-Arts-Know-how

wie Cobra Striker. Wenn Euch die Sache dennoch zu bunt wird, solltet Ihr schnellstmöglich eine magische Schriftrolle einsammeln, deren Wirkung Euch kurzerhand von sämtlichen Polygon-Aggressoren befreit. Der eigentliche Clou ist jedoch das integrierte Rollenspiel-Element. Im Laufe der Karate-Odyssee eignet sich das Raubtier immer mehr Karatetricks an. Bis zum Finale mit dem Dragon Master sollen es gar rund 30 Attacken sein. Im November beginnt das Handgemenge. (Ulf S./Derek d. F.)



Technisch auf der Höhe. Man beachte den effektvollen Lichteinfall, der sich auf der Statue widerspiegelt



Ein bißchen Fighting Force, eine Prise Crash Bandicoot, abgewürzt mit einem Rollenspiel-Einschlag: T 'ai Fu ist ein munterer Genre-Cocktail

HEISSE ZEITEN!

Sony Playstation – Spiele

Alundra	89,99
Armored Core	89,99
Biofreaks *	77,00
Blasto *	79,99
Bushido Blade	89,99
Bust-A-Move 3	69,99
Cardinal Syn	89,99
Colin McRae Rally	89,99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99
Command & Conquer 2: Gegenschlag *	89,99
Crash Bandicoot 2	89,99
Cy Ball Zone	99,99
Dead or Alive	89,99
Diablo	89,99
Everybody's Golf	79,99
Final Fantasy VII	109,99
Flottenmanöver	89,99
Formel 1 '97	109,99
Forsaken	89,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	89,99
Gex 3D	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Gran Turismo	99,99
Heart of Darkness	89,99
Hugo *	99,99
International Superstar Soccer PRO '98 *	89,99
Jeremy McGrath Supercross '98	89,99
John Madden NFL '99 *	89,99
Kula World	89,99
Lucky Luke	89,99
Moto Racer 2 *	89,99
Need for Speed 3	89,99
NHL Hockey '99 *	89,99
Nuclear Strike	99,99
Pandemonium 2	89,99
Populous – The 3rd Coming *	89,99
Premier Manager '98	99,99
Road Rash 3D	89,99
Sentinel 2	89,99
Theme Hospital	89,99
TOCA Touring Car Championship	89,99
Tomb Raider 2	99,99
Treasures of the Deep	89,99
War Games	89,99
WCW Nitro	99,99
Wild Arms *	79,99
WWF: Warzone *	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Alien Trilogy (Platinum Edition)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	49,99
Broken Helix	AKTION! 49,99
Casper	49,99
Courier Crisis	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
MDK	AKTION! 49,99
Nagano Winter Olympics	AKTION! 49,99
Nascar '98	AKTION! 49,99
NHL Hockey '98	AKTION! 49,99
One	AKTION! 49,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99
Rayman (Platinum Edition)	49,99
Soul Blade (Platinum Edition) *	44,00
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
Dual Shock Control Pad	59,99
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

Die neuen Playstation-Highlights:

Constructor

Sony Playstation *

88,–

Batman & Robin

Sony Playstation *

88,–

Unser Tip des Monats:

Breath of Fire 3

Capcom's Rollenspiel gibt es auch in einer limitierten Edition, welche neben dem Spiel noch ein T-Shirt, einen Pin und eine handbemalte Drachenfigur enthält.

Sony Playstation

normale Version *

88,–

Limited Edition *

119,–

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Test Drive 4 Skull Monkeys

Sony Playstation

44,–

Sony Playstation

44,–

Powerboat Racing

Sony Playstation

44,–

Command & Conquer 1

Sony Playstation

44,–

Bomberman

Sony Playstation *

77,–

Oddworld 2: Abe's Exoddus

Sony Playstation *

88,–

Ghost in the Shell

Sony Playstation *

88,–

Muß man haben!

Duke Raider

Sony Playstation *

88,–

Point Blank

Sony Playstation

ohne Lightgun

88,–

mit Lightgun

149,–

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.

Media Point

Versandzentrale

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

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

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

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Berlin-Charlottenburg im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644	Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Eberswalde Eisenbahnstraße 82 Tel.: (03334) 28 80 28	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 Zepemicker Chaussee im "Forum Bernau"	Bremen Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:

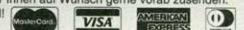
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

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

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

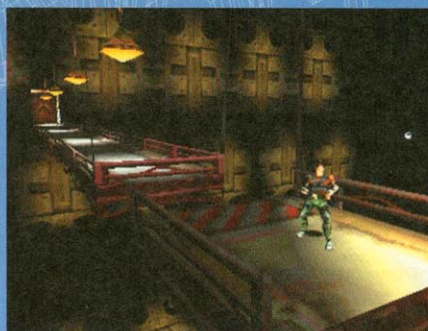
???
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

* 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!
Kreditkarte: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Düstere Schächte und andere Endzeit-Szenarien kennzeichnen das Apocalypse-Umfeld



Immer wieder verlangen gewagte Hüpfstafetten einen sicheren Umgang mit dem Joypad



Der Flammenwerfer im Einsatz: Sämtliche Waffen haben beeindruckende grafische Auswirkungen

Activision-Special

Apocalypse

Nach längerem Hin und Her kommt das **Bruce-Willis-Projekt** endlich in die Gänge. Das actionlastige **Endzeit-Spektakel** scheint sogar in der komplett überarbeiteten Version voll auf **Hilfkurs** zuzusteuern

Apocalypse bietet eine derart umfangreiche Hintergrundstory, daß zumindest anfangs das eigentliche Spiel ins Hintertreffen gerät. Vor über zwei Jahren vermeldete Activision stolz, daß es dem Konzern als erste Softwarefirma gelang, mit Bruce Willis einen First-Class-Hollywood-Schauspieler für ein Videospielprojekt zu engagieren. Auf der E3-Messe '97 gab der Stirb Langsam-Hero sogar eine Pressekonferenz, auf der er sein generelles Interesse am Videospielsektor bekundete.

Doch leider stand das Projekt lange Zeit unter keinem guten Stern. Das ursprüngliche Team entschied sich nämlich, Bruce Willis als Euren computer-gesteuerten Kompanion einzusetzen, was sich im nachhinein jedoch als große Spielspaßblockade erwies. Da auch weder die Technik noch das Spieldesign Activision überzeugte, entschied man sich für einen Radikaleinschnitt mit einem neuen Team. Der neue Produzent David Stohl, der sich zuletzt für die Umsetzung von MDK kümmerte, krem-

pelte Apocalypse völlig um - und zwar eindeutig zum Positiven. In der neuen Version steuert Ihr nun direkt den Bruce-Willis-Charakter, der an diesem Videospielprojekt übrigens immer noch großes Interesse zeigt und laut dem Produzenten sogar ein gutes Gespür für Spieldesign hat. Bruces Einsatz war übrigens ungewöhnlich groß. Im Motion-Capture-Studio wurden über 100 Bewegungsabläufe festgehalten. Hinzu kommen sehr viele coole Sprüche des Actionmi-men, die er im Laufe des Spiels immer wieder zum besten gibt. Eine weitere positive Veränderung stellt das optische Facelif-ting dar. Apocalypse bietet nunmehr eine grafische Auflösung von satten 512 x 240 Bildpunkten sowie luxuriöse Licht- und Transparenzeffekte. Spielerisch verspricht das Programmiererteam außerdem ein futuristisches Ballerndrama vom Allerfeinsten. Dabei läßt sich Apocalypse am besten mit One vergleichen. Durch eine cinematische und sehr intelligente Kameraführung eingefangen, durchkämpft Digi-Bruce alias Trey Kincaid mit der Wumme im Anschlag allerlei Endzeit-Levels, in denen er erwartungsgemäß die unterschiedlichsten Widersacher und extrafiesen Endgegner röstet. Der Spielverlauf soll

zwar höchst unkompliziert werden, dennoch nicht in ödes Ballern abgleiten. Daher wurden die insgesamt zwölf Levels mit vereinzelt Puzzle-Elementen gespickt. Dennoch liegt der Schwerpunkt eindeutig auf Balleraction, und in diesem Punkt versprechen uns die Designer ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten. Ab November dürfen wir die Waffe durchladen und durchmarschieren. (Ulf S./Derek d. F.)



Bruce himself gab letztes Jahr eine große Apocalypse-Pressekonferenz



Die Kameraführung paßt sich automatisch dem Spielverlauf an: Ein Kameramann aus Hollywood hat das Team sogar bei dieser Arbeit beraten



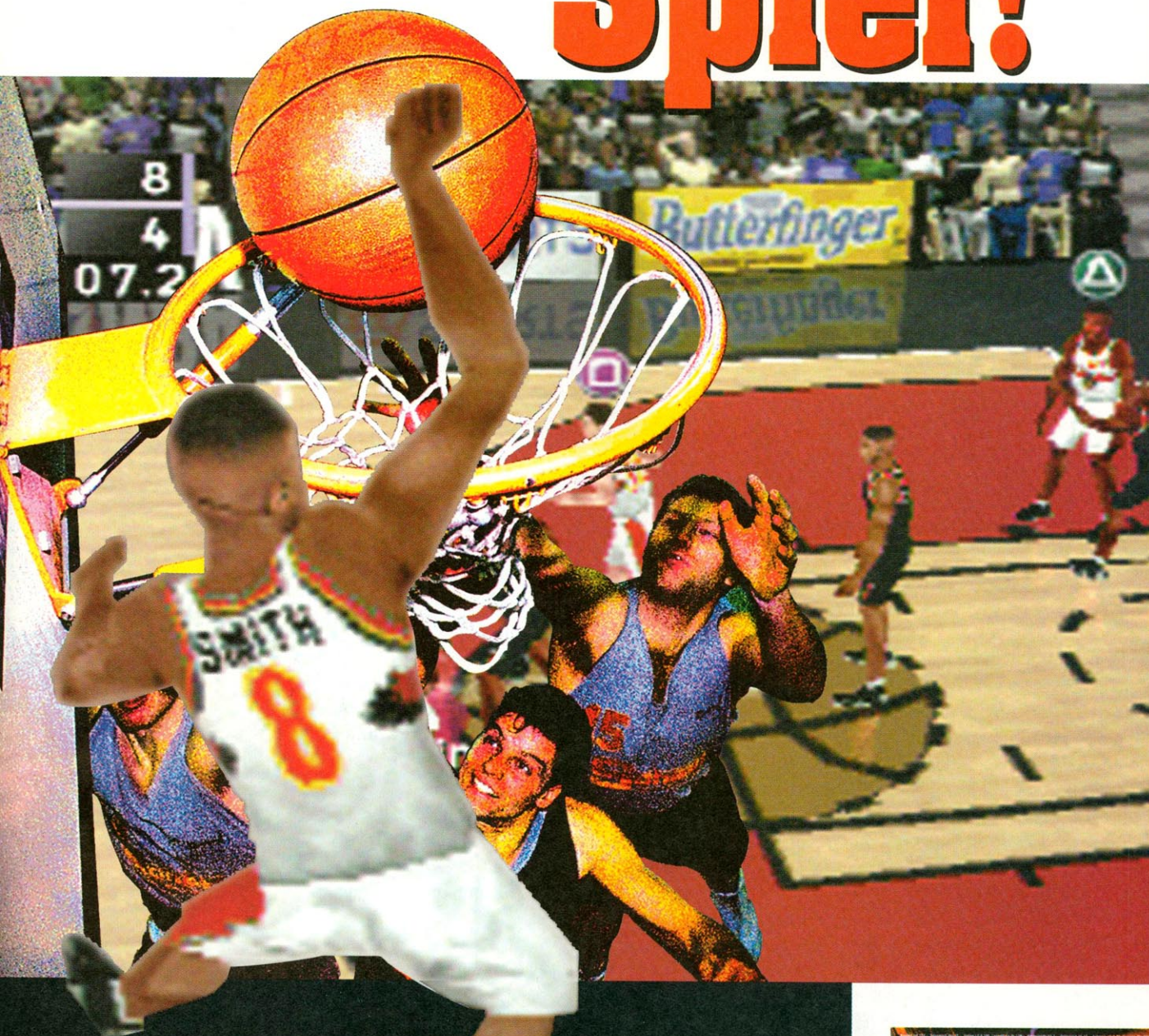
Dieser fiese Endgegner versucht, den Polygon-Bruce-Willis mit seinem Laserblick zu rösten



Helikopter im Anmarsch: Der Spielverlauf von Apocalypse gewährt nur wenige Ruhemomente

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

COMPUTEC Verlag



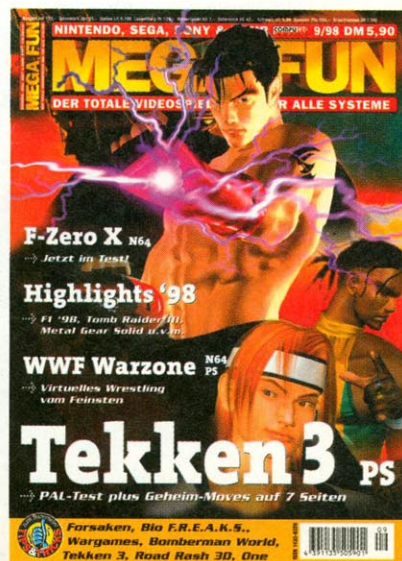
Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten - von Spieleprofis für Spieleprofis!

MEGA FUN -
und Du hast ein
leichtes Spiel.
Für nur DM 5,90.



COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielmagazine.

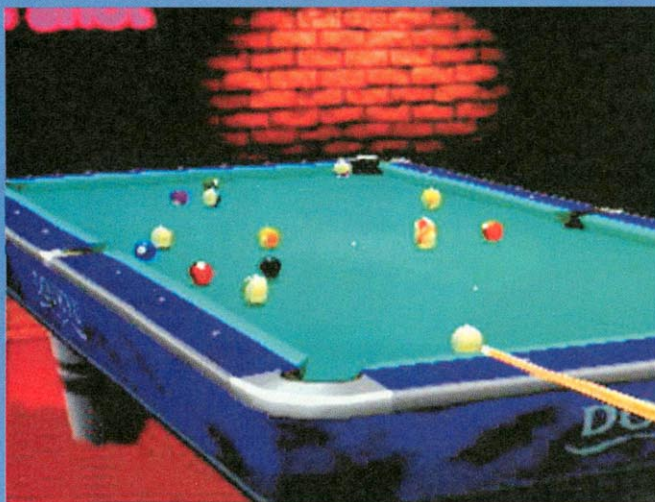
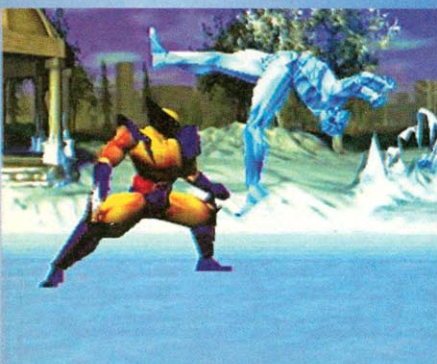


Pool Hustler

Im Frühjahr nächsten Jahres könnte das Software-Sortiment um eine Billard-Simulation reicher sein. Pool Hustler soll laut Activision eine der realistischsten Simulationen der Kugelschieberei werden. Dafür sorgt eine exakte Ballphysik. Ferner bietet diese Simulation sehr effektvolle Perspektiven, quasi aus der Ego-Ansicht. Ein Story-Modus sorgt weiterhin für ein herrliches Spielunken-Feeling. Ziel ist es, als Billard-Profi gegen immer stärker werdende CPU-Gegner um harte Dollars zu zocken, um schließlich die Karriere als Meister aller Klassen abzuschließen.

X-Men

Kurios, aber wahr: Nach Capcom sicherte sich auch Activision die begehrte Marvel-Lizenz. Im Gegensatz zu Capcom nutzen die Amerikaner die Lizenz für ein Versus-Prügelspiel komplett in 3D. Derzeit gibt es leider nur eine erste Grafikstudie, doch die ist bereits recht vielversprechend. Laut Activision soll die Zusammenarbeit über mehrere Jahre dauern. Wir sind gespannt, welche Früchte diese Kooperation tragen wird. Geprügelt wird übrigens erst ab Frühjahr '99.



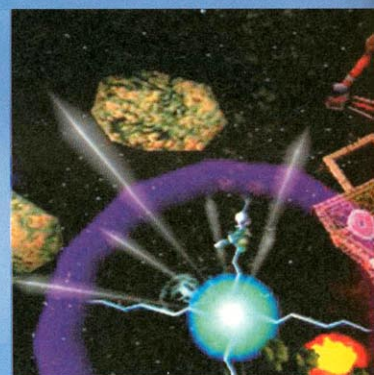
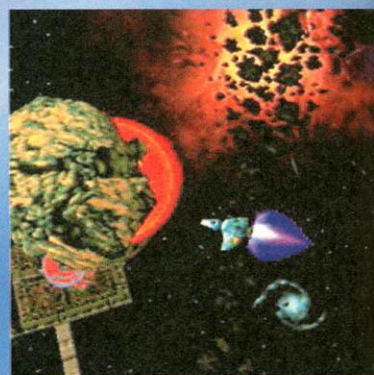
Tenchu

In Japan ist dieses fernöstliche Ninja-Action-Adventure in 3D-Echtzeit bereits kalter Kaffee. In der Rolle eines schweigsamen Einzelkämpfers durchkämpft Ihr zahlreiche Polygon-Szenarien und macht dabei reichhaltigen Gebrauch von den über 20 wirkungsvollen Waffensystemen, zumeist in Form von Hieb- und Stichwaffen. Vor allem bei den spannenden Gefechten mit den überaus intelligenten Gegnern spielt Tenchu seine Stärken aus. Activision erwarb aber nicht nur die Vertriebsrechte, sondern auch die Möglichkeit, am Spieldesign noch kräftig herumzufeilen. So sollen störende Grafikfehler beseitigt, der Spielverlauf verfeinert und zwei völlig neue Levels hinzugefügt werden. Auf das Ergebnis im November darf man gespannt sein.



Asteroids

Man erinnere sich: 1979, zeitgleich mit Activisions Firmengründung, spielte die gesamte Welt Asteroids, bei dem es lediglich darum geht, mit einem primitiven Raumschiff Asteroiden feinsäuberlich in ihre Bestandteile zu zerlegen. Knapp 19 Jahre später wird diese Thematik noch einmal aufgegriffen und in ein technisch zeitgemäßes Outfit gesteckt. Hinzu kommen aufnehmbare Waffensysteme, unterschiedliche Levelhürden (beispielsweise kämpft Ihr in einer Stage mit der Gravitation eines schwarzen Loches) sowie ein Mehrspieler-Modus. Ach ja, das Original ist natürlich auch auf der CD versteckt. Die Oldie-Neuaufgabe soll im November erscheinen.



PlayStation

9/98

Tips & Tricks

GAMES

83

zum Raustrennen und Abheften

ForsakenBis zum bitteren Ende im Tunnellabyrinth **ab #134****WWF Warzone**Moves und Supertips **ab #132****Tekken 3**Moves, die krachen, **ab #142****Road Rash 3D**Ratschläge für Kamikazepiloten und Wahnsinnige **ab #144****Heart of Darkness**Keine Angst vor der Dunkelheit mehr! **ab #138****Tips & Tricks**

Alien Trilogy	Cheats	#131
Armored Core	Game Buster/Xplorer Codes	#131
Battlestations	Kampftip	#130
Cardinal Syn	Game Buster/Xplorer Codes	#130
Cardinal Syn	Zusätzliche Charaktere	#130
Circuit Breakers	Game Buster/Xplorer Codes	#130
Circuit Breakers	Nachtfahrt	#130
Colin McRae Rally	Cheats	#131
Colin McRae Rally	Game Buster/Xplorer Codes	#130
Crime Killer	Paßwörter	#130
Descent	Unverwundbar	#130
Destruction Derby	Verstecktes Foto	#130
Jeremy McGr. Super Cr. 98	Game Buster/Xplorer Codes	#130
Kula World	Game Buster/Xplorer Codes	#130
PO'ed	Lebensenergie auffüllen	#131
Rampage World Tour	Tip	#131
Steel Harbinger	Abspann	#131
Swagman	Unverwundbarkeit	#130
X-Men vs. Streetfighter	Diverses	#131

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tips, Tricks, Cheats, Pokes, Paßwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten Euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze an. Je nach Umfang bis zu 100,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwendigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten Eure Einsendungen auch sein, und notiert bitte Eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt Eure Beiträge an:

Redaktion: PlayStation Games

Stichwort „Codes“

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: uk0001@wuerzburg.baynet.de

Kula World

Game Buster/Xplorer Codes

Unendlich Zeit:

800A 2E90 12A0

800A 52C8 12A0

Jeremy McGr. Super Cr. 98

Game Buster/Xplorer Codes

Immer Erster:

3009 4F79 0001

3009 4F7A 0001

Colin McRae Rally

Game Buster/Xplorer Codes

Timer anhalten:

D00C 607E 000F

800C 607E 000A

Unendlich Zeit:

800C 5FD8 003C

Circuit Breakers

Game Buster/Xplorer Codes

Immer erster Platz:

801F 8CF8 0001

Unendlich Feuerbälle:

801F 8DB8 0004

Unendlich kleine Autos:

801F 8D70 0001

Unendlich Sprünge:

801F 8DC8 0001

Unendlich Öl:

801F 8D80 0001

Unendlich Rauch:

801F 8D88 0001

Unendlich große Autos:

801F 8D78 0001

Unendlich Turbo:

801F 8D90 0001

Cardinal Syn

Game Buster/Xplorer Codes

Unendlich Energie Spieler 1 + Spieler 2:

8019 46A8 0000

One Hit Kill Spieler 1 + Spieler 2:

8019 46BC 0000

Destruction Derby

Verstecktes Foto

Haltet während des Ladevorganges

L1 + ← + O gedrückt. Nach dem

Psygnosis-Screen seht Ihr dann die Jungs von Reflection.

Descent

Unverwundbar

Gebt während des Spiels, ohne zu pausieren, folgendes ein:

□, Δ, O, □, O, □, Δ, O, O, □, Δ, □, X.

INFO Halloooo!!!

Liebe Leserin, lieber Leser!

Wie gefallen Euch unsere Codes-Seiten?

Sollten diese mehr Cheats, Game Buster/Xplorer Codes und kurze Tips enthalten, oder sollten mehr Player Guides und ausführliche Spielehilfen die Seiten zieren?

Schreibt uns Eure Meinung!

Swagman

Unverwundbarkeit

Pausiert ein Spiel und gebt zügig folgendes ein:

O, □, X, □, O, □, O, □, Δ, □, O, Δ, O, □, Δ, □. Von nun an sollte sich die Anzeige auf Eurer Energieleiste nicht mehr verringern.



Crime Killer

Paßwörter

Level 03: O□□XΔO□□□□

Level 04: O□□ΔO□□Δ□X

Level 05: ΔO□□□□□□□Δ

Level 06: □□□ΔO□□X□Δ

Level 07: O□□□□XΔO□□

Level 08: □□□XΔ□□Δ□□

Level 09: X□ΔO□XΔ□□□

Level 10: OΔO□□XΔO□□

Level 11: □□□ΔO□□□□Δ

Level 12: □□□□□ΔO□□□

Level 13: X□XΔO□□□□X

Level 14: X□X□XΔO□□□X

Das Ende: XΔO□□Δ□X□□Δ



Circuit Breaker

Nachtfahrt

Um bei der Knuddelflitzerei im Dunkeln herumzudüsen, muß vor der Streckenauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt werden. Daraufhin seht Ihr ein neues Symbol im Screen, welches einen Scheinwerfer zeigt.



Battlestations

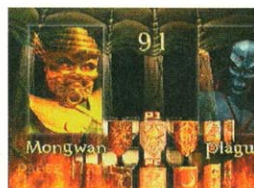
Kampftip

Um im Arcade Mode etwas besser abzuschneiden, solltet Ihr Euch für das U-Boot entscheiden. Zu Schlachtbeginn taucht Ihr sofort ab und versucht, unter das gegnerische Schlachtschiff zu gelangen. Von hier aus wird dann gnadenlos torpediert.

Cardinal Syn

Zusätzliche Charaktere

Um weitere, zusätzliche Charaktere zu erhalten, könnt Ihr die folgenden Tasteneingaben im Anfangsscreen mit der Aufforderung Press Start eingeben. Ein Jingle bestätigt Euch die richtige Eingabe. Habt Ihr alle Charaktere aktiviert, kann gespeichert werden.



Bimorphia: →, →, →, ↓, □.

Juni: ↑, ←, ←, ↑, □.

Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, Δ.

Moloch: ↑, →, ↓, ←, □.

Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, Δ.

Redemptor: ↑, ↓, ←, →, O.

Stygian: ←, →, ←, →, Δ.

Vodu: ←, ←, ←, ↑, O.

X-Men vs. Streetfighter

Diverses

Akuma (Gouki):

Der Fighter mit dem Flammenkopf kann angewählt werden, indem Ihr einfach bei der Kämpferauswahl weiter nach oben drückt. Erscheint er nicht gleich, markiert Ihr erst Magneto, dann Juggernaut, dann Dhalsim und zuletzt Vega. Drückt dann das Steuerkreuz nach oben.

Chun Li SF2 Outfit:

Wählt Chun Li an und haltet die Selecttaste für 5 Sekunden gedrückt. Bestätigt dann. Nun sollte sie mit ihrem Outfit aus dem Spiel Streetfighter 2 antreten.

Alternative Kostüme:

Andere Kostüme erhaltet Ihr, indem Ihr den jeweiligen Kämpfer mit der Taste □ (LP) anwählt.

Weitere Attacken:

Nachdem ein Match gewonnen ist, kann manchmal der Gegner noch weiter attackiert werden, vorausgesetzt Ihr drückt schnell genug die Starttaste.



Colin McRae Rally

Cheats

Einige Paßwörter, welche das Spiel verändern, flatterten auf meinen Schreibtisch. Hier die besten von ihnen. Beachtet, daß die meisten davon nur im Zeitrennen oder Rally-Modus funktionieren. Also wundert Euch nicht, wenn es in der Meisterschaft nicht klappen sollte. Einige der Paßwörter dienen direkt als Fahrername, andere werden hingegen eingegeben, und Ihr dürft nachträglich noch einen Namen eintippen.



Backseat:

Hier lenkt der Beifahrer den Wagen. Dies ist natürlich nur in der Innenansicht zu sehen.

Peasouper:

Die Strecken werden auch als Nebelpisten befahrbar.

Directorcut:

Andere Kameraperspektive während des Replays.

Forklift:

Die hintere Achse wird angetrieben. Wer den Unterschied aus der Realität zwischen Frontantrieb und Heckantrieb kennt, kann sich vorstellen, was das heißt.

Kitcar:

Mit der Selecttaste wird ein Turboboost aufgerufen.

Blancmange:

Die Rennkiste wird zu einem giftgrünen Wackelpudding.

Heliumnick:

Der Beifahrer benutzt eine sehr hohe Piepsstimme (funktioniert evtl. nur, wenn Englisch als Option eingestellt ist).

Trolley:

Wagen reagiert anders.

Buttonbash:

Nur rückwärts zu fahren ist möglich.

Moreomph:

Stärkere Beschleunigung.

Buttonbash:

Gas zu geben ist nur mit wiederholtem Drücken der X- und O-Taste möglich.

Ghostrider:

Anrempeln an Hindernissen und im Zwei-Spieler-Modus wird verringert.



Armored Core

Game Buster/Xplorer Codes

Unendlich Energie:

8004 1626 6D60

Unendlich Waffe 1:

8004 18F2 00C8

Unendlich Waffe 2:

D004 192E 0020

8004 192E 00C8

Unendlich Rüstung:

801A 2EE0 7000

Unendlich Zeit:

8019 FBF4 FFFF

Alle Head-Teile:

8003 2058 0101

8003 205A 0101

8003 205C 0101

8003 205E 0101

8003 2060 0101

Alle Core-Teile:

8003 2062 0101

8003 2064 0101

Unendlich Geld:

8003 A2D6 00FF

Alien Trilogy

Cheats

Gebt die folgenden Cheats als Paßwörter ein und bestätigt.

1G0TP1NK8C1DB00TSON:

Cheatmenü, alle Waffen, Level, Munition, Unverwundbar.

FVNKYG1BB0N: Unverwundbar.

F1SCH1NGFORGVNS: Alle Waffen.

G0LVxx (xx = Levelzahl. 01 - 34

ist möglich).

Steel Harbinger

Abspann

Im Hauptmenü mit den Optionen Start, Options, Load Game drückt Ihr folgendes: □□□□○○○○□□. Ein Jingle bestätigt. Markiert dann Start und drückt die X-Taste.

Rampage World Tour

Tip

Unsere drei Monster reagieren unterschiedlich allergisch auf Nahrung.

George (Schorsch) mag keine Hunde, Lizz mag keine Vögel, und Ralph haßt Katzen.

Futtern die Monster die entsprechenden Tiere, niesen sie meistens und zerstören zusätzlich etwas.

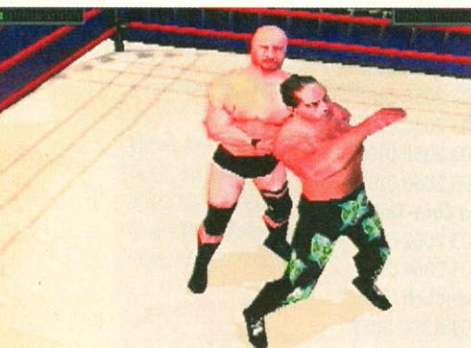
PO'ed

Lebensenergie auffüllen

Drückt im Foot Mode L2 + □, um einen Salto hinzulegen. Während Eure Spielfigur den Salto macht, drückt Ihr schnell R2 + X + ↓. Hiermit füllt Ihr Eure Lebensenergie ein wenig auf.

WWF Warzone

Die Bretter krachen unter den gewaltigen **Schlägen!** Das Publikum tobt, und der Ansager überschlägt sich fast vor **Begeisterung**. Vorausgesetzt Ihr macht die Gegner mit dem richtigen **Special** fertig. Wir haben auch noch jede Menge Informationen aus dem Internet gefischt, allerdings konnten wir diese aus Zeitmangel nicht mehr auf ihre Richtigkeit überprüfen!!!



Tip für den Titelgewinn:

Nachdem man ja knüppelhart gefeuert wird, sobald man mehrmals verliert (Ihr werdet die Lady in ihrer Limousine noch hassen lernen), empfiehlt es sich, im Challenge Mode, kurz bevor man von einem gegnerischen Wrestler gepint wird, die Memory Card einfach herauszuziehen, um somit die Auto-Save-Funktion auszutricksen. Dann bootet man das Spiel neu und wählt den gleichen Wrestler, mit dem man versucht hat anzutreten. Nun wird der alte Spielstand wieder einladbar, und man kann erneut sein Glück versuchen. Bei den Cage Matches, die ab und zu anstehen, reicht es übrigens, schnell genug den Käfig zu verlassen, um zu gewinnen. Übrigens, täuscht Euch nicht im Challenge Mode, zwar sorgen Unentschieden dafür, daß man seinen derzeitigen Platz nicht verliert, aber auch mehrere Unentschieden können zu einem Rausschmiß führen. (Wichtiger Hinweis zum Herausziehen der Memory Card während des Betriebs der PlayStation: Wir übernehmen keinerlei Haftung, falls dies zu einem Schaden an Eurer PlayStation oder Memory Card führen sollte. Solche Aktionen machen wir tagtäglich, allerdings wird in der Betriebsanleitung ausdrücklich davor gewarnt. Also, diese Entscheidung ist Euch überlassen!)

Alternative Outfits:

Haltet Ihr die L2-Taste gedrückt, bevor Ihr Euch Euren Wrestler aussucht, tritt dieser in einem alternativen Kostüm an.

Steve Austin erhält weitere Outfits, nachdem mit ihm der Titel gewonnen wurde. Hierzu haltet Ihr eine der L- oder R-Tasten gedrückt, bevor Ihr bestätigt, um diese anzuwählen.

Goldusts alternative Kostüme:

Dazu müßt Ihr mit ihm den WWF-Titel im Challenge Mode gewinnen.

Cheat-/Feature-/Mode-Menü:

Im Screen mit den Optionen Start Game, Training, Create Player etc. drückt Ihr einfach erst L1 und dann R1. Daraufhin fährt der Aufzug nach unten und ein zusätzlicher Raum, welcher Basement heißt, zeigt Eure Fortschritte an. Hier sind dann auch die verschiedenen Modi abzurufen.

Versteckte Wrestler:

Die Legion of Doom erhaltet Ihr, nachdem Ihr den WWF-Titel mit den beiden Headbangers gewonnen habt (Trasher und Mosh).

Gewinnt Ihr mit Mankind den WWF-Titel, sollten Dude Love und Cactus Jack erscheinen.

The Trainer (Chyna) wird durch Triple Hs Sieg freigeschaltet.

Bighead Mode:

Hier muß der British Bulldog den WWF-Titel erringen.

Lady Mode:

Angeblich soll die Option, weibliche Wrestler zu kreieren, freigeschaltet werden, nachdem man mit Shawn den WWF-Titel erspielt hat.

Anzeigen wegschalten:

Diese Option wird anwählbar, nachdem der Undertaker den WWF-Titel innehat.

Hilfe rufen:

(Achtung! Funktioniert nur im Zwei-Spieler-Versus-Mode.) Um in einem Fight einen weiteren Wrestler zu Hilfe zu rufen, gebt Ihr die folgende Kombination ein: R1 + R2 + L1 + L2 + eine Richtung auf dem Steuerkreuz + einen der vier zusätzlichen Knöpfe. Allerdings kann es vorkommen, daß der zusätzliche Wrestler Eurem Gegner hilft. Natürlich wird der dann disqualifiziert.

Ansagertexte:

Hört Euch die Texte genau an. Manchmal sind diese nämlich wirklich gemein und sorgen für einen Lacher. Beispiel (allerdings aus dem Englischen übersetzt): „Der wäre heute auch besser zu Hause geblieben!“

Allgemeine Kampftips:

- Fairness ist fehl im knallharten Wrestlingbusiness. Habt keine Gnade, auch wenn der Gegner am Boden liegt. Gerade hier bringen Aktionen Vorteile.
- Zugegeben, mit Tritten und Schlägen kommt man auch zum Ziel, allerdings dauert dies recht lange. Verpaßt der Gegner Euch dann eine gewaltige Aktion, kann dies Euch mehr Lebensenergie kosten, als Ihr ihm mit zehn normalen Hieben abgeknöpft habt. Also, übt erst fleißig, bevor es zur Sache geht.
- Die kleinen, weniger muskulösen Wrestler haben einen Geschwindigkeitsvorteil. Deswegen solltet Ihr erst einmal mit ihnen Euer Glück versuchen.
- Aktionen von den Ringseilen kosten den Gegner manchmal eine ganze Energieleiste. Allerdings solltet Ihr nicht die Geschwindigkeit, mit welcher die blaue Leiste abläuft, außer acht lassen. Steht der gegnerische Fighter auf, bevor Ihr Eure Aktion abgeschlossen habt, und holt er Euch von den Seilen, geht die ganze Aktion natürlich nach hinten los.
- Oft vergessen und doch wirksam sind die Haltegriffe. Auch hier gilt es, vorher fleißig zu üben.
- Vergeßt nicht, daß eine Movelist auch während des Fights aufrufbar ist.
- Kleiner Trick für die Faulen unter Euch: Schließt ein Dauerfeuerpad an und stellt den Schlagknopf auf Dauerfeuer ein. Hiermit kann man so manchen Gegner niederknüppeln.

Moves, die krachen:

87

Alle Moves werden aus der Kampfsituation Tie Up heraus ausgeführt!

Austin:

Brainbuster: ←, →, Δ.
Power Bomb: →, ↑, ○.
Inverted Atomic Drop: ←, □.
DDT: ←, Δ.
Hammerlock: □.
Back Breaker: Δ.
Fishermans Suplex: ○.
Whip: X.

Bulldog:

Double Underhook Suplex: →, ↓, Δ.
Fishermans Suplex: ←, □.
Gut Wrench Power Bomb: ←, Δ.
Samoan Drop: ←, ○.
Hiptoss: □.
Top Wristlock: Δ.
Chest Breaker: ○.
Whip: X.

Faarooq:

Sidewalk Slam: ↑, ↓, □.
Brainbuster: ←, →, Δ.
Power Bomb: ↑, ←, ○.
Gut Wrench Power Bomb: ←, □.
Side Belly Belly Suplex: ←, Δ.
Northern Lights Suplex: ←, ○.
Hiptoss: □.
Chest Breaker: Δ.
Side Slam: ○.
Whip: X.

Goldust:

Brainbuster: →, ↓, □.
Bulldog: →, ↑, Δ.
Piledriver: ↑, ↓, ○.
DDT: ←, □.
Samoan Drop: ←, ○.
Hiptoss: □.
Atomic Drop: Δ.
Inverted Atomic Drop: ○.
Whip: X.

Triple H:

Double Underhook Suplex: ↑, ↓, Δ.
Power Bomb: ←, ↑, ○.
Fishermans Suplex: ←, □.
Gut Wrench Power Bomb: ←, Δ.
Northern Lights Suplex: ←, ○.
Hammerlock: □.
Neck Breaker: Δ.
Shoulder Breaker: ○.
Whip: X.

Mankind:

Brainbuster: ←, →, □.
Power Bomb: ←, ↓, Δ.
Piledriver: ←, ↑, ○.
Samoan Drop: ←, □.

Inverted Atomic Drop: ←, Δ.
Hiptoss: □.
DDT: Δ.
Side Belly Belly Suplex: ○.
Whip: X.

The Rock:

Double Underhook Suplex: →, ↓, □.
Brainbuster: ←, →, Δ.
Piledriver: ↑, ↓, ○.
Side Belly Belly Suplex: ←, □.
Inverted Atomic Drop: ←, Δ.
Sidewalk Slam: ←, ○.
Arm Drag: □.
Shoulder Breaker: Δ.
DDT: ○.
Whip: X.

Ahmed:

Side Slam: ←, ↑, □.
Brainbuster: ←, →, Δ.
Power Bomb: ←, ↓, ○.
Samoan Drop: ←, □.
Bulldog: ←, Δ.
Back Breaker: □.
Atomic Drop: Δ.
Gut Wrench Power Bomb: ○.
Whip: X.

Bret Hart:

Samoan Drop: ←, →, □.
Piledriver: ←, ↑, Δ.
Side Back Breaker: ←, ←, ○.
Neck Breaker: ←, □.
Inverted Atomic Drop: ←, Δ.
Northern Lights Suplex: ←, ○.
Hiptoss: □.
Top Wristlock: Δ.
Atomic Drop: ○.
Whip: X.

Owen Hart:

Piledriver: ↑, ↓, Δ.
Double Underhook Suplex: ↑, ↓, ○.
Gut Wrench Power Bomb: ←, □.
Samoan Drop: ←, Δ.
Arm Drag: □.
Neck Breaker: Δ.
Side Belly Belly Suplex: ○.
Whip: X.

Undertaker:

Choke Slam: ←, →, ○.
Northern Lights Suplex: ←, □.
DDT: ←, Δ.
Gut Wrench Power Bomb: ←, ○.
Back Breaker: □.
Atomic Drop: Δ.
Sidewalk Slam: ○.
Whip: X.

Shamrock:

Double Underhook Suplex: ←, →, Δ.
Side Belly Belly Suplex: →, ↓, ○.
Northern Lights Suplex: ←, □.
Gut Wrench Power Bomb: ←, Δ.
Hiptoss: □.
Top Wristlock: Δ.
Sidewalk Slam: ○.
Whip: X.

Kane:

Choke Slam: ←, →, ○.
Northern Lights Suplex: ←, □.
DDT: ←, Δ.
Gut Wrench Power Bomb: ←, ○.
Back Breaker: □.
Atomic Drop: Δ.
Sidewalk Slam: ○.
Whip: X.

Trasher:

Northern Lights Suplex: →, ↓, □.
Sidewalk Slam: →, ↓, Δ.
Brainbuster: →, ↓, ○.
Fishermans Suplex: ←, □.
Side Slam: ←, Δ.
Samoan Drop: ←, ○.
Hiptoss: □.
Neck Breaker: Δ.
Inverted Atomic Drop: ○.
Whip: X.

Mosh:

Brainbuster: →, ↑, □.
Double Underhook Suplex: →, ←, Δ.
Power Bomb: →, ↓, ○.
Sidewalk Slam: →, □.
Samoan Drop: →, Δ.
Hiptoss: □.
Neck Breaker: Δ.
Gut Wrench Power Bomb: ○.
Whip: X.

Shawn:

Double Underhook Suplex: →, ←, □.
Brainbuster: ↑, ↓, Δ.
Piledriver: →, ↓, ○.
Northern Lights Suplex: →, □.
Samoan Drop: →, Δ.
Arm Drag: □.
Side Belly Belly Suplex: Δ.
DDT: ○.
Whip: X.



Forsaken

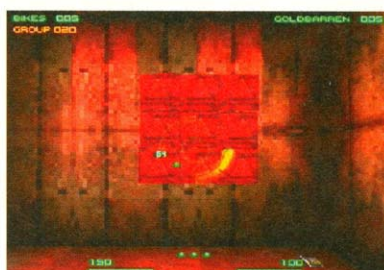
Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, setzen wir unseren **Forsaken Players Guide** fort. Da wir aber **den ultimativen Cheat** schon in der PSG 08/98 veröffentlicht haben, werden wir **die verbleibenden 9 Levels in komprimierter Fassung** durchfliegen



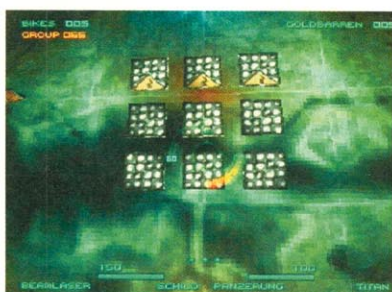
1. Rein in den Level und rechts den Schacht hinunter. Den roten Schalter links deaktivieren, den Schacht wieder zurück, und die Laserschranken im gegenüberliegenden Raum sind verschwunden. Nehmt jetzt den Tunnel gegenüber der Flammenschranken. Grast in dieser Region alles ab. Wenn Ihr in einen Raum mit roter Decke gekommen seid, dann prägt Euch die Reihenfolge der blinkenden Lichtfelder gut ein, denn das ist der Code für die rote Tür.



2. Der Gang, der vorher von den Flammen blockiert war, ist nun frei. Fliegt hinunter bis zu dem Raum mit dem Schwimmbecken. Hinten links in der gelben Nische ist der Generator, der ausgeschaltet werden muß. Anschließend taucht Ihr ins Becken und holt Euch die Goldbarren sowie den Schlüssel zum ersten Tresor. Geht nun in den Raum mit dem Generator, fliegt unten in der Mitte durch, und schon ist der erste Tresor vor Euch.



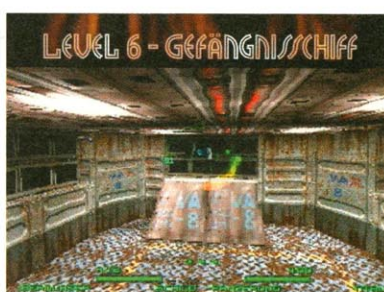
3. Bevor Ihr ihn jedoch öffnen könnt, müßt Ihr Euch mit einer riesigen Gegnerschar beschäftigen, die viele wertvolle Power Ups hinterläßt. Anschließend könnt Ihr den Tresor öffnen, und Ihr erhaltet einen Tresorschlüssel, der später beim nächsten Safe zum Einsatz kommt. Jetzt schnell die roten Schächte hinab. Dann links in den Raum zum großen roten Tastenfeld. Hier müßt Ihr mittels Eurer Waffe die Kombination eingeben.



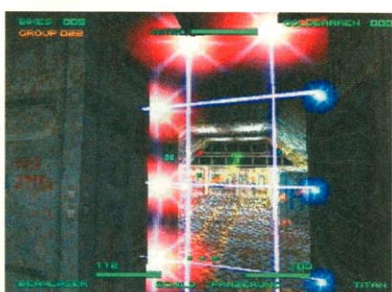
4. Durch die Tür, bis Ihr in einen Raum mit drei Abzweigungen kommt. Geht rechts zum grünen Schlüsselcode. Wieder gut einprägen (Papier und Bleistift sind hier zwei wertvolle Freunde!). Zurück am roten Tastenfeld vorbei und links zur Flamme hinter. Hier rechts bis Ihr auf das grüne Tastenfeld trefft. Code eingeben. Hinunter bis Ihr erneut vor drei Abzweigungen steht.



5. Rechts befindet sich der blaue Code (gut merken). Zurück am grünen Tastenfeld vorbei und den Tunnel hinter zum blauen Tastenfeld. Nun kommt Ihr erneut zu drei Ausgängen. Fliegt rechts, metzelt alle Gegner in diesem Raum ab, und die Flamme wird deaktiviert. Hier die Wand vor Euch abballern, rechts in den lilafarbenen Raum rein und dann zur Flamme. Nun ist der Ausgang frei.



6. Als erstes solltet Ihr die Kisten mit den Goodies in die Luft jagen. Dreht Euch um und schießt auf den roten Knopf. Wenn Ihr den Horden feindlicher Kämpfer den Gar aus gemacht habt, öffnet sich die Luke zum nächsten Deck. Hinten rechts im Kapitänsquartier ist das erste DNS-Muster, ein Mikroskop, das in der Luft schwebt.



7. Nun den Schacht hinab, links zu den Laserbarrieren. Fliegt nah an sie heran und Ihr erkennt hinten links im Raum einen roten Schalter. Haltet drauf, um die Laser abzustellen. Geht hoch zu den anderen Lasern und schießt links im Raum auf den Schalter, der die Laser um die Ecke deaktiviert. Dort ist wieder ein gelber Schalter. Betätigt ihn und sackt die DNS ein.



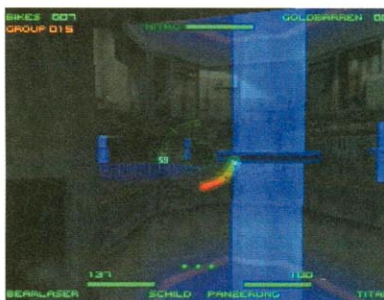
8. Links hinten die DNS mitnehmen. Geradeaus durch den Raum (DNS mitnehmen), und schon befindet Ihr Euch im Maschinenraum. Hinten auf der linken und rechten Seite ist je ein Schalter, der deaktiviert werden muß. Anschließend noch auf den roten Knopfschießen, der mittig am Motor angebracht ist, und auch diese Aufgabe ist gelöst.

9. Jetzt müßt Ihr lediglich noch den Schließfachschlüssel einsacken. Er erscheint, sobald Ihr den Motor abgestellt habt. Dann links das DNS-Muster nicht vergessen, und das nächste Deck steht für neue spannende Abenteuer bereit. Die Flamme stellt Ihr einfach mit dem darunterliegenden Knopf ab. Durch den Raum ab ins Waffenarsenal. Hier solltet Ihr Vorsicht walten lassen, denn sonst fliegt Ihr mitsamt dem ganzen Waffenarsenal in die Luft. Ballert alle Kisten ab, denn auch hier ist ein DNS-Muster verborgen. In der hinteren Ecke findet Ihr einen Schalter. Betätigt ihn, und Ihr könnt Euch die Goldbarren, die hinter Lichtschranken sind, holen. Fliegt den Gang weiter, sackt die beiden letzten DNS ein und begeben Euch durch die Luke im Waffenarsenal auf das Gefängnisdeck.



10. Bei den Schranken müßt Ihr lediglich auf den dahinterliegenden Schalter ballern. In dem u-förmigen Gebiet müßt Ihr alle Knöpfe abschießen und in jedem Raum alle Kisten öffnen, denn darin sind nicht nur wertvolle Power Ups versteckt, sondern auch DNS-Muster. Paßt hier auf Eure Schutzschilde auf.

13. Nachdem Ihr Euch gebeamt habt, geht es geradeaus in den grünen Gang. Dieser führt Euch in eine Halle, in der wiederum ein Schalter ist. Ballert mit Eurer Trojax-Gun darauf, und die mittleren Ringtüren werden entriegelt. Auf dem mittleren Ring kommt Ihr schließlich in einen Raum mit vier Löchern im Boden. Im mittleren ist ein Schalter, der Euch den Zugang zum oberen Ring erlaubt. Der obere Ring bringt Euch zu „Fleischmorph“, ein Endgegner, den Ihr vernichten müßt. Er wird Euch mit Homingmissiles eindecken. Darum ist es wichtig, daß Ihr schnell feuert, damit Ihr alle entgegenkommenden Raketen abschießt, ehe sie Euren Schutzschild durchbrechen. Geht Ihr aus dieser Schlacht als Sieger hervor, öffnet sich die Dachluke. Fliegt hindurch, und schon geht es weiter.



16. In dem Raum mit den vier blauen Säulen müßt Ihr „nur“ alle Gegner zerstören. Auch hier trifft Ihr erneut auf einen feindlichen Biker. Habt Ihr das geschafft, wird der Teleporter aktiviert. Durch den Teleporter kommt Ihr dann in Level 8.

19. In dem Raum mit den drei Ausgängen (an den Seiten und der Deckenausgang) müßt Ihr in den Ausgang, bei dem nach kurzer Distanz schon eine Flamme zu sehen ist. Wartet, bis sie erlischt, fliegt durch und im nächsten Raum hinten die Decke hoch. Nun außen um die Maschine herum und hinten in den breiten Korridor. Jetzt werdet Ihr auf einen feindlichen Biker treffen, der Euch den Garaus machen will. Feuert aus allen Rohren, bleibt ständig in Bewegung, da bewegende Ziele schwerer zu treffen sind. Habt Ihr diesen Kampferfolgreich überstanden, kommt Ihr zur Belohnung in den wirklich beeindruckenden Generatorraum.

11. Fliegt dann nach unten und betätigt den roten Knopf. In den vier Schächten versteckt sich so allerhand an Waffen und Shield Power Ups sowie unter anderem auch die letzten beiden DNS-Muster dieses Decks. Anschließend müßt Ihr zum Waffenarsenal düsen, denn hier ist die Tür, die Euch zum letzten Deck, dem Übungsdeck, bringt. Folgt dem Gang, bis in einem Raum das Schlußgemetzel dieses Levels beginnt. Schickt den Kopfgeldjäger in die ewigen Weltraumjagdgründe. Bleibt ständig in Bewegung und ballert mit der Trojaxkanone, dann solltet Ihr leichtes Spiel mit diesem Bösewicht haben. Sammelt zu guter Letzt noch das letzte DNS-Muster ein und fliegt in Richtung Ausgang, der bei den blinkenden Lichtern in der Raumecke ist.



14. Nähert Euch den drei Flammen sehr langsam, denn wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, wechseln sie schnell ihre Position. Fliegt dann darunter oder darüber, um sicher in den nächsten Raum zu gelangen. Nach geraumer Zeit und einigen Räumen später gelangt Ihr in einen Raum mit einem blauen Teleporter.



17. Links das Lüftungsgitter aufbolzen, dann rein und die Goodies einsacken. Beim Laserraum einfach links oder rechts unten am Boden entlang fliegen. Im nächsten Raum rechts weiter, bis Ihr in dem gelblichen Pool einen Nitro entdeckt.



20. Im Generatorraum müßt Ihr auf die blauviolettten Punkte, die sich auf der Unterseite der drei Arme befinden, schießen und anschließend noch auf den Laser in der Mitte feuern, um die Solarenergie abzuschneiden.



12. Geht geradeaus, bis Ihr in einem Raum mit einem merkwürdigen Schalter kommt. Aktiviert ihn mittels der Trojaxkanone. Dieser Schalter öffnet die unteren Ringtüren. Fliegt durch die rechte Tür bis in eine große Halle. Hinter einer gelblichen Scheibe ist ein rotes Licht. Schießt darauf und düst in den blauen Teleporter.



15. Hier erscheint die Nachricht: „nur noch einer“. Schießt auf den rechten blauen Stab, um den Teleporter in der Mitte des Raumes einzuschalten. Vergewissert Euch, daß Ihr kein Goodie übersehen habt, und verläßt dann den Raum mittels des aktivierten Teleporters.



18. Geht nach links, bis Ihr in einen Raum gelangt, an dessen Seiten sich je ein Elektrofeld befindet. Ballert darauf, und das Sterilisationsfeld ist abgeschaltet. Zurück zum Schwimmbadraum, den anderen Ausgang nehmen und dann den Schacht hinunter.

21. Fliegt den Korridor zurück und in den Raum mit der Maschine. Fliegt den rautenförmigen Gang hinauf. Wenn Ihr schnell genug alle feindlichen Luftschiffe ins Jenseits schickt, gibt es zur Belohnung einen Kristall. Eilt jetzt den Korridor zum Generatorraum zurück. Auf ungefähr halbem Weg ist ein Schacht in der Decke, der mit Lasern gespickt ist. Da die Zeitabstände, in denen die Laser feuern, groß genug sind, dürft Ihr keine Schwierigkeiten haben, hier hindurchzukommen. Anschließend verläßt Ihr den Raum durch das Loch in der Wand.



22. In dem Raum mit den vier blauen Säulen ist rechts in einer Nische ein Elektrofeld. Deaktiviert es, fliegt zurück, sackt die vier Pulsarkanonen ein, verläßt diesen Raum hinten links und plötzlich steht Ihr dem krabbenähnlichen Monster Exogon gegenüber. Nutzt die Nischen für einen Hinterhalt aus, besiegt ihn und dann nichts wie raus hier!



25. Nun müßt Ihr weit zurückfliegen, bis zu dem Raum mit den Flammen, und hier geradeaus weiter, denn die Laser sind jetzt abgestellt. Hier erwartet Euch wieder ein Schalter. Aktiviert ihn und jetzt zurück zu dem Raum mit den grünen Stäben, denn der Weg zum Schalter ist frei.

28. Zurück zum zweiten Raum, wo Ihr durch ein Loch in der Decke zu einem Raum mit einem Panzer kommt. Hier unten in der Ecke geht's weiter in einen Raum mit vielen kleinen Nischen, die voll mit Power Ups sind. Die zweite untere Nische auf der rechten Seite bringt Euch zu einem roten Knopf. Ballert drauf, und die Tür in der ersten Nische auf der linken Seite öffnet sich und bringt Euch zur zweiten Zündvorrichtung. In dem Raum mit den vier hellen Rechtecken auf dem Boden müßt Ihr durch die Tür, den Schacht hinab in den roten Raum mit dem stillgelegten Ventilator. Durchquert den Raum, nehmt den Korridor, dann geradeaus, bei den Computern vorbei und in den grünen Schacht mit einer Leitung in der Mitte.



31. Geht in Richtung der dritten Zündvorrichtung, bleibt aber bei den Computerbänken stehen und schießt auf den Boden. Hier öffnet sich eine Tür zur vierten und letzten Zündvorrichtung.



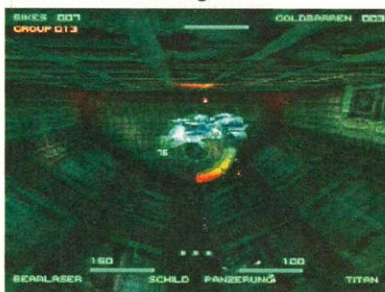
23. Geradeaus und in dem Raum mit dem dreigeteilten noch inaktiven Schalter durch die Bodenluke weiter. Bei den zwei Computerbänken durch und im nächsten Raum alles vernichten, auch die grünen Container, denn nur dann wird die Dachluke aktiviert, durch die Ihr diesen Raum verlaßt.



26. Ab zum ersten dreigeteilten Schalter, denn er kann jetzt aktiviert werden. Das Dach öffnet sich, und Ihr fliegt hindurch, bis Ihr in einen länglichen Raum kommt, der in der Mitte von einer Wand getrennt ist. Fliegt zur großen Tür, dreht Euch um 180° und betätigt den letzten Schalter, um den Foetoiden freizulassen.



29. Folgt dieser Leitung, bis Ihr einen sich drehenden Ventilator entdeckt, hinter dem ein Kristall liegt. Diesen Kristall holen wir uns später. Dreht Euch nun um, denn genau an der Stelle, an der die Leitung einen Knick macht, befindet sich die dritte Zündvorrichtung.



32. Geht in den Raum, in dem Ihr die Nachricht „Etwas Großes hat den Schlüssel“ erhalten habt. Hier wartet ein Tauchboot auf Euch, das Ihr zu Weltraumschrott verarbeiten müßt. Nun öffnet sich die Tür.



24. Fliegt durch den gelben Raum. Hinter den Wänden könnt Ihr nur eine Tür öffnen. Fliegt hindurch, und Ihr werdet neben grünen Stäben auch noch einen Schalter sehen. Damit öffnet Ihr die andere Tür im gelben Raum. Im nächsten Raum den Flammenschacht hoch, anschließend den grünen hinunter, bei den Computerbänken vorbei, einen der beiden Schächte hinauf bis zum nächsten Schalter.



27. Durch die Tür, weiter durch die Bodenluke ins grüne Wasser hinab. In dem großen Raum erhaltet Ihr den Hinweis: „Etwas Großes hat den Schlüssel“ sobald Ihr auf die Türen schießt. Verlaßt diesen Raum und geht weiter in den nächsten, wo Ihr bereits die erste der vier Zündvorrichtungen aktivieren müßt.

30. Den Tunnel zurück und die andere Abzweigung entlang fliegen. Den roten Raum mit den Türen durchqueren, bis Ihr in einen Raum gelangt, wo ein roter Knopf an der Wand ist. Drückt ihn, denn mit ihm öffnet Ihr die zweite rechteckige olivgrüne Bodenplatte in dem Raum, in dem Ihr vorhin ins grüne Wasser getaucht seid. Fliegt auch hier in die grüne Brühe, und Ihr betretet einen geheimen Bereich. In diesem geheimen Bereich befindet sich der Knopf, mit dem Ihr den Propeller abstellt, der Euch vorhin den Weg zu dem heißbegehrten Kristall versperrte, sowie einige Waffen und Verteidigungs-Power-Ups.



33. Fliegt hinein, denn links steht der Detonator. Ab jetzt in den Raum zu den Computerbänken. Hier ist in der Decke eine Tür. Öffnet sie, metzelt noch alle Gegner und verlaßt den Level nach oben.

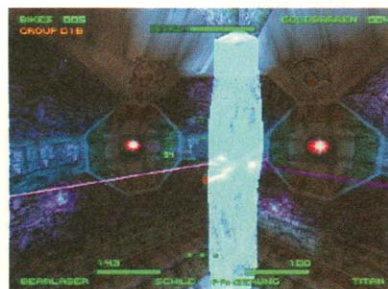


34. Geht durch die Decke. In jedem Gang sind zwei Räume mit jeweils einem Sonnenkollektor. Aktiviert sie und weiter durch den Boden. Im Zentrifugenraum ist ein Schalter für den Teleporter. Weiter hinunter zum Mannschaftsraum, bis „Turbulenzwarnung“ erscheint. Hier hinein und sammelt den Schlüssel ein. Folgt den Tunneln bis zur gelben Barriere. Geht hinein und sackt den Schlüssel ein.

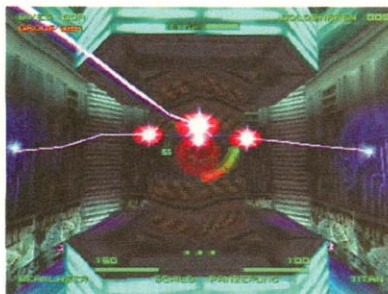


37. Geht zurück zum Levelanfang, nehmt den anderen Schacht, dann durch die Tür und weiter, bis kurz vor dem Laserfeld das erste Stück der zu finden Bombe ist. Das Laserfeld deaktiviert Ihr, indem Ihr links an die Wand in dem Raum schießt. Fliegt rein und betätigt hinten den Schalter, der eine weitere Tür öffnet.

40. Dieser Schalter öffnet die letzte verschlossene Tür in dem langen Korridor. Sammelt alles ein. Unter anderem ist hier auch ein Teil der Bombe versteckt, der allerdings erst dann auftaucht, wenn Ihr sämtlichen Horden von Gegnern gezeigt habt, wo der Hammer hängt. Dann geht es abwärts in den Krater, durchquert den Raum mit den vielen grünen Nischen (auch hier gibt es Goodies), geht durch die Tür bis in einen Raum mit drei Ausgängen. Fliegt geradeaus. Hinten links ist ein Schalter. Legt diesen um, fliegt zurück, und eine weitere der drei Türen läßt sich jetzt öffnen. Auch hier ist ein Schalter, der die letzte Tür öffnet.



43. Geht hinein, weiter in die Katakomben, durch den gelben Tunnel, in den Laserraum, hoch bis zu den Flammen, links oben weiter bis zum Kristallraum. Schießt hier auf die vier dunklen Flecken an der Wand, um den Kristall einzuschalten.



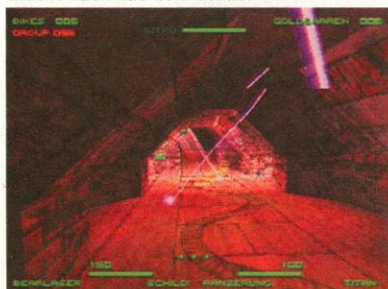
35. Mit diesem Schlüssel kommt Ihr in den Teleporter. Geht weiter bis zur Kernkammer, benutzt den oberen Ausgang, weiter bis zu einem Schalter, der das Shuttle freigibt. Zurück und rein in den Teleporter. Jetzt müßt Ihr lediglich die Schalter, die immer in einer Bodenluke sind, betätigen. Wiederholt das dreimal und schießt beim letzten Schalter auf den Boden, der den Levelausgang freigibt.



38. Zurück zu dem Tunnel mit den vielen verschlossenen Türen, den Schacht hinab. Diesmal den Schacht links liegen lassen und nach oben hinauf. Weiter durch den gläsernen Tunnel, und links hinten ist das nächste Stück der Bombe. In den Raum mit dem gläsernen Tunnel, denn gegenüber vom Eingang ist ein Schalter.



41. Jetzt erscheint in einer Ecke ein Raketenwerfer. Macht ihn platt, und gleich dahinter liegt das letzte Stück der Bombe. Nun müßt Ihr nur noch im letzten Raum den Computer kaputtschießen, damit die Ausgangstür entriegelt wird. Und jetzt macht Euch aus dem Staub.



44. Nun sind die Flammen abgestellt, und Ihr fliegt hinein, hinter den gelben Schranken weiter bis in den nächsten Laserraum. Hinter ins Munitionsdepot, schießt auf die Maschine, und die Türen im Laserraum werden entriegelt.



36. Geht den Gang mit dem Beam laser hinab, nehmt dann den Bodenausgang. Beim Propeller müßt Ihr die ganze Feindesschar meucheln, damit sich die Tür entriegelt. Fliegt durch die Tür hindurch, schießt rechts hinten alle Kisten ab und betätigt dann noch den Schalter an der gegenüberliegenden Wand.



39. Nachdem Ihr ihn umgelegt habt, müßt Ihr zurück zu dem Tunnel mit den vielen Türen. Eine weitere Luke hat sich geöffnet. Fliegt durch, bis Ihr zu einem Raum mit einer Rakete kommt. Hier sind drei Räume ringförmig angeordnet, und in jedem steht eine Rakete. Schaut Euch die Räume gut an, denn in einem ist ein Schalter.



42. Der Raum mit dem Beam laser über der Grube: Durch die Tür, über den blauen Stein hinweg nach hinten, dann nach oben. Beim Laser runter und das Idol nehmen. Zurück, seitlich nach unten, auf die Sphinx ballern, die die gelbe Tür öffnet.



45. Weiter in den rötlichen Tunnel bis in den Raum mit der blauen Säule. Vernichtet hier alles und jeden, damit sich die Decke öffnet und einen Schacht zum Vorschein bringt. Fliegt hinauf, und Ihr betretet die Kammer von Avatar.

Heart of Darkness

Für alle diejenigen unter Euch, die ihren **Whiskey** (nicht das Getränk, sondern den Hund!) vom Fürsten der Finsternis zurückhaben wollen, zeigen wir hier den zweiten und abschließenden Teil des **Lösungsweges** auf.

Stürzen wir uns gleich ins knallharte Videogamebusiness!



1. Level 5: Feuerstrom
Springt nach rechts, geht zwei Schritte, dreht Euch nach links und erledigt die Tölen. Geht nach rechts, macht die Gegner hier und im nächsten Bild platt. Jetzt steht Ihr vor einer hohen Felsssäule. Geht noch einmal ins letzte Bild zurück. Ihr seht ganz links einen grauen Fleck am Boden, der, wenn Ihr ihn betretet, einsinkt und Euch den Weg hinter der Felsssäule freigibt. Aber Ihr müßt sofort lossprinten.



2. Hinter der Felsssäule erwartet Euch der erste Lavasumpf. Springt, sobald die Lavafontäne wieder nach unten gesackt ist, über den ersten Stein, wartet kurz und springt dann weiter auf den nächsten Stein und springt sofort an die Felswand. Klettert weiter nach links oben und weiter nach rechts. Behaltet bei Eurer Kletterpartie aber stets die Lava im Auge, sonst kann es Euch gut passieren, daß Ihr wieder von vorne anfangen könnt.



3. In diesem Screen trifft Ihr auf eine Schattenspinne, die versucht, Euch durch ihre Schleimerei von der Felswand zu befördern. Klettert zunächst nach rechts, bis Ihr knapp über dem Lavastrom hängt, und versucht, aus dieser Position die Spinne zu erledigen. Paßt auf die grüne Schleimmasse auf, die von der Felswand runtertropft, denn durch sie verliert Ihr den Halt und fällt unweigerlich in die glühende Lava. Rechts geht es in's nächste Bild.



4. Erledigt den ersten Gegner auf dem unteren Felsen. Klettert nach oben, um den zweiten kaltzumachen. Dieser Feind will Euch durch Schläge auf seinen Felsen von der Wand schütteln. Klettert also schnell und haltet Euch notfalls durch Drücken der Sprungtaste wieder fest. Klettert nach unten und springt auf den Fels. Springt dabei nicht von zu weit oben, sonst fällt Ihr dem nächsten Gegner direkt in den Schoß. Oben rechts geht es in das nächste Bild.



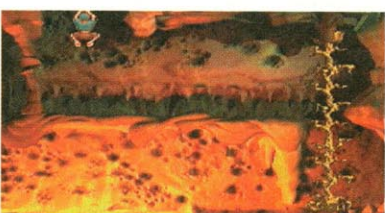
5. Erledigt das fliegende Wesen und springt auf den oberen Weg. Geht nach rechts und erledigt alle Gegner. Geht wieder zurück und klettert unten an der Felswand entlang. Beobachtet die drei Feuergeysire, bevor Ihr losklettert. Dahinter geht es hoch und in den nächsten Screen, wo zwei Spinnen auf Euch warten. Erledigt sie und klettert weiter nach oben. Hier warten Spinnen und Würmer. Macht alle platt, und es geht weiter nach oben.



6. Oben geht es nach rechts in eine Höhle. Macht den Wurm platt. Klettert nach oben und springt über die beiden Lavageysire. Beobachtet sie wieder, bevor Ihr lospringt, denn auch hier ist Timing gefragt. Drüben angekommen, klettert Ihr ins nächste Bild, und wieder trifft Ihr ein paar schleimende Spinnen. Habt Ihr diese erledigt, klettert Ihr ganz nach oben und ganz rechts wieder nach unten. So können Euch die feurigen Lavageysire nichts anhaben.



7.+ 8. Eine weitere Spinne wartet hier auf Euch, die Ihr gleich erledigen solltet, und danach klettert Ihr erst einmal ein Stück nach oben, um das fliegende Schattenwesen platt zu machen. Klettert auf das erste Plateau und springt nach rechts aus dem Screen. Macht hier alle Gegner nieder und geht den Weg wieder zurück. Klettert dann unten an den Feuerfontänen vorbei und schiebt das Samenkorn, das auf dem unteren Vorsprung liegt, durch den kleinen Spalt auf die andere Seite. Beschießt es mit dem Wachstumsstrahl und klettert den Weg wieder zurück. Klettert an der Ranke nach oben und laßt Euch wieder fallen. Von oben links kommen noch weitere fliegende Schattenungeheuer, die Euch während Eurer Suche aufhalten wollen. Erledigt sie ebenfalls und klettert dann oben links aus dem Bild. Congratulations! Damit habt Ihr auch Level 5 hinter Euch gebracht.



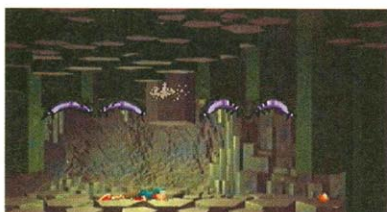


9. Level 6: In den Höhlen

Springt nach rechts von der Felssäule und nochmal nach rechts in das Loch im Boden. Unten geht es wieder rechts runter und dann laßt Ihr das Samenkorn auf der linken Seite wachsen, damit Euch nicht die Felsramme erdrückt. Geht nach rechts in das nächste Bild und drückt den grauen Stein in die Felswand. Im vorigen Bild geht ein Loch im Boden auf. Laßt Euch durchfallen. Weiter bei Bild 10.



10.+11. Hier angekommen, schiebt Ihr zunächst einmal das Samenkorn nach rechts. Aber stoßt es nicht zu weit nach rechts, sonst schnappt Euch gleich Euer Gegner, sobald Ihr versucht, an der Ranke hochzuklettern. Beschießt es also mit Eurem Wachstumsgeschoß und laßt das Samenkorn wachsen. Klettert daran hoch und erledigt den Pimpf, der auf dem Vorsprung steht. Hüpfst dann über den Vorsprung und schon steht Ihr inmitten einer wildern Horde von schwarzen Ungetümen. Jetzt heißt es nur noch zu ballern, was das Zeug hält, und alles platt zu machen, was sich bewegt. Rührt sich keins mehr von den hungrigen Viechern, geht es nach rechts. Laßt Euch nochmals durch ein Loch im Boden fallen, und das gleiche Spiel von oben geht hier wieder von vorne los. Ballert einfach nur drauf und macht alle Gegner nieder. Wenn sie alle weg sind, kriecht Ihr rechts in den kleinen Gang.



12.+13. Geduckt robbt Ihr Euch auf dem Boden unter den Pflanzen entlang und kriecht nach rechts, um dort das Samenkorn zu holen. Den gierigen Pflanzen, die dort nach Euch schnappen, um Euch als leckere kleine Zwischenmahlzeit zu verspeisen, braucht Ihr keine Beachtung schenken. Ihr solltet aber genau die Felssäule, die von oben herabkommt, im Auge behalten, weil sie Euch sonst so platt wie eine Flunder drückt. Holt Euch das Samenkorn und schiebt es zurück ins vorherige Bild. Dort schiebt Ihr es dann bis unter die tief herabhängende Felssäule, beschießt es mit Eurer Spezialkraft und laßt es darunter wachsen. Durch die Kraft der wachsenden Pflanze wird der Zaubersfels nach oben bewegt, und es folgt eine kurze Videosequenz, in der sich Gumpel und seine Gefährten mit der Energie des Felsens aufladen. Zeit also, um Eure gestreßten Finger ein wenig zu entspannen.



14. Nachdem Gumpel Euch am Ufer abgesetzt hat, kommt es zu einer ersten großen Schlacht mit den fliegenden Schattenwesen. Den Attacken dieser fliegenden schwarzen Ungetüme könnt Ihr nur entgehen nach dem Motto: „Angriff ist die beste Verteidigung“. Habt Ihr sie alle erledigt war das auch schon das Ende von Level 6, und Ihr könnt Euch endlich auf die Suche nach Eurem Hund Whiskey machen.



15. Level 7: Refugium der Finsternis

Geht nach rechts, bis sich das Schattenwesen oben bewegt. Rennt schnell zurück unter das Felsplateau und erledigt es und seine fliegende Unterstützung. Geht nach rechts zum nächsten Screen und macht alle Anwesenden nieder. Klettert rechts an der Felswand hoch und nach links ins vorige Bild. Klettert auf das Plateau und schießt mit der Spezialkraft auf den Felshaufen. Geht jetzt in die Höhle.



16. Hier trifft Ihr das erste Mal auf einen neuen Gegner, das Schreckgespenst. Knallt es ab und macht die beiden Larven, die am Boden vor sich hin brüten, mit Eurer Spezialkraft platt, sonst bilden sich aus den Larven zwei neue Schreckgespenster. Geht dann nach rechts in das nächste Bild und vorsichtig bis in die Mitte der Kette. Die fliegenden Wesen greifen Euch an. Macht erst das rechte und dann das linke platt. Geht weiter nach rechts.



17. Drei weitere Schreckgespenster und ein paar von der Decke herabhängende Hunde warten auf Euch. Die Schreckgespenster werden Euch mit einer Feuerwalze beschießen, über die Ihr springen könnt. Drückt dazu zweimal hintereinander auf den Sprungknopf. Macht erst die Schattenhunde nieder und danach die Schattengespenster. Weicht zunächst also nur den Geschossen der Gespenster aus. Weiter geht es nach rechts.

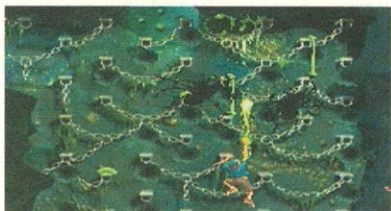


18. Ihr kommt zu drei organischen Rammen. Plättet das Schattenwesen auf der anderen Seite. Dann wartet Ihr, bis die beiden hinteren Rammen gleichzeitig den Boden berühren, und springt schnell hindurch. Berührt aber auf gar keinen Fall die rosa Fläche unter der ersten Ramme! Rechts geht es weiter.



19.+20. Macht die vier Würmer nieder und klettert nach unten. Erledigt danach den Schattenhund, indem Ihr Euch fallen laßt und ihn schnell abknallt. Drückt auf das rosa Teil an der Wand und klettert an den neuen Vorsprüngen auf die linke obere Ebene. Im nächsten Bild ballert Ihr sofort auf das Schattenwesen, drückt wieder auf das rosa Teil und geht zurück. Die paar Hunde könnt Ihr von oben erledigen. Macht einen weiten Satz runter und bekämpft noch die vier Hunde, die aus der Höhle kommen. Drückt noch einmal auf das rosa Teil an der Wand. Klettert wieder nach oben aus dem Bild.

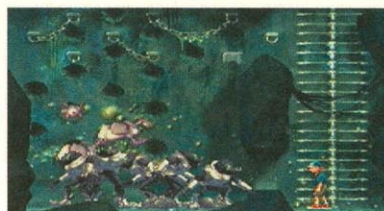




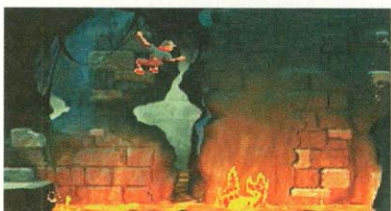
21. Erledigt die drei Spinnen. Klettert nach oben links. Geht aus dem Bild und Ihr steht wieder vor den drei Walzen. Verfährt nach dem gleichen Schema wie vorher und geht nach links bis zur Kettenbrücke. Geht vorsichtig auf die linke Brückenseite und springt hoch. Ihr fallt runter und müßt die Gegner unten plätten. Macht als erstes wieder die Schattenwesen nieder und weicht den Geschossen der Schreckgespenster aus. Dann macht Ihr auch diese kalt. Weiter geht es rechts.



22. Springt an die grauen Vorsprünge und nach rechts auf das rosa Teil im Boden. Klettert dann nach unten und laßt Euch in der Mitte der beiden rosa Teile fallen. Geht erst auf das obere, und links wird eine Horde von Schattenwesen frei. Ballert wieder, was das Zeug hält, und geht dann auf das andere rosa Teil. Erledigt die drei Schreckgespenster und geht dann weiter nach links, um unten noch einen weiteren Gang zu öffnen. Geht wieder zurück und klettert runter.



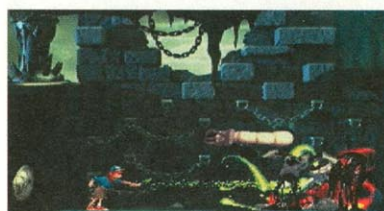
23. Ihr trefft hier auf eine Menge Würmer, die Ihr nicht zu beachten braucht. Laßt Euch zunächst einmal runterfallen und schießt auf das Schreckgespenst. Macht es aber nicht platt, sondern schießt nur immer wieder auf die neuen Schreckgespenster. Die Würmer benutzen sie als Futter, und Ihr könnt, sobald die Würmer beschäftigt sind, ungestört oben an ihnen vorbeiklettern. Oben links geht es dann in das nächste Bild.



24. Klettert nun so weit nach links, wie es zunächst geht. Dann müßt Ihr nach rechts unten springen. Haltet aber dabei den Sprungknopf gedrückt, bis Andy sich wieder festhalten kann. Achtet auch auf den Lava-geysir. Seid Ihr rechts unten in der Ecke, erscheinen wieder neue Vorsprünge, an denen Ihr Euch festhalten könnt. Klettert hoch und hüpf nach links. Haltet wieder die Sprungtaste gedrückt. Jetzt könnt Ihr nach links aus dem Bild gehen.



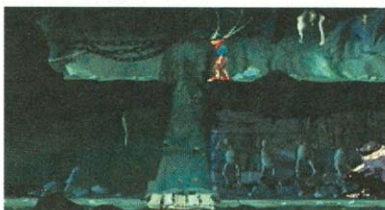
25. Geht nach links. Erledigt das eine fliegende Ungetüm. Im nächsten Bild werdet Ihr gefangen genommen und mit Whiskey in ein Verlies gesperrt. Um zu entkommen, schießt Ihr mit Eurer Spezialkraft an die Decke, unter das Samenkorn. Es fällt herunter, und Ihr könnt es wachsen lassen. Klettert hoch und schiebt den Stein auf der rechten Seite in das Loch. Drückt dann noch auf das rosa Teil an der Wand und verschwindet nach links aus dem Bild.



26. Ihr gelangt wieder zu einem einzelnen Schreckgespenst. Tötet es, aber macht es nicht ganz platt, weil wieder eine Menge Würmer auf Euch warten. Beschießt das Gespenst am besten schon von oben und hüpf dann weit nach links. Beschießt die neuen Schreckgespenster weiter, bis dieses ebenfalls erledigt sind. Drückt dann auf die metallene Platte an der Wand, und es öffnet sich oben ein weiterer Gang. Klettert hoch und raus aus dem Screen.



27. Springt von dem Plateau und geht weiter nach links. Ihr gelangt wieder zu einer ganzen Horde von Schattenwesen, die Ihr alle kaltmacht. Bleibt aber rechts am Bildrand stehen, weil Euch dann die fliegenden Wesen nicht so leicht erwischen können. Geht dann weiter nach links und erledigt die restlichen Fußtruppen. Tretet dann auf die beiden silbernen Bodenplatten und begeben Euch nach oben ins nächste Bild.



28.+29. Von jetzt an heißt es vorsichtig zu sein, weil Ihr durch die Zerstörung des Zauberbells Eure Schußkraft verloren habt. Laßt Euch durch das Loch auf die hölzerne Fläche fallen und hüpf hoch, sobald das Schreckgespenst seine Feuerwalze über den Boden schickt. Die Feuerwalze verbrennt die hölzernen Bretter, auf denen Ihr steht. Ihr fallt durch das Loch im Boden, und jetzt heißt es, die Beine in die Hände zu nehmen und so schnell wie möglich nach links aus dem Bild zu rennen. Im nächsten Bild sitzt ein Schattenhund, der nur auf eine magenfüllende Zwischenmahlzeit wartet. Deshalb müßt Ihr am Anfang des Bildes einen kurzen Zwischenschritt einlegen, also einen Schritt gehen, und nicht rennen, weil Euch sonst der Hund erwischt. Am rechten Ende des Screens müßt Ihr wieder langsam machen, weil Ihr ansonsten von der Kette fallt. Geht vorsichtig drüber und laßt Euch auf der anderen Seite vom Felsplateau fallen.



30.+31. Kriecht in den Gang links unten und sprintet, sobald Ihr auf der anderen Seite seid, an das metallene Schild. Daß Euch der Hund verfolgt, braucht Euch nicht zu beunruhigen, weil der Euch nicht einholen kann, auch wenn es so aussieht. Drückt jetzt auf das metallene Schild und wartet, bis der Schattenhund etwa in der Mitte ist. Springt über ihn und kriecht wieder zurück. Rennt zur Wand rechts und klettert daran hoch. Erschreckt nicht, wenn aus der Höhle rechts unten noch ein Schattenwesen hervorstürmt, um Euch aufzuhalten. Es kann Euch nichts tun. Klettert nach oben aus dem Bild.



32. Oben rennt Ihr schnell nach links. Wenn Andy sich festhält, drückt Ihr die Sprungtaste, und er läßt wieder los. Rennt in den Gang, der sich geöffnet hat, und springt über das Loch. Links im nächsten Bild ist noch ein Loch, durch das Ihr Euch fallen laßt, und Ihr seid im nächsten Level.

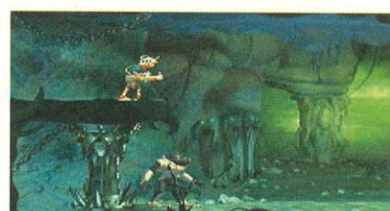


33. Level 8: Inmitten der tiefsten Finsternis

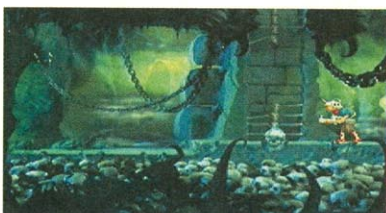
Erschreckt nicht, wenn Ihr von dem Ungeheuer gefressen werdet. Feuert drei- bis viermal und Ihr habt Euch befreit. Ihr habt wieder die Waffe vom Anfang zum Ballern. Jetzt müßt Ihr den ganzen Rest der versammelten Mannschaft niedermachen und wenn Ihr nach rechts in das nächste Bild geht, läuft das ganze Spiel gleich noch einmal ab. Geht dann weiter nach rechts in den nächsten Höhlenabschnitt.



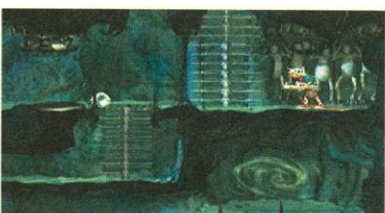
34. Ihr trefft wieder drei Schreckgespenster. Macht sie platt und ihre Larven könnt Ihr ebenfalls mit Eurer Waffe ausschalten. Klettert nach oben und geht auf die metallene Platte. Es öffnet sich der Durchgang, und Ihr könnt die zwei fliegenden Schattenwesen vernichten. Geht wieder zurück und terminiert die restlichen Schreckgespenster. Geht hier ebenfalls auf die metallene Platte und geht dann zurück. Klettert wieder auf die obere Ebene und springt über die einzelnen Plateaus.



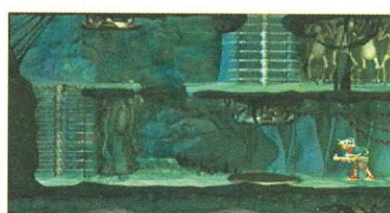
35. Ihr gelangt zu einer weiteren Horde Schattenwesen, die Ihr wieder abballern müßt. Habt Ihr sie alle terminiert, laßt Ihr Euch mit einem Sprung vom Plateau fallen und macht das Schreckgespenst, das unten noch auf Euch wartet, platt. Geht nun nach rechts aus dem Bild. Fertigt das nächste Schreckgespenst ab und erledigt die paar Schattenhunde, die von der Decke hängen. Klettert dann auf das kleine Plateau und geht nach rechts aus dem Bild.



36. Das erste Stück des Zaubersteins findet Ihr rechts im nächsten Bild. Bringt das Stück zu dem rosa Schleimbolzen und geht zurück. Klettert an der Leiter nach oben. Kriecht links in den Tunnel und knallt den beiden Kötern eins vor den Latz. Erledigt noch den Hund im Zwischenraum. Klettert ganz nach oben, um die beiden Kreaturen in die Höhle zu schicken. Laßt Euch in das kleine Loch fallen. Rechts kriecht Ihr aus dem Bild.



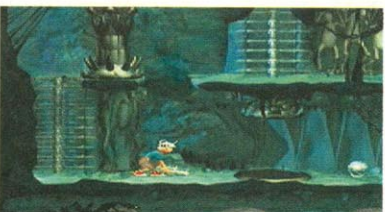
37. Klettert die beiden Leitern hoch und steigt auf das metallene Blech im Boden. Springt nach links über den Abgrund und geht weiter nach links aus dem Bild. Hier findet Ihr den zweiten Stein. Bringt ihn nach unten. Unten auf der Ebene, an der sich noch ein verschlossener Gang befindet, stellt Ihr Euch selbst auf das Metallschild und schießt den Stein rüber auf die andere Seite. Drüben könnt Ihr ihn dann bequem abholen und nach unten bringen.



38. Klettert den Weg wieder rauf bis zur letzten bekannten Stelle. Jetzt ist Timing gefragt. Der Hund unter Euch reagiert auf Eure Bewegungen und öffnet bzw. schließt die verschiedenen Gänge. Bleibt ganz am Bildanfang stehen und rennt, sobald der obere Gang offen ist, zur Leiter, klettert rauf und springt rüber. Geht nach rechts in die nächste Höhle und erledigt die beiden Schreckgespenster. Klettert an der Leiter im vorigen Bild rauf.



39. Erledigt die vier Schreckgespenster und geht dann oben auf das metallene Blech. Geht langsam nach rechts in das nächste Bild und schießt den Stein runter. Versucht nicht, ihn Euch zu holen, oder Ihr werdet zerquetscht. Geht wieder nach unten und macht das gleiche Spiel noch einmal. Und gleich geht's wieder nach oben, um den Stein endgültig nach unten zu befördern. Klettert wieder nach unten und holt Euch den Stein.



40. Schießt den Stein aus der hier gezeigten Position rüber, denn er behindert Euch nur beim Rennen. Sprintet dann rüber und bringt den Stein auf die gleiche Art und Weise nach unten, wie schon in Bild 5 beschrieben. Leider fehlt Euch noch immer ein letztes Stück und das liegt auf der Brücke. Macht Euch schon mal auf die härteste und ausdauerndste Probe Eurer Geduld im Verlauf des ganzen Spieles. Geht nach links aus dem Raum.



41. Durchquert das leere Bild und metzelt die beiden Schreckgespenster im nächsten Bild nieder. Geht den Gang runter und Ihr fallt durch das Loch. Unten warten weitere Gegner auf Euch. Geht nach rechts und macht auch hier alle Feinde nieder. Springt dann von dem Plateau. Aber Vorsicht! Unter dem Plateau liegt noch ein dummer kleiner Schattenhund. Habt Ihr alle Schattenwesen ausgemerzt, dann hüpfet Ihr in den kleinen Spalt.



42.+43. Ihr landet bei zwei weiteren Schreckgespenstern, die Ihr platt macht. Geht dann nach rechts aus dem Bild, und es wartet eine weitere Horde Schattenkreaturen auf Euch. Habt Ihr sie alle erledigt, geht es weiter auf der Brücke nach rechts. Die nächste Horde will besiegt werden und zusätzlich noch ihr Meister, der mit Feuerbällen auf der Brücke rum-schmeißt. Habt Ihr auch diese Schlacht überstanden, geht es weiter nach rechts. Hier folgt ein weiterer Kampf, aber diesmal sind noch Schreckgespenster dabei, die auch ihre Feuerwalzen gegen Euch einsetzen! Alles überstanden?



44. Dann fallt Ihr zusammen mit dem Herrscher der Finsternis in sein dunkles Loch und müßt Euch gegen Gespenster bewähren, die sich Euch kaum zeigen. Schlagt Ihr sie alle in die Flucht, könnt Ihr getrost zu Bett gehen und Euch noch die Abschlußsequenz reinziehen. Keine Angst vor der Dunkelheit!

Tekken 3

Namcos neuer Prügelspaß bietet Combos ohne Ende. Allerdings ist der richtige **Knochenbrecher** oft nicht schnell genug eingehämmert oder nur mit viel **Übung** vollbracht.

Deswegen findet Ihr hier die besten und einfachsten Schläge, mit denen Ihr auf jeden Fall den Gegner zerknirschen könnt

Xiaoyu



Cloud Kick: → + ×.
Moonset: ↑ + ○.
Sunset: ↓ + □.
Swing: →, → + ×.
Layout: →, → + × + △.
Wally: ← + ○.
Flower: ↙ + □.
Double Fan: ↑ + □ + ○.
Hydra: ↑ + □ + ○, □ + ○, □ + ○.
Sunspring: Aus dem Sprung ○.
Salsus: → + □ + △ + ×.
Tumble: → + × + △.

Yoshimitsu



Uppers: □ + ○.
Rounder: × + ○.
Blower: → + ○.
Blader: →, → + ○.
Basher: →, → + △.
Upper: ↘ + ○.
Keick: ↘ + △.
Wander: ↗ + △ + ×.
Slushert: ↙ + □.
Docop: ↗ + ○ + □.
Wooder: →, → + ×, □.
Moonrising: ↓, ↘, → + □.
Flush: ← + □ + △.

Nina



Hot Kick: ×, △.
Rocklet: ↙ + △.
Heelkick: × + ○.
Smush: ×, ×, ○.
Smosh: ×, ×, △.
Slashlady: △ + ○, □ + ×.
Blonder: △, ×, ○.
Mooster: →, → + □ + ○.
Daag: →, → + □.
Klast: →, → + ○.
Zurger: ↙ + □ + ○.

Law



Rising: ↑ + ○.
Smiler: × + □.
Casher: → + × + □.
Triod: ×, ×, ×.
Triad: ×, ×, → + ×.
Dackeltöter: ↓ + ×.
Froggy: ↓ + × + △.
Whipper: ↙ + ○.
Toul: ↙ + △.
Charge Destruction: ○ + × + □ + △.
Faker: ← + ○ + □.

Hwoarang



Ratter: △, ×.
Spider: ↑ + ×.
Return: ← + ○.
Downkass: → + ○.
Spiral: →, → + ×.
Torner: →, → + △.
Tangoslash: → + □ + ×.
Overdrive: → + ○ + △.
Overrun: ○ + □ + △.
Swallow: × + △.

Eddy



Heading: → + ○.
Spindell: ○ + ×.
Tensor: ← + ○.
Wisher: ↙ + ○.
Fliak: ○ + ×.
Frankensteiner Reverse: → + △ + ○.
Busher: → + ×.
Salute: → + △.
Freder: →, → + ×.
Summertime: →, → + △.
Showtime: ↘ + × + △.

Paul



P-Comb: □ + △.
R-Comb: × + ○.
D-Comb: ↓ + ○.
Iron Fist: ← + □ + △.
Ramming: → + □ + ○.
Razor: → + □ + △.
Z-Comb: → + ○, ×.
H-Comb: →, → + ○.
B-Comb: →, → + △.
A-Comb: ↓ + □.
AA-Comb: ↓ + □, ○.

King



Hatt-Kick: ↓ + ×.
Hatt-Axe: ○ + □.
Smah: ○ + △.
Hatt-Flax: →, → + ○.
Hatt-Run: ↗ + ○ + □.
Over-Hatt: ○ + □ + △.
Franken-Hatt: → + × + ○.
Hatt-Breaker: ↘ + × + △.
Hatt-Turner: ← + □ + △.
Hatt-Around: → + □ + ○.
Detonation: Während man gerade einen Sidestep macht × + △.

Lei



Headbutt: ←, □, △.
Swing: ↙ + ○.
Shoesner: → + ○.
Neckbutt: Aus einem Sidestep heraus ○ + △.
Away Trash: × + □.
(Auch aus einem Sidestep heraus möglich.)
Sleeper: ○ + △, △ + □.
Deadfake: ↓ + ○ + ×.
Flick: ↘ + ○ + ×.
Rumbleseries: Mehrmals schnell × + ○.
Hala: ×, ×.

Jin

Spinkick: $\uparrow + \circ$.
 Ding: $\rightarrow + \square + \times$.
 Siccer: $\downarrow + \times + \circ$.
 Wooden: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta$.
 Kickhead: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.
 Spinkick Luxe: $\uparrow + \circ, \circ, \circ, \circ, \circ$.
 Killer: $\rightarrow + \Delta + \circ$.
 Headbutt: $\rightarrow, \rightarrow + \square + \Delta$.
 Backeklapp: Im Sidestep $\circ$.
 Revenge: $\swarrow + \square + \Delta$.
 Dann mehrmals $\square, \Delta$.

Gon

Upper: $\uparrow + \square$.
 Heli: $\rightarrow + \times + \Delta$.
 Stamp: $\uparrow + \circ + \times$.
 Cockaround: $\rightarrow + \times$.
 Overview: $\rightarrow + \square + \times$.
 Cocksiccer: $\rightarrow + \times + \circ$.
 Wallcrasher: $\rightarrow, \rightarrow + \square + \circ$.
 Good Night: $\downarrow + \square + \Delta$.
 Rolling: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta + \square$.

Dr. B.

Turn Over: $\nearrow + \circ$.
 Poisen: $\downarrow + \times + \Delta$.
 Chincrasher: $\nearrow + \square$.
 Fly Feet: $\rightarrow, \rightarrow + \circ$.
 Smash Feet: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.
 Hasher: $\rightarrow, \rightarrow + \circ + \Delta$.
 Casher: $\rightarrow, \rightarrow + \times + \circ$.
 Kneehacker: $\leftarrow + \square + \circ$.
 Russian Run: $\swarrow + \times, \Delta, \times, \Delta, \times, \Delta$.
 Bunches:
 $\rightarrow, \rightarrow$ (gedrückt halten) $\square, \Delta, \times, \circ, \square$.

Bryan

Combo: $\square, \circ$.
 Whip: $\square + \times$.
 Kick Duo: $\times, \times$.
 Overthrow: $\circ + \Delta$.
 Combo Four: $\square, \circ, \square, \Delta$.
 Combo Three: $\square, \circ, \Delta$, dann $\square, \circ, \times$.
 Ear Kick: $\rightarrow, \rightarrow + \circ$.
 Lightning Fist: $\rightarrow + \circ + \square$.
 Lightning Kick: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.
 Plexus Feet: $\leftarrow + \times$.
 Backbomb: Im Sidestep $\circ + \Delta$.
 Kincrash: Im Sidestep $\times + \square$.

Kuma

Power Kick: $\leftarrow + \times$.
 Backbreak: $\square + \times$.
 Breaker: $\circ + \Delta$.
 Trasher: $\square, \square, \square$.
 Like You!: $\rightarrow + \square + \Delta$.
 Three Smash:
 $\square + \circ, \square + \circ, \square + \circ, \square + \circ$.
 Liftsmasher: Im Sidestep $\times + \square$.
 Bonebreaker: $\rightarrow$ gedrückt halten und
 mehrmals $\square + \Delta + \circ$.
 Smashy: $\rightarrow, \rightarrow + \circ + \square$.
 Love You!: $\rightarrow + \square + \times$.

Heihachi

Trasher: $\square + \Delta$.
 Liftkick: $\uparrow + \circ$.
 Neckhacker: $\square + \times$.
 Powerbomb: $\circ + \Delta$.
 Roundkick: $\nearrow + \circ$.
 Three Hits: $\square, \square, \Delta$.
 Headhammer: $\downarrow + \square$.
 Good Bye: $\rightarrow, \rightarrow + \circ + \square$.
 Cutting Head: $\downarrow + \circ + \square$.
 Stomage Hacker: $\swarrow + \square + \Delta$.

Anna

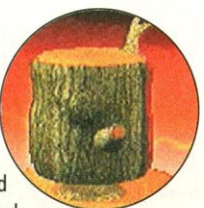
Overthrow: $\circ + \Delta$.
 Lady Hand: $\times + \square$.
 Ladies Jump:
 $\rightarrow, \rightarrow, \square + \circ$.
 Ladies Kick: $\leftarrow + \circ, \circ$.
 Ladies Punch: $\rightarrow, \rightarrow + \square + \Delta$.
 Ladies Smash: $\rightarrow, \rightarrow, \times + \circ$.
 Ladies Clap: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta$.
 Ladies Gentle Clap: $\leftarrow + \Delta$.
 Arrogant Kick: $\swarrow + \times + \circ$.
 Bad Clap: Im Sidestep Δ .

Julia

Dogkill: $\downarrow + \circ$.
 Tomahawk: $\square + \circ$.
 Bridge: $\circ + \Delta$.
 Side Throw: $\square + \times$.
 Chinsmash: $\rightarrow + \square$.
 Ellbow Smash: $\rightarrow, \rightarrow + \square$.
 Hard Smash: $\rightarrow + \square + \Delta$.
 Turn Around: $\rightarrow + \times + \circ, \square + \Delta$.
 Dancing: $\swarrow + \square + \circ$.
 Face Slam: Im Sidestep $\circ + \Delta$.

Gun Jack

Doublefist: $\square + \Delta$.
 Turbopack: $\circ + \times$.
 Smash: $\rightarrow + \square + \Delta$.
 Throw: $\rightarrow + \circ + \times$.
 Lifter: $\swarrow + \square + \Delta$.
 Stamp: $\nearrow + \times + \Delta$.
 Series: Mehrmals $\square, \circ$.
 Ivan Stamp: $\downarrow + \circ$.
 Sitting Bull: Erst $\downarrow + \circ + \times$,
 dann im Sitzen mehrmals $\square, \Delta$.
 Cleaning Up: $\swarrow + \circ + \Delta$.

Mokujin

Der Kämpfer mit dem Holzkopf gilt als absoluter Sonderfall. Entsprechend dem Spektrum der anderen Fighter benutzt er jedesmal eine andere Kampart. Achtet darauf wie er auftaucht. Hat er ein Schwert aus Holz bei sich, imitiert er beispielsweise Yoshimitsu. Somit kann er dann auch dessen Moves anwenden. Tänzelt er wie Eddy herum, imitiert er logischerweise diesen und verwendet auch dessen Moves.

Ogre/True Ogre

Backbreaker: $\circ + \Delta$.
 Upperlift: $\square + \times$.
 Headtrash: $\circ, \circ$.
 Running Kick: $\rightarrow, \rightarrow + \circ + \square$.
 Spinning Kick: $\leftarrow, \circ + \times$.
 Good Night: $\rightarrow, \rightarrow, \square + \Delta$.
 Jump Kick: $\nearrow + \times$.
 Powerbunch: $\leftarrow + \times + \Delta$.
 Trasher: $\uparrow + \Delta$.
 Backflip: $\nwarrow + \times$.



Road Rash 3D

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe einige Anfängertips aufgeführt haben, wollen wir Euch diesmal die richtigen **Höllmaschinen** vorstellen. Sicher sind die verschiedenen Eigenschaften der Bikes Geschmackssache, aber mit unseren bisherigen **Rennerfahrungen** werdet Ihr bestimmt nicht auf den falschen Dampfer setzen



Missile Blade 600 CVR:

Die Beschleunigungswerte liegen über dem Durchschnitt. Dauergas ist kaum möglich. Auch sollte man nur bremsen wenn, sich das Motorrad in einer senkrechten Position befindet, ansonsten rutscht man.



Tsunami XZR 1000:

Die Hölle auf zwei Rädern! Von Null auf knappe 270 km/h unter 10 Sekunden! Straßen- und Kurvenlage sind prima kombiniert. Gegnerische Biker kann man mit dieser Maschine einfach von hinten anfahren. Top Bike!



DMC 747:

Ist das Superkleber, was dort an den Reifen hängt? Die DMC 747 klebt förmlich auf der Straße. In Kurven muß man kaum vom Gas heruntergehen. Leider übersteuert es zu schnell.



DuMoto 999:

Wer soll diese Kanonenkugel lenken? Sie zeigt im Bremsverhalten in der Kurvenlage eine erstaunliche Stabilität, was für Frischlinge im High-speedgeschäft ungeheuer gut kommt.



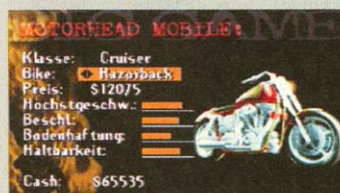
Predator 750:

Handling schlecht. Beschleunigung schlecht. Kurvenlage schlecht. Gerade mal das Rempeln gelingt stabil. Allerdings wird der Ofen beim geringsten Kontakt mit anderen Hindernissen zu schnell instabil.



Executioner 1000:

Macht Ihr mit dem Ofen permanent Männchen, rammt Ihr alle Gegner aus dem Feld und könnt alle Autos locker überspringen. Allerdings muß schon in eine Kurve gelenkt werden, bevor diese überhaupt registriert wird.



Razorback:

Oh weh! Autos per Männchen zu überspringen klappt hier schon gar nicht mehr. In den Kurven rutscht man voll weg, und auch das übrige Fahrverhalten erinnert mich eher an ein Mofa.



Hammerhead:

Die Hammerhead bietet zwar das breiteste Hinterrad bei einem Bike in der Videospielgeschichte, enttäuscht aber ansonsten. Die Mühle reagiert so träge, daß kaum Spielspaß aufkommt.



Mit den Bikes der zweiten und der obersten Klasse ist an ein permanentes Gasgeben nicht mehr zu denken. Tippt den Gasknopf immer wieder nur kurz an. In geschlossenen Ortschaften ist eine Geschwindigkeit von mehr als 200 km/h nicht empfehlenswert. Gebt nur Vollgas, wenn die Strecke weit genug überschaubar und vor allem gerade ist.



Auch das Kurvenverhalten der schnelleren Bikes ist gegenüber der Anfängerklasse anders. Je schneller Ihr in eine Kurve hineinprügelt, desto stärker kommen die Fliehkräfte zum Tragen. Auch sollte schon vor einer Kurve gebremst werden, solange das Bike noch in einer senkrechten Position ist, ansonsten rutscht Ihr gnadenlos weg.



Beachtet, daß mit einigen Bikes der obersten Klasse manches Hindernis einfach durchfahren werden kann! Auch kann man prima den anderen Fahrern von hinten hineinschrubben. Verlaßt Euch aber nicht zu arg auf so eine Taktik, da bei höherer Geschwindigkeit ein Absturz natürlich auch verheerendere Folgen hat.

Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m



...ehrlich,
ich hab' die ganze
Zeit an Dich geda

**TOMB
RAIDER II**
STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD
„A Tribute to Lara Croft“EIDOS
INTERACTIVE

„Gehen wir
zu Dir?“



...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

Immer ruhig Blut!



Betrug am Kunden?

In einem Brief habe ich Euch einen Trick für Diablo geschickt, durch den man eine Menge Geld ermogelt. In der Ausgabe 06/98 entdeckte ich diesen Kniff umformuliert, aber eindeutig mit dem gleichen Sinn. Nun warte ich jedoch vergeblich auf meine Entlohnung in Form von barer Münze! Mit viel Phantasie könnte man ja glauben, daß kurz vor meinen Brief ein anderer Leser denselben

Trick eingesandt hat. Daran zweifle ich allerdings, da ich meinen Brief ca. zwei Wochen vor dem Erscheinen der Ausgabe 05/98 abgeschickt habe. Es kann natürlich auch sein, daß Ihr in einem genialen Moment selbst drauf gekommen seid. Daran glaube ich allerdings auch nicht, da Ihr ja eigentlich schon genug damit zu tun habt, neue Spiele zu testen. Meiner Meinung nach könnt Ihr nur so viele Tricks veröffentlichen, weil Ihr sie Euch mit leeren Versprechungen besorgt habt. Da Ihr harte negative Kritik ja nicht berücksichtigt, ist dieser Brief wahrscheinlich für den Arsch gewesen. Das ist sicherlich eines der Mittel einer jungen Redaktion, Selbstvertrauen aufzubauen. Selbst wenn Ihr diesen Leserbrief veröffentlicht, ist wohl zu vermuten, daß Ihr ihn so zusammenstaucht und inhaltlich verändert, daß Ihr unschuldig seid und ich als Vollidiot dar stehe. Mir würde schon genügen, wenn Ihr Euch über meine Zeilen ein paar Gedanken machen würdet und mir antwortet. Ich schätze aber mal, daß Ihr

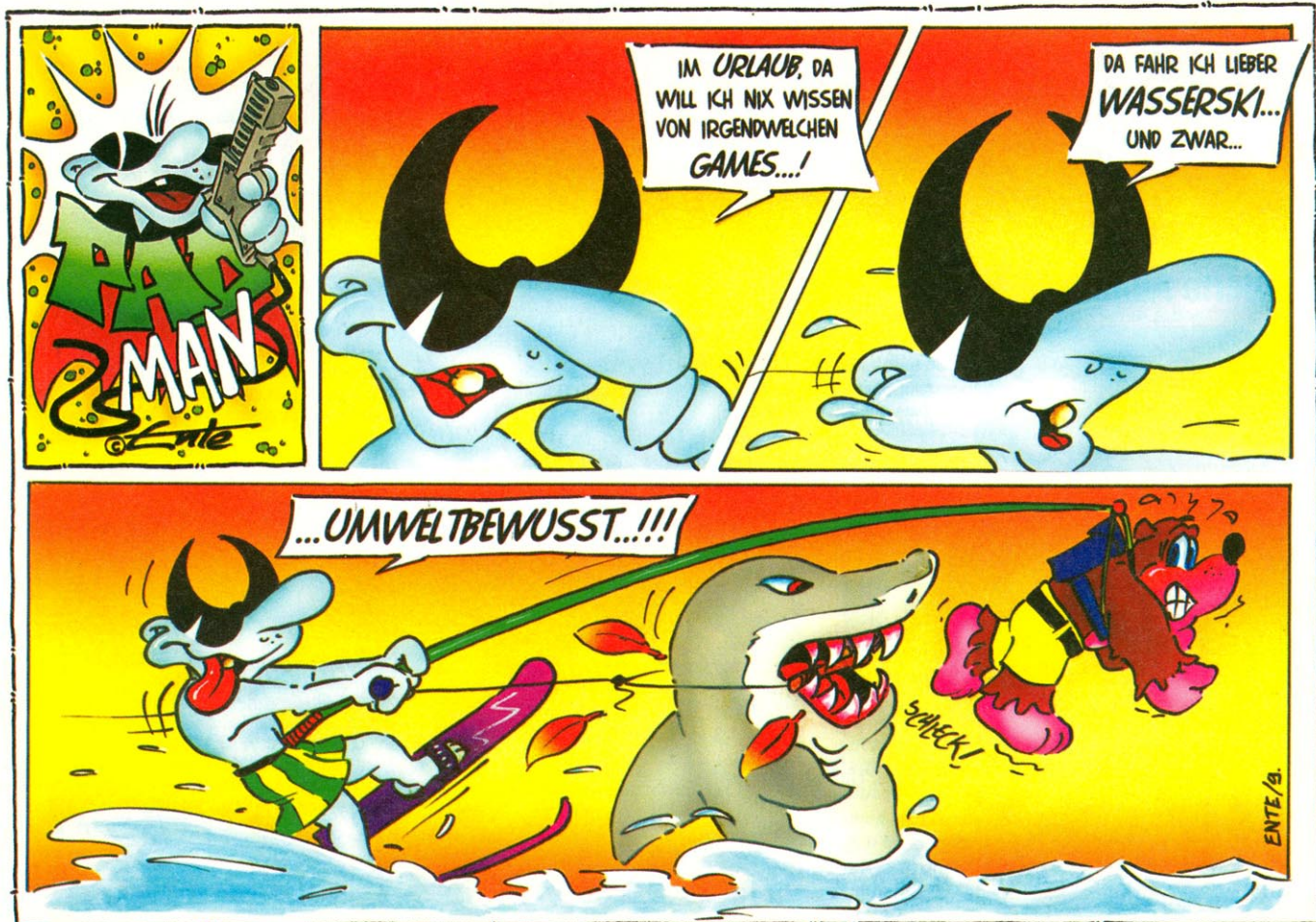
„Da Ihr nun wohl immer eine Demo-CD beilegt, wird sich mein Abo-Preis von 46,00 DM im nächsten Jahr wohl verteuern.“ Matthias Grimmeisen, München

Euch die Antwort spart. „Naja, wieder ein Leser weniger, ist ja egal, wir haben ja noch andere“, werdet Ihr Euch denken. Ich frage mich nur, ob das die richtige Einstellung ist. Falls ich Euch wirklich ohne Grund beschuldigt habe, tut es mir leid. Falls nicht, dann solltet Ihr diesen Brief ernst nehmen!

Thomas Korten, Nürnberg

Lieber Thomas - mit Verlaub - Du hast in diesen wenigen Zeilen viel Unsinn verzapft. Erst einmal grundsätzlich: Wir haben es wirklich nicht nötig, Leser zu betrügen, um unsere Tips & Trick-Seiten zu füllen. Ferner kürzen wir zwar Briefe (was aus Platzproblemen einfach unvermeidlich ist), wir verändern aber niemals den Sinn. Wenn ein Leser daher als „Vollidiot“ dar stehen sollte, dann liegt das einzig alleine an seinem Brief, und nicht weil wir ihn bloßstellen wollen. Was denkst Du eigentlich von uns...? Spätestens seit der Ausgabe 08/98 haben wir ohnehin bewiesen, daß sehr wohl

auch kritische Stimmen zur Sprache kommen, mehr noch, wir gestehen sogar Fehler ein und sind für jede konstruktive Kritik dankbar. So, jetzt aber erst einmal Blutdruck senken und direkt zu Deiner Anschuldigung: Hast Du eine Ahnung, wie viele Briefe mit Tips & Tricks uns täglich erreichen? Es sind ein Menge, und viele beziehen ihr Wissen offensichtlich aus dem Internet. Wir wissen das deshalb, da wir einen Redakteur namens Gunther in unseren Reihen haben, der sich fast ausschließlich mit Tips & Tricks beschäftigt. Laß Dir gesagt sein: Der Mann ist fit! Es ist daher wahrlich nicht einfach, Cheats zu entdecken, die Gunther noch nicht aus dem Internet oder aus anderen Quellen her kennt. Außerdem: Zwischen Abgabetermin einer Zeitschrift und Erstverkaufstag am Kiosk liegen gute zwei Wochen, und da die Codes-Seiten ohnehin in der Regel als erstes fertig sind, kann der Diablo-Trick aus der Ausgabe 06/98 gar nicht von Dir stammen. An dieser Stelle sollte noch einmal ausdrück-



lich erwähnt werden, daß nur diejenigen Einsendungen die Belohnung abstauben, die wirklich absolute neue Tips & Tricks bieten, die nicht bloß aus dem Internet abgekupfert wurden (Gunter kennt fast jede Cheat-Homepage im Internet). Also, Thomas, sei bitte mit solchen Anschuldigungen etwas vorsichtiger, und noch etwas: Verzichte besser auf pseudo-psychologische Analysen à la „Aufbau des Selbstbewußtseins“, denn der Schuß geht schnell nach hinten los.

Highscore-Irrsinn

Was muß ich beim Highscore-Wettbewerb in der Ausgabe 07/98 lesen: Der erste Platz bei Tomb Raider 2 hat nur 5,57 Minuten gebraucht!? Spinnst Ihr? Das ist bestimmt nicht mit rechten Dingen zugegangen. Eine Zeit um die 14 Minuten glaube ich ja noch, schließlich bin ich ja nicht unsportlich. Aber der Erstplatzierte hat nur 974 Meter zurückgelegt. Wißt Ihr, wo man nach rund 1000 Metern ist? In den Katakomben. Der hat sich bestimmt gedacht, da ist es dunkel, da merkt es eh keiner. Ich sag nur: Hut ab! Du hast es geschafft, das ganze PSG-Team zu verarschen. Aber an Eurer Stelle, „liebes Team“, würde ich einmal ein bißchen besser darauf achten, was Ihr da so abdruckt. Nur mal so nebenbei: Ich finde Euren Pad Man-Comic irgendwie

Tekken 3 & Nightmare Creatures: Zwei Spiele, bei denen die Import-Version sich gegenüber unserer PAL-Version unterscheidet - leider zu unseren Ungunsten

cool, den dürft Ihr auf keinem Fall weglassen.
Klaus Löhe, Fürth

Wir möchten Dich ja nicht noch mehr schockieren, aber selbst die Bestzeit 3,50 Minuten aus der Ausgabe 08/98 ist alles andere als eine Verarschung gewesen, denn die Bestzeit wurde durch ein Videoband komplett dokumentiert. Deine Vermutung, es handele sich um einen Fall von Betrug, hängt schlichtweg mit dem Irrglauben zusammen, man müsse sämtliche Geheimnisse lösen, ehe man den Level verläßt. Davon ist aber nirgendwo die Rede. Es gilt lediglich die schnellste Zeit. Natürlich besteht aber dennoch immer die Gefahr, daß bei diesem Wettbewerb betrogen wird. Daher suchen wir auch möglichst nur Spiele aus, bei denen es keinen uns bekannten ultimativen Mogelcheat gibt, oder aber wir machen ihn zuvor publik, damit ihn jeder nutzen kann.



100%ig aus-schließen kann man das Betrügen dadurch zwar auch nicht, doch die ungebrochene Beliebtheit dieser Rubrik zeigt uns, daß die Leser dieses Manko in Kauf nehmen. Ach ja, wenn wir schon dabei sind: Es gab einige abfällige Bemerkungen zu Frank Fischers „Bestzeit“. Denjenigen sei gesagt, daß er nur wenig Zeit hatte, um ein Zeit herauszufahren. Diese Zeit sollte gar nicht be-räuschend sein. Es ging uns nur darum, durch eine Vorgabe einen Anreiz für andere Leser zu schaffen, was offensichtlich auch gelungen ist.

Import-Infos

Eigentlich wollte ich nur einmal fragen, ob Ihr ein Special über Unterschiede von Import- und PAL-Spielen (Geschwindigkeit, Farben, Inhalt) bringen könntet? Außerdem wollte ich noch wissen, warum Ihr nicht auch einige Tips & Tricks von hochkarätigen Importen, wie zum Beispiel Tekken 3, veröffentlichen könnt, schließlich werden ja auch die Lesercharts mit Importspielen eingedeckt?

Karim Yahya, Düsseldorf

Wenn es ein Spiel gibt, bei dem es sich anbietet, kann man sicherlich einmal auf dieses Thema eingehen bzw. sogar ein kleines Special über Importspiele bringen. Grundsätzlich verstehen wir uns aber als ein rein deutsches Magazin, das zwar des öfteren über den Tellerrand blickt, sich aber im wesentlichen auf den heimischen Markt konzentriert. Wenn Dich Importspiele stärker interessieren, kann ich Dich nur an unser Schwesternmagazin Mega Fun verweisen, die auf diese Thematik wesentlich stärker eingehen, was sich auch im umfangreichen Tips & Tricks-Teil zeigt. Wenn die Nachfrage nach einem Import-Titel allerdings groß sein sollte, drucken wir ausnahmsweise, wie übrigens im Falle von Tekken 3 geschehen, auch Cheats zu Importspielen ab. Apropos Tekken 3, in diesem Falle ist der Unterschied bezüglich der Geschwindigkeit zwischen der Import- und PAL-Version stark spürbar. Wenn der Hersteller keine vernünftige PAL-Anpassung vornimmt, kann der Geschwindigkeitsverlust nämlich bis zu ca. 16 Prozent ausmachen. Allgemeine farbliche Unterschiede gibt es in der Regel indessen nicht. Gravierende Differenzen inhaltlicher Art sind übrigens ohnehin recht selten. Oftmals hängen sie mit dem Gewaltpegel zusammen. Bei Nightmare Crea-

KURZ & BÜNDIG

Warum kann man eigentlich die Ausgabe 05/98 nicht mehr nachbestellen?

Weil wir in jener Ausgabe ausführlich über ein indiziertes Spiel berichtet haben. Kleiner Tip: Hat was mit Capcom zu tun...

Wo kann man ältere Ausgaben nachbestellen? Entweder nutzt Du unseren Nachbestellservice der letzten drei Ausgaben, oder Du rufst folgende Nummer an: 0911/28 72 160.

Ich habe den Fragebogen von SCED ausgefüllt, bislang aber noch keine Antwort erhalten. Könnt Ihr mir helfen?

Das Problem ist bereits seit längerem bekannt. Der Grund ist so simpel wie schwer zu umgehen: Die Mitarbeiter von SCED sind den Bergen an Anfragen und Fragebögen nicht ganz gewachsen, weshalb man sehr viel Geduld mitbringen muß, ehe man eine Antwort erhält.

Kann man die PlayStation eigentlich an einen Monitor anschließen? Ja, allerdings ist das mit Kosten verbunden. Für den Anschluß einem normalen PC-Monitor

benötigt man einen speziellen Wandler, der mit gut 200,- DM zu Buche schlägt. Für einen alten Amiga-Monitor hingegen reicht ein Adapter-Kabel für 45,- DM, das es unter anderem bei Wolfsoft gibt (02622/835 17). Der grafische Vorteil durch eine Monitordarstellung hält sich unserer Meinung nach allerdings in Grenzen.

Erscheint C&C 1:Tiberiumkonflikt irgendwann einmal als Platinumspeil? Ja, das Strategie-Epos wurde gerade von Virgin für den August angekündigt.

Welche Motorrad-Simulation ist besser, VMX Racing oder Supercross '98 feat. J. McGrath? Supercross '98 feat. J. McGrath ist eindeutig die bessere Wahl.

Kann man die Leserbriefseiten eigentlich auch faxen? Selbstverständlich. Jeder Beitrag kann uns auch per Faxgerät zugesandt werden. Die Nummer ist: 0931/78 425 15.

Könntet Ihr bei Euren Tests nicht anmerken, wieviel Spielzeit man dafür benötigt? Diese Angabe macht nur bei Rollenspielen wirklich Sinn, weshalb wir die etwellige Spieldauer

auch hin und wieder mitangeben.

Wo kann man den Xplorer und den Game Buster eigentlich erwerben?

Eigentlich bei jedem Fachhändler. Versuch Dein Glück doch beispielsweise beim Theo Kranz Versand, Tel.: 0931/571 601.

Was macht Ihr eigentlich mit den ganzen Testmustern, die Ihr von den Firmen erhalten habt? Unterschiedlich: Entweder archivieren wir sie, falls wir das Spiel noch nicht als fertige Version im Lager haben, oder wir entsorgen die CD-ROMs feinsäuberlich.

Warum erscheinen die Spiele immer zuerst in Japan und den USA?

Das stimmt so nicht. Der Erscheinungstermin hängt immer von der jeweiligen Softwarefirma ab, sprich ein japanische Softwareprodukt erscheint logischerweise zuerst in Japan, während ein europäisches Spiel zuerst hierzulande veröffentlicht wird. Daß der US-Markt oftmals vor dem europäischen Markt beliefert wird, ist hingegen technischer Natur, da wir die PAL-Norm haben.

tures beispielsweise wurde das Blut speziell für den deutschen Markt schwarz eingefärbt.

Abo-Preis

Ich gehöre zu Euren Abonnenten der ersten Stunde, da mich Eure Nr. 1 voll überzeugt hatte und Eure weiteren Ausgaben diesen Eindruck bestätigen. Ich habe jetzt allerdings einige Fragen zur Zukunft des Abonnements: Da Ihr nun wohl immer eine Demo-CD beilegt, wird sich mein Abo-Preis von 46,00 DM im nächsten Jahr wohl verteuern? Wenn das so ist, werde ich wohl trotz Eurer guten redaktionellen Arbeit mein Abo kündigen müssen, da ich nicht bereit bin, 6 DM „blind“ für eine Demo-CD zu bezahlen. Am Kiosk hingegen kann ich entscheiden, ob mir das Teil den Preis wert ist oder nicht. Als Alternative hätte ich den Vorschlag, daß Ihr Eure Hefte im Abo auch ohne Demo-CD zum alten Preis anbietet. Da dies ja monatlich eine genau festgelgte Anzahl wäre, dürfte es wohl technisch kein Problem sein.

Matthias Grimmeisen, München

Dein Anfrage ist natürlich absolut berechtigt, leider aber nicht einfach zu beantworten, da es sich um eine grundsätzliche Heftpolitik handelt, die von den „Herren da oben“ entschieden wird. Nur soviel: Derzeit wird gerade diskutiert, wie das Thema Demo-CDs in Zukunft behandelt wird, sprich, ob wir jetzt definitiv in jeder Ausgabe eine Demo-CD bieten werden, zu welchem Preis und eventuell in zwei unterschiedlichen Versionen (mit und ohne Demo-CD). Trifft erstes zu, muß der Abo-Preis zwangsweise angepaßt werden, in welchem Umfang, ist derzeit aber noch unklar. Wir halten unsere Leser aber natürlich auf dem Laufenden. Aber: Wer jetzt noch zuschlägt, erhält das PSG-Demo nach wie vor noch zum absoluten Schnäppchenpreis von 46,- DM, obwohl auch für die kommenden Ausgaben Demo-CDs geplant sind. Ich kann daher allen PSG-Lesern nur raten: zuschlagen! Deiner Sorge um die Preiser-

höhung kann ich zudem entgegen, daß die Demo-CDs bereits in naher Zukunft noch wesentlich aufregender werden, so daß sich die Mehrkosten von 6,- DM sehr wohl rentieren werden. Apropos 6,- DM, immer wieder erreichen uns Zuschriften, die uns vorrechnen, daß dieser Betrag nicht gerechtfertigt sei, da eine rohe CD nur 1,50 DM in der Massenproduktion kosten würde. An dieser Stelle möchte (und darf) ich zwar nicht die

genauen Kosten vorrechnen, aber grundsätzlich: Es gibt noch mehr Aufwendungen als den bloßen Warenwert, wie beispielsweise das spezielle Doppelcover, Lizenzrechte an SCED, Programmierung, Versand, etc. Liebe Leser, glaubt uns doch endlich: Wenn wir die Möglichkeiten hätten, die PSG preiswerter anzubieten, um die Konkurrenz zu ärgern, würden wir sofort handeln.

Lesercharts Top 10

- | | |
|-------|-------------------------|
| (1) | 1. Gran Turismo |
| (2) | 2. indiziertes Spiel 2 |
| (8) | 3. Tekken 3 |
| (Neu) | 4. Colin McRae Rally |
| (3) | 5. Final Fantasy VII |
| (5) | 6. Frankreich 98 |
| (Neu) | 7. Crash Bandicoot 2 |
| (Neu) | 8. Heart of Darkness |
| (4) | 9. Tomb Raider 2 |
| (9) | 10. Command & Conquer 2 |

HIGHSCORE

Was für ein Schlußspurt! Wieder einmal trudelten erst kurz vor dem Abschluß des Wettbewerbs die entscheidenden Bestzeiten ein, und die hatten es wahrlich in sich. Osman sicherte sich mit einem komfortablen Vorsprung den Gesamtsieg bei Need for Speed III. Als Bolide verwendete er (wie auch die anderen Mitbewerber) den pfeilschnellen El Nino. Wesentlich knapper war das Ergebnis bei Gran Turismo, dem heißumkämpften Spiel bei diesem Highscore-Wettbewerb. Letztlich hat aber Matthias verdient gewonnen, der nach eigenen Bekunden rund 2 1/2 Monate wie ein Besessener trainierte. Bei Tomb Raider II standen wie ehrlicherweise kurz vor dem Abbruch des Wettbewerbs, da die Zeiten immer unwahrscheinlicher anmuteten (ein Leser wollte uns mit einer Zeit von 1,38 Minuten und einer

dabei zurückgelegten Strecke von lächerlichen 85 Metern sogar schlichtweg auf den Arm nehmen). Als wir dann jedoch mit der überraschten Gewinnerin Mirjam (wer behauptet, daß Frauen nicht Videospiele zocken können?) telefonierten, erhielten wir des Rätsels Lösung: Ein Programmierfehler sorgt dafür, daß man mit dem Boot durch den Level brettern kann, ohne daß man eine Tür öffnen muß. Aus diesem Grund haben wir uns zu folgenden Zug entschlossen: Mirjam erhält, wie die beiden anderen Gewinner auch, von uns das verdiente Überraschungspaket, sobald sie uns ein Video zusendet, das den kompletten Level dokumentiert. Falls Ihr nicht zu den Gewinnern zählt, nicht traurig sein, ab der nächsten Ausgabe beginnt wieder eine neue Runde.

Gran Turismo



1. 1.02,375 Minuten
Matthias Senzky, Berlin

2. 1.02,477 Minuten
Daniel Bovensiepen, Berlin

3. 1.02,637 Minuten
Thomas Türk, Burladingen

Need for Speed III



1. 1.29,03 Minuten
Osman Karagül, Bremen

2. 1.29,71 Minuten
Rafael Synowiec, Barbing

3. 1.30,15 Minuten
Uwe Hantusch, Oschatz

Tomb Raider II



1. 2,43 Minuten Mirjam Neumann, Dortmund

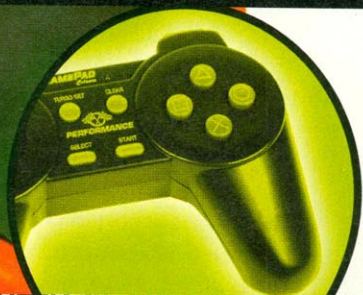
2. 2,56 Minuten Fabian Will, Bielstein

3. 3,12 Minuten Steffen Grat, Westhofen

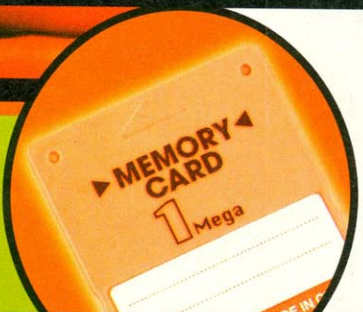
PlayStation GAMES Im Abo!



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 Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende **kostenlose** Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

B313

AUGUST

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt

Genial! Westwoods wegweisendes Echtzeit-Strategie-Epos ist ab sofort in der Platinum-Range für schlappe 49,95 DM erstehbar - wenn das kein Schnäpp-

chen ist! Zwar bietet das Original nicht die ganze Auswahl an Einsatzfahrzeugen, dennoch hat das Erstlingswerk nichts an seiner Faszination eingebüßt.



28. August	Fluid	SCEI	k.A. (08/98)
28. August	Bomberman World	Hudson/SCEE	74% (05/98)
Anf. August	Mega Man 8	Capcom	81% (03/98)
August	WWF Warzone	Acclaim	87% (09/98)
August	Frenzy	Funsoft	
August	Shadow Gunner	Ubi Soft	
August	Command & Conquer	Virgin	88%
August	X-Men vs SF EX Edition	Capcom	76% (09/98)
Mitte August	Batman & Robin	Acclaim	78% (08/98)
Ende August	Constructor	Acclaim	
Ende August	Breath of Fire III	Capcom	88% (07/98)
Ende August	Mega Man B & C	Capcom	63% (03/98)

Mega Man Battle & Chase

Noch ein weiterer Kandidat aus der Reihe: Vor Monaten bereits getestet und dann immer wieder verschoben. Da die Besprechung bereits längere Zeit zurückliegt, hier noch einmal eine knappe Zusammenfassung des Spielprinzips: Der Jump&Run-Held

agiert hier zur Abwechslung einmal in einem waschechten Fun-Racer mit cartoonartigen Fahrzeugen, auf verrückten Strecken und mit vielen Power Ups. Besonders motivierend ist vor allem die Möglichkeit, seinen Wagen mit Bauteilen kräftig zu tunen - nett.



SEPTEMBER

TOCA Touring Car Championship

Noch ein prima Rennspiel, das demnächst als silbernes Platinum-Spiel für 49,95 DM erhältlich sein wird. Zwar erscheint im gleichen Monat auch V-Rally in der Low-Budget-Serie, dennoch ist Codemasters anspruchsvolle Simulation auf jeden Fall sein Geld wert. Die Rallye-Simulation entführt Euch in die britische Rennserie mit allen Original-Fahrern und vielen authentischen Rundkursen. Wie bei den Briten

nicht anders gewohnt, gingen sie wie schon bei Colin McRae Rally mit sehr viel Liebe zum Detail an dieses Projekt und modellierten sämtliche grafische Details nach einem speziellen 3D-Scanning-Verfahren, wodurch höchste Authentizität gewährleistet wird. Das größte Plus ist jedoch das realistische Fahrverhalten, das sehr viel Fahrpraxis voraussetzt. Ein Fall für anspruchsvolle Videospieler.



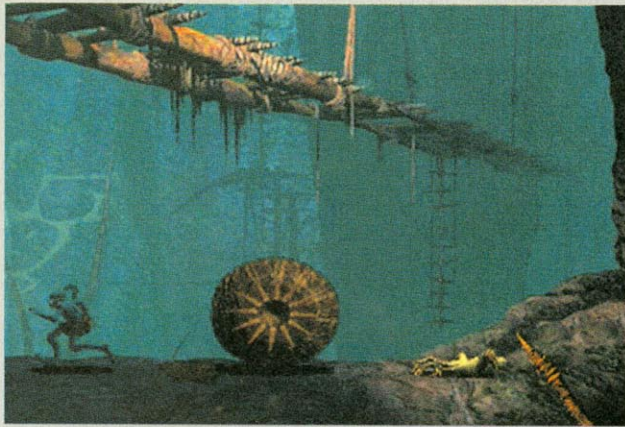
September	Dodgem Arena	Acclaim	
September	V-Rally (Platinum)	Infogrames	88%
September	RE 1	Capcom	
September	Mister Domino	Virgin	
Mitte Sept.	Command & Conquer 2	Virgin	
02. September	TOCA (Platinum)	Codemasters	86%
04. September	Azure Dreams	Konami	63% (09/98)
04. September	PET in TV	SCEE	
04. September	Tombi!	SCEE	77% (08/98)
11. September	Tekken 3	SCEE	91% (09/98)
17. September	Hardball 6	Electronic Arts	
18. September	Bio F.R.E.A.K.S.	GT Interactive	
18. September	ISS Pro '98	Konami	
18. September	Assault	Konami	
20. September	San Francisco Rush	GT Interactive	46% (06/98)
22. September	Duke Raider	GT Interactive	77% (07/98)
24. September	John Madden NFL '99	Electronic Arts	
25. September	G-Darius	Konami	78% (09/98)
25. September	The Fifth Element	SCEE	
28. September	Moto Racer 2	Electronic Arts	
28. September	Future Cop	Electronic Arts	
28. September	NHL '99	Electronic Arts	

OKTOBER

Oddworld: Abe's Oddysee (Platinum)

Oddworld Inhabitants, gegründet von zwei ehemaligen Hollywood-Haudegen, zeichnet sich für dieses genial präsentierte und überaus intelligente Action-Adventure verantwortlich. Im Mittelpunkt steht das herrlich schrullige Alien Abe, das

auf seinem Planeten haarsträubende Abenteuer überleben muß. Neben viel Action bietet dieser Titel eine Menge fordernder Puzzle-Einlagen, intelligente Gegner sowie ein neuartiges interaktives Kommunikationsverfahren - absolut empfehlenswert!



02. Oktober	Wild 9	Acclaim
02. Oktober	Baby Universe	SCEE
15. Oktober	NASCAR '99	Electronic Arts
15. Oktober	Test Drive 5	Electronic Arts
23. Oktober	Formel 1 '98	Psygnosis
23. Oktober	Global Domination	Psygnosis
29. Oktober	Box Champions	Electronic Arts
29. Oktober	Big Air	Electronic Arts
29. Oktober	Small Soldiers	Electronic Arts
30. Oktober	O.D.T.	Psygnosis
Anfang Oktober	Ninja	Eidos
Anfang Oktober	Legend	Funsoft
Anfang Oktober	Flottenmanöver	Hasbro Interactive
Mitte Oktober	B-Movie	
Oktober	RC Stunt Copter	Acclaim
Oktober	The UnholyWar	Crystal Dynamics
Oktober	Abe's Oddysee (Platinum)	GT Interactive
Oktober	Rushdown	Infogrames
Oktober	C3 Racing	Infogrames
Oktober	Zero Divide 2	SCEE
Oktober	MediEvil	SCEE
Oktober	Spyro the Dragon	SCEE
Oktober	NFL Extreme	SCEE
Oktober	V2000	Ubi Soft
Oktober	Pocket Fighter	Capcom
Oktober	Thrill Kill	Virgin
Ende Oktober	Blaze & Blade	Funsoft
Ende Oktober	Castrol Honda S. World C.	Funsoft

NÄCHSTE AUSGABE

105

Spyro the Dragon

Leider reicht der Platz an dieser Stelle nicht aus, um alle Toptitel vorzustellen, die wir in der nächsten Ausgabe testen oder ausführlich vorstellen werden. Die Liste umfaßt unter anderem Formel 1 '98, NHL '99 oder Command & Conquer 2: Der Gegenschlag. Wenn alles klappt, dürfte sogar schon der Test zu SCEE's neuestem Vorzeige-Hüpfer

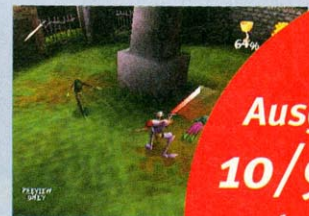
Spyro the Dragon drin sein. Wer sich in der letzten Ausgabe das umfassende Preview zu Gemüte geführt hat, weiß vor allem, welche technische Klasse hinter diesem Projekt steckt. Eine ungeheuer flotte und saubere 3D-Engine sorgt für unbeschwerte Erkundungstouren in Spyros Drachenreich. Wie sich das Gameplay schlägt, erfahrt Ihr demnächst.



MediEvil

Bereits seit über zwei Jahren werkelt Millennium an diesem zauberhaften 3D-Spring- & Haudrauf-Epos, bei dem vor allem die liebevollen Charaktere hervorstechen. Was nur die wenigsten wissen: Ursprünglich bot dieser Titel weitaus weniger Bewegungsfreiheiten sowie eine geringere grafische

Auflösung. Glücklicherweise gab der Auftraggeber SCEE dem talentierten Team aber mehr zeitliche Freiräume, so daß sie an MediEvil noch fleißig Feintuning vornehmen durften. Herausgekommen ist ein kleines Meisterwerk. Wie sich das in Prozent zu Buche schlägt, verrät auch die nächste Ausgabe.



**Ausgabe
10/98
erscheint
am 23.
September**



Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt Du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche Genres interessieren Dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst Du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden Dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Wie wichtig ist Dir eine Demo-CD, bei einem Preis von DM 9,90?

nicht wichtig
egal
wichtig

☐
☐
☐
7. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
8. Du bist _____ Jahre alt.
9. Welche anderen Magazine liest Du noch? _____

Angaben zur PSX:

1. Wie hat Dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben Dir die Spieletests gefallen?

kleiner
größer

Textlänge? ☐ ☐
Bilder-Anteil? ☐ ☐
3. Welche Rubriken haben Dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben Dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast Du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst Du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst Du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg



Impressum PlayStation Games

Anschrift des Verlages: 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: Acclaim/Shiny

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	U4	Media Attack.....	49
ACME	69	Media Point.....	79
CDG Media	45	MLC.....	23
Codemasters	U3	MVG	57
Computec.....	49, 67, 81, 99, 103	Playcom.....	71
Cross	33	Psygnosis.....	37
Dynatex.....	47	Shadow Gunner	29
Fun Soft.....	16, 17	Theo Kranz Versand.....	41
Game it!	52	Ubi Soft	43, 61
Konami	U2	Wial.....	39

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

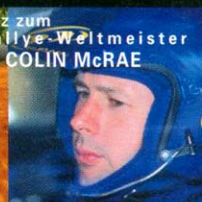
RALLY

www.colinmcræ.com

Schnell, hart und dreckig!



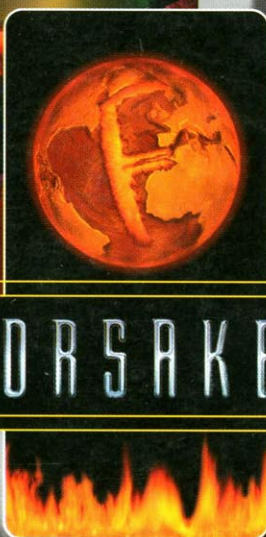
Codemasters



Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE



DIE WELT HAT SICH
VERÄNDERT.



"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim